

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN IMAJINASI SEJARAH SISWA MELALUI MODEL EDUTAINMENT

Oleh:  
Gilang Aji Pangestu dan Yeni Kurniawati<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*This research motivated by the lack of historical imagination of students in learning history. the indications visible from the low student to ask, answer, understanding and imagining historical events. From those issues, the researchers formulate some problems taken in this study is, how to develop teaching history by applying edutainment model. This study aimed to improve the skills of historical imagination of students in learning history. The method used is a Classroom Action Research, which refers to the study design Kemmis and Mc. Taggart consists of the stages of planning, action, observation and reflection. The data source obtained from the student, the teacher, the interaction between students and teachers, places and events where the learning activities take place. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. Based on the research results Class Action that has been implemented in Grade XI MIPA 3 SMAN 6 Bandung with edutainment model in history, it can be concluded that learning with edutainment model can improve the ability to express historical imagination of students in learning the history of Grade XI SMAN 6 Bandung. It is shown by several indicators that have been formulated. Besides, this model can be used as an alternative solution to overcome the problem of teaching history is found in the classroom.*

**Keywords:** *action research, historical imagination, models of edutainment*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang mengkaji berbagai peristiwa dimasa lampau, pembelajaran ini sangat penting dalam pembentukan karakter kebangsaan siswa. Menurut Widja (1989, hlm.7) sejarah sebagai dasar bagi terbinanya identitas nasional yang merupakan salah satu modal utama dalam pembangunan bangsa dimasa kini maupun dimasa mendatang. Hal ini dirasa penting untuk menumbuhkan jiwa-jiwa

nasionalisme pada generasi muda, agar munculnya kesadaran akan sejarah.

Kesadaran sejarah dibangun dalam proses pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah bukan hanya untuk penanaman pemahaman masa lampau hingga kini, menumbuhkan adanya perkembangan masyarakat kebangsaan dan cinta tanah air, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, melainkan ditekankan pada kegiatan

---

<sup>1</sup>Gilang Aji Pangestu adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI, Yeni Kurniawati adalah dosen pembimbing I. Penulis dapat dihubungi di alamat *email* : *gilangap@student.upi.edu*

yang dapat memberi pengalaman untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan kecintaan pada manusia secara universal.

Selama ini, pembelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Hal tersebut muncul dalam paradigma siswa karena pada pelaksanaannya pembelajaran sejarah hanya bercerita, tanpa mengasah imajinasi mereka. Siswa hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal materi saja. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media dan metode yang variatif dikelas. Seharusnya, pembelajaran sejarah mengutamakan imajinasi sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam memahami peristiwa sejarah.

Pelajaran sejarah bagi peserta didik akan menarik jika dikemas dengan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun imajinasi siswa. Namun, pada kenyataannya guru masih kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan membangun imajinasi siswa. Hal tersebut terjadi di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Bandung.

Secara umum, siswa di kelas XI MIPA 3 ini merupakan siswa yang memiliki potensi. Namun, ketika pembelajaran sejarah, guru belum bisa mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut tersebut tergambar dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sejarah. Kurangnya kontribusi siswa ini terlihat pada kurangnya pertanyaan dan pendapat yang disampaikan oleh siswa. Hal tersebut diakibatkan dari minimnya pengetahuan siswa terkait peristiwa sejarah dan kurangnya pengembangan imajinasi sejarah yang dilakukan siswa sehingga mereka sulit untuk mengembangkan pertanyaan dan pendapat tentang peristiwa sejarah.

Kurangnya imajinasi sejarah, terlihat ketika guru memberi tugas kepada siswa untuk mempresentasikan makalah tentang pendudukan belanda, Inggris dan Perancis di Indonesia. Ketika sesi tanya jawab, siswa masih belum bisa membawa imajinasi mereka ke peristiwa yang dijelaskan. Pada akhirnya, siswa bertanya dengan pengetahuan mereka dengan menyangkutkannya dengan zaman sekarang, yang seharusnya siswa mengaitkannya dengan zaman peristiwa itu terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang dalam melakukan eksplorasi tentang suatu peristiwa sejarah. Mereka belum bisa membayangkan mengenai peristiwa sejarah yang mereka baca. Padahal dengan mengeksplorasi suatu peristiwa sejarah, akan memunculkan pemahaman kepada siswa terkait peristiwa sejarah yang dibahas.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih kurang dalam pemahaman sejarah, hal ini dikarenakan sulitnya untuk mengingat fakta-fakta sejarah. Selain itu juga, peserta didik belum bisa memunculkan imajinasi dalam pembelajaran sejarahnya, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami dan membayangkan peristiwa sejarah.

Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah tersebut perlu diatasi dengan menerapkan perlu metode mengajar yang menarik agar peserta didik dapat membayangkan dan merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti memfokuskan penelitian ini dengan menggunakan model edutainment untuk mengembangkan kemampuan imajinasi sejarah peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Menurut Hamid (2013, hlm. 17) pengertian edutainment yakni, Edutainment berasal dari kata education dan entertainment. Education berarti Pendidikan, sedangkan entertainment berarti hiburan. Sementara menurut terminologi, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam hal ini, pembelajaran edutainment dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi. Terdapat beragam media pembelajaran edutainment berupa film, musik, gambar dan media lainnya memungkinkan guru berkreasi lebih banyak untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran edutainment berbasis bermain peran dapat diterapkan untuk membantu siswa dalam mempelajari sejarah dan meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa. Hal ini dikarenakan bermain peran diterapkan dengan kegiatan memerankan seorang tokoh, hal tersebut dapat memunculkan imajinasi sejarah siswa. Kemampuan imajinasi sejarah merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mempelajari sejarah.

Melalui imajinasi, siswa dapat mengembangkan daya pikirnya tanpa dibatasi kenyataan. Imajinasi penting untuk mengasah kemampuan abstraksi siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah siswa dapat mampu membayangkan peristiwa yang telah lampau tersebut. Upaya meningkatkan kemampuan

imajinasi sejarah dirasa penting, karena seorang tenaga pendidik ternyata memiliki tanggung jawab yang besar dalam rangka mewujudkan pembelajaran sejarah yang bermakna serta dapat memunculkan rasa empati kesejarahan siswa. Untuk itu diperlukan metode dan teknik pembelajaran yang dapat membantu tujuan-tujuan pembelajaran (Hotimah, Supriatna dan Kurniawati, 2018, hlm. 85).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengambil pokok permasalahan yakni “Bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa melalui model edutainment”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis yaitu diharapkan dari penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan sejarah, khususnya dalam hal penggunaan model edutainment dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berimajinasi siswa dan diharapkan dari penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi bagi tenaga pengajar yang membaca tulisan ini untuk dapat menggunakan model edutainment dalam proses pembelajarannya sehingga terwujud variasi dalam pembelajaran sejarah.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam suatu penelitian penggunaan metode penelitian adalah hal yang sangat penting. Seperti halnya yang dikatakan oleh Sugiyono (2008, hal. 2) bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Dave Ebbut 1985 (dalam Hopkins, 2011, hlm. 88) menjelaskan bahwa “Penelitian tindakan merupakan studi sistematis yang dilaksanakan oleh sekelompok partisipan untuk meningkatkan praktik pendidikan dengan tindakan praktis mereka sendiri dan refleksi mereka terhadap pengaruh dari tindakan itu sendiri”. Sedangkan Menurut Wiriaatmadja (2008, hlm. 13) mendefinisikan “penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri”. Berdasarkan kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan praktik Pendidikan.

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini dikarenakan metode ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan berbagai pihak antara lain guru sebagai pelaksana tindakan sekaligus sebagai peneliti, observasi baik yang dilakukan oleh guru lain sebagai teman sejawat atau oleh orang lain, ahli peneliti yang biasanya orang-orang LPTK dan siswa itu sendiri. Selain itu, metode penelitian tindakan kelas ini sangat strategis digunakan untuk memperbaiki pembelajaran, sehingga peneliti menggunakan metode penelitian ini untuk meningkatkan imajinasi sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah desain penelitian model Kemmis dan McTaggart dengan menggunakan empat komponen penelitian tindakan

yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Alasan peneliti menggunakan desain ini karena di dalamnya memuat komponen yang sesuai dengan penelitian, dalam model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart setiap siklusnya terdiri atas satu tindakan, hal tersebut sesuai dengan solusi yang akan dikembangkan sebagai pemecahan masalah dalam penelitian. Sehingga diharapkan dapat mempermudah penelitian yang akan dilakukan.

Jika dikaitkan dengan penelitian ini, peneliti mengawalinya dengan menyusun rancangan tindakan yang meliputi RPP, membuat materi dan membuat alat observasi. Setelah itu, peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan model edutainment dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah. Ketiga, peneliti menerapkan pedoman observasi yang telah dibuat sebelumnya dan melakukan tahapan pengamatan sehingga mendapat hasil yang optimal. Terakhir, melakukan tahap refleksi dengan melakukan penelaahan kembali mengenai indikator mana yang belum tercapai. Sehingga pada perencanaan selanjutnya, peneliti dapat memperbaiki tindakan berikutnya. Penelaahan kembali ini, observer menelaah aspek mana yang kurang dan perlu peningkatan dalam tindakan selanjutnya.

Sekolah yang dijadikan sebagai penelitian ini adalah SMA Negeri 6 Bandung, yang berlokasi di Jalan Pasirkaliki No. 51 Bandung, Kec. Cicendo, Kota Bandung Jawa Barat. Telp. (022) 6011309. Alasan peneliti memilih SMA Negeri 6 Bandung untuk dijadikan lokasi penelitian ialah karena SMA Negeri 6 Bandung ini

merupakan tempat peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan Selain itu, pihak sekolah mengizinkan penelitian dan guru mitra sangat mendukung peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 3 semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Ada beberapa alasan penulis menggunakan subjek penelitian di kelas ini yaitu, pertama selama melakukan pra-penelitian penulis mengobservasi kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut. Kedua, peneliti menemukan masalah penting pada kegiatan belajar mengajar untuk dipecahkan di kelas tersebut. Ketiga, penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dalam memecahkan masalah dalam kelas tersebut.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah lembar observasi, catatan lapangan dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Kemudian hasil penelitian ini diolah dan divalidasi dengan member check, triangulasi, audit trial dan expert opinion.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Menurut New World Encyclopedia (dalam Hidayanti & Djumali, 2016, hlm. 12), edutainment berasal dari kata educational entertainment atau entertainment education, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Model edutainment ini merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga

muatan Pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid 2013, hlm. 17). Pembelajaran edutainment dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di dalam pembelajaran sejarah yang sering mengharuskan siswa memahami seorang tokoh sejarah atau peristiwa sejarah yang terasa asing yang telah terjadi puluhan tahun atau bahkan ratusan tahun yang lalu dan juga model ini dapat menarik siswa, karena dengan entertainmenya, siswa tidak akan bosan dengan pelajaran sejarah.

Imajinasi merupakan kemampuan siswa untuk membayangkan, atau menciptakan gambaran kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Menurut Rachmawati dan Kurniaty (2010, hlm. 54) mengemukakan imajinasi adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan imajinasi sejarah sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan imajinasi sejarah dapat mempermudah siswa untuk memahami suatu peristiwa sejarah. Dengan membayangkan peristiwa sejarah, siswa dapat mengetahui bagaimana peristiwa sejarah tersebut terjadi.

Imajinasi sejarah ini dapat diukur dengan beberapa indikator yakni Interrogating (Menanyakan) yang meliputi Siswa mampu bertanya terkait materi yang dibahas, Siswa mencari sumber bacaan terkait materi dan Siswa mampu memberikan pendapatnya terkait

materi. Selanjutnya, indikator kedua yakni Re-Enactment (Melakukan Kembali) meliputi, Siswa mampu mendeskripsikan secara tertulis situasi, kondisi suatu tokoh dalam suatu cerita, siswa mampu mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi apabila siswa menjadi tokoh dalam peristiwa sejarah tersebut, dan Siswa mampu mengimajinasikan cerita menggunakan Bahasa sendiri.

Penerapan model edutainment pada penelitian kali ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Pada siklus pertama, peneliti memberikan pematerian menggunakan media wayang sejarah. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk berdiskusi dan memilih diantara tokoh yang diwayangkan tadi, tokoh mana yang ingin diperankan oleh siswa dan bagaimana perannya pada masa itu. Siswa diajak untuk berimajinasi mengenai tokoh tersebut dan menampilkan hasilnya dengan menggunakan wayang telah disediakan. Pada siklus pertama ini peneliti mengajak siswa untuk melakukan if history agar tercapainya indikator imajinasi sejarah.

Pada siklus II, Peneliti memperbaiki hal-hal yang dirasa kurang pada siklus I. Pada siklus II ini, peneliti menggunakan Teknik monolog dengan peneliti berperan sebagai H.O.S Tjokroaminoto. Hal ini dilakukan karena berkaca dari hasil refleksi tindakan I, penggunaan wayang kurang efektif, karena siswa cenderung memperhatikan wayangnya dan menggunakan wayang sebagai mainan saja. Setelah melakukan monolog, siswa diajak untuk berimajinasi sejarah dengan menggunakan If History kembali. Siswa diminta untuk membayangkan bagaimana jika siswa menjadi anggota dari salah satu organisasi pergerakan yang telah

ditentukan, apa yang akan mereka lakukan untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Setelah siswa membayangkan, siswa diajak untuk mempresentasikan hasil imajinasinya dengan berperan sebagai salah satu dari tokoh pergerakan tersebut.

Pada siklus III ini, peneliti menggunakan Teknik monolog kembali, dengan peneliti berperan sebagai Ir. Soekarno. Hal ini dilakukan karena berkaca dari hasil refleksi tindakan II, siswa lebih efektif menggunakan Teknik Monolog. Setelah itu, peneliti, meminta siswa untuk berimajinasi sejarah dengan menggunakan If History dengan siswa memposisikan dirinya sebagai anggota dari organisasi yang telah ditentukan oleh guru. Setelah mereka berimajinasi siswa diminta untuk mempresentasikan hasilnya dengan berperan sebagai tokoh tersebut.

Berdasarkan penerapan model edutainment tersebut, peneliti melakukan pengolahan data hasil penelitian yang dilakukan selama tiga siklus dan tiga tindakan untuk mengetahui bagaimana efektifitas penerapan model edutainment untuk meningkatkan imajinasi sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun hasil pengolahan data tersebut disajikan di tabel 7.1

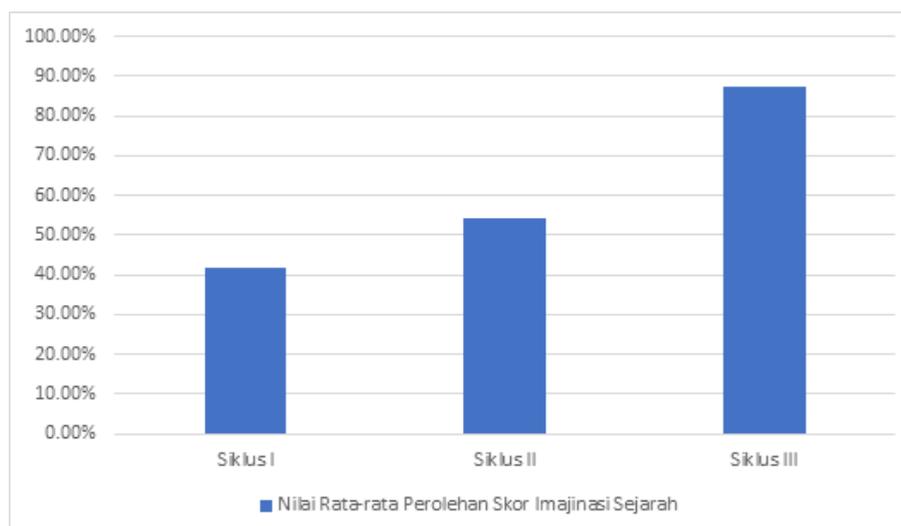
Seperti yang ditunjukkan pada tabel 7.1, hasil dari observasi lapangan menunjukkan peningkatan dalam imajinasi sejarah siswa setelah diterapkannya model edutainment dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 3. Terlihat dari siklus I yang memperoleh rata-rata nilai 41,67%, sedangkan pada siklus II mengalami kenaikan rata-rata nilai menjadi 54,17% dan pada siklus III mengalami kenaikan yang signifikan menjadi 87,5%.

Tabel 7.1 Perolehan Skor Imajinasi Sejarah Siswa dengan Menggunakan Model Edutainment Pada Tindakan I—III

No	Kelompok	Perolehan Skor		
		Tindakan	Tindakan	Tindakan
		1	2	3
1	1	3	4	5
2	2	2	3	6
3	3	3	3	5
4	4	2	3	5
Jumlah Skor		10	13	21
Jumlah Skor Max		24		
Nilai Rata-Rata		41,67 %	54,17 %	87,5 %

Kenaikan yang terjadi dari siklus I ke siklus II dikarenakan siswa mulai memahami mengenai tugas yang diberikan dan apa saja yang harus mereka lakukan. Namun kenaikan dari siklus I ke siklus II, belum terlihat signifikan, hanya terjadi kenaikan sebesar 12,5% saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum maksimalnya penggunaan model edutainment, sehingga hanya sedikit saja kenaikan yang dialami pada siklus II. Pada siklus III terjadi kenaikan yang sangat signifikan dari siklus II, dengan kenaikan nilai sebesar 33,33%. Hal tersebut

dikarenakan, siswa sudah mulai terbiasa dengan model edutainment dan siswa telah mulai paham bagaimana caranya mengembangkan imajinasi sejarah. Hal lain yang mempengaruhi kenaikan nilai tersebut adalah factor dari materi yang dibahas, dianggap menarik oleh siswa. Sehingga, hal tersebut mempermudah guru dalam mengembangkan imajinasi sejarah siswa. Untuk memperjelas data yang berada pada table di atas, berikut ini peneliti menyajikan grafik kenaikan imajinasi sejarah siswa kelas XI MIPA 3.



Grafik 7.1 Peningkatan Imajinasi Sejarah Siswa Pada Setiap Siklus

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa imajinasi sejarah dari setiap siklus mengalami peningkatan yang bertahap. Dari siklus I sampai siklus III terlihat peningkatan skor yang dicapai oleh siswa berdasarkan tingkat ketercapaian siswa dalam setiap kelompok pada setiap indicator dari penerapan model edutainment untuk meningkatkan imajinasi sejarah siswa di kelas XI MIPA 3. Selanjutnya akan dipaparkan hasil pengolahan data secara keseluruhan dari siklus I sampai siklus III terkait indicator peningkatan imajinasi sejarah siswa.

Berdasarkan tabel 7.2, dapat dilihat bahwa pertama, indikator Interrogating (Menanyakan). Pencapaian indikator ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 16,67%, yang awalnya siklus I memperoleh skor 50% dan siklus II memperoleh skor 66,67%. Dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan yang signifikan, peningkatan skor yang terjadi antara siklus II dan III ini adalah sebesar 33,33%, pada siklus III ini merupakan peningkatan yang paling besar dari indikator pertama ini.

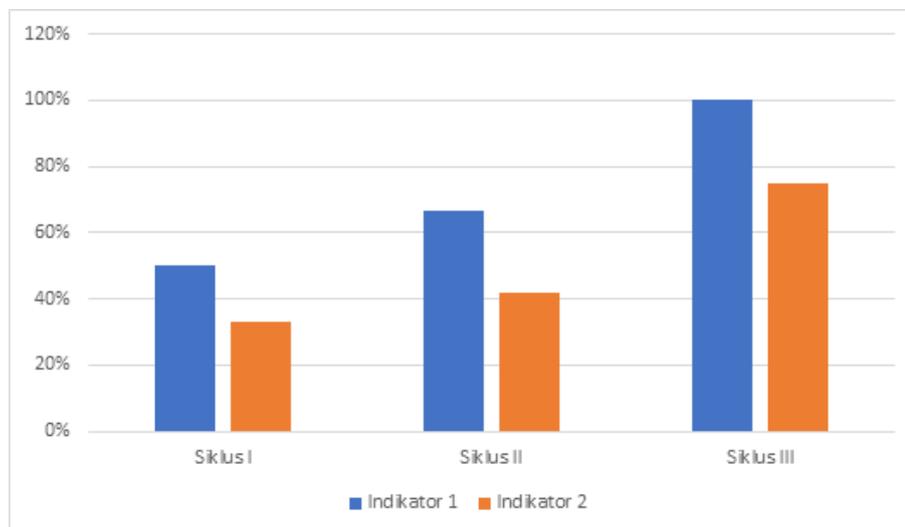
Tabel 7.2 Hasil Observasi Peningkatan Imajinasi Sejarah pada Siklus I—III

No	Indikator Imajinasi Siswa		Perolehan Skor		
			Siklus	Siklus	Siklus
			1	2	3
1	Interrogating (Menanyakan)	a. Siswa mampu bertanya terkait materi yang dibahas b. Siswa mencari sumber bacaan terkait materi c. Siswa mampu memberikan pendapatnya terkait materi	50 %	66,67%	100%
2	Re - Enactment (Melakukan Kembali)	a. Siswa mampu mendeskripsikan secara tertulis situasi, kondisi suatu tokoh dalam suatu cerita b. Siswa mampu mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi apabila siswa menjadi tokoh dalam peristiwa sejarah tersebut c. Siswa mampu mengimajikan cerita menggunakan Bahasa sendiri	33,33%	41,67%	75%

Kedua, indikator yang terakhir dari kemampuan imajinasi sejarah siswa adalah reenactment (Melakukan Kembali). Pada indikator ini, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan, peningkatan hanya sebesar 8,34%, dari yang awalnya siklus I sebesar 33,33% menjadi siklus II sebesar 41,67%. Sedangkan peningkatan signifikan terjadi pada siklus II ke siklus III yakni sebesar 33,33% dari yang awalnya siklus II 41,67% menjadi siklus III 75%. Hal ini merupakan peningkatan yang signifikan pada indikator ini, jika dibandingkan dengan siklus I ke siklus II. Dari ketiga indikator di atas, adapat kita lihat peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II ke siklus III. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan semua indikator

peningkatan terbesar sebesar 12,5%, dari 41,67% menjadi 54,17%. Dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 33,33%, dari 54,17% menjadi 87,5%, dari persentase yang didapatkan di siklus III siswa dapat dikategorikan mendapat nilai baik.

Berdasarkan penilaian dari ketiga indikator tentang imajinasi sejarah, pencapaian tertinggi dari ketiga indikator ini adalah pada indikator pertama yakni Interogating (Menanyakan). Indikator ini lebih mudah dicapai karena kesulitannya lebih ringan dibandingkan dengan indikator lainnya. Pada indikator ini siswa hanya diminta untuk mengeksplorasi sumber, bertanya dan mengemukakan argumennya berdasarkan sumber, hal



Grafik 7.2 Peningkatan Setiap Indikator Imajinasi Sejarah Siswa Pada Setiap Siklus

Jika dipersentasekan maka pada siklus I siswa mendapatkan nilai cukup dengan persentase 41,67%. Pada siklus II terjadi

tersebut dinilai mudah dilakukan oleh siswa dibandingkan dengan kemampuan pada indikator lainnya.

Sedangkan indikator dengan pencapaian terendah ialah indikator kedua yakni reenactment (Melakukan Kembali), khususnya pada kemampuan siswa yang mampu menceritakan kembali sejarah dengan meniru tokoh sejarah. Hal tersebut seringkali menjadi hal yang sulit, karena siswa terkadang tidak bisa percaya diri di depan kelas, sehingga penampilan saat menjadi tokoh tersebut tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk memeragakan tokoh sejarah diperlukan waktu yang lama dan pendalaman secara khusus, sehingga bisa menirukan tokoh tersebut.

Peningkatan kemampuan imajinasi sejarah siswa melalui penerapan model edutainment dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata pada setiap tindakan, mengidentifikasi adanya perubahan yang positif. Peningkatan imajinasi sejarah siswa yang awalnya memiliki tingkat kategori nilai cukup pada siklus I dan pada siklus II kemudian meningkat pada siklus III mendapatkan kategori nilai sangat baik. Meningkatnya kemampuan imajinasi sejarah dalam pembelajaran sejarah pada penelitian ini tentu dipengaruhi pula oleh beberapa faktor diantaranya media pendukung dalam pelaksanaan model edutainment ini seperti wayang sejarah, kostum tokoh sejarah, dan power point yang memudahkan siswa untuk memahami materi sejarah yang dipelajari di kelas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Darmadi (2010, hlm.145) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan (guru) agar bisa diterima dengan baik oleh anak didik penerima pesan.

Faktor selanjutnya untuk menunjang peningkatan kemampuan imajinasi sejarah

siswa ialah persiapan yang matang sebelum tindakan dan pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti agar dalam pelaksanaan penerapan model edutainment dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kegunaan model edutainment. Faktor lain yang menyebabkan terjadinya peningkatan kemampuan imajinasi sejarah adalah faktor materi yang dipelajari disukai oleh siswa dan model edutainment yang disukai pula oleh siswa. Hal ini tentunya memberikan dampak yang sangat besar, terutama dalam proses pembelajaran sejarah, karena siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi sejarah yang mereka sukai dibanding materi yang mereka tidak tertarik. Selain itu, dengan menggunakan model edutainment, yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan, akan mempermudah siswa dalam menyerap pembelajaran dan mempermudah dalam membayangkan peristiwa sejarah tersebut. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Suyadi (2010, hlm.228) Munculnya konsep edutainment, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa, mereka menyatakan bahwa penggunaan model edutainment ini terbukti efektif untuk meningkatkan imajinasi sejarah, mereka berpendapat bahwa dengan edutainment ini mereka lebih paham dalam mempelajari sejarah, karena mereka bisa membayangkan peristiwa sejarah tersebut. Seperti yang disampaikan Roqib (2009, hlm. 108) mengenai dampak dari penerapan edutainment yakni peserta

didik merasa senang, membuat belajar menjadi tidak terasa dan memperkuat pemahaman materi.

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian terhadap indikator – indikator yang telah ditetapkan dan dilihat dari pencapaian siswa tiap pertemuannya berupa peningkatan kemampuan imajinasi sejarah siswa yang terjadi di siklus I, II sampai III. Maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penerapan model edutainment terbukti efektif meningkatkan imajinasi sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 3 SMAN 6 Bandung.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Bandung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan imajinasi sejarah siswa. Hal ini dapat terlihat dari beberapa perubahan yang terjadi pada siswa, yakni 1) Siswa mulai menunjukkan aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat; 2) Siswa terlihat aktif dalam pembelajaran dikelas dengan antusias dalam memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran; 3) Siswa terbiasa dalam berfikir imajinatif dalam membayangkan peristiwa sejarah; 4) Siswa mampu menempatkan dirinya sebagai pelaku peristiwa sejarah tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darmadi, H. (2010). Kemampuan Dasar Mengajar. Bandung : Alfabeta.
- Hamid, M.S. (2013). Metode edutainment. Yogyakarta: Diva Press.
- Hidayanti, E.N. & Djumali. (2016). Penerapan metode edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 26(1) hlm. 11-19.
- Hopkins, D. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Rosdakarya.
- Hotimah, I. H., Supriatna, N & Kurniawati, Y.S. (2018). Penerapan Teknik Permainan Cerita Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Imagination Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 5 SMA Negeri 13 Bandung. *Factum : Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*. 7(1). Hlm. 79-88. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/11929> diakses pada 16 Mei 2019.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2010). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana.
- Roqib. (2009). Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah. Yogyakarta: LKis.
- Sugiyono. (2008). Metodologi penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D. Bandung: Alfabeta.

- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Yogyakarta: P.T. Pustaka Insan Madani
- Widja, I G. (1989). Dasar-dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran sejarah. Jakarta: Depdikbud.
- Wiraatmadja, R. (2008). Metode penelitian kelas. Bandung: Remaja Rosda Karya.