

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penerapan Teknik cerita berantai untuk meningkatkan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5 SMA Negeri 13 Bandung ialah sebagai berikut:

Setelah melakukan observasi ke kelas XI IPS 5, peneliti mendapatkan beberapa permasalahan diantaranya pembelajaran yang terlalu monoton sehingga proses pembelajaran kurang dapat membawa siswa ke dalam peristiwa sejarah dengan membayangkannya dan kurang dapat menggerakkan kemampuan berimajinasi siswa. Selain itu juga kurang adanya kontribusi siswa dalam pembelajaran seperti berpendapat, bertanya, atau pun mengemukakan hal baru tentang suatu peristiwa sejarah di depan teman-temannya. Begitu banyak peserta didik merasa sulit untuk mengingat fakta-fakta yang berkaitan dengan peristiwa sejarah atau tokoh, dimana setelah melihat hasil ulangan peserta didik dan melihat langsung pembelajaran dikelas, dapat terlihat bahwa siswa kurang mampu untuk membayangkan (*imagining*) kurun waktu sejarah secara kronologis, kurang mampu membayangkan bagaimana (*how*) suatu peristiwa bisa terjadi dan bagaimana gambaran suasana pada saat peristiwa sejarah berlangsung (*what the past was like*), yang tentu saja jika dapat dibangun dengan baik akan menumbuhkan rasa empati siswa yang pada akhirnya akan membangun nilai-nilai kesejarahan. Hal itu juga didukung dengan temuan-temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa juga kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah. terlihat dari pada saat guru mengajar, siswa terlihat asyik dengan aktifitasnya masing-masing seperti mengobrol, memainkan *gadget* atau tidur.

Jika dilihat dari beberapa masalah diatas serta didukung oleh data-data wawancara dengan siswa, siswa-siswa di kelas tersebut kurang dapat memunculkan Imajinasi Kesejarahan atau Historical Imagination yang mampu membantu siswa lebih mengeksplere materi lebih dalam serta siswa juga ingin suatu pembelajaran yang lebih menarik lebih dari sekedar ceramah saja. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan

lis Husnul Hotimah, 2017

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN CERITA BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

historical imagination siswa dengan menggunakan teknik permainan cerita berantai. Setelah melihat permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti kemudian membuat indikator-indikator Imajinasi Kesejarahan untuk mengukur efektifitas penerapan teknik tersebut dalam meningkatkan imajinasi kesejarahan siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu peneliti juga mempersiapkan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersama dengan guru mitra. Kemudian peneliti menyiapkan kelengkapan lain yang akan digunakan dalam penelitian seperti media gambar, video atau audi serta instrument-instrumen penelitian seperti catatan lapangan dan lembar observasi. Pada tahapan pelaksanaan, peneliti melakukan cara yang berbeda-beda pada setiap tindakan untuk memunculkan Imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah. pada tindakan awal, peneliti melakukan penjelasan materi dengan dibantu media-media pembelajaran untuk memunculkan imajinasi kesejarahan siswa. Pada tindakan kedua yaitu eksplorasi materi peneliti dengan dibantu oleh media-media pembelajaran, peneliti mencoba memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memancing imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah. pada tindakan ketiga sampai kelima, peneliti membentuk siswa kedalam beberapa kelompok peneliti mencoba memunculkan imajinasi siswa dengan meminta siswa untuk membuat suatu naskah cerita yang imajinatif namun juga tidak lepas dari fakta-fakta sejarah secara berkelompok. Pada tindakan terakhir peneliti mencoba memunculkan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dimana siswa diminta menceritakan suatu cerita yang sudah mereka buat. Kemudian tindakan-tindakan tersebut peneliti ulangi dalam siklus kedua.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, penerapan teknik cerita berantai untuk meningkatkan imajinasi kesejarahan siswa berjalan dengan baik pada kelas XI IPS 5 dan indikator mengalami kenaikan pada siklus kedua. Terjadi beberapa perubahan pada siswa yang dapat diamati secara langsung yaitu: 1). Mulai dapat menunjukkan reaksi ketika pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengajukan pendapat atau pertanyaan, 2). Tidak lagi diam pada saat pembelajaran dan sibuk dengan aktifitas masing-masing, melainkan serius memperhatikan dan aktif berpendapat, 3). Terbiasa untuk berfikir lebih dalam dalam pembelajaran

lis Husnul Hotimah, 2017

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN CERITA BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sejarah, 4). Mampu untuk menempatkan dirinya menjadi pelaku sejarah dan mampu membuat suatu cerita sejarah berdasarkan beberapa sumber yang relevan. Pada saat proses penelitian, diantaranya ialah keefektifan waktu pembelajaran, siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan teknik ini serta kurang beragamnya sumber informasi yang dimiliki siswa. Namun peneliti terus berusaha untuk mencari solusi atas permasalahan-permasalahan tersebut untuk diperbaiki pada tindakan selanjutnya melalui tahap refleksi.

5.2 Rekomendasi

Penerapan teknik permainan cerita berantai untuk meningkatkan imajinasi kesejarahan siswa menjadi salah satu hal yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah. Terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti setelah dilaksanakannya penelitian ini:

1. Bagi peneliti selanjutnya, PTK ini merupakan penelitian yang memberikan pengalaman besar dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pihak-pihak lain yang ingin melakukan penelitian dengan fokus penelitian serupa.
2. Bagi sekolah, penerapan teknik permainan cerita berantai dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SMA Negeri 13 Bandung khususnya dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mendukungnya dengan memberikan fasilitas yang menunjang pelaksanaan pembelajaran yang baik, seperti pengadaan sumber informasi bagi siswa.
3. Bagi guru, penerapan teknik permainan cerita berantai untuk meningkatkan imajinasi kesejarahan siswa dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bukan hanya dalam pembelajaran sejarah tetapi pembelajaran lainnya. Guru dapat mengembangkan sendiri media dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan sehingga guru menjadi kreatif dan siswa juga menjadi lebih aktif.

