

PENGARUH PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI DAN WAYANG KARDUS TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS X-1 SMA NEGERI 1 SURABAYA

Oxsha Dhea Az Zahra Noer Triyono

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: oxshadhea.20042@mhs.ac.ad

Agus Suprijono

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah. Setelah ditelaah, pendidik masih menerapkan metode teacher centered learning dan serta kurangnya penggunaan metode dan media pada pembelajaran Sejarah. Berdasarkan hasil tes gaya belajar, sebagian besar peserta didik memiliki gaya belajar visual. Sehingga diperlukan suatu metode dan media yang menarik dan dapat memberikan gambaran visual dari materi yang disampaikan. Hal ini membuat peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode demonstrasi dan Media wayang kardus Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X-1 SMA Negeri 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen dan desain penelitian non-equivalent control group design yaitu penelitian yang menggunakan sampel kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Pada penelitian ini kelas X-1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Terdapat pengaruh antara penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar sejarah, hal ini dapat dilihat dari hasil Uji-T yang diperoleh nilai Sig. (two-tailed) $0,026 < 0,05$. 2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media wayang kardus terhadap hasil belajar sejarah, hal ini dapat dilihat dari hasil Uji T yang diperoleh nilai Sig. (two-tailed) $0,015 < 0,05$. 3. Terdapat hubungan yang kuat antara metode demonstrasi dan media wayang kardus, hal ini dapat dilihat dari hasil Uji Korelasi Parsial didapatkan nilai Correlation sebesar $0,609$ dengan Nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,005$. 4. Terdapat pengaruh antara penggunaan metode demonstrasi dan media wayang kardus terhadap hasil belajar Sejarah, hal ini dapat dilihat dari hasil Uji F diperoleh nilai signifikansi adalah sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai F hitung $(7,402) > F$ tabel $(3,30)$.

Kata Kunci : Metode demonstrasi, Media wayang kardus, Hasil Belajar Sejarah, Perkembangan Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Budaya Pada Masa Kerajaan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia

Abstarct

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the History subject. After the analysis, it was found that the educators still apply the teacher-centered learning method and the lack of history learning methods and media. Based on the learning style test results, most students had a visual and audio learning style. Hence, we required another method that captivates and can provide a visual representation of the presented material. This inspired the writer to conduct research entitled The Influence of Using Demonstration Methods and Cardboard Puppet Media on the History Learning Outcomes of Class X-1 Students at SMA Negeri 1 Surabaya. This study used a quantitative approach with a Quasi-Experimental research type and a non-equivalent control group design research design, namely research that used Experiment class and Control class samples. In this study, class X-1 was the experimental class and class X-4 was the control class. The research results show that the Solah Wetan Arts Community has experienced an increase in the number of students, growing from 60 people in 2009 to 100 people in 2013. The preservation process involves protective measures such as special training in Ponorogo Reyog art. The community also focuses on costume development, peacock dhadhak, stories, music and classroom development. Utilization efforts are made by using it as a means of entertainment, educational means, building community identity and cultural festivals. Overall, the Solah Wetan Arts Community has played an important role in preserving and promoting Reyog Ponorogo art.

Keywords: Demonstration Method, Cardboard Puppet Media, History Learning Outcomes, Development of Society, Government and Culture During the Kingdom of Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan potensi dan keterampilan secara sadar dan terencana dengan tujuan mencetak generasi yang memiliki kecerdasan spiritual, emosional, intelektual maupun sosial. Pelaksanaan pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang nantinya menjadi aset utama dalam membangun suatu bangsa, dimana hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertera pada pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cukup, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.”

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran merupakan rancangan kegiatan yang dilaksanakan pada suatu lingkungan belajar agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, pembentukan sikap dan kepercayaan oleh pendidik kepada peserta didik.¹ Berdasarkan makna tersebut dapat disimpulkan bahwa istilah pembelajaran pada hakikatnya memiliki makna perencanaan atau perancangan, maka dalam praktiknya terdapat berbagai komponen yang saling bekerja sama guna tercapainya tujuan pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran meliputi pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, media pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Dalam menyusun rencana pembelajaran hubungan antar komponen harus saling terikat agar pelaksanaan pembelajaran dan mencapai keberhasilan belajar. Tercapainya keberhasilan belajar dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satunya melalui peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki atau dicapai peserta didik setelah menerima pembelajaran. Jika hasil belajar baik, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan begitupun sebaliknya. Besar dan kecilnya hasil belajar

peserta didik dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian adalah kegiatan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana kemampuan atau kompetensi yang telah dicapai peserta didik dengan menerapkan berbagai cara dan menggunakan beragam alat penilaian².

Penilaian hasil belajar dapat digunakan sebagai penentu urutan prestasi peserta didik dan mengetahui sasaran belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Maka hasil belajar memiliki peran penting bagi pendidik maupun peserta didik, dimana bagi seorang pendidik hasil belajar dapat dijadikan sebagai cerminan terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik hasil belajar dapat menjadi tolak ukur tingkat kemampuan belajar dan ketuntasan capaian pembelajaran.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa pada masa lalu berdasarkan hubungan sebab akibatnya serta aspek yang berkembang didalamnya. Prinsip belajar dari masa lampau merupakan unsur penting dalam belajar sejarah, hal ini karena manusia dapat 3 memperoleh inspirasi tentang keberhasilan dan kegagalan dengan mempelajari masa lampau sehingga dapat menjadi pegangan guna merencanakan masa kini dan masa depan³. Sejalan dengan Heri Susanto (2014), pembelajaran sejarah bukan hanya sebagai tranfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga proses peserta didik untuk memahami kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah⁴. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, antara lain pembelajaran harus bersifat adaptif sesuai perkembangan zaman peserta didik, berorientasi pada pendekatan nilai atau hikmah dari peristiwa sejarah serta tidak mematkan kreatifitas peserta didik dengan memaksa peserta didik hanya menghafal kata dalam buku teks⁵. Prinsip tersebut dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah melalui pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran⁶. Sejalan dengan Bunyamin, metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran secara pribadi atau berkelompok, agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang⁷. Dalam penerapan metode pembelajaran, keterampilan pendidik dalam

¹ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2019).

² Arief Aulia Rahman dan Cut Eva Nasryah. Evaluasi Pembelajaran, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

³ Murti, H. A. S., & Krisdianto, F. J. (2010). Peran Penting Metode dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah dalam Pemahaman Materi Pelajaran Sejarah.

⁴ Heri Susanto, Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014).

⁵ Ibid.

⁶ Sobry Sutikno, Metode & Model-Model: Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan, (Lombok: Holistica, 2019).

⁷ Bunyamin, Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori, (Jakarta: UHAMKA Press, 2021).

memilih metode memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pendidik yang memiliki pengetahuan mengenai karakteristik dari berbagai metode pembelajaran akan lebih mudah menetapkan metode yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat merupakan bagian dari susunan strategi pembelajaran yang dapat mempengaruhi perubahan sikap, peningkatan pengetahuan, pemahaman dan penguasaan terhadap materi ajar, sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar dengan maksimal.

Metode demonstrasi adalah cara belajar dengan memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu di hadapan peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas. Muhibin Syah berpendapat, metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan memperagakan kepada peserta didik tentang suatu benda, peristiwa dan urutan suatu kegiatan baik secara langsung maupun menggunakan media belajar yang relevan dengan materi ajar⁸. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika pendidik dan peserta didik berinteraksi dua arah, melalui penerapan metode demonstrasi pada pembelajaran Sejarah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi sosial dimana pendidik bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada peserta didik⁹. Siti Fadjarjani berpendapat, media dalam pembelajaran lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi baik secara visual maupun verbal¹⁰. Sebagaimana metode pembelajaran, pendidik juga harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat sebagai sarana yang memberikan peserta didik kemudahan dalam menyerap dan memahami materi ajar yang nantinya memberikan pengaruh pada hasil belajar. Pemanfaatan media pembelajaran juga akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran.

Wayang kardus adalah boneka yang menggambarkan karakter atau tokoh dalam suatu kisah yang dibuat dengan kardus atau bahan sejenisnya lalu diberi kayu pipih sebagai penyangga. Wayang kardus sebagai media pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan suatu peristiwa sejarah sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Fidya Ismiulya menjelaskan, media wayang kardus merupakan media pembelajaran interaktif yang terbuat dari kardus, kemudian dibentuk menjadi sebuah karakter yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, dimana

wayang kardus ini mampu merangsang perhatian dan imajinasi peserta didik dalam mendengarkan sebuah cerita yang disampaikan pendidik¹¹. Menurut Padi, penggunaan sandiwara boneka, wayang dan berbagai model lain termasuk dalam jenis media yang memiliki efektivitas tinggi, hal ini dapat menjadi sarana dalam menyampaikan konsep-konsep sejarah, peristiwa-peristiwa sosial, kegiatan manusia dan konflik didalamnya¹². Penggunaan kardus sebagai bahan utama dapat dipilih karena mudah didapat, ramah lingkungan dan aman bagi peserta didik. Proses pembuatan media juga tidak terlepas dari kreatifitas seorang pendidik

Penelitian ini akan dieksperimenkan di SMA NEGERI 1 Surabaya, yang berlokasi di Jalan Wijaya Kusuma, Kecamatan Genteng, Surabaya. Pemilihan sekolah sebagai subjek penelitian didasarkan pada pengalaman peneliti ketika melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Surabaya, peserta didik memberikan respon yang positif, memiliki semangat dalam belajar dan sebagian besar peserta didik menyimak ketika materi disampaikan. Peserta didik pun mampu mengerjakan LKPD yang diberikan setiap materi telah disampaikan. Namun, ketika ujian dilaksanakan, hasil belajar peserta didik sebagian besar berada di bawah KKM. Setelah ditelaah, pelaksanaan pembelajaran Sejarah masih menerapkan metode *teacher centered learning* dimana peserta didik hanya mendengar dan mencatat, serta kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran Sejarah, hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan peserta didik tidak memahami materi dengan kuat. Pada saat pelaksanaan kegiatan PLP, peneliti memberikan tes hasil uji belajar pada kelas yang diampu dan didapatkan hasil dimana sebagian peserta didik memiliki gaya belajar visual. Hal tersebut membuat peneliti terinspirasi untuk melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan metode dan media yang dapat memberikan gambaran visual dari materi yang disampaikan.

Dengan demikian peneliti memilih untuk menggunakan metode demonstrasi dan media wayang kardus dalam pembelajaran Sejarah untuk memberikan gambaran visual peristiwa Sejarah yang disampaikan dan dapat memunculkan rasa keingintahuan, menambah minat belajar serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna yang nantinya dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar Sejarah peserta didik. Materi ajar yang disampaikan oleh peneliti yaitu Perkembangan Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Budaya Pada Masa Kerajaan Hindu Budha yang meliputi sub-bab Pengaruh Masuknya Budaya Hindu-Budha Terhadap Perkembangan Budaya di Indonesia,

⁸ Ahdar Djamiluddin dan Wardana, Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2019).

⁹ Murti, H. A. S., & Krisdianto, F. J. (2010). Peran Penting Metode dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah dalam Pemahaman Materi Pelajaran Sejarah.

¹⁰ Fadjarjani, S., dkk. Media Pembelajaran Transformatif, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020)

¹¹ Ismiulya, Fidya. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media wayang kardus untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Cendekia Darussalam Aceh Besar. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Ar-Raniry: Banda Aceh.

¹² Padi, A. A. (2010). Mengaktifkan Pengajaran Sejarah Melalui Media. Jurnal Historia Vitae: Seri Pengetahuan dan Pengajaran Sejarah, 24 (2).

Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara dan Kerajaan Sriwijaya. Materi tersebut dipilih karena memiliki banyak istilah, peninggalan dan tokoh kerajaan yang memerlukan gambaran visual, dimana penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan peserta didik kemudahan dalam memahami materi dengan baik. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode demonstrasi dan Media wayang kardus terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta didik Kelas X-1 SMA Negeri 1 Surabaya.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian Quasi Eksperimen non-equivalent control group design. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian dengan mengutamakan data berbentuk angka yang dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai dan hasilnya nanti menunjukkan hubungan antar variabel. Oleh karena itu, arah hubungan yang diperoleh bergantung pada hipotesis dan hasil uji statistik¹³. Quasi eksperimen nonequivalent control group design adalah jenis desain penelitian yang membutuhkan 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen sebagai kelas yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak diberi perlakuan. Pada pelaksanaannya, peneliti memberi perlakuan dan pengukuran dampak dari penerapan metode dan media pada sampel yang dipilih guna menciptakan perbandingan yang menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat perubahan yang disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. Tiap kelas nantinya akan diberikan tes awal (pre-test) dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya kelas akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen materi ajar disampaikan dengan metode demonstrasi dan media wayang kardus. Sedangkan pada kelas kontrol penyampaian materi menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Pada akhir penelitian akan diberikan tes akhir (post-test) untuk kemudian hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan. Paradigma penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1 Non-equivalent Control Grup Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan:

O1 :Pre-test Kelompok Eksperimen

O3 : Pre-test Kelompok Kontrol

X : Perlakuan yang diberikan

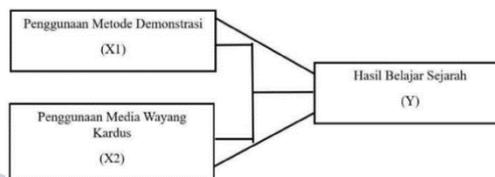
O2 : Pos-test Kelompok Eksperimen

O4 : Pos-test Kelompok Kontrol

Pada penelitian ini terdapat variabel bebas dan terikat, yang diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Variabel Bebas (bebas) : X¹ Metode Demonstrasi, X² Media Wayang Kardus
- b. Variabel Terikat (terikat) : Y Hasil belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X-1 SMAN Negeri 1 Surabaya

Gambar 2 Variabel Penelitian



Surabaya yang berlokasi di Jalan Wijaya Kusuma No, 48 Surabaya, Jawa Timur pada pembelajaran semester II tahun ajaran 2024-2025. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 267 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dan diambil dua sampel yang mewakili, yaitu:

- a) Kelompok eksperimen adalah kelas X-1 yang berjumlah 33 peserta didik.
- b) Kelompok kontrol adalah kelas X-4 yang berjumlah 33 peserta didik.

Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Pada data primer, peneliti menggunakan sumber berupa hasil angket peserta didik, hasil belajar peserta didik, hasil wawancara dan observasi di SMAN 1 Surabaya. Pada data sekunder, peneliti menggunakan sumber berupa laporan, profil atau buku pedoman sekolah, buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai metode pembelajaran demonstrasi dan media pembelajaran wayang kardus. Teknik pengambilan data yang dilaksanakan peneliti yaitu wawancara, dokumentasi, angket dan tes hasil belajar.

Dalam pengambilan data variabel X, peneliti menggunakan angket dimana dalam penyusunan instrumennya menggunakan skala likert dengan pedoman penskoran sebagai berikut.

Kriteria		Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Ragu-Ragu	RG	3
Tidak Baik	TB	2
Sangat Tidak Baik	STB	1

Tabel 1 Pedoman Penskoran Skala Likert

Pengambilan data dari kuisioner tersebut selanjutnya akan dirumuskan dengan perhitungan berikut:

$$Rumus\ Indeks\ \% = \frac{jumlah\ skor\ aktual}{jumlah\ skor\ ideal} \times 100\%$$

Gambar 3 Rumus Indeks Data Angket

¹³ Muhammad Sidik Priadana & Denok Sunarsi. Metode Penelitian. Kuantitatif, (Tangerang: Pascal Books, 2021).

Skor	Kriteria
Angka 0% - 19,99%	Sangat Tidak Baik
Angka 20% - 39,99%	Tidak Baik
Angka 40% - 59,99%	Ragu-Ragu
Angka 60% - 79,99%	Baik
Angka 80% - 100%	Sangat Baik

Tabel 2 Interpretasi Skor Skala Likert

Sedangkan dalam pengambilan data variabel Y, peneliti menggunakan tes tertulis berupa *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *pos-test* setelah mendapat perlakuan. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan teknis analisis data dengan memeriksa seluruh data dari variabel penelitian guna memastikan bahwa data yang dikumpulkan telah tervalidasi, tersimpan dengan baik, dan dapat diolah untuk kebutuhan analisis sehingga data lebih mudah dipahami dan memperoleh kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Metode Demonstrasi pada Pembelajaran Sejarah

Indikator	Nomor Soal	Presentase	Kategori
Sikap	1, 2, 3	80,61%	Sangat Baik
Kesan	4, 5	84,55%	Sangat Baik
Keaktifan	6, 7	83,94%	Sangat Baik
Efektifitas	8, 9, 10	83,43%	Sangat Baik
Rata-rata		83,13%	Sangat Baik

Tabel 3 Hasil Analisis Angket Respon Metode demonstrasi

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan presentase rata-rata dari indikator angket respon metode demonstrasi berada pada skor 83,13%, hal ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dimana hal ini dibuktikan dengan respon peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti pada sesi tanya jawab seperti memberikan pertanyaan dan memberikan jawaban serta mampu menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan baik.

Melalui Gambar visual dalam power point interaktif pada materi Pengaruh Masuknya Budaya Hindu Buddha Terhadap Perkembangan Budaya di Indonesia, memberikan kemudahan dalam memahami materi sehingga peserta didik mampu memberikan jawaban dengan tepat sesuai dengan pemahaman yang telah diperoleh mengenai proses masuk dan berkembangnya budaya Hindu Buddha di Indonesia dan mengidentifikasi pengaruh budaya Hindu Buddha dengan budaya Indonesia yang masih berlangsung hingga saat ini. Selain itu mendemonstrasikan tata cara pembuatan media wayang juga memberikan kesan yang bermakna dan membantu peserta didik untuk saling berinteraksi, sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat belajar yang nantinya memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar Sejarah.

2. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Wayang Kardus pada Pembelajaran Sejarah

Indikator	Nomor Soal	Presentase	Kategori
Keterampilan	1, 2, 3	74,95%	SANGAT SETUJU
Kesesuaian	4, 5, 6	84,85%	SANGAT SETUJU
Efektifitas	7, 8	77,58%	SANGAT SETUJU
Kesan	9, 10	82,73%	SANGAT SETUJU
Rata-rata		80,03%	SANGAT SETUJU

Tabel 4 Hasil Analisis Angket Respon Media Wayang Kardus

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan presentase rata-rata dari indikator angket respon Media Wayang Kardus berada pada skor 80,03%, hal ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi masuk dalam kategori "Sangat Baik" pada kegiatan pembelajaran, memberikan kesan dalam pembelajaran yang disampaikan dengan tokoh yang sesuai dengan materi ajar. Hal ini dibuktikan dengan respon peserta didik secara langsung yang menunjukkan antusias pada penyampaian materi menggunakan wayang kardus. Pada penyampaian materi dengan mendemonstrasikan wayang kardus, peneliti memadukan dengan *powerpoint* interaktif sebagai latar permainan wayang. *Powerpoint* Interaktif yang dimaksud adalah tidak hanya sebagai latar, tetapi juga memuat informasi dari istilah yang disampaikan, sehingga tidak hanya mendengarkan tetapi peserta didik juga membaca informasi atau pengetahuan yang disampaikan melalui layar. Dalam materi ini peneliti menyajikan istilah baru seperti Siddhayatra, video ilustrasi arkeolog yang sedang menggali informasi mengenai kerajaan Sriwijaya dan juga menampilkan gambar-gambar prasasti yang memuat informasi mengenai Kerajaan Sriwijaya. Kesesuaian dengan materi memberikan kemudahan pada peserta didik untuk memahami materi ajar dengan baik.

3. Hasil Posttest dan Pretest Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik

a) Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan sampel kelas yang tidak diberikan perlakuan dalam pembelajaran sejarah, baik perlakuan berupa metode demonstrasi maupun media wayang kardus. Pada penelitian ini, dalam 3 pertemuan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran metode konvensional atau metode ceramah, dimana peneliti menyampaikan pembelajaran dan menjadi pusat utama informasi dengan menampilkan power point dengan materi Perkembangan Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Budaya Pada Masa Kerajaan Hindu Budha yang meliputi sub-bab Pengaruh Masuknya Budaya Hindu-Budha Terhadap Perkembangan Budaya di Indonesia, Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara dan Kerajaan Sriwijaya.

Pada tahap awal sebelum pembelajaran peneliti meminta peserta didik membaca materi dalam LKS

selama 15 menit dan setelahnya memberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang pengetahuan peserta didik. Tahap selanjutnya peneliti menyampaikan materi ajar menggunakan media powepoint dan memberikan pertanyaan disela-sela penyampaian materi. Pembelajaran ditutup dengan peserta didik mengerjakan LKPD dan kuis interaktif guna meningkatkan ingatan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil Pre-test	Nilai Pre-test	Hasil Post-test	Nilai Post-test
Nilai tertinggi	80	Nilai tertinggi	84
Nilai terendah	54	Nilai terendah	67
Rata-rata	64,4%	Rata-rata	71,3%

Tabel 5 Tabel Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Sejarah Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel hasil pre-test dan post-test diatas, dapat dilihat hasil dari penilaian hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata presentase nilai yang diperoleh kelas X-4 sebagai kelas kontrol sebesar 64,4% dan 71,3%. Maka dapat disimpulkan hasil pre-test dan pos-tes kelas kontrol masuk pada kategori “Baik”.

Level Kognitif	Indikator	Nomor Soal	Presentase Hasil Belajar
C1	Menjelaskan maksud dari suatu istilah atau peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	1, 2	73,64%
C2	Menjelaskan masa kepemimpinan raja-raja pada suatu Kerajaan	3	72,73%
C3	Menyebutkan hasil akulturasi kehidupan antara budaya Hindu-Buddha dan Indonesia serta menyebutkan yang masih bisa dijumpai hingga saat ini.	4, 5	75,76%
C4	Menemukan dan menjelaskan penyebab terjadinya suatu peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	6, 7	79,09%
C5	Mengambil hikmah dari	8	80,15%

	peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia		
C6	Menyusun jawaban terkait faktor terjadinya suatu peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	9, 10	80,85%
Rata-rata Presentase		75,83%	
Kategori		Baik	

Tabel 6 Rata-rata Presentase Nilai Indikator Tes Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, dapat dilihat tes uji hasil belajar berupa dari pre-tes dan post-tes yang telah dilaksanakan oleh kelas kontrol memperoleh skor presentase rata-rata 75,83 dan masuk dalam kategori “Baik”. Dapat dilihat dari level kognitif C6 dengan presentase tertinggi yaitu sebesar 80,85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik secara perlahan mampu memahami materi ajar dan mulai percaya diri untuk menyusun jawaban mengenai faktor terjadinya suatu peristiwa pada masa Hindu Buddha dengan baik.

b) Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan sampel kelas yang diberikan perlakuan dalam pembelajaran sejarah berupa penggunaan metode demonstrasi dan media wayang kardus. Sebagai kelas yang diberi perlakuan, kelas eksperimen berperan sebagai penentu berhasil tidaknya penelitian dilaksanakan. Pada penelitian ini, dalam 3 kali pertemuan kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran sejarah menggunakan metode demonstrasi dan media wayang kardus dengan menampilkan tokoh-tokoh pada peristiwa Sejarah materi Perkembangan Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Budaya Pada Masa Kerajaan Hindu Budha yang meliputi sub-bab Pengaruh Masuknya Budaya Hindu-Budha Terhadap Perkembangan Budaya di Indonesia, Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara dan Kerajaan Sriwijaya.

Hasil Pre-test	Nilai Pre-test	Hasil Post-test	Nilai Post-test
Nilai tertinggi	82	Nilai tertinggi	94
Nilai terendah	54	Nilai terendah	72
Rata-rata	69,1	Rata-rata	82,6

Tabel 7 Tabel Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Sejarah Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel hasil pre-test dan post-test diatas, dapat dilihat hasil dari penilaian hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata presentase nilai yang diperoleh kelas X-1 sebagai kelas eksperimen sebesar 69,1%% dan 82,6%. Maka dapat disimpulkan hasil pre-test termasuk dalam kategori “Baik” dan post-test termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Tabel 8 Rata-rata Presentase Nilai Indikator Tes Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Level Kognitif	Indikator	Nomor Soal	Presentase
C1	Menjelaskan maksud dari suatu istilah atau peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	1, 2	83%
C2	Menjelaskan masa kepemimpinan raja-raja pada suatu Kerajaan	3	86,5%
C3	Menyebutkan hasil akulturasi kehidupan antara budaya Hindu-Buddha dan Indonesia serta menyebutkan yang masih bisa dijumpai hingga saat ini.	1	85,45%
C4	Menemukan dan menjelaskan penyebab terjadinya suatu peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	6, 7	87,50%
C5	Mengambil hikmah dari peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	8	84,85%
C6	Menyusun jawaban terkait faktor terjadinya suatu peristiwa pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	9, 10	85,45%
Rata-rata Presentase			83,83%
Kategori			Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, dapat dilihat tes uji hasil belajar berupa dari pre-tes dan post-tes yang telah dilaksanakan oleh kelas eksperimen memperoleh skor presentase 83,83% dan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen sebagai

kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak diberi perlakuan. Dapat dilihat juga berdasarkan perbedaan dari setiap kategori tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen, sebagai kelas yang diberi perlakuan lebih mampu dalam mengerjakan tes soal hasil belajar dan menunjukkan hasil belajar Sejarah yang baik peserta didik setelah diberikan pembelajaran dengan Metode Demonstrasi dan Media Wayang Kardus.

4. Hasil Uji Prasyarat
a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dalam penelitian guna mengetahui apakah data yang diperoleh telah berdistribusi secara normal. Pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan berdasarkan hasil pengujian diperoleh uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL Angket Metode demonstrasi (X-1)	,103	33	,200*	,942	33	,077
Angket Media Wayang (X-1)	,139	33	,105	,937	33	,054
Pre-Test Eksperimen (X-1)	,115	33	,200*	,973	33	,582
Post-Test Eksperimen (X-1)	,142	33	,089	,975	33	,644
Pre-Test Kontrol (X-4)	,128	33	,183	,947	33	,109
Post-Test Kontrol (X-4)	,099	33	,200*	,965	33	,355

Berdasarkan analisis output spss berdasarkan tabel diatas yang terdiri dari data nilai angket, pre-test dan pos-test pada kelas control dan eksperimen. Adapun nilai signifikansinya secara berturut-turut bernilai: 0,200; 0,105; 0,200; 0,089; 0,183; 0,200. Keenam nilai signifikasni tersebut bernilai > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data-data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian dapat dilanjut pengujian prasyarat berikutnya yaitu pengujian homogenitas.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian dilakukan guna mengetahui homogen atau tidaknya suatu data. Pengujian homogenitas menggunakan uji metode Levene dan berdasarkan hasil pengujian diperoleh uji normalitas masing-masing variabel, output SPSS pada tabel diatas diperoleh hasil 0,071 > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa distribusi data bersifat homogen.\

Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

HASIL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,490	26	167	,071

5. Hasil Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linear Berganda

Uji Regresi Linier Berganda merupakan uji guna mengetahui arah hubungan variabel Y dengan variabel X serta memprediksi nilai variabel Y apabila nilai variabel X diketahui. Berdasarkan hasil analisis tabel output hasil uji regresi linier berganda dengan SPSS yaitu:

Tabel 11 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16,589	7,636		2,172	,038
MEDIA	,430	,166	,394	2,593	,015
METODE	,365	,156	,354	2,335	,026

Y = a + bX1 + bX2

16,589 + 0,430X1 + 0,365X2

Nilai konstanta yang di peroleh sebesar 16,589 maka bisa diartikan jika variabel bebas bernilai 0 (konstan) maka variabel terikat bernilai 16,589 dan nilai koefisien regresi Variabel X1 bernilai positif (+) sebesar 0,430 maka bisa diartikan bahwa jika variabel X1meningkat maka variabel Y juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien regresi Variabel X2 bernilai positif (+) sebesar 0,365 maka bisa diartikan bahwa jika variabel X2 meningkat maka variabel Y juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya.

b) Uji Korelasi Parsial

Berdasarkan hasil analisis Output Uji Korelasi Parsial dapat disimpulkan, terdapat korelasi antara Variabel terikat Hasil Belajar dengan Variabel Bebas Metode demonstrasi, terdapat korelasi antara variabel terikat Hasil Belajar dengan variabel bebas Media wayang kardus dan terdapat korelasi antara variabel bebas Metode demonstrasi dengan variabel bebas Media wayang kardus

- 1) Tabel Output "none" menunjukkan korelasi antara Variabel Metode demonstrasi dan Wayang Kardus sebelum dimasukkan Variabel Hasil Belajar ke dalam analisis. Dari Output didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai korelasi sebesar 0,694 (positif) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan, positif dan kuat antara Variabel Metode demonstrasi dengan Variabel Hasil Belajar.
- 2) Tabel Output kedua "Hasil Belajar" menunjukkan nilai korelasi variabel Metode demonstrasi dengan Media wayang kardus setelah memasukkan Hasil

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	19,025	5,156		3,690	,001
MEDIA	,333	,088	,501	3,789	,001
METODE	,346	,114	,400	3,024	,005

a. Dependent Variabel: HASILBELAJAR

Belajar sebagai variabel kontrol ke dalam analisis. Berdasarkan tabel output nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dan terjadi penurunan nilai koefisien korelasi menjadi 0,609 (positif), maka H0 ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara Metode demonstrasi dan Media wayang kardus dengan Hasil Belajar.

Tabel 12 Hasil Uji Korelasi Parsial

Correlations					
Control Variabels		X1	X2	Y	
-none. ²	X1	Correlation	1,000	,694	,421
		Significance (2-tailed)		,000	,015
		Df	0	31	31
	X2	Correlation	,694	1,000	,625
		Significance (2-tailed)	,000		,000
		Df	31	0	31
Y	Correlation	,421	,625	1,000	
	Significance (2-tailed)	,015	,000		
	Df	31	31	0	
Y	X1	Correlation	1,000	,609	
		Significance (2-tailed)		,000	
		Df	0	30	
	X2	Correlation	,609	1,000	
		Significance (2-tailed)	,000		
		Df	30	0	

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.

6. Uji F (Simultan)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	107,957	2	53,979	7,402	,002 ^b
Residual	218,770	30	7,292		
Total	326,727	32			

a. Dependent Variabel: HASILBELAJAR

b. Predictors: (Constant), METODE, MEDIA

Tabel 13 Hasil Uji F

Berdasarkan Output di atas diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar 0,002 < 0,05 dan nilai F hitung (7,402) > F tabel (3,30) sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y.

7. Uji Dua Pihak

Uji dua pihak merupakan uji yang dilakukan apabila hipotesis nol (H0) berbunyi sam dengan dan hipotesis alternatifnya (Ha) berbunyi tidak sama dengan. Dalam uji hipotesis menggunakan uji dua pihak, berlaku ketentuan nilai t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel maka H0 diterima. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh hasil t hitung masing-masing variabel sebagai berikut:

Hasil Uji T dengan SPSS

1. Jika nilai sig < 0,05 atau t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y
 2. Jika nilai sig > 0,05 atau t hitung < t tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y,
- Dalam menentukan nilai besarnya t tabel dalam penelitian ini, digunakan rumus sebagai berikut:

$$t(a/2; n - k - 1)$$

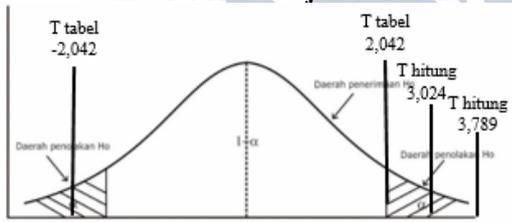
$$= t(0,025; 33 - 3 - 1)$$

$$= t(0,025; 29)$$

$$= 2,045$$

Keterangan:
 n = Jumlah Sampel
 k = Jumlah Variabel
 a = 0,05 = tingkat kepercayaan = 95%

Gambar 4 Kurva Uji Dua Pihak



Dapat dilihat pada hasil uji menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 3,789 > 2,045 bersifat positif dan 3,024 > 2,045 bersifat positif, hal tersebut berarti arah pengaruh variabel metode demonstrasi dan media wayang kardus terhadap variabel hasil belajar sejarah menunjukkan adanya pengaruh yang positif. Pada variabel metode demonstrasi terhadap hasil belajar sejarah peserta didik menunjukkan hasil sebesar 0,001 < 0,05 dan media wayang kardus terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil 0,005 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H0 ditolak dan Ha diterima.

B. Pembahasan

1. Terdapat pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar Sejarah peserta didik kelas X-1 SMA negeri 1 Surabaya

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.918 ^a	.843	.838	.47849

a. Predictors: (Constant), X1

Tabel 14 Koefisien Determinasi (R2) Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran sejarah di kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33 peserta didik, pengaruh antara penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar sejarah didapat dari hasil Uji-T. Hasil uji tersebut diperoleh nilai Sig. (two-tailed) 0,026 < 0,05, yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima. Maka diperoleh kesimpulan bahwa metode demonstrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah. Berdasarkan hasil koefisien determinasi diketahui nilai R Square sebesar 0,843 maka dapat disimpulkan bahwa besaran pengaruh variabel Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar sebesar 84,3%. Sedangkan sisanya (100% - 84,3% = 15,7%) dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti.

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran dengan mempertunjukkan kepada peserta didik tahapan suatu kegiatan atau peristiwa secara runtut dan benar agar lebih mudah dipahami. Pada penelitian ini pelaksanaan metode demonstrasi menggunakan Teori Kognitif Sosial Albert Bandura sebagai dasar teori, dimana pembelajaran dirancang guna menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dengan pendidik memiliki peran untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan dengan bantuan berbagai media antara lain film, gambar, boneka, dan sebagainya. Pada pelaksanaannya, teori kognitif sosial memiliki 4 komponen penting, diantaranya 1) Attention, memperhatikan perilaku suatu objek, 2) Retention, menyimpan hal yang telah diamati, 3) Motor Reproduction, menerjemahkan hasil dari mengamati, dan 4) Vicarious reinforcement and motivational, dorongan kekuatan dan motivasi untuk mengulang-ulang hal telah disampaikan supaya tidak hilang. Dimana pada teori ini, pendidik memiliki peran sebagai penentu kondisi pembelajaran dengan memberikan pembelajaran secara bertahap dengan bantuan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik guna memberikan perubahan kearah yang lebih baik guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Hal inilah yang menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran langsung atau direct instruction dimana menurut Kardi (dalam Hunaepi dkk, 2014) pelaksanaan pembelajaran secara langsung atau direct instruction pola kegiatan dilaksanakan secara bertahap guna menyampaikan informasi secara prosedural dengan baik, dimana tahap dalam yang dilaksanakan yaitu: 1) penyampaian tujuan pembelajaran; 2) mendemonstrasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan; 3) memberi latihan terbimbing; 4) mengecek pemahaman dengan memberikan umpan balik; 5) memberikan perluasan latihan dan pemindahan ilmu. Maka pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan Metode Demonstrasi sejalan dengan teori Albert Bandura, dimana pembelajaran disampaikan secara bertahap menggunakan bantuan berbagai media dengan tujuan memberikan perubahan kognitif dan perilaku peserta didik kearah yang lebih baik

Setelah diberi perlakuan, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih aktif dan memberikan kesan yang bermakna dimana hal tersebut juga sesuai dengan skor indikator kesan dan keaktifan yang memperoleh presentase tinggi. Berdasarkan hal ini sesuai teori Albert Bandura, dimana proses mengamati dan menyimpan pengetahuan yang selanjutnya ditanamkan dalam diri peserta didik akan mengalami perubahan kognitif dan perilaku secara perlahan ke arah yang lebih baik dimana peserta didik dapat mengerjakan tes dengan baik, menjawab dan memberi pertanyaan dengan aktif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengingat materi yang disampaikan dengan baik dan memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar.

2. Terdapat pengaruh penggunaan media wayang kardus terhadap hasil belajar Sejarah peserta didik kelas X-1 SMA negeri 1 Surabaya

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.895 ^a	.800	.794	.82351

a. Predictors: (Constant), X2

Tabel 15 Koefisien Determinasi (R²) Media Wayang Kardus Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas X-1 sebagai kelas eksperimen, pengaruh antara penggunaan media ayang kardus terhadap hasil belajar peserta sejarah dapat dilihat dari hasil Uji-T, dimana dapat dilihat pada tabel diatas bahwa diperoleh nilai Sig. (two-tailed) 0,015 < 0,05, yang menandakan H0 ditolak dan Ha diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media wayang kerdus memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah peserta didik. Berdasarkan hasil koefisien determinasi diketahui nilai R Square sebesar 0.800 maka dapat disimpulkan bahwa besaran pengaruh variabel Media Wayang Kardus terhadap Hasil Belajar sebesar 80,0%. Sedangkan sisanya (100% - 80% = 20%) dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti.

Pada penelitian ini, teori yang mendasari media wayang kardus adalah teori media pembelajaran yang disampaikan Levied dan Lentz, dimana terdapat 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: a) Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik untuk berkonsntrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna dari visual yang ditampilkan, sehingga kemungkinan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran. b) Fungsi afeksi, dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, seperti menonton konflik dalam peristiwa yang disampaikan. c) Fungsi kognitif, memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami teks dan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan. d) Fungsi kompensatoris, memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami teks dan mengakomodasi peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan melalui teks atau verbal.

Peserta didik yang biasanya mengantuk saat penyampaian materi dengan metode ceramah menjadi tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan dan mengerjakan LKPD dengan baik. Setelah penyampaian materi, peneliti meminta peserta didik mengisi angket respon dari pelaksanaan pembelajaran dan meminta waktu 10 menit kepada peserta didik untuk melakukan refleksi, beberapa mengatakan penggunaan wayang kardus seperti diajak untuk masuk ke dalam peristiwa yang disampaikan dan lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media wayang kardus dapat menarik perhatian peserta didik dan kemungkinan membantu peserta didik untuk mengingat materi lebih mudah dengan ditampilkan tokoh wayang dan suara pengiring jalannya permainan wayang. Hal ini yang membantu pesserta didik memahami materi sehingga dapat memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar dengan baik.

3. Terdapat hubungan antara penggunaan metode demonstrasi dan media wayang kardus

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.924 ^a	.853	.848	1.093

a. Predictors: (Constant), X2

Tabel 16 Koefisien Determinasi (R²) Metode Demonstrasi dan Media Wayang Jurnal

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, hubungan antara metode demonstrasi dan media wayang kardus diperoleh dari hasil olah data Uji Korelasi Parsial yang telah dilaksanakan pada data yang telah diperoleh, dapat dilihat dari tabel Output Y (Hasil Belajar) 80 didapatkan nilai Correlation sebesar 0,609 (terjadi penurunan nilai koefisien korelasi) dengan Nilai Sig. sebesar 0,000 (<<0,005) maka bisa disimpulkan bahwa Variabel X1 (Metode demonstrasi) memiliki hubungan yang kuat dengan X2 (Media Wayang) dengan Hasil Belajar sebagai variabel kontrol. Berdasarkan hasil koefisien determinasi diketahui nilai R Square sebesar 0,853 maka dapat disimpulkan bahwa besaran pengaruh variabel Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar sebesar 85,3%. Sedangkan sisanya (100% - 84,3% = 14,7%) dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti.

Hubungan kedua variabel tersebut juga dikuatkan dengan teori yang menjadi dasar penelitian berupa Teori Kognitif Sosial Direct Instruction oleh Albert Bandura yang mendukung metode pembelajaran demonstrasi dan teori media pembelajaran visual oleh Levie dan Lentz yang mendukung media wayang kardus. Pada teori kognitif sosial, Albert banduran menyebut teorinya didasarkan atas beberapa alasan, antara lain untuk menempatkan manusia mempunyai kemampuan kognitif yang berkontribusi pada proses motivasi manusia, afeksi dan tindakan, meregulasi perilaku dan membuat sistem-sistem sosial untuk mengorganisasi dan restrukturisasi kehidupan manusia. Dimana dalam pelaksanaannya pendidik sebagai manusia yang memiliki kemampuan kognitif berperan

sebagai penyampai pengetahuan melalui demonstrasi atau menggunakan alat bantu berupa media secara langsung dihadapan peserta didik guna terjadinya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik melalui proses pengamatan dan meniru secara langsung melalui objek atau subjek sebagai model guna terjadinya perubahan peserta didik sikap, pengetahuan dan keterampilan kearah yang lebih baik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan demonstrasi dalam pembelajarn didukung dengan media pembelajaran wayang kardus dan powerpoint interaktif, sebagai pemberi gambaran visual terhadap peristiwa sejarah yang disampaikan sehingga dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi ajar yang disampaikan.

4. Terdapat pengaruh penggunaan metode demonstrasi dan media wayang kardus terhadap hasil belajar Sejarah peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 1 Surabaya

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.937 ^a	.877	.869	.628

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y1

Tabel 17 Koefisien Determinasi (R²) Metode Demonstrasi dan Media Wayang Kardus Terhadap Hasil Belajar

Hasil analisis sebelumnya menunjukkan bahwa hubungan antara metode demonstrasi dan media wayang kardus dikatakan kuat. Selanjutnya uji pengaruh keduanya terhadap hasil belajar sejarah peserta didik dapat dilihat melalui hasil Uji F yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dapat dilihat berdasarkan hasil Output hasil uji diketahui Sig. Untuk mengaruh X 1 DAN X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai F hitung $7,402 > F$ tabel X. Dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh antara X1 Metode demonstrasi dan X2 Media wayang kardus memberikan pengaruh secara simultan terhadap Y Hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil koefisien determinasi diketahui nilai R Square sebesar $0,877$ maka dapat disimpulkan bahwa besaran pengaruh variabel Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar sebesar $87,7\%$.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan pasca penelitian berupa penggunaan metode demonstrasi dan media wayang kerdus pada hasil belajar sejarah, terdapat perbedaan hasil atau nilai antara pre-tes dan pos-tes yang telah dilaksanakan, dimana perbedaan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Teori yang menjadi dasar penggunaan variabel dalam penelitian juga telah sesuai dan dilaksanakan. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Wayang Kerdus memberika pengaruh kepada hasil belajar Sejarah peserta didik.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan dan Persiapan Penelitian

Tahap perencanaan dan persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum turun ke lapangan. Peneliti melaksanakan tahap perencanaan pada saat melaksanakan kegiatan Pengenala Lingkungan Persekolahan (PLP). Dimana pada tahap perencanaan peneliti menentukan tujuan penelitian, melakukan identifikasi masalah, mencari data yang diperlukan dan studi pustaka dengan melakukan wawancara, observasi serta mencari referensi melalui buku, penelitian terdahulu dan internet. Berdasarkan kegiatan perencanaan, peneliti menemukan permasalahan berupa rendahnya hasil belajar dan berdasarkan hasil tes gaya belajar sebagian besar peserta didik memiliki gaya belajar visual. Peneliti menjadi terinspirasi untuk menerapkan metode demonstrasi dan media wayang kardus pada kegiatan pembelajaran Sejarah. Setelah menentukan subjek dan objek penelitian peneliti melakukan persiapan dengan menentukan tanggal pelaksanaan penelitian, berkas untuk diserahkan kepada pihak sekolah dan perlengkapan mengajar seperti menyusun modul ajar, menyusun materi ajar Perkembangan Kehidupan Masyarakat Pemerintahan Dan Budaya Pada Masa Kerajaan Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia, membuat wayang, latar permainan wayang dan musik pengiringnya.

2. Pelaksanaan Penelitian, Kendala dan Solusi

Pada tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pengambilan data pada 3 kelas, dimana kelas X-3 sebagai kelas uji validitas, kelas X-1 sebagai kelas Eksperimen dan Kelas X-4 sebagai kelas X-1 dimana pada kelas uji validitas dan kelas Eksperimen peneliti memberikan perlakuan berupa penyampaian materi dengan metode demonstrasi dan media wayang kardus. Hal ini dilakukan guna mengetahui validitas angket respon dan soal tes serta pengaruh dari metode 85 demonstrasi dan media wayang kardus terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada kelas kontrol penyampaian materi dilakukan dengan metode konvensional ceramah.

Penelitian dibuka dengan pemberian pre-tes, kemudian dilanjut dengan penerapan metode demonstrasi dan media wayang kardus dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti memberikan angket respon untuk mengetahui kondisi yang dirasakan peserta didik saat diberi perlakuan. Pada tahap terakhir ditutup dengan pos-tes, untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang berikan. Tahap selanjutnya peneliti melakukan olah data. untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

Pada tahap ini, peneliti menemukan kendala antara lain kendala teknis dan waktu penelitian. Dari kendala yang dihadapi, peneliti melakukan

evaluasi dan mengambil hikmah pentingnya memanfaatkan waktu dan mengatur strategi sebaik mungkin, meski memiliki banyak persiapan jika dapat menggunakan waktu dengan baik maka kegiatan yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik juga.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa penerapan metode demonstrasi dan media wayang kardus memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah pada materi Perkembangan Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Budaya Pada Masa Kerajaan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dimana metode dan media yang diberikan juga memberikan peserta didik pengalaman baru, menjadikan pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Selain itu pada penelitian dan olah data yang telah dilaksanakan juga ditemukan hasil untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu:

- a) Terdapat Pengaruh antara Penggunaan Metode demonstrasi terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X-1 SMA Negeri 1 Surabaya
- b) Terdapat Pengaruh antara Penggunaan Media wayang kardus terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X-1 SMA Negeri 1 Surabaya
- c) Terdapat Hubungan antara Metode demonstrasi dan Media wayang kardus
- d) Terdapat Pengaruh antara Penggunaan Metode demonstrasi dan Media wayang kardus terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X-1 SMA Negeri 1 Surabaya

B. Saran

1. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu memanfaatkan waktu lebih baik lagi sehingga tidak ada waktu yang terbuang dengan sia-sia, mengingat banyaknya persiapan yang harus dikerjakan agar tidak dikerjakan dengan terburu-buru.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru untuk lebih berkreasi dan berinovasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak mudah merasa bosan dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna sehingga materi ajar yang disampaikan dapat diingat dengan mudah dan kuat.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan selalu belajar mandiri di rumah, sehingga saat materi disampaikan peserta didik sudah memiliki bekal materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu bisa lebih memanfaatkan teknologi untuk belajar dengan gaya belajar yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ahdar Djamaluddin dan Wardana, Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2019).
- Arief Aulia Rahman dan Cut Eva Nasryah. Evaluasi Pembelajaran, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).
- Bunyamin, Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori, (Jakarta: UHAMKA Press, 2021).
- Fadjarajani, S., dkk. Media Pembelajaran Transformatif, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020)
- Heri Susanto, Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014).
- Sobry Sutikno, Metode & Model-Model: Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan, (Lombok: Holistica, 2019).
- Muhammad Sidik Priadana & Denok Sunarsi. Metode Penelitian. Kuantitatif, (Tangerang: Pascal Books, 2021).

B. Jurnal Ilmiah

- Murti, H. A. S., & Krisdianto, F. J. (2010). Peran Penting Metode dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah dalam Pemahaman Materi Pelajaran Sejarah.
- Padi, A. A., (2010). Mengaktifkan Pengajaran Sejarah Melalui Media. *Jurnal Historia Vitae: Seri Pengetahuan dan Pengajaran Sejarah*, 24 (2).

C. Skripsi

- Ismiulya, Fidyah. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Wayang Kardus untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Cendekia Darussalam Aceh Besar. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Ar-Raniry: Banda Aceh