

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan peserta didik. Dalam proses ini, peserta didik didorong untuk secara aktif mengasah nilai-nilai spiritual, membangun kedisiplinan, membentuk kepribadian yang positif, meningkatkan kecerdasan, menanamkan akhlak mulia, serta menguasai keterampilan yang diperlukan, baik guna kepentingan pribadi maupun kontribusi kepada masyarakat.¹

Pendidikan merupakan pondasi utama untuk memajukan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, maka dapat membangun sumber daya manusia yang unggul dan siap menghadapi tantangan zaman. Hal ini mengacu pada Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Hal di atas menegaskan bahwa pendidikan merupakan hak asasi manusia dan tanggung jawab bersama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1-8.

² Nurkholis, "Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bagi Anak Putus Sekolah Di Daerah Istimewa Yogyakarta (Tinjauan Dari Undang-Undang Nomor 23 TaKunum, F. P. N. (2010). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang, ' *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 ((2013): 1.

yang baik akan melahirkan generasi yang berpengetahuan, berakhlak mulia, dan memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk membangun bangsa. Dengan demikian, pendidikan menjadi kunci untuk mencapai kemajuan dan kesejahteraan bagi seluruh rakyat Indonesia.

Memperoleh pendidikan bagi seluruh warga negara Indonesia bukan hanya sebuah kewajiban, melainkan juga hak yang fundamental. Setiap individu berhak mendapatkan akses terhadap pendidikan yang berkualitas, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 5 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu.³

Pendidikan di era modern ini merupakan peran yang penting dalam hal membentuk manusia yang memiliki keseimbangan dan keserasian antara aspek material dan spritual. Untuk menjadikan manusia pembangunan dan untuk mengembangkan pendidikan tersebut melalui lembaga-lembaga pendidikan, baik pendidikan umum maupun pendidikan yang berbasiskan agama. Maka sarana yang tepat untuk membangun pendidikan tersebut yaitu dengan melalui pendidikan berdasarkan sumber dari Al-Qur'an dan Hadist.⁴

Pendidikan Agama Islam bagaikan keperluan pokok bagi manusia. Selaku pribadi pedagogis yang terlahir berpotensi untuk dididik dan mendidik, manusia membutuhkan pendidikan agama Islam untuk menjadikannya khalifah di bumi. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. pada Al-Qur'an surat An-Nahl

³ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 5 Tentang Hak memperoleh Pendidikan Yang Bermutu.

⁴ N. Ainiyah, "Pembentukan Karakter melalui pendidikan agama Islam", *Al-Ulum*, no. 1 (2013): 25-38.

ayat 78 yang menjelaskan bahwasannya manusia lahir dengan kondisi tidak memahami apapun yaitu:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Berdasarkan ayat tersebut, terlihat dengan jelas bahwasannya pendidikan merupakan komponen dasar dalam kehidupan manusia. Sekalipun manusia telah mencapai kemandirian, kebutuhan akan pendidikan tidak pernah pupus. Hal tersebut memperlihatkan bahwasannya pendidikan ialah kebutuhan alami yang melekat pada diri manusia.⁵

Pendidikan agama khususnya Islam, memegang peran penting dalam membentuk insan yang utuh dan berakhlak mulia. Agama Islam yang menjadi mayoritas dianut oleh penduduk Indonesia, mengajarkan bahwa dunia ini bersifat fana dan hanya sebuah ujian. Seperti yang kita ketahui bahwasannya di Indonesia memiliki 6 agama yang berbeda, dan juga memiliki beragam macam suku, ras, budaya dan antargolongan dalam satu kesatuan. Adapun seperti salah satu semboyan dari Indonesia “Bhinneka Tunggal Ika”, motto nasional Indonesia yang familiar di dengar setiap warga Indonesia, merupakan refleksi mendalam tentang keberagaman yang menjadi ciri khas bangsa ini. Frasa yang berarti “Berbeda-beda tetapi tetap satu” mengungkapkan makna pentingnya persatuan dalam keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA). Konsep Bhinneka

⁵ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Ulama, 2002), 28.

Tunggal Ika menegaskan bahwa perbedaan bukanlah penghalang, melainkan kekuatan yang menyatukan dan membentuk identitas bangsa Indonesia.

Allah Swt. merupakan dzat yang Maha Mengetahui segala sesuatu yang mengajari manusia dengan perantara kalam. Sejalan dengan firman Allah Swt. dalam Q.S. al-‘Alaq/96: 4-5 sebagai berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Pelajaran menulis sama pentingnya dengan membaca, seperti yang ditegaskan dalam ayat ke 4 surat al-‘Alaq, dimana Allah Swt. memerintahkan Rasulullah Saw. untuk belajar membaca dan menulis dalam artian seluas-luasnya. Yaitu membaca ayat-ayat yang tersurat dalam Al-Qur’an dan ayat-ayat yang tersirat di jagat raya. Penjelasan ini erat kaitannya dengan perintah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan secara komprehensif. Surat al-‘Alaq juga berisikan penjelasan tentang perlunya alat dalam melakukan kegiatan (pembelajaran), seperti qalam yang dipergunakan bagi upaya pengembangan dan pemeliharaan ilmu pengetahuan. Qalam dalam ayat ini tidak terbatas pada arti sebagai alat tulis yang banyak digunakan kalangan sntri dilembaga-lembaga pendidikan tradisional, dalam konteks modern melainkan juga mencakup berbagai peralatan yang dapat menyimpan berbagai informasi, mengakses dan menyalurkannya secara cepat, tepat dan akurat seperti halnya komputer, internet, film, video, LCD, proyektor, laptop dan sebagainya berbagai peralatan terkait dengan media dan teknologi pembelajaran.

Media Pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyajikan materi secara sistematis, menarik dan

berkualitas. Media pembelajaran yang tepat dapat mendorong proses belajar yang efektif, membantu peserta didik menyerap informasi baru, dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Namun, pilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, karena tidak semua media cocok untuk semua jenis materi.⁶

Pengetahuan menjadi lebih abstrak apabila disampaikan melalui dialek verbal. Artinya peserta didik seolah-olah mengetahui kata-kata tanpa memahami dan memahami makna yang terkandung dalam kata-kata tersebut. Oleh karena itu, pertemuan peserta didik harus dirancang sedemikian rupa agar pesan-pesan yang disampaikan dapat mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan secara efektif, dilakukan melalui latihan yang dapat mendekatkan peserta didik satu sama lain dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Peran media sangat penting dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Melalui media pembelajaran, hal-hal abstrak dapat menjadi lebih konkrit, media mengatasi batasan-batasan kelas, mengurai objek-objek yang terlalu kompleks. Hal ini akan berjalan dengan mudah jika guru, peserta didik, dan sekolah bekerja sama dalam membangun kesadaran bersama bahwa media sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu salah satunya media visual. Dimana media visual ini berupa gambar, teks, film/video, slide/presentasi. Media pembelajaran gambar menjadi salah satu hal yang menarik untuk dijadikan sebuah media dikarenakan media gambar membuat peserta didik menjadi tertarik

⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

untuk mengikuti pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran visualisasi gambar yaitu media ayang.

Menurut Bachtiar Bahri, mendefinisikan media wayang sebagai tiruan orang atau gambar yang dibuat dari bahan seperti kulit, kayu, atau kertas, yang digunakan untuk mempertunjukkan lakon. Media wayang ini memiliki keunggulan dalam mengkonkritkan isi materi pembelajaran, membuatnya lebih mudah memahami materi dan bermakna bagi peserta didik.

Wayang pada dasarnya adalah cerita tentang kepahlawanan di mana tokoh-tokoh baik berhadapan dengan tokoh-tokoh jahat dan menghancurkannya.⁷ Fakta bahwa wayang telah melalui peristiwa sejarah yang berbeda dari generasi ke generasi menunjukkan betapa budaya wayang begitu melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun seiring berkembangnya zaman, wayang juga sudah dikenal di berbagai daerah bukan hanya di Jawa saja tetapi salah satunya di Kalimantan Selatan yangmana mayoritasnya ber suku Banjar dan juga Dayak. Dikarenakan dulu hingga sekarang banyak masyarakat Jawa bermigrasi ke berbagai daerah salah satunya di Kalimantan Selatan, maka dari itu Wayang juga bisa dikenal di daerah Banjar atas pemencaran suku Jawa ke suku Kalimantan Selatan dan diperkenalkanlah wayang. Bukan hanya itu, semakin berkembangnya zaman dan juga teknologi wayang dapat digunakan dalam berbagai kemasan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan efektif, yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Media wayang dibuat dengan

⁷ Burhan Nurgiyantoro, "Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa," *Pendidikan Karakter* 1 (2011): 18–34.

mencetak gambar animasi dari tokoh-tokoh dalam cerita. Kemudian rekatkan ke karton/kardus dan ditopang dengan styrofoam. Gambar animasi dibuat agar lebih menarik.⁸

Berdasarkan wawancara awal yang dilaksanakan pada Kamis, 16 Februari 2023 di SDN Bawahan Selan 2 peneliti dapat pengamatan di lapangan, ditemukannya bahwa pembelajaran PAIPB kurang efektif dan memerlukan perhatian. Pendidik mengungkapkan dalam proses pembelajaran dari pihak pendidik maupun peserta didik sering mengabaikan yang namanya jenis-jenis tindakan pendidik, urutan dalam pembelajaran, dan tugas-tugas untuk peserta didik. Pendidik juga mengungkapkan ketika pembelajaran sudah berlangsung pendidik hanya menjelaskan pembelajaran yang akan disampaikan, sedangkan peserta didik hanya memperhatikan pendidik yang sedang mengajar. Ketika pembelajaran dimulai pendidik langsung saja menjelaskan pembelajaran tanpa memperhatikan pembelajaran tersebut menggunakan media atau tidak agar pembelajaran lebih efisien dan efektif, sedangkan peserta didik hanya menerima apa yang dijelaskan pendidik dengan keadaan peserta didik paham atau tidak pahami mengenai pelajaran. Sedangkan di dalam kurikulum merdeka, peserta didik dituntut harus terlibat secara aktif baik fisik maupun mental dalam mencari dan merumuskan sendiri pengetahuan, sementara pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, moderator, dan motivator dalam belajar mengajar.

Dari hasil pengamatan pembelajaran PAIPB secara langsung di lapangan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa kualitas pembelajaran PAIBP di kelas V di

⁸ *Ibid*

SD Negeri Bawahan Selan II masih tergolong cukup rendah dibawah nilai KKM dengan rata-rata 40-50. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pendidik masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang tergambar dari cara pendidik mengajar masih menerapkan metode konvensional dimana dalam menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan bercerita atau menggunakan media buku paket sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terletak pada mudah teralihnya perhatian peserta didik ke hal lain, seperti berinteraksi dengan teman daripada menyerap materi. Media pembelajaran yang digunakan pun belum sepenuhnya menarik dan mendukung proses belajar-mengajar. Padahal, penggunaan media atau alat peraga sangat penting dalam pembelajaran PAIBP untuk menarik minat peserta didik, mencegah kebosanan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran khususnya dalam pembelajaran PAIPB. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti pada mata pelajaran PAIBP menggunakan media pembelajaran wayang dikarenakan pada mata pelajaran ini masih kurang untuk menggunakan media yang beragam. Untuk mata pelajaran lainnya sudah lebih baik menggunakan berbagai macam media, hanya mata pelajaran PAIBP yang menggunakan media pembelajarannya kurang.

Pernyataan ini juga didukung oleh hasil penelitian Diana Dodo Mauli Pakpahan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran ini berjalan efektif pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku, Liwa, Lampung Barat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar yang positif dan efektif dalam

pembelajaran Matematika. Antusiasme peserta didik dalam pembelajaran juga cukup bagus, peserta didik menunjukkan antusiasme dalam keterlibatan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, dimana penggunaan media pembelajaran berperan dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar mereka.⁹ Selain itu pernyataan ini didukung juga oleh hasil penelitian Suci Kurniawati diketahui bahwa penggunaan media wayang bisa menjadi lebih menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai tokoh yang akan diceritakan atau diperagakan, sehingga pada akhirnya peserta didik merasa senang dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran menggunakan media wayang. Dengan demikian peneliti mengambil judul “*Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Hasil Belajar PAIBP Siswa Kelas V Di SDN Bawahen Selan 2 Lawa II Kecamatan Mataraman Kabupaten Banjar*”.

B. Definisi Operasional

Untuk mencegah timbulnya kesalahpahaman terkait istilah yang digunakan dalam judul tersebut, maka berikut disampaikan penjelasan dan definisi sebagai berikut:

⁹ Diana Dodo Mauli Pakpahan, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD,” 2023, 1–23.

¹⁰ Suci Kurniawati, “*Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam’iyyatul Khair Ciputat Timur*.” (Jakarta., 2016): 1–6.

1. Pengaruh

Menurut KBBI, pengaruh diartikan sebagai: “Pengaruh adalah daya yang beraal dari sesuatu (seseorang atau benda) yang membantu membentuk watak, keyakinan dan perilaku seseorang”.¹¹

2. Media Wayang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), wayang didefinisikan sebagai boneka tiruan berbentuk manusia yang terbuat dari bahan kulit, kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukkan drama tradisional. Wayang digunakan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional. Adapun media wayang dalam konteks pembelajaran merujuk pada drama tradisional. Adapun media wayang dalam konteks pembelajaran merujuk pada media edukasi berbasis budaya, yaitu wayang mini. Wayang mini sendiri merupakan replika berukuran kecil dari wayang kulit tradisional Indonesia.

Jadi kesimpulan dari media wayang adalah media berupa sosok bayangan berupa lukisan atau karikatur untuk menggambarkan tentang seseorang. Media wayang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa media atau sarana yang digunakan untuk menunjang bentuk konkrit yangmana didalamnya bertujuan untuk menyampaikan informasi yang dipadukan dengan visualisasi bentuk nyata berupa gambar yang dibuat seperti wayang.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (diakses pada tanggal 29 Juli 2024, pukul 18.03). <https://kbbi.web.id/pengaruh>

3. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merujuk perubahan perilaku terjadi dalam diri peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran PAIBP, yang mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yg dimaksud difokuskan pada ranah kognitif, yang diukur berdasarkan teori Taksonomi Bloom. Penilaian dilakukan melalui tes tertulis berupa soal pilihan ganda dengan empat opsi jawaban yaitu A, B, C, dan D. Hasil belajar tersebut bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan kognitif peserta didik dalam level C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis), khususnya pada materi Keteladanan Perjuangan Rasulullah Saw. dalam muatan PAIBP di kelas V SDN Bawahan Selan 2 Lawa II Kecamatan Mataraman Kabupaten Banjar.

4. Pembelajaran PAIBP

Pada Kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) yang merupakan mata pelajaran Nasional (Kurikulum 2013 revisi 2017) merupakan pendidikan yang secara dasar mengembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengalaman ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*).¹²

Pembelajaran PAIBP merupakan proses belajar-mengajar dalam muatan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dilakukan melalui pendekatan ilmiah, meliputi tahapan mengamati, mencoba berdasarkan hasil pengamatan, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan temuan, serta menerapkannya dalam

¹² Syarifuddin K, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Yogyakarta: Deepublish, 2018). h. 14-15.

kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, fokus materi yang digunakan adalah materi “Keteladanan Perjuangan Rasulullah Saw” yang menjadi bagian dari pembelajaran PAIBP untuk menanamkan nilai kebaikan dan kepedulian sosial.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan media wayang dalam pembelajaran PAIBP pada siswa kelas V?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media wayang dalam pembelajaran PAIBP pada siswa kelas V?
3. Apakah ada pengaruh pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media wayang pada siswa kelas V?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media wayang dalam pembelajaran PAIBP pada siswa kelas V
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media wayang dalam pembelajaran PAIBP pada siswa kelas V
3. Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media wayang pada siswa kelas V

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat, baik secara teoritis maupun praktis. Temuan dari peneliti diharapkan menjadi acuan berharga bagi komponen

pendidikan, termasuk guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan, dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan pendidikan.

1. Secara Teoritis

Diharapkan sebagai menjadi referensi bagi peneliti lain dan menambah wawasan baru tentang berbagai macam media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seperti media wayang. Selain itu juga sebagai wahana untuk menambah wawasan pengetahuan mahasiswa(i) UIN Antasari Banjarmasin.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam melakukan perbaikan dengan suasana baru yang lebih kondusif.

- b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat menyampaikan pengetahuan baru bagi pendidik, sehingga kualitas yang ada dapat lebih ditingkatkan, dan memberikan pengetahuan tentang pentingnya mengetahui teori dan media pembelajaran khususnya menggunakan media wayang untuk memberikan variasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian juga dijadikan acuan atau sebagai tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran wayang dengan mengkaitkan kedalam kehidupan sehari-hari terhadap peneliti berikutnya.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian oleh Indriati (2017) dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa yaitu pada siklus I 72,50, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa 87. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) . Sementara perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu dari segi lokasi yangmana penelitian ini dilakukan di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata, serta penelitian ini tidak menggunakan bantuan media sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu berbantuan menggunakan media.
2. Hasil penelitian oleh Diana Dodo Mauli Pakpahan (2023) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas

IV b SD Negeri 3 Way Mengaku, dengan populasi penelitian seluruh peserta didik kelas IV dengan menggunakan sampel teknik *Simple Random Sampling* dengan peserta didik kelas IV a sebagai kelas kontrol dan kelas IV b sebagai kelas eksperimen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dari perbedaan segi lokasi yang mana penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Way Mengaku, dengan subjek penelitian yaitu kelas IV. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Bawahen Selan II dengan subjek penelitian yaitu kelas V.

3. Hasil penelitian oleh Suci Kurniawati (2016) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan ada pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jam'iyatul Khair dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} 2,657 > t_{tabel} 2,0017$ serta nilai sig $(0,010) < 0,05$. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil *posttest* yaitu kelompok eksperimen sebesar 88,1 dan kelompok kontrol sebesar 80,03. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mencari pengaruh dalam penggunaan menggunakan media pembelajaran yaitu media wayang. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini untuk mencari

pengaruh media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III di MI Jam'iyatul Khair, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mencari pengaruh media wayang terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SD Negeri Bawahen Selan II Kecamatan Mataraman Kabupatrn Banjar.

G. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis wayang, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik (Y). Hipotesis, dalam konteks ini, diartikan sebagai jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang validitasnya akan diuji melalui data yang di kumpulkan selama proses penelitian.

H₀: Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas V SDN Bawahen Selan 2 Lawa II Kecamatan Mataraman yang signifikan dengan menggunakan media wayang.

H_a: Terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas V SDN Bawahen Selan 2 Lawa II Kecamatan Mataraman yang signifikan dengan menggunakan media wayang.

H. Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan mencakup latar belakang penelitian, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikan penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II kajian teori dan kerangka pikir yang berisi tinjauan teoritik dan kerangka berpikir.

BAB III metode penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: simpulan dan saran.