PROPOSAL SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KESADARAN SEJARAH SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN

Pembimbing Akademik: Wisnu Subroto, S.S., M.A.



Oleh:

RENI WIDIYAWATI

NIM. 1710111320009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2020

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Hamalik pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Eggen & Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu: (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui meng-observasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan, (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran, (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian, (4) guru secara aktif terlihat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi, (5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru. Menurut Dimyati dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Lefudin, 2017: 13).

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan dinamis, dapat dipandang dari berbagai persepsi dan sudut pandang melintasi garis waktu. Pada tingkat mikro, pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang didapat siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Susanto, 2014: 43). Pembelajaran sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pembelajaran

maka manusia bisa berpikir secara jernih, logis dan tidak sembrono. Dengan adanya pembelajaran pula manusia bisa mengetahui yang baik dan buruk.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menguji secara sistematis keseluruhan perkembangan, proses perubahan atau dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau. Sejarah merupakan keterhubungan dari apa yang terjadi dimasa lampau dengan gambaran dimasa sekarang dan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dimasa mendatang. Sejarah digunakan sebagai modal bertindak dimasa kini dan menjadi acuan untuk perencanaan masa yang akan datang (Madjid, D. & Wahyudi, J. 2014: 8-9). Menurut G. J. Renier (1961: 5) sejarah bagi manusia berguna untuk mengenal dirinya sendiri. Mengenal diri sendiri berarti mengatahui apa yang dilakukan, dan tidak seorangpun tahu apa yang dapat dilakukan sebelum mencobanya. Satu-satunya petunjuk untuk mengetahui apa yang dapat dilakukan oleh manusia ialah dengan jalan mengetahui apa yang telah dilakukan. Jadi pengalaman masa lampau merupakan bahan pertimbangan bagi seseorang atau suatu masyarakat dalam mengatasi problem-problem yang dihadapinya (Porda, 2017: 63).

Pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah merupakan kecenderungan berfikir yang merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita menjadi lebih bijak dalam melihat dan memberikan respon terhadap berbagai masalah kehidupan. Pemahaman sejarah memberi petunjuk kepada kita untuk melihat serangkaian peristiwa masa lalu sebagai sistem tindakan masa lalu sesuai dengan jiwa jamannya, akan tetapi memiliki sekumpulan nilai edukatif terhadap kehidupan sekarang dan akan datang (Susanto, 2014: 36)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Darmadi, 2014 42). Model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran,

apabila model pembelajaran yang digunakan baik maka hasil dari proses pembelajarannya akan baik pula. Dengan adanya model pembelajaran ini sangatlah membantu seorang guru dalam mengaplikasikan dan merancang suatu pembelajaran yang menarik bagi siswanya.

Dalam penelitian (Yufita Nurhandayani, 2019 hlm. 8) mengatakan bahwa kesadaran sejarah merupakan suatu penghayatan seseorang mengenai suatu peristiwa atau jejak-jejak dimasa lampau yang kemudian akan ditimbulkan oleh aktivitas manusia baik itu untuk kepentingan sekarang ataupun dimasa yang akan datang. Akan tetapi, untuk menumbuhkan kesadaran sejarah tersebut tidak dapat ditumbuhkan dengan sendirinya melainkan harus diupayakan secara bertahap. Dalam jurnal (Wafiyatu & Lailatul, 2019 hlm. 37) mengatakan bahwa kesadaran sejarah akan muncul jika kita memahami sejarah secara total (menyeluruh). Karena pemahaman sejarah yang utuh membentuk konsep pemahaman individu tentang sejarah.

Kesadaran sejarah mempunyai arti yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian individu/masyarakat yang akan menimbulkan identitas dari individu atau masyarakat tersebut. Kesadaran sejarah adalah hasil dari penghayatan dan pemikiran seseorang terhadap suatu peristiwa masa lalu yang kemudian ditimbulkan oleh aktivitas manusia. Kesadaran sejarah itu sangat mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam bersikap dan bertindak dilingkungannya. Dengan adanya kesadaran sejarah menjadikan masyarakat mempunyai rasa jiwa nasionalisme yang tinggi, karena mereka mengetahui dan paham akan kejadian dimasa lalu.

Permasalahan yang belum bisa diatasi sampai saat ini terutama didalam ranah pendidikan formal, ialah minimnya kesadaraan sejarah dalam diri masingmasing peserta didik. Perlunya kesadaran sejarah yang harus dimiliki peserta didik sangat berperan penting bagi kehidupan berbangsa selanjutnya. Jika para peserta didik sama sekali tidak memiliki kesadaran sejarah, maka itu sangat berdampak buruk bagi generasi kedepannya. Oleh karena itu kesadaran sejarah harus ditingkatkan agar para peserta didik mampu mengerti, mengetahui dan memaknai arti penting dari sebuah pengorbanan dan perjuangan para tokoh

pahlawan-pahlawan yang telah mengorbankan hidup dan matinya untuk bangsa Indonesia. Agar mereka bisa membangun kehidupan berbangsa yang lebih baik dari sebelumnya, mencintai tanah airnya, melestarikan budaya bangsa dan tidak mengulangi kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan pada masa silam.

Faktor yang menyebabkan minimnya kesadaran sejarah para peserta didik ialah karena lingkungan dan pendidikan pembelajaran didalam sekolah tidak memadai, seperti pengalaman saya yang pernah duduk dibangku Sekolah Menengah Atas (SMA). Para guru melaksanakan proses pembelajaran dengan cara menyuruh para peserta didik menghapal materi pembelajaran sejarah, menyalin materi yang ada dibuku paket siswa kedalam buku catatan, guru menjelaskan hanya terpaku pada buku paket tidak ada penjelasan yang mudah dimengerti oleh para peserta didik, tidak ada mengaitkan penjelasan antara zaman dahulu dengan zaman sekarang, model pembelajaran yang digunakan oleh guru hanyalah ceramah, guru tidak ada usaha dalam meningkatkan rasa nasionalisme pada diri peserta didik, guru tidak ada menginovasi cara proses pembelajaran sejarah karena hanya terpaku dalam model ceramah. Sehingga proses pembelajaran itu tidak menarik sama sekali dan akhirnya para peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Upaya yang menghambat tumbuhnya kesadaran sejarah selain faktor guru dalam menyampaikan materi pembelajaran atau proses pembelajaran yang kurang efektif dan tertalu monoton, kita juga bisa melihat dari faktor lingkungan para peserta didik sendiri. Faktor lingkungan disini bisa masyarakat sekitarnya seperti halnya lingkungan rumah, lingkungan sekolah dan pergaulan-pergaulan para peserta didik. Lingkungan rumah para peserta didik tidak melulu yang baikbaik saja. Ada juga yang peserta didik bertempat tinggal dilingkungan yang suka membuang sampah sembarangan, tidak peduli satu sama lain, dan masih banyak lainnya. Faktor-faktor diatas sangat mempengaruhi tumbuhnya kesadaran sejarah pada diri peserta didik.

Dengan kondisi minimnya kesadaran sejarah pada diri peserta didik, kita sangat memerlukan guru-guru yang mampu meningkatkan kesadaran sejarah

para peserta didik. Karena itu sangat diperlukannya guru yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran yang efektif, yang dapat meningkatkan kesadaran sejarah para peserta didik. Salah satu komponen belajar adalah strategi belajar, didalam strategi belajar sangat banyak model-model pembelajaran yang dapat dipakai untuk mengajar peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan. Seorang guru harus pintar dalam memilih model strategi pembelajaran yang ingin digunakan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung agar tercapainya tingkat kesadaran sejarah didalam diri peserta didik.

Dalam meningkatkan kesadaran sejarah para peserta didik kita dapat mamakai model pembelajaran Role Playing atau yang sering disebut pula dengan model pembelajaran (main peran), dimana didalam model ini guru membuat skenario untuk dimainkan para peserta didik yang telah dipilih sendiri oleh guru. Dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (main peran) ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran sejarah didalam diri para peserta didik. Karena dengan adanya bermain peran tersebut mereka harus mempelajari gerak gerik, emosional, perkataan ataupun perbuatan dari tokohtokoh sejarah masa lalu yang mungkin dapat menginspirasi diri mereka untuk memiliki tingkat kesadaran sejarah yang baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KESADARAN SEJARAH SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1. Minimnya kesadaran sejarah para peserta didik
- 2. Kurangnya pemahaman sejarah para peserta didik
- 3. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang akan dibahas, hal ini dilakukan agar pembahasan tidak melenceng dari fokus penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana Kesadaran Sejarah para peserta didik Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin?
- 2. Bagaimana Pemahaman Sejarah para peserta didik Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin?
- 3. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin yang dianggap mampu meningkatkan kesadaran sejarah para peserta didik.

Setelah menentukan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

- Untuk mengetahui kesadaran sejarah para peserta didik Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin
- Untuk mengetahui pemahaman sejarah para peserta didik Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin

3. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini baik secara teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menggunakan model pembelajaran role playing (main peran) untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik

b. Bagi Peserta Didik

Sangat diharapkan melalui model pembelajaran role playing (main peran) ini dapat menumbuhkan kesadaran sejarah didalam diri masingmasing peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar bisa lebih professional dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan dan mengelola berbagai model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermutu.

BABII

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Konsep Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru didalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegaiatan pembelajaran. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan oleh guru, tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan peserta didik, serta sistem penunjang yang disyaratkan. Menurut suprijono (2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan yang pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Jumadi, 2017: 3).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain (Joyce, 1992: 4). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2014: 23-24). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas (Darmadi, 2017: 42)

b. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, 1986). Metode ini merupakan cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda mati. Biasanya permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu siswa. Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Mariyaningsih, N. & Hidayati, M. 2018: 90). Pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran dimana peserta didik melakukan peran sesuai skenario yang telah dicapai dengan tujuan untuk mencapai kompetensi dalam suatu pembelajaran (Fatmawati, 2015: 27-28).

Hamalik (2004, hlm 214), bahwa model role playing (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran (role playing) adalah salah satu model pembelajaran interaksi social, yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi (Sutianah, 2020: 41). Metode role playing yaitu dengan metode drama atau peran. Metode ini dengan melibatkan siswa dalam berakting sebagai suatu karakter dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui role playing ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk latihan komunikasi yang baik, atau interaksi dengan orang lain atau klien (Rahman, 2018: 51).

Dalam jurnal yang ditulis oleh Nursehah, U & Rahayu, N. (2020 hlm. 41). Model Pembelajaran role playing merupakan suatu model pembelajaran

yang mengeksplor siswa untuk aktif dan kreatif, dengan adanya model ini siswa diharapkan dapat memerankan sebuah peran dan diharapkan dengan model pembelajaran role playing ini keterampilan berbicara siswa dapat berpengaruh. Model pembelajaran role playing juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprofisasi namun masih dalam batas-batas scenario dari guru (Khosim, 2019: 16).

Richards dan rodgers (1986) dalam tulisan Patrica K. Tompkins menguji tiga pandangan teoritis bahasa: struktural, fungsional dan interaksional. Metode bermain peran/simulasi mengikuti dari tampilan interaksional. Pandangan ini melihat bahasa sebagai wahana untuk realisasi hubungan antar pribadi dan untuk kinerja transaksi sosial antara individu. Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk role playing misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi (Ibadullah, dkk. 2019: 62). Metode role play atau simulasi ini dilakukan untuk memberi kesempatan peserta didik memerankan suatu aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Metode ini diawali dengan menyampaikan tujuan simulasi/role play, mengatur peserta didik untuk memerankan sesuai dengan apa yang akan disimulasikan/role play, melakukan uji coba pada kelompok peserta didik yang dikenal oleh pembimbing, memberikan komentar apabila waktu simulasi telah lewat, muncul masalah atau peserta didik kurang menguasai, melakukan konferensi atau diskusi setelah simulasi untuk membahas proses simulasi/role play (Nurhasanah, 2019:19).

Simulasi berasal dari kata simulate yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan

cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep-prinsip, atau keterampilan tertentu (Jaya, H. 2015:12). Simulasi mempunyai pengertian sebagai suatu metodologi untuk melaksanakan percobaan dengan model dari sistem nyata. Ide dasar simulasi adalah menggunakan beberapa perangkat untuk meniru sistem nyata guna mempelajari dan memaknai sifat-sifat, tingkah laku dan karakter operasi. Simulasi merupakan suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata. Simulasi dapat dibuat dengan memprogram sebuah model dari sistem komputer (Arif, Muhammad. 2017: 71-72).

Metode pembelajaran simulasi termasuk yang sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Metode simulasi merangsang peserta didik untuk menemukan sendiri suatu konsep yang dipengaruhi oleh pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik. Menurut Sri Anita, W., dkk (2007), metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan mengajar yang bersifat pura-pura (Simatupang, H. 2019: 78). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan Role Playing dalam mengetahui kesadaran sejarah peserta didik kelas XI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN.

c. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Role Playing

Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, memberikan penjelasan tentang komptensi yang ingin dicapai, memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, masing-masing kelompok menyampaikan hasil

kesimpulan, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi dan penutup. (Khosim, 2019: 16).

Kelebihan Role Playing

Kelebihan dari role playing ini adalah: Siswa mampu mempraktikkan secara langsung, melatih rasa percaya diri didepan kelas, lebih memahami materi. (Rahman, 2018: 51). Memberikan kesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa karena menggunakan prinsip learning by going, memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, menjadikan suasana kelas aktif dan dinamis, memungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme siswa (Mariyaningsih, N. & Hidayati, M. 2018: 90).

Kelemahan Role Playing

Kelemahan dari Role Playing adalah: tidak semua siswa menyukai metode pembelajaran ini, metode ini akan sulit untuk tipe siswa yang introvert. (Rahman, 2018: 51). Membutuhkan waktu yang relatif lama, dibutuhkan suasana kelas yang mendukung, misalnya ruangan yang cukup luas, jika siswa tidak dipersiapkan dan tidak diarahkan dengan baik, kemungkinan siswa tidak melakukan dengan sungguh-sungguh, memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi (Mariyaningsih, N. & Hidayati, M. 2018: 90).

2. Pengertian Kesadaran Sejarah

Kesadaran merupakan kemampuan individu mengadakan hubungan dengan lingkungannya serta dengan dirinya sendiri (melalui panca-indranya) dan mengadakan pembatasan terhadap lingkungannya serta terhadap dirinya sendiri (melalui perhatian). Menurut Freud bahwa kesadaran hanyalah sebagian kecil dari seluruh kehidupan psikis. Psikis diibaratkan fenomena gunung es ditengah lautan luas dan yang terlihat dipermukaan air laut menggambarkan halhal yang ada dalam alam sadar atau kesadaran, sedangkan yang berada dibawah

permukaan air laut dan merupakan bagian terbesar adalah hal-hal yang tidak disadari atau ketidaksadaran (Sunaryo, 2004: 77-80).

Didalam pencapaian kesadaran sejarah kita juga harus mengetahui makna dari nasionalisme dan pemahaman sejarah agar tujuan dari penelitian ini terarah. Nasionalisme adalah satu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara (nation) dengan mewujudkan satu konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia. Substansi Nasionalisme Indonesia mempunyai dua unsur: Pertama; kesadaran mengenai persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang terdiri atas banyak suku, etnik, dan agama. Kedua, kesadaran bersama bangsa Indonesia dalam menghapuskan segala bentuk penjajahan dan penindasan dari bumi Indonesia (Susanto, 2014: 2).

Pemahaman merupakan proses yang dilalui seorang individu untuk menjadikan suatu pengetahuan menjadi milik dirinya dan pada akhirnya akan mempengaruhi proses berfikir dan bertindak individu tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto (2003:17) pemahaman (comprehension) mempunyai arti mempertahankan, membedakan, menduga (estimates), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisir, memberikan contoh, menulis kembali, memperkirakan (Susanto, 2014: 6-7).

Dalam jurnal yang ditulis oleh Amboro, K. (2015 hlm. 115) mengatakan bahwa kesadaran sejarah sebagai salah satu tujuan dari pendidikan sejarah adalah sikap yang perlu ada dalam setiap diri manusia yang utuh, utuh akal pikirnya, serta utuh jiwa dan raganya. Dalam tulisan jurnal yang ditulis oleh Maslahah, W. & Rofiah, L. (2019 hlm. 37) mengatakan bahwa kesadaran sejarah akan muncul jika kita memahami sejarah secara total (menyeluruh). Karena pemahaman sejarah yang utuh membentuk konsep pemahaman individu tentang sejarah. Kesadaran sejarah adalah sebuah kesadaran yang meliputi tentang waktu dan pengalaman dimasa lalu. Kesadaran sejarah juga dapat diartikan sebagai sebuah perasaan tentang sejarah yang meliputi penerjemahan, penafsiran disetiap generasi tentang masa lalu.

Kesadaran sejarah adalah pandangan dan pemikiran sebagai daya upaya yang direncanakan untuk dapat mengerti kejadian dimasa lalu didalam kehidupan lingkungan sendiri maupun didalam kehidupan bermasyarakat. Kesadaran sejarah sangat berhubungan erat dengan kecenderungan dalam bersikap dan bertindak. Kesadaran sejarah adalah hasil dari penghayatan dan pemikiran seseorang terhadap sejarah atau masa lalu. Kesadaran sejarah akan menjadi pembelajaran bagi kehidupan berbangsa pada generasi selanjutnya. Dengan adanya kesadaran sejarah pula kita dapat menghargai jasa-jasa para pahlawan, menghargai budaya kita sendiri dan mencintai tanah air. Kesadaran sejarah merupakan suatu kesadaran didalam diri seseorang untuk mengetahui bagaimana kejadian dimasa lalu yang pernah dialami oleh manusia. Kesadaran sejarah adalah upaya dalam mencari tahu kejadian-kejadian dimasa lalu, yang bisa menumbuhkan rasa nasionalisme didalam diri manusia.

Skinner dalam Teori Operant Conditioning menganggap bahwa rewart dan reinforcement sebagai faktor terpenting dalam proses belajar. Operant conditioning atau yang disebut juga dengan conditioning tipe-R hal ini karena menitik beratkan pada pentingnya respon tanpa adanya stimulus yang menarik. Menurut Skinner prinsip dari operant conditioning menjelaskan bagaimana seseorang belajar perilaku baru atau mengubah perilaku yang telah ada. Teori belajar operant conditioning ini jika dikaitkan dengan kesadaran sejarah yang ingin meningkatkan rasa cinta tanah air atau nasionalisme pada diri peserta didik dan mengubah perilaku para peserta didik yang awalnya tidak memiliki rasa kesadaran sejarah yang baik menjadi memiliki rasa kesadaran sejarah yang baik dan mampu menghargai jasa-jasa para pahlawan, budaya dan bangsanya sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

- Hasil penelitian Yufita Nurhandayani (2019) yang berjudul Peranan Guru Sejarah Dalam Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X Melalui Materi Sejarah Lokal di SMA Negeri 1 Rembang. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Hasil penelitian Agnes Titis Endarliani (2017) yang berjudul Hubungan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1

- Padang Cermin Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- 3. Hasil penelitian Anjani (2016) yang berjudul Kesadaran Sejarah Siswa Sma Ma'arif Karangmoncol Terhadap Peninggalan-Peninggalan Sejarah Di Daerah Cahyana Purbalingga Jawa Tengah. Jurusan Sejarah. Universitas Negeri Semarang, Fakultas Ilmu Sosial.
- 4. Hasil penelitian Wenti Antarika (2016) yang berjudul Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI. Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran sejarah yang selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang terpaku hanya pada buku dan didalam proses belajarnya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dan banyak sekali yang menganggap mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang harus menghapal semua materi yang diajarkan. Akibat dari hal itulah yang membuat para peserta didik tidak bersemangat melaksanakan pembelajaran tersebut dan mereka sering mengantuk jika proses pembelajaran dilaksanakan.

Oleh karena itu agar para peserta didik memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran sejarah, seorang guru harus pintar dalam memilih model-model pembelajaran agar para peserta didik tidak ngantuk dan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Didalam strategi ada banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran sejarah khususnya. Termasuk model pembelajaran Role Playing atau yang lebih dikenal dengan model main peran ini sangat cocok jika digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran sejarah dikelas XI karena didalam materi kelas XI ada membahas tentang rengasdengklok. Dengan memakai model pembelajaran role playing maka peserta didik akan ikut aktif didalam proses pembelajaran karena mereka harus memainkan perannya masing-masing. Selain itu pula dengan adanya role playing ini para peserta didik akan dapat merasakan betapa bersusah payahnya para pejuang bangsa Indonesia

dalam memerdekakan bangsanya agar bisa menikmati kehidupan seperti sekarang ini, sehingga tertanamlah kesadaran sejarah didalam diri mereka. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1.1.



D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dapat diambil hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dengan langkah-langkah guru membuat skenario, membentukkan sebuah kelompok dan menunjuk peran dari masingmasing tokoh kepada peserta didik akan meningkatkan kesadaran sejarah didalam diri masing-masing peserta didik SMA NEGERI 2 Banjarmasin Kelas XI.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini berjudul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KESADARAN SEJARAH SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN. Oleh karena itu penelitian ini merupakan sebuah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan Metode Penelitian Pre-Eksperimen dengan jenis Pretest-Posttest Only Control Group Design.

Kasiram (2008: 149) dalam bukunya metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif, mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menentukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Juhana Nasrudin, 2019: 7). Penelitian kuantitatif sesuai untuk penelitian dimana permasalahan penelitian sudah jelas, sedangkan bila permasalahan penelitian belum jelas lebih cocok menggunakan penelitian kualitatif (Sarmanu, 2017: 2-3). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan asumsi-asumsi pendekatan positivis. Untuk menyusun sebuah rancangan penelitian, pada penelitian kuantitatif ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu: memilih topik dan merumuskan pertanyaan penelitian, melakukan penelusuran dan pembahasan teori, dan membuat struktur rancangan penelitian (Prasetyo, 2016: 53).

Didalam dunia pendidikan, penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan / tindakan / treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Misalnya, suatu eksperimen dimaksudkan untuk menilai/membuktikan pengaruh perlakuan pendidikan (pembelajaran dengan metode pemecahan soal). Tindakan didalam eksperimen disebut treatmen, dan diartikan sebagai semua tindakan, semua variasi atau pemberian kondisi yang akan dinilai/diketahui pengaruhnya. Sedangkan yang dimaksud dengan menilai tidak terbatas pada

mengukur atau melakukan deskripsi atas pengaruh treatment yang dicobakan tetapi juga ingin menguji sampai seberapa besar tingkat signifikasinya (kebermaknaan atau berarti tidaknya) pengaruh tersebut bila dibandingkan dengan kelompok yang sama tetapi diberi perlakuan yang berbeda. Tujuan penelitian eksperimen diungkapkan oleh Isac dan Michael (1977) yaitu untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (Putu & Gusti, 2018:1-2).

Penelitian pre-eksperimental merupakan penelitian yang belum tepat untuk disebut sebagai penelitian eksperimen karena memiliki kelemahan-kelemahan terutama berkaitan dengan jaminan validitas internal dan eksternal (Wiwien & Susatyo. 2018: 105).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah SMA NEGERI 2 Banjarmasin, tepatnya yang terletak di Jalan Mulawarman.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil bulan November tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing pertemuan dengan pokok bahasan Rengasdengklok.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2012: 117) mengungkapkan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Selanjutnya Arikunto (2010: 173) menyebutkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin terdiri dari satu kelas yaitu kelas XI A dengan jumlah 30 siswa. Data siswa kelas XI A SMA NEGERI 2 Banjarmasin dapat dilihat dari tabel 1.1. dibawah ini:

Kelas	Jumlah siswa
XI A	30

Tabel 1.1.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya Arikunto (2010: 134) mengemukakan apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, sampel penelitian ini adalah semua populasi dari seluruh siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin terdiri dari satu kelas yaitu kelas XI A dengan jumlah 30 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. peneliti membuat surat izin penelitian kesekolah
- b. melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah siswa yang akan dijadikan subjek dari penelitian
- c. menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol

2. Tahap Perencanaan

- a. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing
- b. Peneliti Menyiapkan instrumen penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Role Playing sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- c. Mengadakan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil pretest dan posttest.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

1. Pengertian Variabel

Menurut Arikunto Suharsimi (2010:96) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut diidentifikasikan kedalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel terikat, dapat dimanipulasi, diubah, atau diganti. Dalam penelitian eksperimen, variabel bebas merupakan perlakuan (treatment) yang diberikan kepada kelompok kontrol.

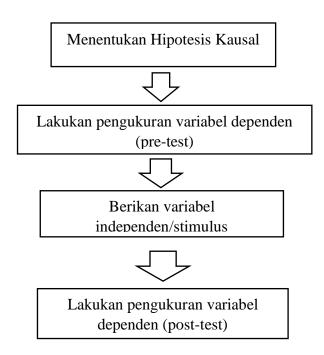
b. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas. Variabel terikat dapat diartikan sebagai karakteristik yang diukur setelah mendapatkan perlakuan (Putu & Gusti. 2018: 3).

F. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini dimulai dengan membuat hipotesis kausal yang terdiri dari variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Langkah berikutnya adalah mengukur variabel dependen dengan pengujian awal (pretest), diikuti dengan memberikan treatment/stimulus kedalam kelompok yang diteliti, dan diakhiri dengan mengukur kembali variabel dependen setelah diberikan stimulus (post-test) ((Prasetyo, 2016: 159).

Gambar 1.2.



Tabel 1.2.

Pre-test	Perlakuan	Post-test
01	X	O2

Keterangan:

O1= Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O2= Nilai post-test (sesudah diberikan perlakuan)

X= perlakuan yang digunakan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing

One group pre-test post-test design, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (pre-test), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (post-test), tanpa ada kelompok perbandingan (Prasetyo, 2016: 161). Pemberian pre-test dan post-test pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kesadaran sejarah para peserta didik kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin dengan menggunakan model pembelajaran Role Plyaing.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek yang diteliti dengan menggunakan seluruh indra (Arikunto, 2010). Observasi adalah pangamatan yang dilakukan oleh peneliti baik itu secara langsung maupun secara tidak langsung. Observasi ini akan dilaksanakan di SMA NEGERI 2 Banjarmasin terhadap kesadaran sejarah siswa kelas XI dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 154) Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, majalah, agenda, notulen rapat, dan sebagainya". Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder. Data ini berupa jumlah siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan tingkat kesadaran sejarah peserta didik kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin.

3. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran sejarah kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin. Dengan cara tes pada akhir pembelajaran (posttest), hasil posttest inilah yang merupakan data hasil dari tingkat kesadaran sejarah kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin. Tes ini

diberikan kepada siswa secara individual, pemberiannya ditujukan untuk mengukur tingkat kesadaran sejarah. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal. Materi yang diujikan adalah materi pokok Rengsdengklok soal yang akan diberikan berbentuk sama.

H. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini berbentuk tes. Tes akan dilakukan satu kali yang diberikan pada akhir pertemuan, yang bertujuan untuk mengukur hasil tingkat kesadaran sejarah kelas XI SMA NEGERI 2 Banjarmasin.

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Pada penelitian ini validitas akan digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diujikan kepada siswa. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 10 soal. Uji validitas ini dilaksanakan kepada 30 siswa, untuk mengukur tingkat kevalidan soal, digunakan rumus korelasi product moment angka kasar, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan:

 r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Skor item

Y = Skor total

N = Jumlah peserta didik

XY = Perkalian antara skor butir soal dan skor total

 $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir soal

 $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen hasil belajar menurut Arikunto (2010: 180) dapat dilakukan dengan rumus sprearman brown dengan bantuan program Microsoft office excel 2007. Berikut ini rumus yang digunakan dalam menghitung tes uji reliabilitas:

Keterangan:

$$r_{11} = \frac{2(rxy)}{1 + (rxy)}$$

Uji reliabilitas ini dilaksanakan kepada 30 siswa diluar sampel.

3. Taraf Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program Anatest.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Arikunto (2010: 211) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk mengetahui dan membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Teknik yang akan digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah program Anatest.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arif, Muhammad. (2017). Pemodelan Sistem. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka.
- Darmadi. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatmawati Sri. (2015). Desain Laboratorium Skala Mini Untuk Pembelajaran Sains Terpadu. Yogyakarta: Deepublish.
- Heri porda N.P. (2017). *Pendidikan Sejarah, Patriotisme & Karakter Bangsa Malaysia-Indonesia*. Banjarmasin: Fkip Unlam Press.
- Ibadullah, dkk. (2019). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Jaya, H. Dkk. (2015). *Praktikum Simulasi Berbasis Website*. Makassar: Edukasi Mitra Grafika.
- Juhana Nasrudin. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*. Bandung. PT. Panca Terra Firma.
- Jumadi. (2017). *Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. Yogyakart: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khosim, N. (2019). *Belajar & Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Suryamedia Publishing.
- Lefudin. (2017). Belajar & Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Madjid, D. & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Mariyaningsih, N. & Hidayati, M. (2018). Teori Dan Praktik Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Dikelas-Kelas Inspiratif. Surakarta: CV Kekata Group.
- Nurhasanah. (2019). *Perkembangan Pembelajaran Praktik Klinik Kebidanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putu & Gusti. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Prasetyo, bambang. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah. CV. Pilar Nusantara.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.

- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku kedokteran EGC.
- Susanto, Heri. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sutianah, C. (2020). Pengembangan Karakter Kebangsaan Dan Karakter Wirausaha Melalui Implementasi Model Pembelajaran Teaching Factory 6 Langkah (TF-6M). Jawa timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Trianto ibnu badar al-tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Wiwien & Susatyo. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, Dan Aplikasi*. Jawa tengah: Muhammadiyah University Press.

B. Jurnal dan Skripsi

1. Jurnal:

- Amboro,. K. (2015). Membangun Kesadaran Berawal Dari Pemahaman; Relasi Pemahaman Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah. Fkip Universitas Muhammadiyah Metro. Jurnal HISTORIA Volume 3, Nomor 2, Tahun 2015, ISSN 2337-4713.
- Nursehah, U & Rahayu, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sdn Cipocok Jaya 2. ISSN Online: 2597-3622 Vol 04 No 01 Thn 2020
- Wafiyatu, M., & Lailatul, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. Malang. Jurnal Agastya Vol 9 No 1 Januari 2019, 37.

2. Skripsi:

Yufita Nurhandayani. (2019) "Peranan Guru Sejarah Dalam Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X Melalui Materi Sejarah Lokal di SMA NEGERI 1 REMBANG". Skripsi, Semarang: Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.