

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar merupakan suatu sikap atau tingkah laku yang terjadi pada setiap individu. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, sebab itulah belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Tanda-tanda seseorang ketika belajar adalah adanya perubahan tingkah laku, yang terjadi pada dirinya berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, antara lain terdiri atas siswa, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul atau LKS, media), berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan). Media dan metode pembelajaran sangat diperlukan untuk proses pembelajaran. Penggunaan media berkaitan dengan metode yang digunakan. Media sebagai alat untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Media dan metode memiliki peran yang sama pentingnya dalam proses belajar. Pemakaian media bergantung metode yang digunakan.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dan sederhana, merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru

juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media belum tersedia, oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, dengan demikian dapat disimpulkan siswa suka bermain, dan permainan menjadi salah satu media paling efisien bagi mereka untuk belajar, namun jika siswa mengalami suatu kemalasan, belajar dapat menjadi sesuatu yang lebih sulit serta membutuhkan lebih banyak waktu maupun latihan demi menyelesaikan tugasnya. Cara yang lebih baik untuk mengajari atau mendidik siswa dengan menggunakan media yang sesuai, selain melalui permainan menarik dan sederhana harus bisa diterima oleh siswa. Tujuan utama media untuk memastikan agar proses belajar terasa menyenangkan dan mudah sehingga siswa dapat menikmatinya. Metode yang digunakan pada penelitian ini Tanya jawab tentang materi unsur-unsur drama dengan aspek berbicara, untuk merangsang siswa mengembangkan kemampuan memahami materi unsur-unsur drama melalui media wayang pada proses belajar. Siswa diharapkan bisa memperbaiki hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena untuk merangsang keinginan siswa agar dapat mengembangkan keterampilan peserta didik yang sudah dijelaskan. Media yang digunakan pada kajian ini adalah media wayang berupa video terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Alasan menggunakan video karena Kajian ini dilatar belakangi oleh maraknya film-film yang beredar dimasyarakat. Tayangan film berpengaruh terhadap perkembangan intelektualitas anak, dalam pandangan pendidikan film dapat dijadikan sebagai media

pendidikan. Wayang mempunyai misi dan nilai moral yang positif, yang banyak memberikan informasi tentang nilai-nilai budaya khususnya Indonesia.

Wayang merupakan karya Mpu Panuluh. Cerita wayang baik untuk anak karena cerita-ceritanya yang mendidik. Sayangnya pada tahun 1970-an sudah menyimpan bibit keruntuhan karena anak-anak pada jaman sekarang ini kurang begitu mengenal atau bahkan tidak mengerti sama sekali mengenai isi-isi karya tulis tersebut. Cerita dan tokoh-tokoh yang dimiliki cukup menarik dan unik untuk diperkenalkan. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia sendiri untuk tetap mempertahankan keberadaanya. Masyarakat tidak melestarikan karya Mpu Panulu itu, dengan cara menceritakan turun temurun pada anak-anaknya dan tentunya cerita wayang dengan pengemasan baru yang kekinian sesuai dengan jaman sekarang.

Film asing, tentu saja lagi-lagi menjadi kambing hitam atas carut marutnya dunia sinematografi di Indonesia pada masa ini. Padahal belum tentu semua kekacauan ini akibat ulah film asing yang bermunculan dilayar kaca, *Hollywood*, *Columbia Pictures*, *Paramount*, *New Line Cinema*, begitulah nasib film akhirnya menguap sampai kini. Film-film luar membuat siswa tidak mengetahui budaya sendiri dan akhirnya aktivitas siswa terganggu. Para siswa mulai tidak berminat untuk belajar dan mengembangkan pengetahuannya. Para siswa kembali duduk manis menyaksikan dengan khidmat aneka tokoh yang berseliweran dilayar kaca. *Spiderman*, *Superman*, *Thor*, *Hulk*, *Spongebob*, *Doraemon*, *Naruto* dan yang paling menarik adalah *Upin-Ipin*. Pendidikan Indonesia masih memiliki kesadaran bahwa siswa sesungguhnya juga membutuhkan film untuk memperbaiki hasil belajarnya. selalu film kartun impor yang tentu saja nilai edukasinya sangat

minimal siswa dapat dengan mudah menyukai film asing, karena mereka menguasai arus teknologi informasi dan komunikasi lintas batas negara-bangsa. Pada saat yang sama, negara-negara berkembang tidak mampu menyebarkan nilai-nilai lokalnya karena penyebarannya dan pengenalannya yang rendah, akibatnya negara-negara berkembang hanya menjadi penonton bagi masuk dan berkembangnya nilai-nilai negara maju yang dianggap nilai-nilai global ke wilayah negaranya. Dampaknya anak-anak khususnya siswa mendapatkan contoh yang tidak baik, serta malas untuk belajar, karena itulah peran guru sangat dibutuhkan untuk memperbaiki hasil belajar siswa melalui sebuah media pembelajaran.

Negara Indonesia penuh masyarakat yang kreatif dengan ide-ide yang menarik, maka dari itu untuk memperbaiki hasil belajar menggunakan film-film yang menarik dan penuh dengan nilai yang positif seperti saja wayang dengan bentuk dan tampilan yang kekinian, lucu dan menggemaskan untuk perantara pada pembelajarannya. Film merupakan media komunikasi yang baik untuk menunjukkan pesan baik secara verbal maupun *non verbal* bagi para penikmatnya, salah satunya para siswa untuk mengemas wayang agar lebih menarik dengan menggunakan tampilan kartun, agar siswa lebih mencintai budaya sendiri. Kartun merupakan sebuah gambar yang bergerak mempunyai kesan yang menarik untuk ditonton bahkan orang dewasa masih menyukainya. Film mempunyai dampak tertentu bagi penontonnya.

Seiring berjalannya waktu, kisah pewayangan sedikit demi sedikit menjadi kurang populer dan kurang diminati oleh masyarakat serta generasi muda. Hal ini disebabkan perkembangan jaman yang ditandai dengan munculnya teknologi

hiburan yang lebih menarik dikalangan masyarakat. Sehingga cerita wayang semakin lama semakin ditinggalkan. Tokoh dalam cerita pewayangan merupakan salah satu wujud budaya yang hidup di tengah masyarakat. Ada 707 nama-nama pelaku dalam wayang (manusia), ditambah sekitar 30 nama pelaku dari dunia atas atau dewa, sedangkan jumlah minimal yang biasa dimainkan ada 200 wayang dan 114 wayang lainnya dipajang di kiri-kanan layar.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya salah satunya wayang. Sekarang ini, wayang hanya diminati oleh para orang tua saja, dan sudah jarang terlihat hanya di beberapa daerah yang masih mengembangkannya, dikalangan siswa wayang masih belum belum diminati, jika dibiarkan bagaimana nasib budaya Indonesia. Banyak cara untuk mengenalkan budaya Indonesia yang satu ini. Mulai dari tatanan wayang yang berbeda pada umumnya, agar lebih menarik untuk diperkenalkan pada siswa. Sasaran yang sesuai adalah siswa SMP.

Mata pelajaran yang digunakan adalah bahasa Indonesia, pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat materi unsur-unsur drama. Materi ini akan memaparkan unsur-unsur intrinsik. Materi ini tepat sekali untuk dijadikan pengenalan wayang, karena siswa akan mencari sebuah unsur di dalamnya yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar sesuai tujuan yang dicapai, agar siswa memahami materi dari media wayang yang tampilannya menarik. Materi unsur-unsur drama terdapat sebuah elemen-elemen berupa tema, amanat, latar, penokohan, alur, dari elemen-elemen pada unsur-unsur drama. Wayang berpengaruh sebagai sarana media untuk mempermudah memahami materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan, karena ketika mengajar menggunakan media wayang berupa video

untuk menunjang sebagai pembelajaran agar kondusif dan tidak membuat siswa merasa malas untuk memahami materi pembelajaran. Hal yang paling penting adalah tentunya hasil pembelajaran dari penggunaan media.

Penggunaan media yang menarik ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu perilaku seseorang yang diperolehnya dari bentuk kerja keras dan usaha. Usaha ini bisa berupa mengerjakan tes. Hasil belajar ditentukan pada suasana belajar yang mendukung. Hasil belajar sendiri untuk mengetahui tingkat kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar inilah yang menentukan tingkat keberhasilan pendidikan. Segi pengetahuan misalnya, siswa dididik untuk paham dengan pelajarannya agar tidak ketinggalan dengan siswa lainnya. Sikap juga berpengaruh pada siswa, jadi bukan hanya pengetahuan saja. Sikap dan tata kerama yang baik juga butuh diajarkan pada anak, agar menumbuhkan generasi yang cerdas juga beretika. Keterampilan juga sangat diperhitungkan, karena ini juga berhubungan dengan keaktifan siswa, jika siswa hanya bermodal dengan kemampuan kognitif saja, dan tidak terlalu aktifpun juga dipermasalahkan. Kebanyakan guru hanya mementingkan kemampuan kognitif siswa saja, sampai-sampai untuk kemampuan afektif dan psikomotor diabaikan. Hal ini tidak diperkenankan, karena tujuan untuk memenuhi hasil belajar yaitu dari segi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Bahan ajar yang baik untuk meningkatkan hasil belajar melalui media bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. wayang yang mulai luntur akan diperkenalkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media wayang yang nilai edukasinya menunjang hasil belajar dari segi kognitif, afektif, dan

psikomotor, serta untuk memudahkan siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan pemikiran yang dijelaskan, peneliti ingin mencari tahu bagaimana pengaruh media wayang yang diterapkan kepada siswa kelas IX SMP Siman Jaya Sekaran Lamongan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IX SMP Siman Jaya Sekaran Lamongan, serta untuk mengetahui seberapa mengerti siswa tentang perwayangan karangan Mpuh Panulu.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini merumuskan masalah, bagaimana pengaruh penggunaan media wayang terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi unsur-unsur drama siswa kelas IX SMP Siman Jaya Sekaran Lamongan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media wayang terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi unsur-unsur drama siswa kelas IX SMP Siman Jaya Sekaran Lamongan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini manfaat yang akan dicapai dan dapat disumbangkan menambah pengetahuan berkaitan dengan media *wayang* sebagai kajian ilmu

bahasa dan sastra Indonesia kegiatan materi unsur-unsur drama terhadap hasil belajar dan Memberi sumbangan inovasi hasil belajar melalui media wayang.

#### 1.4.2 Secara Praktis

1. *Guru*: Dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan media pembelajaran dengan tema sejenis.
2. *Kepala sekolah*: Memberikan masukan kepada kepala sekolah membuat kebijakan tentang media pengenalan warisan budaya Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan, karena banyak film luar yang tidak mendidik untuk siswa.
3. *Bagi Peneliti Lain*: (1) Penelitian ini akan memberikan kegunaan yaitu pengalaman praktis dalam bidang penelitian ilmiah. (2) dapat mengetahui media wayang untuk memperkaya khazanah keilmuan terhadap hasil belajar yang baik.

### 1.5 Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan media wayang terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi unsur-unsur drama siswa kelas IX SMP Siman Jaya Sekaran Lamongan.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan media wayang terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi unsur-unsur drama siswa kelas IX SMP Siman Jaya Sekaran Lamongan.

### 1.6 Definisi Operasional

1. Belajar dapat diartikan bahwa Seseorang dikatakan belajar apabila ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelum melakukan belajar, atau bila kelakuannya berubah, sehingga lain caranya menghadapi suatu situasi dari pada sebelum belajar. Tingkah laku dalam proses belajar melingkupi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Kata media suatu pengantar atau perantara, sehingga dapat diartikan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai alat untuk kegiatan pembelajaran, untuk memahami materi agar tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Wayang adalah sebuah seni tradisional masyarakat Indonesia berbentuk boneka yang terbuat dari kayu, yang menceritakan kisah-kisah kepahlawanan.
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu materi pembelajaran yang mencakup bahasa, sastra, serta budaya Indonesia untuk menumbuhkan karakter siswa ketika memperoleh pelajaran.
5. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh oleh seseorang karena suatu perbuatan atau kerja keras. Hasil belajar berupa tingkah laku yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
6. Unsur-unsur drama merupakan suatu unsur yang terkandung di dalam drama seperti tema, amanat, latar, alur, penokohan, dan perwatakan.