

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Dari Hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal memberikan alternatif sumber belajar yang kontekstual karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan lingkungan peserta didik. Pemanfaatan tersebut didukung oleh penggunaan media video dan game edukatif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih variatif, menarik, dan mampu mempermudah guru dalam menghubungkan materi sejarah nasional dengan sejarah lokal. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran tidak lagi berpusat pada buku teks, melainkan memanfaatkan potensi sejarah daerah sebagai sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik di SMAN Pilangkenceng.

Dari hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dan game edukatif dalam pembelajaran sejarah lokal mampu membangun pemahaman siswa secara lebih mendalam. Pemahaman tersebut tercermin dari kemampuan peserta didik menjelaskan kembali sejarah Kerajaan Ngurawan, menghubungkan keberadaan situs dengan perkembangan sejarah di wilayah Madiun, serta menginterpretasikan hubungan antara sejarah lokal dan sejarah nasional. Selain itu, proses pembelajaran yang melibatkan visualisasi materi dan aktivitas interaktif melalui game mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya, serta

mengemukakan pendapat sehingga pemahaman yang diperoleh tidak hanya bersifat menghafal, tetapi juga bersifat konseptual dan kontekstual.

Dari hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan melalui media video dan game turut membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya sejarah lokal sebagai bagian dari identitas daerah dan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Kesadaran tersebut ditunjukkan melalui tumbuhnya rasa ingin mengetahui sejarah daerahnya sendiri, meningkatnya kepedulian terhadap keberadaan Situs Kerajaan Ngurawan, serta munculnya pemahaman bahwa sejarah lokal memiliki keterkaitan dengan perjalanan sejarah nasional. Dengan demikian, pembelajaran sejarah lokal tidak hanya memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk sikap apresiatif terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya yang berkembang di lingkungan sekitar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal berbantuan media video dan game di SMAN Pilangkenceng Kabupaten Madiun, peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Untuk Guru Sejarah

Guru sejarah diharapkan lebih aktif mengembangkan pembelajaran berbasis sejarah lokal agar peserta didik lebih mengenal sejarah yang berada di lingkungan sekitarnya. Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video dan game edukatif perlu terus

dikembangkan agar pembelajaran sejarah tidak hanya berpusat pada metode ceramah dan penggunaan buku ajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Selain itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai sumber pendukung seperti jurnal, dokumentasi situs sejarah, arsip lokal, serta wawancara dengan tokoh masyarakat atau juru situs untuk memperkaya materi pembelajaran sejarah lokal.

2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat membangun kesadaran dan kepedulian terhadap pentingnya sejarah lokal sebagai bagian dari identitas daerah dan sejarah nasional. Melalui pembelajaran sejarah lokal berbantuan media video dan game, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah secara teoritis, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai sejarah serta pentingnya pelestarian warisan budaya daerah. Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta memanfaatkan teknologi digital secara positif untuk mendukung kegiatan belajar sejarah.

3. Untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan pembelajaran sejarah lokal melalui penyediaan fasilitas dan kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mengadakan pelatihan digital bagi para pendidik

agar guru lebih mampu mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran di era modern. Pelatihan tersebut sebaiknya dilaksanakan pada waktu yang tidak mengganggu beban administrasi dan jadwal mengajar guru, misalnya pada hari libur seperti hari Sabtu, sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan lebih efektif tanpa menambah beban kerja pendidik.

4. Untuk Juru Situs Kerajaan Ngurawan

Juru Situs Kerajaan Ngurawan diharapkan dapat terus menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah yang ada agar tetap terawat dan dikenal oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda. Selain itu, kerja sama antara pihak situs dengan sekolah perlu terus ditingkatkan agar Situs Kerajaan Ngurawan dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal. Pengembangan informasi sejarah, dokumentasi situs, serta penyediaan materi edukatif mengenai Kerajaan Ngurawan juga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.