

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti berusaha menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan jawaban dari pertanyaan penelitian yang muncul dan menyajikan beberapa rekomendasi pada sejumlah pihak yang terkait dengan penelitian yang telah dilaksanakan.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan bab-bab sebelumnya dan hasil pengolahan data pada Bab IV terhadap penelitian di kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung dalam penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan *historical imagination* dalam pembelajaran sejarah dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, Perencanaan dilakukan oleh peneliti sebelum menggunakan media animasi peneliti memulai dengan melakukan pra penelitian dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 dengan cara observasi, dari observasi tersebut peneliti menemukan masalah yang menunjukkan rendahnya kemampuan *historical imagination siswa*. Selanjutnya peneliti mulai merencanakan penggunaan media animasi sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan *historical imagination siswa* di kelas X IPS 3, serta mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan digunakan dalam penelitian ini yakni, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Setelah itu, baru peneliti memilih media animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan menganalisis materi yang akan diberikan pada pembelajaran. Lalu peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, alat evaluasi, dan sumber belajar yang akan digunakan.

Kedua, dari pertanyaan penelitian berikutnya tentang penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan *historical imagination siswa*, dapat

disimpulkan setelah pelaksanaan pembelajaran terdiri dari beberapa tahap yakni guru mendata kehadiran siswa, melakukan *ice breaking*, melakukan apersepsi, dan menayangkan animasi dengan alat berupa laptop, *sound system*, proyektor, dan layar. Selanjutnya siswa diminta untuk duduk berkelompok, berdiskusi dan mengerjakan tugas dari guru berupa *if history*. Setelah itu, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi dan persiapan untuk mempresentasikan hasil dari tugas yang diberikan sebelumnya. Kemudian setiap satu kelompok siswa tampil, diberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk melakukan sesi tanya jawab dari kelompok yang sudah tampil. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi dari pembelajaran yang telah dilakukan dan menarik nilai dari materi yang telah dipelajari. Seperti itulah rangkaian yang dilakukan setiap siklus. Setiap siklusnya, tidak selalu berjalan dengan situasi dan kondisi yang sama, tentunya hal tersebut menyesuaikan dengan keadaan yang ada di lapangan.

Ketiga, Mengenai hasil penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan *historical imagination* siswa, diperoleh data pada tindakan siklus I, kemampuan *historical imagination* siswa mendapatkan kategori nilai cukup, siswa belum mengerti bagaimana cara mengembangkan kemampuan *historical imagination*, namun siswa mulai tertarik dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran sejarah. Pada siklus II kemampuan *historical imagination* mengalami penurunan terutama pada indikator *Interrogating* karena siswa mulai bosan dengan metode pengajaran yang sama sehingga siswa pun kurang mampu meningkatkan kemampuan *historical imagination* siswa. Selanjutnya pencapaian kemampuan *historical imagination* siswa didapatkan pada siklus ke III dimana siswa mulai mampu memahami bagaimana mengembangkan kemampuan *historical imagination*, peningkatan ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai dari beberapa indikator. Siswa mulai terbiasa dengan penggunaan media animasi dan siswa mulai terbiasa meningkatkan kemampuan *historical imagination*.

Ali Wahyudi, 2020

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung)

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

Keempat, Terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti selama pelaksanaan penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan *historical imagination* siswa diantaranya, waktu pembelajaran yang sering tidak cukup dikarenakan waktu bisa saja terlalu singkat atau bahkan terlalu lama dalam menjelaskan dan diskusi kelompok sehingga pembelajaran tidak selesai tepat waktu. Guru kurang bisa mengajak siswa untuk menggunakan waktu secara efektif. Selanjutnya, siswa tidak fokus dalam pembelajaran di awal siklus, hal ini dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan *historical imagination* sehingga kurang maksimal dalam membuat cerita sejarah dan siswa masih kurang percaya diri untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan. Sehingga hanya beberapa siswa saja yang bertanya pada saat pembelajaran.

Adapun beberapa solusi yang diberikan oleh peneliti agar kendala serupa tidak terjadi kembali di masa mendatang adalah:

- 1) Guru harus mengefektifkan waktu dengan memilih materi yang lebih penting untuk disampaikan, agar pembahasan terfokus dan tidak melebar. Hal ini dilakukan agar materi yang disampaikan benar-benar bermakna dan tepat, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat waktu. Di samping itu guru harus lebih tegas dalam mengatur waktu pembelajaran di kelas agar siswa bisa belajar dengan efektif di dalam menggunakan waktu. Hal ini merupakan salah satu kemampuan guru agar dapat mengelola kelas dengan baik, agar terciptanya efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
- 2) Guru memberikan *ice breaking* di awal dengan memberikan beberapa permainan agar siswa tidak bosan dan semangat melakukan pembelajaran. Selain itu, jika di tengah pembelajaran terdapat siswa yang kurang fokus maka guru dapat menegurnya agar siswa tersebut bisa kembali fokus pada pembelajaran. Selain itu, penggunaan media animasi membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran, karena media animasi mengupayakan

Ali Wahyudi, 2020

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung)

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

proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, dan dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk bergembira dan senang, namun terdapat materi yang harus dipelajari oleh siswa.

- 3) Untuk mengembangkan *historical imagination*, guru perlu meningkatkan penggunaan media animasi yang diterapkan oleh guru. Dalam hal ini, animasi sejarah yang harus digunakan harus lebih menarik. Sehingga dapat mengundang perhatian seluruh siswa dan suasana kelas saat pembelajaran akan mendukung dalam mengembangkan kemampuan *historical imagination* siswa.
- 4) Untuk meningkatkan pertanyaan dari siswa, guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan siswa diminta untuk membuat pertanyaan terkait dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya. Hal ini dilakukan agar siswa merasa tertarik dan telah mempersiapkan pertanyaannya dan pada saat pembelajaran siswa bisa menyampaikan pertanyaannya.

Dari hasil data yang telah dideskripsikan pada bab IV, dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi mampu meningkatkan kemampuan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah. Terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan *historical imagination* yang mengalami peningkatan, dapat mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi apabila menjadi tokoh sejarah, mampu membayangkan cerita sejarah.

5.2 Rekomendasi

Terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disajikan peneliti kepada sejumlah pihak berdasarkan hasil temuan peneliti. Rekomendasi tersebut diharapkan dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih baik dan lebih efektif lagi, sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah agar hasilnya maksimal. Terdapat beberapa hal yang masih harus diperhatikan kembali oleh pihak-pihak terkait dengan peneliti Ali Wahyudi, 2020

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung)

selanjutnya yang tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan memanfaatkan media animasi sehingga peneliti memberikan beberapa rekomendasi, yaitu:

Bagi guru, hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu rujukan baru dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah di SMA. Selain itu, penggunaan media animasi dapat dijadikan solusi untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada di kelas. Dengan menggunakan media ini guru dapat meningkatkan kemampuan *historical imagination* siswa, kepercayaan diri siswa, kerja sama antar siswa, kemampuan analisis dan kreatifitas siswa di dalam berkarya.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran sejarah, maupun pembelajaran lainnya juga bilamana diperlukan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru bagi guru-guru di sekolah dalam melaksanakan pembelajaran sejarah di kelas.

Penelitian ini bukan merupakan hasil yang sempurna, hal ini dikarenakan kekurangan peneliti sendiri dalam memaparkan dan membahas berbagai permasalahan dalam penelitian. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai media animasi yang dapat dijadikan rujukan untuk sekolah, guru, ataupun calon guru yang hendak melakukan penelitian, khususnya penelitian yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan *historical imagination* di dalam pembelajaran sejarah. Demikian kesimpulan dan rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan, semoga bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan terutama bagi perkembangan pembelajaran sejarah di sekolah dunia pendidikan.

Ali Wahyudi, 2020

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung)

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