

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab terakhir dari penulisan hasil penelitian. Dimana pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian. Pada bab ini juga ditulis rekomendasi untuk pihak-pihak terkait berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat menjawab dari pertanyaan penelitian yang merupakan kesimpulan dari penelitian ini. Terdapat beberapa simpulan dari penelitian ini, diantaranya:

Pertama, memang tidak mudah dalam hal perencanaan dan persiapan pada penelitian dalam pembelajaran sejarah menggunakan model *edutainment* yang masih ‘baru’ dalam dunia pendidikan. Perencanaan yang dilakukan haruslah sangat matang agar model *edutainment* ini berjalan dengan sangat maksimal sehingga dapat memenuhi tujuan yang akan dicapai seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, meningkatkan pemahaman kesejarahan menjadi tujuan penerapan model *edutainment*. Perencanaan agar terjadi peningkatan pada pemahaman kesejarahan siswa harus benar-benar diperhatikan, seperti indikator siswa yang diharapkan mampu mengidentifikasi serta mengumpulkan sumber-sumber sejarah seperti buku, dokumen, atau narasi sejarah, dan menilai kredibilitasnya, kemudian indikator pada siswa mampu merekonstruksi jalannya suatu peristiwa sejarah, dan terakhir indikator siswa mampu memberikan pendapat atau penilaian terhadap suatu peristiwa sejarah yang terjadi dengan menggunakan bahasa sendiri. Perencanaan dalam pemilihan metode pun harus tepat, dimana dalam penelitian ini metode yang digunakan ialah cerita sejarah. Masih banyak metode yang dapat digunakan untuk mendukung model *edutainment* yang sangat fleksibel untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Perencanaan dalam pemilihan materi pun harus benar-benar tepat, hal ini dikarenakan tidak semua

Fahmi Nur Ramadhan, 2019

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KESEJARAHAN MELALUI MODEL EDUTAINMENT MENGGUNAKAN IF HISTORY (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI X MIPA 4 SMA NEGERI 6 BANDUNG)

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

materi mudah untuk menggunakan model *edutainment*. Dibutuhkan kreativitas lebih yang dimiliki oleh guru untuk dapat menggunakan model *edutainment* disetiap materi yang akan disampaikan. Perencanaan dan persiapan yang lain adalah pembuatan RPP, media pembelajaran berupa *power point* dan cerita sejarah, dan terakhir adalah lembar observasi penelitian. Meskipun banyak kesulitan, namun perencanaan dan persiapan ini dapat dilakukan dengan baik sehingga model *edutainment* dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Kedua, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *edutainment* menggunakan *if history* untuk meningkatkan pemahaman kesejarahan di kelas X MIPA 4 ini dilakukan dengan mencoba mengecek pengetahuan awal siswa dengan proses tanya jawab yang dilakukan sebelum menyampaikan materi. Setelah proses tanya jawab dirasa cukup, maka materi pun disampaikan dengan singkat, padat, jelas, namun bermakna bagi siswa. Setelah proses pematerian, kelas dibagi ke dalam 4 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 9 orang siswa. Tujuan pembagian kelompok ini adalah untuk membuat cerita sejarah yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan dengan tema yang telah ditentukan masing-masing kelompoknya. Sebelum membuat cerita sejarah, guru memberikan dan memperlihatkan contoh dari cerita sejarah yang telah dibuat dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Setelah setiap kelompok selesai membuat cerita sejarah, maka pembelajaran dilanjutkan dengan pembacaan cerita sejarah oleh setiap perwakilan kelompok dengan teknik membaca seperti membaca dongeng. Penampilan dengan cerita sejarah yang baik akan mendapatkan hadiah dari guru.

Pada pelaksanaan pembelajaran model *edutainment* ini memang memerlukan alokasi waktu yang sangat banyak. Namun, hal ini bisa diatasi dengan penyampaian materi yang singkat, padat, jelas, namun bermakna bagi siswa, sehingga waktu untuk melaksanakan inti dari pembelajaran *edutainment* dapat berjalan secara lancar dan maksimal.

Ketiga, penerapan model *edutainment* menggunakan *if history* untuk meningkatkan pemahaman kesejarahan memang dipilih sesuai dengan hasil wawancara sebelum dilakukannya penelitian ini baik dengan guru mitra atau dengan siswa kelas X MIPA 4. Model *edutainment* dipilih berdasarkan pendapat siswa

yang menginginkan suatu hal baru dalam pembelajaran sejarah, sehingga model *edutainment* ini dirasa cocok untuk menciptakan pembelajaran baru bagi siswa kelas X MIPA 4. Pemahaman kesejarahan pun dipilih berdasarkan wawancara dengan guru mitra dimana menurut guru mitra kelas X MIPA 4 ini malas untuk membaca buku, padahal sudah ada program literasi buku dari sekolah.

Pemilihan model *edutainment* menggunakan *if history* untuk meningkatkan pemahaman kesejarahan ini terbukti berhasil bagi kelas X MIPA 4. Peningkatan ini dapat dilihat dari indikator-indikator pemahaman kesejarahan, yaitu siswa mampu mengumpulkan sumber-sumber sejarah, siswa mampu mengidentifikasi nama tokoh, waktu, tempat, serta bagaimana proses sebab akibat terjadinya peristiwa sejarah, dan terakhir siswa mampu menggambarkan peristiwa masa lalu menggunakan bahasa sendiri. Dari ketiga indikator tersebut yang mengalami peningkatan secara berkala dari tindakan I hingga III ialah pada indikator mengumpulkan dan mengidentifikasi kredibilitas dari sumber-sumber sejarah. Peningkatan ini disebabkan oleh siswa yang meminjam buku-buku sejarah yang telah tersedia dan relevan dengan materi di perpustakaan, guru pun ikut membantu dengan menyediakan buku-buku sejarah yang ada dan mendukung pada materi yang disampaikan, dan guru mengawasi dan memberitahu sumber-sumber internet yang seperti apa untuk dipakai menjadi rujukan dalam pembuatan cerita sejarah. Sedangkan, indikator yang kurang mengalami perubahan yang signifikan ialah pada indikator siswa mampu menggambarkan peristiwa masa lalu menggunakan bahasa sendiri. Kurangnya peningkatan pada indikator ini disebabkan siswa tidak biasa membuat menulis dan membuat cerita sejarah menggunakan bahasa sendiri. Indikator ini memang harus dilatih dan dibiasakan secara berkala secara terus-menerus pada siswa baik untuk kelas X MIPA 4 atau siswa kelas lain.

Keempat, saat menerapkan model *edutainment* menggunakan *if history* di kelas X MIPA 4 untuk meningkatkan pemahaman kesejarahan tentunya mengalami berbagai kendala. Adapun kendala-kendala ini terjadi karena model *edutainment* sendiri masih ‘baru’ dikalangan pendidikan, kendala-kendala tersebut diantaranya: siswa yang selalu mempunyai alasan untuk tidak membawa buku yang sudah ditugaskan; penyampaian materi yang guru berikan terkadang terlalu melebar

jauh dari materi pokok sehingga waktu untuk kegiatan inti *edutainment* terpotong dan membuat pembelajaran model *edutainment* tidak berjalan secara maksimal; kurangnya persiapan yang matang dari peneliti, baik itu dalam pembuatan media pembelajaran *power point* dan juga cerita sejarah yang dibuat, sehingga pembelajaran *edutainment* sendiri sedikit terhambat; sulitnya siswa untuk dikondisikan pada saat memasuki inti pembelajaran *edutainment*. Kendala-kendala tersebut tentunya dapat peneliti atasi secara maksimal agar pembelajaran berbasis *edutainment* ini berjalan dengan lancar dan maksimal. Peneliti mengatasi kendala-kendala tersebut diantaranya: meminta KM untuk meminjam buku-buku dari perpustakaan dan peneliti menyediakan buku untuk siswa sebagai bahan rujukan dalam membuat cerita sejarah; memodifikasi dalam menyampaikan materi agar tersampaikan secara singkat, pada, jelas, namun bermakna. Tentunya untuk memaksimalkan pembelajaran model *edutainment*; guru bersikap tegas pada siswa yang memainkan *handphone* atau tertidur sampai tidak kondusif saat pembelajaran.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan terdapat beberapa rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan kepada berbagai pihak yang berhubungan dengan penelitian ini. Rekomendasi tersebut diharapkan dapat membuat pembelajaran sejarah lebih baik dan lebih efektif sebagai upaya dalam memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan sekolah. Terdapat hal-hal yang masih harus diperhatikan kembali oleh pihak-pihak terkait dan peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan penerapan model *edutainment*, sehingga peneliti mencoba memberikan beberapa saran, yaitu:

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah, umumnya untuk pembelajaran yang lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pembelajaran sejarah di sekolah.

Bagi guru mata pelajaran, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi baru dalam mengembangkan model pembelajaran, terutama dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Selain itu, penerapan model

edutainment menjadi suatu alternatif solusi untuk menghadapi masalah pembelajaran sejarah yang ada di kelas. Melalui model *edutainment* siswa diajak untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa merasa sedang tidak belajar, tetapi makna pembelajaran tersampaikan.

Penelitian ini bukan merupakan hasil yang sempurna, hal ini disebabkan oleh keterbatasan peneliti dalam mendeskripsikan dan membahas permasalahan dalam penelitian. Oleh karena itu perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai model *edutainment* yang dapat dijadikan acuan untuk guru, sekolah, maupun calon guru yang hendak melakukan kegiatan penelitian ataupun yang mengharapkan meningkatkan pemahaman kesejarahan siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah dorongan motivasi untuk peneliti agar peneliti dapat menjadi guru yang baik dan dapat memperbaiki suatu permasalahan yang ada di kelas. Selain itu peneliti juga memiliki pengalaman langsung untuk mengatasi suatu permasalahan di lapangan, peneliti juga dapat memilih model, metode, serta media untuk mengembangkannya di kelas, sehingga apabila kelak ketika peneliti menjadi seorang guru, peneliti dapat mengembangkan pembelajaran sejarah menjadi lebih efektif.

Terakhir, yaitu bagi peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini dapat membantu bahan informasi demi menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Khususnya memperluas wawasan calon peneliti selanjutnya mengenai model *edutainment* dalam pembelajaran sejarah.

Demikian simpulan dan rekomendasi yang dapat peneliti kemukakan, semoga bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan khususnya bagi perkembangan pembelajaran sejarah di sekolah dan umumnya bagi dunia pendidikan. Tentu masih banyak kekurangan dalam penelitian ini sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam mengenai fokus penelitian ini agar memperoleh hasil yang lebih baik.