



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah  
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>  
**FACTUM**: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 9 (1). 2020. 123-136

RESEARCH ARTICLE

---

---

**PERAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN HISTORICAL IMAGINATION SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Oleh :

**Ali Wahyudi, Tarunasena Ma'mur<sup>1</sup>**

Naskah diterima : 17 Juni 2020, Naskah direvisi : 28 Agustus 2020 Naskah disetujui : 20 September 2020

To cite this article: Ratnasari, N.A.D., dan Winarti, W. (2019). Project based learning untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah **FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah**, 9 (1). 2020. 1-14, DOI: <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25519>.

---

---

**ABSTRACT**

*This research is entitled *The Use of Animation Media to Enhance Students' Historical Imagination Abilities in Learning History (Classroom Action Research in Grade X Social 3 Bandung 6 High School)*. That background is due to the low imagination of the historical students who are seen from the learning process of students who are less able to explore the material deeper. This research use the Classroom Action Research of Kemmis and McTaggart model. The model design consists of four stages namely plan, act, observation, and reflection. Based on the results of this study, by using the animation media students can be improved the historical imagination significantly after through three act for three cycles. As for the recommendations, it is expected that teachers, schools, and other researchers can take advantage of the use of this animation media to enhance the ability of Historical Imagination in learning history. Based on the results of research it can be explained that in the first cycle began to notice slight changes in student when action was first performed mainly on the historical imagination indicators but the time was interrupted by mid smester exam. The second cycle has more time, but unfortunately it has decreased because students seem bored with the action taken. In the third cycle increased again after the constraints experienced in previous cycle succesfully minimized in this action. The conclusion of animation media makes it easy for students to do re-enactment, interpolating, and interrogating about the presented material on each actions.*

**Keywords:** *Historical Imagination, Learning History, Animation*

---

<sup>1</sup>Ali Wahyudi adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI dan Tarunasena adalah Dosen Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Penulis dapat dihubungi di alamat email : <mailto:Aliwahyudi8@gmail.com>.

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah memiliki fungsi, manfaat dan tujuan sama seperti ilmu-ilmu lainnya. Seorang tenaga pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar untuk mengajarkan fungsi, manfaat, dan tujuan dari pelajaran sejarah dan mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Untuk itu diperlukan metode dan teknik pembelajaran yang dapat membantu tujuan-tujuan pembelajaran. Jumono (2012, hlm. 1) mengatakan:

*“Kesadaran sejarah akan mampu membimbing manusia kepada pengertian mengenai diri sendiri sebagai bangsa memahami betapa pentingnya kesadaran sejarah, maka pengembangan pendidikan Sejarah merupakan tuntutan untuk melahirkan generasi bijaksana yang mampu menyelesaikan permasalahan bangsa dengan bijaksana.”*

Berdasarkan ungkapan di atas, maka mata pelajaran memiliki hal yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa, karena melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan dari masa ke masa sehingga dapat menumbuhkan sebuah identitas bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Akan tetapi yang diharapkan berlainan dengan apa yang sebenarnya terjadi. Pada kenyataannya tingkat kesadaran sejarah pada siswa jauh dari apa yang diharapkan. Kurangnya kesadaran sejarah pada siswa disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah kurangnya kemampuan untuk membayangkan yaitu *historical imagination*. *Historical Imagination*

punya peran penting untuk membantu siswa dalam merekonstruksi peristiwa-peristiwa bersejarah berdasarkan fakta-fakta dan data-data yang ada. Kemampuan *historical imagination* yang kurang menonjol ini menjadi salah satu masalah yang harus diatasi. Dalam merekonstruksi sebuah peristiwa di masa lalu siswa membutuhkan imajinasi di dalam pikirannya sehingga siswa mampu membayangkan peristiwa sejarah yang terjadi. Seperti yang dikemukakan oleh Collingwood (dalam Soffer, 1996) bahwa:

*“historical imagination as an innate or a priori part of thinking that allows students of history to reconstruct the past.’ Whether stored in the furniture of the mind, learned through practice, or inherited as genetic inclinations, imagination is indispensable to the historian’s craft. The historian’s imagination may be richer, more diverse, more inventive than that, say, of an orthopedist, because the historian’s present is the surviving but elusive past.”*. (hlm. 1).

Hal tersebut Menurut Albert Einstein (dalam Mazullo, 2012, hlm. 115) yang berpendapat bahwa *“Imagination more important than knowledge. For knowledge is limited to all we know and understand, while imagination embraces the entire world, and all there ever will be to be known and understood.”*

Dari beberapa pernyataan yang ada bisa diambil kesimpulan bahwa imajinasi adalah kemampuan untuk membayangkan dan menggambarkan suatu kejadian atau kenyataan menggunakan pikiran dan berdasarkan suatu pengalaman. Menggunakan imajinasi, siswa dapat mengembangkan daya pikirnya dengan seluas-luasnya. Penggunaan imajinasi penting bagi siswa untuk mengasah kemampuan abstraksi siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah, sehingga

mampu membayangkan peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Hal tersebut disampaikan oleh Supriatna (2018, hlm. 6) yang mengatakan bahwa masa lampau dapat menjadi ruang waktu bagi mereka untuk berimajinasi. Waktu lampau dihubungkan dengan kejadian yang mereka alami.

Dari pada itu, kurangnya penggunaan media belajar juga menjadi salah satu persoalan yang kerap kali terjadi dalam pembelajaran sejarah. Dewasa ini kemajuan teknologi bisa menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran sejarah. Namun sangat disayangkan yang sering kali terjadi tidak banyak guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Pribadi (1996, hlm. 23-25) mengatakan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dewasa ini, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar bagi guru dan siswa jadi lebih mudah.
2. Pengalaman yang lebih nyata diberikan pada siswa.
3. Siswa menjadi lebih antusias.
4. Murid dapat mengaktifkan semua inderanya.
5. Perhatian dan minat murid lebih terarahkan dalam belajar.
6. Dunia teori dan realitanya dapat dibangkitkan.

Guru tidak lagi menjadi peraga dalam kegiatan belajar mengajar melainkan pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa karena konsepsi yang semakin mantap dari fungsi media pembelajaran.

Melihat pentingnya pembelajaran sejarah, maka sangat disayangkan jika guru hanya sekedar menyampaikan dan

memberikan informasi sesuai yang ada dalam buku teks sejarah saja tanpa hadirnya sebuah media pembelajaran. Salah satu usaha pemecahan masalah tersebut adalah dengan menggunakan teknologi modern, salah satunya adalah animasi. Kita dituntut untuk memanfaatkan kemajuan jaman demi tercapainya tujuan pendidikan. Hal tersebut dibutuhkan untuk membangun rasa semangat dan rasa ingin tahu siswa pada peristiwa-peristiwa masa lampau. Media animasi merupakan media yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan *historical imagination* dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung ada beberapa permasalahan yang menunjukkan kurangnya *historical imagination* siswa dalam proses belajar-mengajar sejarah, hal tersebut adalah:

1. Siswa beranggapan bahwa belajar sejarah itu membosankan berdasarkan materinya karena guru mengajar dengan cara yang monoton.
2. Kurang diefektifkannya penggunaan fasilitas yang ada di kelas, sehingga penggunaan media pembelajaran kurang.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan kejadian di masa lalu sehingga merekonstruksi peristiwa berdasarkan penyampaian dari guru atau dari sumber-sumber yang mereka baca sukar dilakukan oleh siswa.

Permasalahan yang diangkat berkenaan dengan kemampuan *historical imagination* siswa dalam kelas, karena kemampuan siswa tersebut dirasa kurang dalam kelas. Kemampuan *historical imagination* siswa dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang penting, yakni agar siswa mendapatkan

wawasan yang luas dan materi yang disajikan dapat dicerna dengan baik oleh siswa. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah upaya untuk memperbaiki masalah tersebut sehingga pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 mampu terlaksana dengan sangat baik dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Jika dilihat dari permasalahan yang terjadi di kelas, serta faktor lainnya, penggunaan suatu media pembelajaran sebagai alat perbaikan pembelajaran dirasa sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan temuan-temuan tersebut dipilihlah media animasi, karena dengan media animasi tersebut dapat memancing munculnya kemampuan *historical imagination* siswa. Sehingga apa yang dijelaskan kepada siswa akan lebih tergambar dengan cukup jelas. Oleh karena itu media animasi ini bisa berfungsi sebagai jembatan untuk siswa membayangkan informasi yang mereka dapatkan.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam sebuah penelitian penggunaan metode penelitian adalah hal yang sangat penting. Sugiyono (2008, hlm. 2) menjelaskan pada dasarnya metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Classroom Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencarian sistemik yang dilaksanakan oleh para pelaksana program dalam kegiatannya sendiri (dalam pendidikan dilakukan oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor) dalam mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan

penyempurnaan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bersifat reflektif dan menuntut adanya perbaikan dalam setiap proses pembelajaran. Metode PTK didasari bahwa seorang guru merupakan orang yang mengetahui seluk beluk kondisi kelas, sehingga seorang guru dapat melakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Secara sederhana Penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana guru dapat mengorganisasikan kondisi pembelajaran siswa guna mencoba perbaikan pembelajaran dan melihat pengaruh dari upaya tersebut. Oleh karena itu, metode penelitian tindakan kelas tepat digunakan karena penelitian ini bukan untuk membuktikan suatu teori tertentu, melainkan untuk menemukan dan mengaplikasikan cara yang tepat dalam mengatasi suatu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan desain Penelitian Tindakan Kelas model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari *acting* (tindakan) dengan kegiatan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan, sehingga dalam pelaksanaan siklusnya lebih mudah dan mengefektifkan waktu. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart ini sendiri terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya yaitu kegiatan Perencanaan (Plan), Tindakan (Act), Pengamatan (Observe), dan Refleksi (Reflect).

## **PEMBAHASAN**

### **Gambaran Umum Sekolah dan Kelas Yang diteliti**

SMA Negeri 6 Bandung yang merupakan sekolah yang berada di kota Bandung. SMA Negeri 6 Bandung berdiri

sejak tahun 1956 dengan nama SMA Bagian C yang beralamat di jalan Blitung No. 22 pada bangunan SMA Negeri 5 Bandung. Namun sekarang, sekolah ini beralamat di Jl. Pasir Kaliki No. 51 Bandung. SMA Negeri 6 Bandung ini telah menerapkan kurikulum 2013 yang mendukung pembelajaran abad 21.

SMA Negeri 6 Bandung memiliki visi dan misinya tersendiri yakni “Mewujudkan SMA Negeri 6 Kota Bandung sebagai sekolah TELADAN dan unggul di Jawa Barat sampai 2020”. Untuk mewujudkan visi tersebut maka misi yang dilakukan oleh SMA Negeri 6 Bandung, yaitu:

1. Meningkatkan Iman dan Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga tercipta warga sekolah yang saleh dan lingkungan yang religius.
2. Membudayakan etos kerja tinggi, sehingga tercipta pendidik dan tenaga kependidikan yang disiplin, unggul, dan bermutu.
3. Pembiasaan literasi sepanjang hayat bagi warga sekolah untuk membiasakan literasi baca, teknologi, budaya, keuangan, dan ekonomi.
4. Menjalankan Amanah dengan penuh rasa tanggung jawab dan berbudi pekerti luhur.
5. Melengkapi sarana dan prasarana sekolah dengan dukungan IT yang berwawasan global untuk memfasilitasi warga sekolah berdaya saing nasional maupun internasional.
6. Membudayakan silih asah, asih, asuh antar warga sekolah.
7. Menjadikan suasana sekolah yang nyaman, tentram, dan ramah lingkungan.

Berdasarkan visi misi di atas menunjukkan bahwa SMA Negeri 6 Bandung ini berkeinginan untuk

menjadi sekolah yang unggul baik dari segi akademik maupun non-akademik. Keunggulan akademik perlu ditunjang dengan kualitas guru yang baik dan sarana prasarana yang baik pula. Untuk guru di SMA Negeri 6 Bandung ini secara keseluruhan tergolong sudah baik dengan rata-rata pendidikan yakni S1 dari jurusan yang linear dengan mata pelajaran yang diajarkan, bahkan terdapat beberapa guru mata pelajaran yang memperoleh gelar S2.

SMA Negeri 6 Bandung memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk menunjang kelancaran proses belajar dan mengajar. Di setiap kelas terdapat dua white board, proyektor yang mudah dihubungkan dengan laptop dan wifi SMA Negeri 6 Bandung yang bermanfaat dalam memudahkan siswa mencari informasi di Internet. Hal tersebut dapat mendukung dalam keberlangsungan pembelajaran di kelas dan mempermudah siswa untuk mengakses informasi yang menunjang pembelajaran.

Secara umum, SMA Negeri 6 Bandung ini merupakan salah satu sekolah terbaik yang ada di Bandung. SMA Negeri 6 Bandung ini memiliki motto “Mengolah Potensi, Mewujudkan Prestasi”. Hal tersebut didukung oleh siswa siswi yang cerdas, kreatif, yang salah satunya adalah kelas X IPS 3. Kelas X IPS 3 merupakan kelas yang kooperatif dan selalu ingin hal baru. Namun pada pelaksanaannya guru kurang melakukan hal baru dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan guru kurang percaya diri menerapkan model-model pembelajaran yang lain, sehingga guru selalu menerapkan metode ceramah dalam pembelajarannya. Hal ini merupakan tantangan bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya, sehingga siswa senang dalam belajar sejarah.

## **Merencanakan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan *Historical imagination* Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah**

Perencanaan dilaksanakan sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Hal ini dimaksudkan agar penelitian menjadi lebih terarah dan terkonsep dengan baik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam perencanaan penelitian penggunaan media animasi untuk meningkatkan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah yang pertama melakukan observasi pra penelitian guru menemukan kelas yang tepat untuk penelitian. Peneliti menemukan kelas yang tepat untuk penelitian. Peneliti melakukan observasi di kelas X IPS 3 setelah melakukan observasi, peneliti menemukan permasalahan yakni rendahnya rendahnya *historical imagination* siswa di kelas X IPS 3. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru mitra yang menyampaikan bahwa kelas X IPS 3 masih susah untuk membayangkan sejarah, karena pengetahuan mereka ini masih belum seragam satu sama lain, sehingga guru perlu usaha untuk menyamakan pengetahuan mereka dan membuat siswa terbayang dengan peristiwa sejarah. Selain itu, guru juga memiliki kendala dalam menarik perhatian siswa, karena jam pelajaran sejarah adalah pada jam pertama mengakibatkan guru kesusahan dalam menarik perhatian siswa.

Peneliti bersama guru mitra mulai mendiskusikan materi yang tepat untuk dipelajari pada saat penelitian tindakan dilakukan. Berdasarkan diskusi tersebut, peneliti dan guru mitra menyepakati materi yang akan dipelajari siswa saat

pembelajaran berlangsung adalah Manusia Purba Indonesia dan Dunia, dari mulai Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia hingga Manusia Purba di Eropa. Pada perencanaan di siklus I, siklus II, dan siklus III terdapat perbedaan dalam merencanakannya, hal ini dilakukan sebagai upaya memperbaiki hasil dari refleksi siklus sebelumnya.

Pada siklus I ini, peneliti berdiskusi dengan pembimbing terkait dengan persiapan tindakan, RPP dan instrumen penelitian. Peneliti juga meminta mitra PPL untuk menjadi observer pada saat tindakan berlangsung. Pada tahap ini juga, peneliti mempersiapkan materi, rencana pembelajaran dan kelengkapan belajar lainnya. Pada siklus I ini peneliti mengambil materi “Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia” dengan menampilkan animasi. Pada pertemuan kali ini peneliti menampilkan animasi yang menjelaskan dari mana saja nenek moyang bangsa Indonesia berasal.

Pada siklus II, peneliti memperbaiki hal-hal yang dirasa kurang pada siklus I. Perbedaan antara siklus I dan siklus II terdapat pada durasi media animasi yang ditampilkan. Pada siklus I peneliti menampilkan animasi yang menjelaskan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dengan durasi yang cukup singkat. Sedangkan pada siklus II peneliti menampilkan animasi yang menunjukkan kehidupan manusia purba di Afrika yang relatif lebih lama. Hal ini dilakukan karena berkaca dari hasil refleksi tindakan I. Penggunaan animasi menjadi kurang efektif karena kekurangan waktu sehingga berdampak pada tidak fokusnya siswa terhadap animasi dan kekurangan waktu mengerjakan LKPD yang diberikan. Peneliti menampilkan animasi yang relatif

lebih lama karena waktu yang diberikan sesuai dengan jam pelajaran seharusnya.

Peneliti mempersiapkan kelengkapan untuk melaksanakan penelitian tindakan II, yaitu menyiapkan RPP, lembar observasi, dan menyiapkan catatan lapangan. Tak lupa, peneliti juga menyiapkan animasi untuk digunakan ketika tindakan berlangsung. Rencana pembelajaran tindakan II ini diawali dengan apersepsi, kemudian dilanjutkan dengan menampilkan animasi. Setelah itu peneliti mengkonfirmasi kembali apa yang sudah dilakukan. Dilanjutkan dengan tugas kelompok yakni *If history* dalam bentuk LKDP. Sesudahnya peneliti melakukan diskusi dengan peneliti yang bertindak sebagai observer yakni Samudra Eka Cipta (SEC) dan Ghina Salsabila (GS) untuk menyetujui teknis pelaksanaan di kelas.

Pada siklus III ini, peneliti menggunakan media animasi kembali, dengan sebuah film berdurasi panjang. Hal ini dilakukan karena berkaca dari hasil refleksi tindakan II, durasi yang ditampilkan sebelumnya tidak terlalu panjang. Metode yang digunakan pun berbeda dari pertemuan sebelumnya, hal ini disebabkan karena siswa merasa bosan dengan metode yang sama sehingga digunakan metode yang lain agar siswa tidak merasa bosan lagi. Sedangkan alat evaluasi yang peneliti gunakan adalah LKPD. Materi yang hendak disampaikan adalah materi "Manusia Purba di Eropa". Peneliti mempersiapkan kelengkapan untuk melaksanakan penelitian tindakan III, yaitu menyiapkan RPP, lembar observasi, dan menyiapkan catatan lapangan. Dan tidak bosan-bosannya peneliti menyiapkan animasi untuk ditampilkan. Rencana pembelajaran tindakan III ini akan diawali

dengan apersepsi. Setelah itu baru peneliti menampilkan animasi. Kemudian peneliti mengkonfirmasi kembali apa yang sudah ditampilkan dan dilanjutkan dengan memberi tugas *If history*. Selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan rekan peneliti yang bertindak sebagai observer dalam tindakan untuk menyetujui teknis pelaksanaan tindakan di kelas. Observer dalam tindakan kali ini terdiri dari dua orang yakni Samudra Eka Cipta (SEC) dan Jerry Wardiman (JW).

### **Melaksanakan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan *Historical imagination* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah**

Pelaksanaan penggunaan media animasi untuk meningkatkan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah dilakukan melalui tiga kali siklus terdiri dari satu tindakan. Tindakan I dilakukan pada hari senin, pukul 07.30-09.45. Seperti biasa guru masuk setelah kegiatan upacara pada pukul 07.30, dan sebelum memulai pelajaran guru meminta siswa mengecek kebersihan lingkungan kelasnya, apakah masih ada sampah atau tidak. Setelah kelas bersih peneliti mulai mengecek kehadiran siswa. Pada pelaksanaan tindakan I siklus I, waktu kegiatan sempat terpotong oleh kegiatan PTS (Penilaian Tengah Semester) sehingga waktu yang didapatkan sangatlah sedikit.

Baru setelah melaksanakan PTS peneliti memulai apersepsi, peneliti mengajak siswa untuk melakukan ice breaking terlebih dahulu. Pada siklus I, peneliti mengajak siswa untuk bermain permainan terlebih dahulu agar siswa bersemangat. Setelah siswa mulai bersemangat, guru mulai memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya.

Lalu dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Memasuki tahap pembelajaran, pada siklus I guru langsung menampilkan animasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Siswa tampak antusias dan serius memperhatikan animasi dari guru. Ketika animasi usai, mereka tampak senang. Untuk meningkatkan *historical imagination* pada siswa, peneliti menggunakan *If history* dalam tindakannya. *If history* digunakan oleh peneliti karena peneliti ingin siswa merasakan berada di dalam peristiwa sejarah tersebut atau siswa harus mencoba menempatkan dirinya ke dalam pelaku sejarah. Seperti pendapat Noland (2010, hlm. 89) yang mengatakan bahwa "*History is unquestionably an empirical endeavor. The role of imagination is to guide empirical investigation and to inform our understanding of the significance of empirical findings*". Imajinasi berperan untuk memudahkan seorang siswa dalam memahami suatu peristiwa sejarah, dengan imajinasi, siswa diajak berpikir seakan-akan berada dalam peristiwa tersebut.

Penggunaan media animasi dalam tindakan I ini adalah, Pertama peneliti memberikan pematerian menggunakan media animasi. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan LKPD yang diberikan sebelumnya oleh peneliti yang berisi tentang gambar pada masa praaksara dan siswa diminta membayangkan apa yang dilakukan oleh manusia pada masa tersebut. Siswa diajak berimajinasi sesuai dengan gambar yang diberikan dan menampilkan hasilnya. Atas dasar tersebut, peneliti memutuskan untuk memberikan LKPD yang dimana selalu meminta mereka menggunakan

fikirannya dan meresapi perannya dalam bertindak. Diskusi berlangsung cukup baik, penyampaian hasilnya pun juga cukup memuaskan meskipun waktu yang diberikan sangat terbatas. Pada siklus I mulai terlihat ada peningkatan di indikator *Re-Enactment* dan *Interpolating*. Namun pada indikator *Interrogating* kurang terpenuhi.

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 7 Oktober 2019. Peneliti mulai melaksanakan rencana yang baru karena berkaca dari refleksi sebelumnya sehingga terjadi perubahan rencana. Peneliti mulai memasuki kelas setelah melaksanakan upacara bendera. Pada siklus ke II tidak jauh berbeda dengan siklus I, dimana peneliti melakukan kegiatan yang sama sebelum memulai pelajaran. Peneliti meminta siswa berdoa terlebih dahulu, setelah berdoa peneliti memeriksa kehadiran siswa dan meminta siswa memeriksa kerapian dan kebersihan lingkungan di sekitarnya. Sebelum pelajaran dimulai peneliti melakukan ice breaking terlebih dahulu agar siswa bersemangat melaksanakan pembelajaran. Peneliti mengajak siswa untuk bermain permainan yang lain dengan minggu sebelumnya sehingga siswa pun senang. Baru setelah ice breaking dilaksanakan, peneliti memulai pembelajaran.

Sama seperti pertemuan sebelumnya, peneliti menyampaikan apersepsi terlebih dahulu dengan membahas materi pertemuan minggu sebelumnya. Setelah apersepsi dilakukan baru peneliti menayangkan animasi yang telah disiapkan sebelumnya dengan durasi yang relatif lebih panjang. Kemudian, peneliti mulai menjelaskan materi yang dibahas pada pertemuan kali ini. Tak jauh beda dengan

tindakan sebelumnya, setelah menjelaskan materi peneliti mulai membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagi LKPD pada kelompok yang sudah dibagi.

Pada pertemuan kali ini diskusi berlangsung dengan cukup baik akan tetapi siswa mulai terlihat bosan dengan metode yang digunakan sehingga berdampak pada hasil yang disampaikan menjadi kurang maksimal. Dampaknya pada tindakan siklus II ini mengalami penurunan terutama pada ketiga indikator yang ingin dicapai.

Memasuki siklus III yang dilaksanakan pada Senin tanggal 21 Oktober 2019, peneliti mulai melaksanakan sesuatu yang benar-benar baru karena tidak ingin terulang kesalahan yang terjadi pada siklus II sesuai dengan refleksi sebelumnya. Sehingga peneliti mulai merombak RPP, LKPD, dan mencari animasi yang lebih menarik dan durasinya lebih panjang lagi.

Seperti biasa peneliti melaksanakan upacara bendera terlebih dahulu. Baru setelah itu peneliti mulai memasuki kelas bersama kedua rekan peneliti yang bertugas sebagai observer. Hampir sama dengan kedua siklus sebelumnya, peneliti meminta siswa berdoa terlebih dahulu, lalu memeriksa kehadirannya siswa, kemudian meminta siswa memeriksa kerapian dan kebersihan lingkungan disekitarnya.

Sedikit berbeda dengan siklus I dan siklus II, peneliti tidak melakukan ice breaking terlebih dahulu karena siswa terlihat senang dan bersemangat dengan sesuatu yang akan dilakukan oleh peneliti. Karena sejak awal siswa sudah mulai antusias, peneliti langsung memulai apersepsi dan menyampaikan rencana pembelajaran. Peneliti mulai

menayangkan animasi baru yang menarik dan durasi yang lebih panjang. Banyak siswa yang tertarik dengan animasi yang ditayangkan sehingga mereka menonton dengan sangat serius. Setelah animasi selesai, peneliti meminta siswa menuliskan apa yang mereka bayangkan sesuai dengan apa yang telah ditontonnya kemudian diserahkan pada peneliti untuk diperiksa.

Temuan peneliti pun jadi makin beragam, selain itu terlihat peningkatan yang signifikan pada siklus III. Kemudian peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberi LKPD dengan format baru dan tugas yang lebih menantang. Alhasil peningkatannya pun makin pesat setelah mereka memberikan hasil yang sangat memuaskan. Mereka berhasil membuat karya sesuai dengan animasi yang mereka tonton dan sumber-sumber yang mereka baca. Seiring dengan hasil yang diberikan, ketiga indikator pun terpenuhi dengan baik meskipun pada salah satu indikator, yakni *Interrogating* (Menanyakan) masih kurang memuaskan. Dengan selesainya siklus III ini menandai berakhirnya penelitian ini.

#### **Pemaparan Hasil Mengenai Efektifitas Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan *Historical Imagination* Dalam Pembelajaran Sejarah**

Peneliti melakukan pengolahan data hasil penelitian yang dilakukan selama tiga siklus dan tiga tindakan untuk mengetahui bagaimana efektifitas penggunaan media animasi untuk meningkatkan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun hasil pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13  
**Perolehan Skor *Historical Imagination* Siswa dengan Menggunakan Media Animasi Pada Tindakan I-III**

No.	Kelompok	Perolehan Skor		
		Tinda-kan I	Tinda-kan II	Tinda-kan III
1	1	6	6	8
2	2	8	5	8
3	3	8	5	7
4	4	6	5	8
Jumlah Skor		28	21	30
Jumlah Skor Max		32		
Nilai Rata-Rata		77,77%	58,33%	86,11%

Keterangan: Perhitungan skor maksimal = jumlah kelompok x jumlah skor indikator

$$\text{Perhitungan rata-rata (presentase)} = \frac{\text{jumlah skor siklus}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

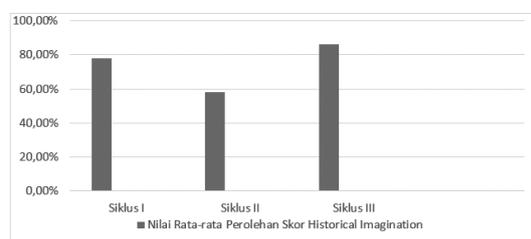
Konversi Rata-Rata (Presentase)

Nilai	Skor (Presentase)
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Cukup	41-60%
Kurang	21-40%
Sangat Kurang	1-20%

Seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas bahwa hasil dari observasi lapangan menunjukkan peningkatan dalam *historical imagination* siswa setelah digunakannya media animasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3. Terlihat dari siklus I yang memperoleh rata-rata nilai 77,77 %, sedangkan pada siklus II sempat mengalami penurunan rata-rata nilai sebesar 58,33%, namun pada siklus III mengalami kenaikan signifikan menjadi 86,11%.

Penurunan yang terjadi dari siklus I ke siklus II dikarenakan siswa sempat bosan karena metode dan tugas yang diberikan hanya itu-itu saja dan banyak waktu yang

kurang efektif, penurunan yang terjadi pada siklus I ke siklus II sebesar 19,44%. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum maksimalnya penggunaan media animasi. Namun kenaikan dari siklus II ke siklus III, terlihat signifikan terjadi kenaikan yang sangat pesat sebesar 27,78%. Hal tersebut dikarenakan, siswa sudah mulai terbiasa dengan penggunaan media animasi dan siswa telah paham bagaimana caranya mengembangkan *historical imagination* mereka. Hal lain yang mempengaruhi kenaikan nilai tersebut adalah faktor materi yang dibawa, dianggap menarik oleh siswa. Sehingga, hal tersebut mempermudah guru dalam mengembangkan *historical imagination* siswa. Untuk memperjelas data yang berada pada tabel di atas, berikut ini penulis menyiapkan grafik kenaikan *historical imagination* siswa kelas X IPS 3.



**Grafik 4.1** Peningkatan *Historical Imagination* Siswa Pada Setiap Siklus

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa *historical imagination* 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 dengan menggunakan media animasi untuk meningkatkan *historical imagination* siswa di kelas X IPS 3. Selanjutnya akan dipaparkan hasil pengolahan data secara keseluruhan dari siklus I sampai siklus III terkait indikator peningkatan *historical imagination* siswa.

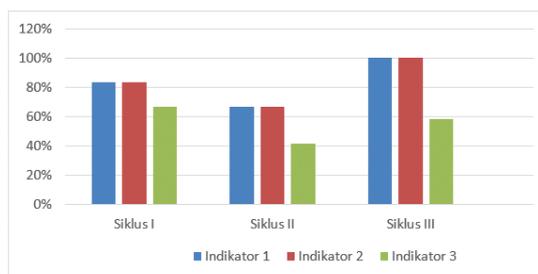
Tabel 4.14  
**Hasil Observasi Peningkatan Historical Imagination Pada Siklus I-III**

No	Indikator <i>Historical Imagination</i>	Presentase Tindakan		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	<i>Re-Enactment</i> (Melakukan Kembali) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dokumen</li> <li>• Membayangkan situasi</li> <li>• Membayangkan kemungkinan-kemungkinan ke depan</li> </ul>	83,33%	66,66%	100%
2	<i>Interpolating</i> (Menyisipkan) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginterpretasikan</li> <li>• Menyisipkan hal-hal detail terkait keterangan sebuah peristiwa sejarah</li> </ul>	83,33%	66,66%	100%
3	<i>Interrogating</i> (Menanyakan) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memunculkan pertanyaan terkait peristiwa sejarah</li> </ul>	66,66%	41,66%	58,33%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan indikator *Re-Enactment* (Melakukan kembali) dari siklus I ke siklus II sempat mengalami penurunan sebesar 16,67% dari yang awalnya 83,33% di siklus I menjadi 66,66% di siklus II. Akan tetapi pada siklus II ke siklus III terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 33,34% yang awalnya 66,66% di siklus II menjadi 100% di siklus III. Hal ini merupakan peningkatan yang signifikan pada indikator ini jika dibandingkan pada siklus I ke siklus II.

Kedua, indikator *Interpolating* (Menyisipkan). Perubahan indikator ini dapat dilihat dari siklus I ke siklus II yang sempat mengalami penurunan 16,67% yang awalnya memperoleh skor 83,33% di siklus I menurun pada siklus II sebesar 66,66%. Dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan yang signifikan, peningkatan yang terjadi antara siklus II ke siklus III adalah sebesar 33,34%. Pada siklus III ini merupakan peningkatan yang sangat besar dari indikator pertama tindakan.

Ketiga, hampir sama pada kedua indikator sebelumnya, pada indikator *Interrogating* (Menanyakan) kembali terjadi penurunan sebesar 25% dari siklus I ke siklus II yang awalnya memperoleh skor sebesar 66,66% menjadi 41,66%. Dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan yang sangat pesat, peningkatan yang terjadi antara siklus II dan siklus III adalah sebesar 58,33%, pada siklus III ini yang paling besar dari indikator terakhir. Dari ketiga indikator di atas dapat kita lihat peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II ke siklus III. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan semua indikator.



**Grafik 4.2** Peningkatan Setiap Indikator *Historical imagination* Siswa Pada Setiap Siklus

Berdasarkan penilaian dari ketiga indikator tentang *historical imagination*, pencapaian tertinggi dari ketiga indikator ini adalah indikator ketiga yakni *Re-Enactment* (Melakukan Kembali) dan *Interrogating* (Menyisipkan). Kedua indikator ini berhasil dicapai siswa meskipun sangat sulit untuk dilakukan. Pada kedua indikator ini siswa hanya diminta untuk melakukan kembali apa yang terjadi pada peristiwa di masa lalu berdasarkan sumber dan menginterpretasikannya. Sedangkan pada indikator dengan pencapaian terendah ialah indikator ketiga yakni *Interpolating* (Menanyakan), hal tersebut dikarenakan siswa kurang bisa mengeksplorasi sumber

sehingga kurang memunculkan pertanyaan atas argumennya sendiri berdasarkan sumber-sumber yang ditemukannya.

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian terhadap indikator-indikator yang telah ditetapkan. Dilihat dari pencapaian siswa tiap penemuannya berupa peningkatan kemampuan *historical imagination* siswa yang terjadi di siklus I, II, sampai III. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media animasi terbukti efektif meningkatkan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 SMAN 6 Bandung.

#### **Pemaparan Hasil Wawancara Sebelum dan Sesudah Tindakan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelum dan sesudah tindakan, terlihat sekali perbedaan yang cukup signifikan. Sebelum tindakan dimulai guru dan siswa itu sendiri memiliki beberapa kendala tersendiri. Guru agak kesulitan untuk membuat siswa membayangkan bagaimana gambaran peristiwa di masa lalu sehingga siswa sukar untuk merekonstruksi bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut terjadi berdasarkan penyampaian dari guru atau pada fakta-fakta yang ada. Setelah dilakukannya tindakan terjadi beberapa perubahan yang dialami di kelas X IPS 3. Dengan digunakannya media animasi siswa menjadi terbantu untuk membayangkan apa yang disampaikan dan dapat merekonstruksi berdasarkan fakta-fakta yang ada. Kemampuan *historical imagination* mulai terindikasi muncul dan mengalami peningkatan terutama pada tindakan ke III. Bagi guru ini merupakan hal yang bisa dikatakan baru karena belum pernah menemukan hal ini sebelumnya.

#### **SIMPULAN**

*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*.

*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 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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mazullo, L. (2012). *Philosophy of Education*. Bloomington: AuthorHouse.
- Pribadi, Benni, A. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soffer, R.N. (1996). *The Conservative Historical Imagination In The Twentieth Century*. Albion.
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N. (2018). *Prosa dari Praha*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- #### Sumber Jurnal dan Internet
- Jumono, J. (2012). *Pengelolaan pembelajaran sejarah berbasis multimedia di SMA Negeri 1 Boja Kendal*. (Tesis). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Noland (2010). *Imagination and Critique*. [Online]. Richmond: Springer. Diakses dari <https://www.springer.com/series/6446> (diakses pada 25 september 2019)