

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KESADARAN  
SEJARAH PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V  
SD TERPADU MUHAMMADIYAH 36  
MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**YULI PERMATA SARI**

**NPM. 1902090215**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2023**

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Yuli Permata Sari  
NPM : 1902090215  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

  
Dra. Hj. Svamsuyurhita, M.Pd.

Sekretaris

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

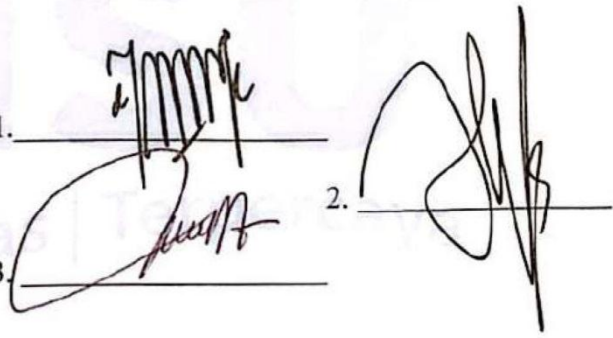
**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.





LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yuli Permata Sari  
NPM : 1902090215  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 04 September 2023

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yuli Permata Sari  
NPM : 1902090215  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/07/2023	Bimbingan kerangka penulisan Bab IV dan V		
28/07/2023	perbaikan Hasil pembahasan Bab IV (Olah Data)		
02/08/2023	perbaikan HIPOTESIS Bab IV		
11/08/2023	perbaikan Hasil penelitian		
24/08/2023	Menambahkan dan Melengkapi isi lampiran		
01/09/2023	Remantapan Bab IV, V dan Lampiran		
04/09/2023	ACC Sidang		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 04 September 2023  
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Yuli Permata Sari  
NPM : 1902090215  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah pada Mata Pelajaran IPS Kelas v SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

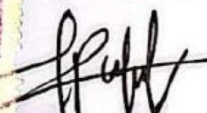
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah pada Mata Pelajaran IPS Kelas v SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



Yang menyatakan

  
Yuli Permata Sari  
NPM. 1902090215

## ABSTRAK

**Yuli Permata Sari. 1902090215. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan. 2023.**

Penelitian ini berdasarkan atas kurangnya penggunaan metode pembelajaran sehingga menurunnya kesadaran sejarah siswa. Rumusan masalah pada penelitian yaitu Bagaimana kesadaran sejarah sebelum menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, Bagaimana kesadaran sejarah sesudah menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, dan Bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Tujuan penelitian untuk mengetahui Untuk mengetahui kesadaran sejarah sebelum menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, Untuk mengetahui kesadaran sejarah sesudah menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, dan Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan dan waktu yang digunakan saat penelitian ialah bulan Juli-Agustus 2023. Populasi penelitian berjumlah 50 siswa dengan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan sebanyak 50 siswa. Teknik pemilihan sampel penelitian adalah *sampling total*. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket yang telah valid. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent T-Tes. Hasil dari penelitian berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji independent t-tes pada aplikasi *SPSS 23 for Windows* yaitu 0,000 dengan taraf signifikan 95% atau  $\alpha = 0,05$  maka dari tabel distribusi t dimana nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”.

**Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Kesadaran Sejarah**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”** dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta bantuan dari semua pihak. Dengan ini penulis berkesempatan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Teristimewa Kedua orang tua terkasih yaitu Bapak **Yuhono Ahmad Syahputra** dan Ibu **Sri Nila Sari** yang selalu memberi kasih sayang, doa, motivasi, nasehat, dan semangat untuk menjadi kebanggaan penulis menyelesaikan skripsi ini .
2. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** dan bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku wakil dengan I dan III fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Pipit Syahfitri, S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.
10. Ibu **Aunin Naji'ah, S.Pd** selaku guru kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.
11. Adik tercinta **Ajengesti Latifah Sabrinasyah** yang telah mendengarkan keluh kesah dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Abang **Tri Akhirianto Kurniawan** yang telah mendengarkan keluh kesah selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
13. Sahabat-Sahabat **Nadhira Fahira Nst, Nurhayati Hikal Dongoran, Farah Maisya Khair, Elsya Melani Nst, dan Anggi Desi Novitri Ritonga** yang telah memberikan bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.



14. Teman-teman **Ahmad Zulfahmi Ritonga, Muhammad Iqbal,** dan **Ramadhan** yang telah senantiasa membuat canda tawa serta menghibur dalam penyelesaian skripsi ini.

15. Penghargaan untuk teman **Alm. Siti Zubaidah, Saskia Apriliyani, M. Chandra Putih Alamsyah** yang memberikan inspirasi kepada saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

16. Teman-teman PGSD Stambuk 2019 yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelas S.Pd

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima dari berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih, semoga Allah SWT yang membalasnya. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumbangan dalam dunia pendidikan

Medan, September 2023

Penulis

**Yuli Permata Sari**  
**NPM. 1902090215**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Kerangka Teoritis .....	9
B. Kerangka Konseptual .....	20
C. Hipotesis Penelitian .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	23
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	24
C. Variabel Penelitian .....	25

D. Definisi Operasional Variabel .....	26
E. Instrumen Penelitian .....	28
F. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	40
B. Pengujian Prasyarat Analisis .....	43
C. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	44
D. Diskusi Hasil Dan Pembahasan Penelitian .....	45
E. Keterbatasan Penelitian .....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Siswa Kelas V .....	4
Tabel 3.1 Rincian dan Waktu Penelitian .....	23
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 medan .....	24
Tabel 3.3 Sampel Distribusi Penerima Perlakuan .....	25
Tabel 3.4 Lembar Angket Kesadaran Sejarah .....	29
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas.....	41
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 4.3 Normalitas Distribusi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.4 Homogenitas Dua Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.5 Uji Independent T-Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	45

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	21
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran .....	56
Lampiran 2 RPP I.....	64
Lampiran 3 RPP II .....	68
Lampiran 4 Skenario/Naskah .....	72
Lampiran 5 Cerita Putri Hijau .....	77
Lampiran 6 Lembar Angket .....	80
Lampiran 7 Teks Wawancara .....	83
Lampiran 8 Skor Uji Validitas .....	86
Lampiran 9 Lembar Validitas .....	91
Lampiran 10 Data Kelas Eksperimen .....	93
Lampiran 11 Data Kelas Kontrol .....	94
Lampiran 12 Data Keseluruhan Kelas .....	95
Lampiran 13 Dokumentasi .....	97
Lampiran 14 Lembar Angket Kelas Eksperimen .....	99
Lampiran 15 Lembar Angket Kelas Kontrol .....	105
Lampiran 16 Hasil Jawaban Kelas Kontrol .....	111
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	115
Lampiran 18 SK Telah Melakukan Seminar Proposal .....	116
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Proposal .....	117
Lampiran 20 Surat Pernyataan Plagiat .....	118
Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	119
Lampiran 22 Format K1 .....	120
Lampiran 23 Format K2 .....	121
Lampiran 24 Format K3 .....	122
Lampiran 25 Surat Izin Permohonan Penelitian Ke Sekolah .....	123
Lampiran 26 Surat Balasan Dari Sekolah .....	124
Lampiran 27 Hasil Turnitin .....	125
Lampiran 28 Daftar Riwayat Hidup .....	129

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan mendidik dan membimbing anak untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku yang baik sehingga anak menjadi mampu untuk hidup mandiri dan bermasyarakat (Dewi (2021 : 1)). Menurut KBBI pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan penelitian. Pendidikan adalah bagian yang penting dalam kehidupan manusia. Tidak saja dalam bernegara pentingnya menempuh pendidikan juga dibahas dalam agama, dimana menuntut ilmu wajib hukumnya baik bagi laki-laki maupun perempuan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 sudah mengatur tentang dasar , fungsi, dan tujuan sistem pendidikan nasional; prinsip penyelenggaraan pendidikan; hak dan kewajiban warga negara, orang tua, masyarakat, dan pemerintah; peserta didik; jalur, jenjang, dan jenis pendidikan; bahasa pengantar; dan wajib belajar.

Pada saat ini anak sekolah dasar (SD) tidak banyak mengenali pemahaman sejarah tentang budaya mereka sendiri pada bangsanya. Bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya dan diketahuinya. Proses pembelajaran IPS pada saat ini masih belum efektif, ada

siswa yang bermain dengan teman disebelahnya, ada yang keluar masuk kelas, kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, serta ada siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Syaharuddin, Rahman, & Fitriyani, 2019).

Pembelajaran IPS memuat semua yang berhubungan dengan masalah sosial, salah satunya memuat tentang pembelajaran sejarah. Sejarah adalah ilmu yang mengkaji kisah perbuatan-perbuatan manusia pada masa lampau dan masa sekarang. Pelajaran sejarah banyak mengandung hafalan dan mengharuskan siswa untuk berfikir keras dengan mengingat setiap materi yang diajarkan apalagi dengan menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah, banyak siswa



hanya ingat dihari itu saja setelah ditanya esok harinya hanya beberapa siswa saja yang masih ingat sedangkan siswa yang lainnya sudah lupa.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran ips yang dahulu dianggap cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaianya. Berbeda dengan saat ini pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman. Bermain peran dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar menyenangkan, efektif, dan cenderung tidak monoton.

Sejalan dengan itu, Dalam penelitian (Yufita Nurhandayani, 2019) 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 : 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.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada program Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) 3 dan pada bulan Oktober 2022 di Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan dalam link berikut ini :  
<https://drive.google.com/folderview?id=1UYkINx0N0Ddr6Vi16yEjTNetspwevhx>

J maka ditemukan bahwa guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan belum bervariasi. Kondisi tersebut hanya mengakibatkan beberapa siswa yang aktif, sedangkan yang lainnya hanya bermalas-malasan dan kurang bersemangat. Kemudian pada saat guru memberikan soal siswa malas mengerjakan dan ada yang menyontek kepada siswa lainnya, padahal soal yang diberikan masih berpikir tingkat rendah atau soal-soal tertutup. Kondisi seperti ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga mengakibatkan kurangnya atau minimnya daya ingat anak terhadap kesadaran sejarah yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hal ini dapat dilihat dari ulangan siswa kelas V yang masih rendah, dari 25 siswa yang mencapai tingkat KKM hanya 10 siswa yang mendapat nilai  $> 70$ , dan sedangkan selebihnya masih di bawah Standar Ketuntasan Belajar yaitu  $< 70$ . Hasil ulangan siswa dapat dilihat pada tabel 1.1

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Siswa Kelas V  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**

<b>KKM</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
70	$> 70$	10	40 %	Tuntas
70	$< 70$	15	60 %	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>100 %</b>	

*Sumber : Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas V*

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran guna menyeimbangkan kemampuan dalam kesadaran sejarah. Salah

satu metode pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan siswa adalah metode bermain peran.

Menurut Muchlisin Riadi (2019) Bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Penelitian yang dilakukan oleh Khairatul Insani, Sarah Nur Atikah, dan Reni Widiyawati (2019) yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Islam Kota Bengkulu” berdasarkan pengujian pengaruh metode bermain peran yang dipilih ialah kelas V. Hasil analisis terlihat bahwa pada Posttest  $F_{\text{(hitung)}} = 2,115 > F_{\text{(tabel)}} = 2,002$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh metode Role Playing terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu. Perbandingan hasil dari posttest nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen sebesar 69,83% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64,16%. Dengan demikian melihat hasil nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata posttes hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata post test pada kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka masalah yang diidentifikasi antara lain:

1. Guru masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah.
2. Metode pembelajaran yang belum bervariasi.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
5. Kurangnya daya ingat siswa pada pembelajaran sejarah.
6. Minimnya kesadaran siswa akan sejarah dibuktikan dengan nilai ulangan siswa 60% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dapat dilihat pada tabel 1.1

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah yang dikaji lebih berfokus dan terarah. Maka penulis membatasi masalah penelitian yaitu pengaruh kesadaran sejarah dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode pembelajaran Bermain Peran. Materi yang digunakan adalah materi pembelajaran IPS kelas V SD.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kesadaran sejarah di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
2. Bagaimana kesadaran sejarah di kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kesadaran sejarah di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
2. Untuk mengetahui kesadaran sejarah di kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah ditemukan, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan bantuan pemikiran bagi guru untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran

- b. Memberikan kajian-kajian literature untuk penelitian selanjutnya

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan dalam kesadaran sejarah melalui metode bermain peran

- b. Bagi guru dan calon guru

Dapat menambah pengetahuan dan bantuan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan dalam kesadaran sejarah pada pembelajaran IPS siswa

- c. Bagi siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, telah memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif melalui metode bermain peran dan siswa dapat tertarik mempelajari pembelajaran

- d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun silabus sekolah dan program pembelajaran

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Metode Bermain Peran

###### a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sangatlah beragam, salah satu metodenya adalah *role playing* yang dalam bahasa Indonesia berarti bermain peran atau sosiodrama. Metode bermain peran ini pada dasarnya sama seperti permainan, hanya saja dalam bentuk cerita (skenario). Khususnya metode ini menggambarkan masalah yang harus dipecahkan dan harus ada para pemeran tertentu untuk memerankannya. Peran-peran dalam karakter ini dimainkan oleh beberapa orang sementara yang lain mengamati.

Menurut (Nuryati, dkk : 2021) Bermain Peran adalah sebuah metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Menurut (Wittmer, 2015) Bermain peran sebagai salah satu cara anak untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter yang berada di sekitarnya. Sehingga pendidikan memiliki tujuan utama yaitu menciptakan manusia yang bisa melakukan hal baru, tidak sekadar mengulang apa yang pernah dilakukan generasi sebelumnya.

Anak-anak yang sering berlatih dengan permainan drama seringkali mereka yang paling berhasil dalam hidup saat dewasa (Beaty., 2015). Anak-anak yang tidak diperbolehkan atau tidak didorong terlibat dalam permainan itu mungkin merugi saat dewasa, karena mereka kehilangan dasar penting dalam kemampuan sosial, intelektual, dan perilaku kreatif.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang membantu siswa dan guru dalam mengingat dan mengembangkan pengetahuan siswa. Dengan pemanfaatan metode ini secara tidak sadar dapat mengembangkan bakat siswa, melatih kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum, dan mengembangkan bahasa siswa.

#### **b. Tujuan Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran bertujuan agar anak mampu untuk berinteraksi dengan orang lain, fokus dalam berbagai perkembangan seperti kognitif, fisik, dan emosi. Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia.

Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.



- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 5) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

**c. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran**

Adapun kelebihan bermain peran menurut (Shoimin : 2017) sebagai berikut:

- 1) Melalui kegiatan ini, anak dapat diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Bermain peran merupakan permainan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.
- 5) Sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan anak sendiri.
- 8) Dapat membangkitkan kemampuan professional siswa dan dapat menumbuhkan serta membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Adapun kelemahan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode ini untuk suatu unit pelajaran, maka bermain peran tidak akan berhasil.
- 2) Apabila guru tidak memahami langkah pelaksanaan akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama.
- 3) Penggunaan waktu yang relatif banyak atau panjang.
- 4) Pengondisian kelas yang ekstra dalam proses pembelajaran.
- 5) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa tetapi tidak semua guru memiliki kreativitas yang tinggi.
- 6) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

#### **d. Prinsip Metode Bermain Peran**

Prinsip dasar metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Prinsip dasar dalam pembelajaran bermain sebagai berikut: Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

- 2) Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
- 3) Kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- 4) Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- 5) Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi
- 6) Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain

**e. Ciri-Ciri Metode Bermain Peran**

Ciri-ciri metode bermain peran sebagai berikut :

- 1) Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
- 3) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu

#### **f. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran**

Langkah-langkah metode bermain peran (Sari : 2019, 79) sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan belajar mengajar
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggota sesuai dengan skenario
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan atau diperagakan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas kegiatan
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kelompoknya
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

## **2. Kesadaran Sejarah**

### **a. Pengertian Kesadaran Sejarah**

Soedjatmoko dalam Mardiansyah (2019:9) mengatakan bahwa kesadaran sejarah merupakan orientasi intelektual dan sikap jiwa yang diperlukan untuk memahami secara tepat paham kepribadian nasional. Kesadaran sejarah mampu membimbing manusia kepada pengertian mengenali diri sendiri sebagai bangsa. Hal ini juga dijelaskan oleh Rusvitaningrum (2018:253) yang mengemukakan bahwa kesadaran sejarah mencakup beberapa aspek, pertama pengetahuan tentang fakta sejarah dan kausalitasnya; kedua, mengisi sifat pikiran kita dengan logika; ketiga meningkatkan hati nurani kita dengan kebijaksanaan untuk menghadapi masa kini dan masa depan dengan belajar dan merenungkan pengalaman masa lalu.

Dunia pendidikan pada dasarnya menanamkan nilai-nilai dan sikap yang bertujuan untuk membangun kepribadian yang utuh dalam bangsa dan negara karena generasi muda sekarang belum sepenuhnya memiliki semangat kebangsaan, kepribadian nasional, kepedulian terhadap nilai lingkungan, dan karakter (Setyowati, dkk 2019:1). Untuk itu dengan adanya kesadaran sejarah dapat menambah semangat kebangsaan dan membentuk kepribadian nasional. Kesalahan-kesalahan yang terjadi pada masa lampau dapat dijadikan sebagai pelajaran agar tidak terulang lagi di masa yang akan datang dengan adanya kesadaran sejarah.

Fungsi sejarah adalah mengajarkan kepada siswa tentang proses perubahan yang terjadi dalam masyarakat melalui waktu, serta untuk mengembangkan pandangan dan di dalam dunia yang terus berubah, kesadaran sejarah penting untuk mengungkap, memahami, dan menjelaskan sejarah sebagai identitas bangsa saat ini dan masa depan (Depdiknas).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka simpulan dari sejarah adalah menitikberatkan pada peristiwa sejarah yang memiliki makna agar dapat dimanfaatkan pada masa sekarang dan masa depan. Belajar tentang sejarah dapat membantu dalam pengembangan karakter dan sikap terkait identitas individu, seperti rasa patriotisme, nasionalisme, dan cinta tanah air, serta penghargaan untuk para pahlawan.

kesadaran sejarah tidak lain daripada kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan pada makna dan hakikat sejarah bagi masa kini dan bagi masa yang akan datang, menyadari dasar pokok, berfungsinya makna sejarah dalam proses pendidikan. Kesadaran sejarah siswa dapat terlihat dari sikap kritis mereka terhadap masalah-masalah yang terjadi di masa lalu. Sikap kritis tersebut dapat digunakan sebagai sarana mencari solusi permasalahan di masa sekarang dan masa depan.

Menumbuhkan kesadaran sejarah dapat melalui dua bentuk yaitu:

- 1) Dalam bentuk nasional, ialah melalui mempelajari pertumbuhan sejarah bangsanya. Melalui pelajaran sejarah nasional inilah

kesadaran sejarah ini menjadi konkret. Melalui sejarah nasional ini orang dapat mempelajari pertumbuhan dan perwujudan kepribadian bangsa atas dasar solidaritas dan kesetakawanan, atas dasar perjuangan dan pengorbanan.

- 2) Dalam bentuk internasional, ialah melalui mempelajari sejarah dunia. Sejarah nasional senantiasa sebagai bagian tak terpisahkan dari sejarah dunia. Kesadaran nasional akhirnya harus diimbangi dengan kesadaran internasional dan rasa kesetiakawanan umum manusia seluruhnya.

#### **b. Indikator Kesadaran Sejarah**

Kesadaran sejarah adalah sebagai hasil pembelajaran sejarah. Kesadaran sejarah merupakan sebuah kesadaran yang diperlukan agar siswa dapat menemukan makna pentingnya sejarah bangsanya bagi pengembangan kehidupannya di masa mendatang.

Menurut Aman (2011) Indikator-indikator kesadaran sejarah meliputi :

- 1) Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang,
- 2) Mengenal diri sendiri dan bangsanya,
- 3) Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa,
- 4) Menjaga peninggalan sejarah bangsa.

### **3. Pelajaran IPS**

#### **a. Pengertian Pelajaran IPS**

Pendidikan dapat ditempuh melalui proses pembelajaran, pendidikan akan mencapai hasil yang optimal jika semua komponen pembelajaran saling mendukung. Pendidikan formal yang dilalui oleh seluruh siswa adalah pendidikan pada Sekolah Dasar (SD). Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari siswa di SD yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nurjanah : 2021). Salah satu aspek yang dibahas dalam pelajaran IPS yaitu tentang cara berpikir kritis dan kreatif oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran IPS dapat dipahami dan bisa memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa (Noor Rofiq : 2020). Pada proses pembelajaran guru berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa, oleh karena itu untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal guru harus aktif, kreatif, inovatif dan selalu mempunyai keinginan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Widiastuti & Kurniasih, 2021).

IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan



permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena 2 sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Penggunaan strategi dapat mentranfer pengetahuan agar dapat menarik perhatian atau memotivasi dalam proses pembelajaran IPS (Karina & Indah : 2021)

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPS adalah nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi tersebut berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri yang mencakup sejarah, geografi, dan ekonomi.

#### **b. Tujuan Pelajaran IPS**

Suatu tujuan pembelajaran memenuhi kriteria sebagai berikut :

- 1) tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya:  
dalam situasi bermain peran
- 2) tujuan mendefinisikan tingkah peserta didik dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati
- 3) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau Jawa, peserta didik dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama

### **c. Fungsi Pelajaran IPS**

Fungsi IPS diberikan di SD adalah agar anak-anak memiliki hal-hal sebagai berikut :

- 1) Agar peserta didik dapat mensistematisasikan bahan, informasi dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna
- 2) Agar peserta didik dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- 3) Agar peserta didik dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia.

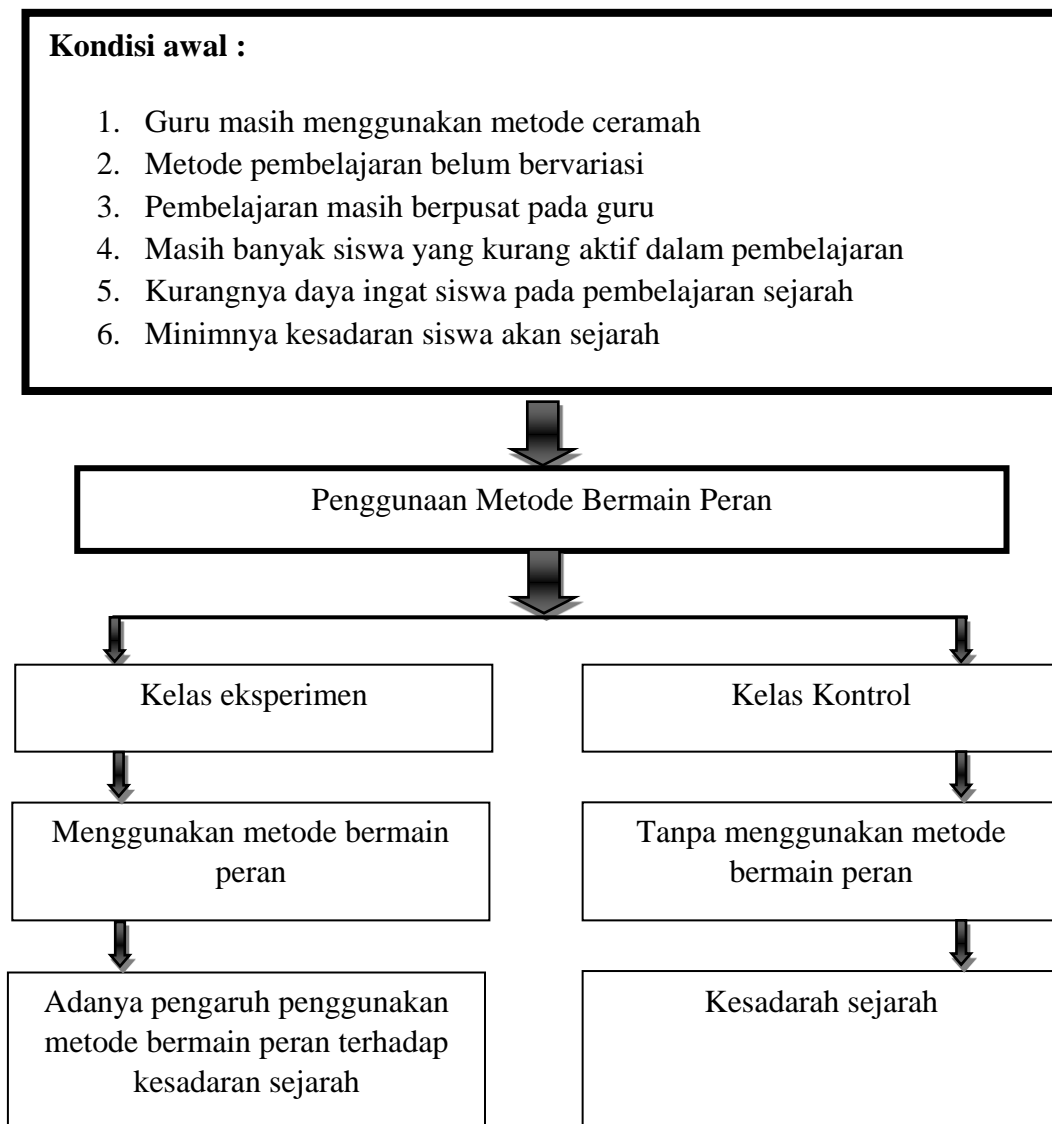
### **B. Kerangka Konseptual**

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang sederhana dengan menggunakan kelompok sesuai dengan skenario yang telah di susun/siapkan oleh guru. Materi yang disajikan metode bermain peran pada pelajaran IPS ini memiliki topik-topik sesuai dengan kehidupan sekitar yang memiliki nilai-nilai. Hal ini dikarena materi materi yang disajikan berkenaan dengan kehidupan sehingga hal ini lebih mudah membuat kesadaran peserta didik tercipta mengenai sejarah. Dengan seperti itu kesadaran siswa dalam memahami sejarah akan lebih mudah.

Dalam hal ini maka penulis akan memberikan perlakuan pada siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, yaitu diarahkan untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran pada pelajaran

IPS. Dalam pelaksanaannya penulis akan memberikan test untuk melihat pengaruh dari metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah siswa.

Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kesadaran sejarah (Y). Untuk mendapat gambaran yang jelas tentang variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dapat dijelaskan dengan kerangka pemikiran seperti :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan salah satu dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran jawaban yang bersifat sementara dari peneliti ini, maka diperlukan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan penerapan metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah siswa SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Ha : Terdapat pengaruh dan perbedaan penerapan metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah siswa SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

###### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan di JL. Jermal III No. 10 Denai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

###### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap bulan Juli-Agustus tahun 2023. Untuk jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1

**Tabel 3.1 Rincian dan Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep
1	Penyusunan Proposal									
2	Bimbingan Proposal									
3	Seminar Proposal									
4	Perbaikan Proposal									
5	Pelaksanaan Riset									
6	Pengolahan Data									
7	Penyusunan Skripsi									
8	Bimbingan Skripsi									
9	Sidang Skripsi									

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Menurut Sugiono (2021 : 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdida atas : objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Elemen populasi adalah keseluruhan yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 medan yang berjumlah 50 siswa.

**Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas V A (Kelompok Eksperimen)	25
2.	Kelas V B (Kelompok Kontrol)	25
	Jumlah	50

### 2. Sampel

Menurut Sugiono (2021 : 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar maka penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah *sensus/sampling total*.

Menurut Sugiono (2021 : 128) Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian

ini adalah *sensus/sampling total*. Menurut Sugiono (2021 : 134) sensus atau sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Adapun cara untuk menarik sampel dalam sampling total yaitu apabila populasi kurang dari 100, lebih baik dilakukan dengan sensus, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua sebagai subjek yang dipelajari atau sebagai respon pemberi informasi. Dalam penelitian ini penulis memilih sebanyak 2 kelas, yaitu kelas V A dan Kelas V B yang berjumlah 50 siswa yang akan dijadikan sampel. Adapun sampel didalam penelitian ini adalah kelas V A yang berjumlah 25 Siswa sebagai kelas Kontrol dan kelas V B berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen.

**Tabel 3.3 Sampel Distribusi Penerima Perlakuan**

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		L	P	
1	V (Kelas Eksperimen)	14	11	25
2	V (Kelas Kontrol)	12	13	25

### **C. Variabel Penelitian**

Sugiono (2021 : 68) menyatakan, variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu : “ Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata

Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”. Maka penulis mengelompokkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut :

### **1. Variabel Bebas (*variabel independent*)**

Variabel bebas (X) variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Sugiono (2021 : 69) menyatakan, “dalam bahasa indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (*variabel independent*) adalah “Metode Bermain Peran”.

### **2. Variabel Terikat (*variabel dependent*)**

Variabel terikat (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Sugiono (2021 : 69) menyatakan, “dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (*variabel dependent*) adalah “Kesadaran Sejarah”. Variabel ini dipengaruhi oleh adanya perlakuan (*treatment*) dari variabel bebas.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

Variabel merupakan suatu konsep yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan penjelasan dengan cara tertentu sehingga menjadi variabel yang diukur dengan definisi operasional.



## **1. Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang akan digunakan pada siswa kelas V B SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang sederhana dengan masing-masing siswa melakonkan peran sesuai skenario yang sudah dipersiapkan. Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah memiliki 2 kelas yakni kelas V A dan V B yang berjumlah 50 siswa. Kelas V A berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol.

Di kelas kontrol penulis mengajar tanpa menerapkan metode bermain peran untuk melihat kemampuan akan kesadaran sejarah. Pada kelas eksperimen penulis menerapkan metode bermain peran dengan masing-masing siswa melakonkan peran sesuai skenario yang sudah dipersiapkan. Penulis melakukan strategi pembelajaran yang dapat membimbing siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaannya mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktivitas belajar pada pembelajaran IPS dengan metode bermain peran. Rancangan pembelajaran yang akan dilakukan oleh penulis dengan mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan pembelajaran IPS.

## **2. Kesadaran Sejarah**

Kesadaran sejarah adalah kebutuhan bagi bangsa Indonesia dalam ruang lingkup dari sadar akan sejarah bangsa Indonesia itu sendiri. Dengan adanya kesadaran sejarah maka akan muncul bentuk penyadaran bahwa sejarahlah

yang membentuk kehidupan dimasa sekarang serta turut dalam menentukan kehidupan yang akan datang.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiono (2021 : 156) mengemukakan bahwa, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang sudah tersedia dan teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan lembar angket.

##### **1. Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis, dokumentasi merupakan metode dimana peneliti menggunakan dokumen-dokumen yang relevan untuk menunjang hasil penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini seperti data siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Dalam dokumentasi ini, peneliti menggunakan foto dan video yang terlampir dalam link youtube.

##### **2. Angket (Kuesioner)**

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Variasi jenis instrumen penelitian adalah angker, ceklis (*check list*), atau daftar centang. Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan data tentang kesadaran sejarah. Siswa

memberi ceklis pada salah satu pernyataan angket, pernyataan angket adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Lembar Angket Kesadaran Sejarah**

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari					
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang					
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang					
		4. masa lalu mengingatkan saya untuk melakukan suatu tindakan pada masa yang akan datang					

<p>Mengenal diri sendiri dan bangsanya</p>	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa					
	6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar					
	7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah					
	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik					
<p>Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa</p>	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya					
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya					
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari					
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah					

Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah				
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah				
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah				
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah				
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya				

Sumber : Aman, 2011 : 34

Menurut Syofian (2014) Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau

fenomena tertentu. Skala Likert memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu : pernyataan positif dan negatif.

Keterangan Skor :

5	= Sangat Setuju (SS)	2	= Tidak Setuju (TS)
4	= Setuju (S)	1	= Sangat Tidak Setuju (STS)
3	= Netral (N)		

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis instrument pada penelitian ini adalah :

### **1. Uji Validitas**

Validitas secara umum adalah mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar angket, lembar observasi dan soal tes. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan menggunakan validitas isi dan validitas konstruksi.

#### **a. Validitas Isi**

Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2021: 182). Untuk mengetahui validitas isi instrumen dalam penelitian ini disusun kisi-kisi terlebih dahulu, setelah itu dilakukan koreksi terhadap item-item yang telah dibuat dengan mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada Validtor.

#### **b. Validitas Konstruk**

Pengujian validitas konstruk dapat digunakan pendapat beberapa ahli (judgement experts). Sebelum divalidasi, instrumen disusun terlebih dahulu. Setelah instrumen disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang dapat memberikan masukan tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen lembar angket divalidasi oleh Validator. Validitas konstruk instrumen pernyataan diketahui dari hasil uji coba instrumen.

### c. Validitas Instrumen

Suatu instrument yang valid memiliki validasi yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validasi rendah. Dalam menentukan validitas instrument tes kemampuan dalam kesadaran sejarah. Untuk menguji validitas, digunakan rumus korelasi product moment, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_1 Y - (\sum X_1) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X_1)^2] [N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (\text{Sundayana, 2018 : 60})$$

60)

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar variabel X dan Variabel Y

X = Nilai untuk setiap soal

Y = Nilai total setiap soal

$X^2$  = Nilai kuadrat untuk setiap soal X

$Y^2$  = Nilai kuadrat untuk setiap soal Y

N = Jumlah rasponden uji coba

Untuk memudahkan perhitungan penulis menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk uji validasi dengan SPSS :

- 1) *Copy* data yang akan di uji validitasnya
- 2) Buka lembar kerja SPSS, lakukan perintah *paste*
- 3) Buat data pada *variable view*
- 4) Masukkan data pada *data view*
- 5) Klik *analyze – correlate – bivariate*, akan muncul kotak *bivariate correlation*
- 6) Masukkan “skor jawaban dan skor soal” ke *variable* lalu klik OK
- 7) Kriteria dalam pengambilan keputusan validitas instrumen penulis menggunakan taraf signifikan pada 5% :
  - a) Jika nilai  $\text{sig} < \alpha$  ,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka instrumen penelitian dikatakan valid
  - b) Jika nilai  $\text{sig} \geq \alpha$  ,  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima maka instrumen penelitian dikatakan tidak valid

## 2. Reliabilitas Instrumen

Sebuah tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Triyono (2017 : 191) untuk menghitung reliabilitas seperangkat instrumen dengan menggunakan rumusan *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut :

$$r_{tt} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\} \quad (\text{Sundayana, 2018 : 69})$$

Keterangan :



$r_{tt}$  = Reliabilitas instrument

K = Banyaknya butir pertanyaan

$s_i^2$  = Jumlah varians item

$s_t^2$  = Varians skor total

Untuk memudahkan perhitungan penulis menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS :

- 1) Aktifkan program SPSS
- 2) Buat data pada *variable view*
- 3) Masukkan data pada *data view*
- 4) Klik *analyzy – scale – reliability analysis*, akan muncul kotak *reliability analysis* masukkan “semua skor jawaban yang valid” ke *items*. Pada mode pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *scale if item deleted* – klik *continue* – klik OK
- 5) Kriteria dalam pengambilan keputusan reliabilitas :
  - a) Jika nilai  $\alpha \leq 0,7$  artinya reliabilitas rendah dan item tidak reliabel.
  - b) Jika nilai  $\alpha \geq 0,7$  artinya reliabilitas mencukupi.
  - c) Jika nilai  $\alpha \geq 0,8$  artinya reliabilitas sangat tinggi.
  - d) Jika nilai  $\alpha \geq 0,9$  artinya reliabilitas sempurna.

Semakin tinggi tingkat korelasi pada tes, semakin baik reliabilitas skala pengukuran.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas sampel adalah menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas dapat menggunakan rumus *Chi-kuadrat*.

Rumus *Chi-kuadrat* yaitu :

$$x^2 = \sum \frac{(f_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Sundayana, 2018 : 88})$$

Keterangan :

$x^2$  = Harga *Chi-kuadrat*

$f_i$  = Nilai yang diamati (kenyataannya)

$E_i$  = Nilai yang diharapkan (seharusnya)

Untuk memudahkan perhitungan penulis menggunakan SPSS. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS :

- 1) Aktifkan program SPSS
- 2) Buat data pada *variable view*
- 3) Masukkan data pada *data view*
- 4) Klik *analyze – descriptive statistic – explore*
- 5) Pada jendela *explore* terdapat kolom *dependent list*, pindahkan jumlah nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen ke *dependent list – plot* – lalu beri centang pada *normality plots with tests* – klik *continue* – klik OK
- 6) Kriteria dalam pengambilan keputusan uji normalitas data penulis menggunakan taraf signifikan 5% :

- a) Jika nilai  $\text{sig} \geq \alpha$  ,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  maka data berdistribusi normal
- b) Jika nilai  $\text{sig} < \alpha$  ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  maka data berdistribusi tidak normal

#### **b. Uji Homogenitas Data**

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apabila varian kedua kelompok sama atau berbeda.

Untuk uji homogenitas digunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian}_{\text{besar}}}{\text{varian}_{\text{kecil}}} \quad (\text{sundayana, 2018 : 144})$$

Untuk memudahkan perhitungan penulis menggunakan program SPSS. Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas dengan SPSS :

- 1) Aktifkan program SPSS
- 2) Buat data pada *variable view*
- 3) Masukkan data pada *data view*
- 4) Klik *analyze – compare means – one way anova* – klik nilai dan pindahkan/masukkan pada *dependent list* serta klik kelas dan pindahkan/masukkan pada *factor* – klik *options* dan pilih *homogeneity of variance test – continue* – klik OK
- 5) Kriteria dalam pengambilan keputusan uji homogenitas penulis menggunakan taraf signifikan 5% :

- a) Jika nilai  $\text{sig} > \alpha$ ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka penelitian memiliki varian data yang homogen
- b) Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$ ,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka penelitian memiliki varian data yang tidak homogen

## 2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas, serta data yang diuji sudah memenuhi kriteria berdistribusi normal dan data homogen, maka uji hipotesis dilakukan.

### a. Uji Independent T-test

Uji Independent T-test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok (kelas). Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independent* (bebas) terhadap variabel *dependent* (terikat). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah pada mata pelajaran IPS.

Pengujian Uji Hipotesis digunakan untuk membandingkan antara variabel x dan variabel y. Penulis menggunakan uji independent t-test dengan bantuan SPSS.

Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji hipotesis dengan SPSS :

- 1) Aktifkan program SPSS
- 2) Buat data pada *variable view*

- 3) Masukkan data pada *data view*
- 4) Klik *analyze – compare means – independent T-test* – pindahkan data nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada *test variabel (s)*, lalu untuk data kelas pindahkan pada *grouping variable*, kemudian tentukan jenis kelompok pada *define groups...*, lalu klik OK
- 5) Kriteria dalam pengambilan keputusan pada uji hipotesis pada penelitian ini penulis menggunakan taraf signifikan 5% :
  - a) Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima
  - b) Jika nilai  $\text{sig} > \alpha$  ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) atau hipotesis ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”. Penelitian ini memiliki variabel bebas (Metode Bermain Peran) dan variabel terikat (Kesadaran Sejarah).

Penelitian ini dilakukan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan yang berlokasi di Jl. Jermal III No.10 Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 selama lebih kurang satu bulan, mulai bulan Juli sampai dengan Agustus 2023. Penelitian ini mengambil sampel dua kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran, sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran yang sama seperti di kelas eksperimen dengan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan untuk memberikan pembelajaran di kelas eksperimen dan sebanyak 1 kali pertemuan untuk memberikan pembelajaran di kelas kontrol.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kesadaran sejarah sebelum menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, untuk mengetahui kesadaran sejarah sesudah menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V

SD terpadu Muhammadiyah 36 Medan, dan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

## 1. Hasil Uji Validitas

### a. Validitas Isi

Dilakukan validitas isi dengan dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd dinyatakan valid. Oleh sebab itu maka instrumen angket dapat di uji kepada siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

### b. Validitas Instrumen

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 17 butir pernyataan terhadap 50 responden yaitu kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan dianalisis menggunakan korelasi product momen, mendapat hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Hasil Uji Validasi**

Pernyataan	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,832	0,396	Valid
2	0,829	0,396	Valid
3	0,906	0,396	Valid
4	0,614	0,396	Valid
5	0,909	0,396	Valid
6	0,863	0,396	Valid
7	0,797	0,396	Valid
8	0,619	0,396	Valid

9	0,770	0,396	Valid
10	0,786	0,396	Valid
11	0,838	0,396	Valid
12	0,871	0,396	Valid
13	0,686	0,396	Valid
14	0,690	0,396	Valid
15	0,739	0,396	Valid
16	0,810	0,396	Valid
17	0,823	0,396	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data *SPSS 23 for Windows*

Berdasarkan tabel tersebut maka 17 butir pernyataan dinyatakan valid dan layak diujikan kepada siswa dengan menggunakan metode bermain peran.

## 2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan hanya pada pernyataan yang atau memenuhi uji validitas, jadi jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas.

**Tabel 4.2**  
**Uji Reliabilitas**

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,961	17

Sumber : Hasil Pengolahan Data *SPSS 23 for Windows*

Dari hasil pengolahan data didapatkan nilai cronvach's alpha > dari 0,60 maka konstruk pernyataan dinyatakan reliable karena seluruh nilai Cronbach's Alpha > 0,60 yakni 0,961.



## B. Pengujian Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas Data dan Uji Homogenitas Data

Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *SPSS 23 for Windows* dengan taraf signifikan 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3**  
**Normalitas Distribusi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
KS_Eksperimen	,127	25	,200 <sup>*</sup>	,968	25	,589
KS_Kontrol	,098	25	,200 <sup>*</sup>	,947	25	,213

Sumber : Hasil Pengolahan Data *SPSS 23 for Windows*

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 4.3 nilai signifikan pada kolom signifikansi data nilai untuk kelas kontrol adalah 0,213 dan kelas eksperimen adalah 0,589. Karena nilai signifikan kedua kelas lebih dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

**Tabel 4.4**  
**Homogenitas Dua Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

KS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,273	1	48	,138

Sumber : Hasil Pengolahan Data *SPSS 23 for Windows*

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada tabel 4.4 nilai sig. Adalah 0,138. Karena nilai signifikannya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama atau kedua kelas homogen.

### C. Pengujian Hipotesis Penelitian

Untuk menguji signifikan Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah digunakan uji Independent T-Tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak.

pada uji Independent T-Tes dengan asumsi kedua varians homogeny (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun ketentuan dalam pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima

2. Jika nilai  $\text{sig} > \alpha$ ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) atau hipotesis ditolak.

**Tabel 4.5**  
**Uji Independet T-Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**  
**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Kesadaran Sejarah	2,273	,138	25,786	48	,000	33,600	1,303	30,980	36,220
Equal variances assumed			25,786	43,767	,000	33,600	1,303	30,974	36,226
Equal variances not assumed									

Sumber : Hasil Pengolahan Data *SPSS 23 for Windows*

Pada tabel 4.5 nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Maka terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kesadaran sajarah.

#### **D. Diskusi Hasil dan Pembahasan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah dalam penelitian maka dapat dilakukan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut :

**1. Bagaimana kesadaran sejarah di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**

Diperoleh bahwa nilai rata-rata perolehan kesadaran sejarah adalah 62,3 hal ini dapat disimpulkan nilai kesadaran sejarah lebih rendah dengan menggunakan metode ceramah. Sebelum dilakukan penelitian kesadaran sejarah siswa cukup rendah, nilai kesadaran ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu Khairatul Insani, Sarah Nur Atikah, dan Reni Widiyawati (2019) adanya pengaruh dalam kelas eksperimen sebesar 69,83% sedangkan kelas kontrol sebesar 64,16%. Dengan itu makanya dinyatakan terdapat pengaruh. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektifitas metode bermain peran terhadap kesadaran sejarah

**2. Bagaimana kesadaran sejarah di kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**

Pada saat penelitian, siswa aktif dalam pembelajaran dengan bermain peran serta memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran. Pada saat bermain peran, setiap kelompok diminta untuk melakoni peran sesuai dengan naskah. Diperoleh bahwa nilai rata-rata perolehan kesadaran sejarah adalah 111,7 dan nilai perolehan ini lebih tinggi dibanding nilai sebelum menggunakan metode bermain peran. Dilihat

dari nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini dinyatakan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kesadaran sejarah.

Dari hasil penelitian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai  $0,000 < 0,05$ . Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar dengan melakoni atau memerankan suatu tokoh dengan tujuan untuk mengingat dan mengembangkan pengetahuan siswa melalui bakat, melatih kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum, serta mengembangkan bahasa siswa. Menurut Shoimin:2017 kelebihan metode bermain peran adalah siswa diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, bermain peran merupakan permainan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak, sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memeti butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan

penghayatan anak sendiri, dan dapat membangkitkan kemampuan profesional siswa.

Menurut Sari:2019, 79 langkah-langkah bermain peran adalah guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan belajar mengajar, guru membentuk kelompok siswa yang beranggota sesuai dengan skenario, memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, setelah selesai dipentaskan atau diperagakan siswa diminta untuk bersama-sama menjawab pertanyaan, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi, dan penutup

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari kalau penelitian yang dilakukan ini masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat kelemahan serta keterbatasan dalam penelitian ini.

Berikut ini beberapa diantaranya :

1. Penelitian hanya dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 1 kali di kelas kontrol karena waktu yang diberikan oleh sekolah sehingga waktu yang digunakan sangat terbatas dan kurang maksimal.

2. Siswa pada kelas eksperimen belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran sehingga guru harus menjelaskan langkah pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai.
3. Sampel pada penelitian hanya berasal dari SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan sehingga hasil penelitian yang diperoleh belum tentu sesuai dengan sekolah lain.

Berdasarkan beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, masih banyak terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dengan senang hati peneliti mengharapkan adanya ketertarikan untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap kesadaran sejarah pada mata pelajaran IPS kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Kesimpulan yang dapat dirincikan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan dengan statistik uji Independent Test terlihat bahwa nilai signifikan (*sign.2-tailed*) dengan nilai 0,000 dengan taraf signifikan 95% atau  $\alpha = 0,05$  maka dari tabel distribusi t dimana nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”

#### B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang :

1. Sekolah dapat memberikan motivasi kepada pendidik atau guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan aktif, misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi karena dengan menggunakan



metode pembelajaran seperti bermain peran menjadi salah satu faktor yang meningkatkan kesadaran sejarah

2. Peneliti dalam melaksanakan penelitian harus mampu mengatur dan memanfaatkan waktu yang diberikan dengan sebaik-baiknya, sehingga semua bagian dan tiap-tiap tahapan penelitian dapat disampaikan dengan sebaik-baiknya sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bisa terlaksana dengan sempurna

## DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.  
Jakarta : Rineka Cipta
- Beaty. 2015. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana
- Budiawan. 2014. *Sejarah sebagai humaniora: kumpulan esai*. Ombak : Yogyakarta
- Daliman, A. 2012. *Pengantar Filsafat Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Dirjen Pendidikan, 2009. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah  
Tentang Pendidikan*, Jakarta : Departemen Pendidikan
- Karina, Wanda & Indah, Pratiwi. 2021. *Aplikasi Strategi Pembelajaran  
Lightening The Learning Climate Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar  
IPS Pada Mahasiswa PGSD*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
- Ningsih, Dita Tricandria, dkk. *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan  
Aktivitas dan Hasil Belajar*. *Jurnal Skripsi*. 2014
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. 2021. *Konsep Dasar Ilmu  
Pengetahuan Sosial Dalam Dunia Pendidikan*. Chronologia.  
<https://doi.org/10.22236/Jhe.V3i2.7242>
- Nuryati, Mutmainnah, Hilda, dkk. (2021). *Metode Role Playing Dalam  
Meningkatkan Role Playing Method In Increasing Achievement  
Motivation Of Early Children During Learning*. As-Sibyan: Jurnal  
Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 139–148.

- Noor Rofiq, A. Rafiq, & Muhammad Agus Wardani. (2020). *Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips)*. Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam. <https://doi.org/10.29062/Dirasah.V3i2.129>
- Primasari, Rustiana. Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Peningkatan Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Lundong. *Jurnal PGSD FKIP UNS*. 2013
- Purwanto, Iwan. 2014. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sari, Suci Perwita M.Pd. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Shoimin, A. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Sitepu, Melyani Sari. Pengaruh Penggunaan Metode Belajar *Role Play* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Di Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Inkoma*. 26, 2015
- Sofianty, Nila, dkk. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bogor: PT Quadra Inti Solusi.

Sugiono Prof. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung  
: Alfabeta

Sundayana M.Pd, Dr. Hj. Rostina. 2018. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung  
:Alfabeta

Wahidmurni, 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar  
Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta : Ar-Ruzz  
Media

Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. 2021. *Pengaruh Model Problem Based  
Learning Berbantuan Software Cabri 3d V2 Terhadap Kemampuan  
Literasi Numerasi Siswa*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika.  
<https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i2.690>

Wittmer, P. &. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1 Silabus Pembelajaran:**

**SILABUS PEMBELAJARAN**

**NAMA SEKOLAH : SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

**Kelas / Semester : V / I**

**Standar Kompetensi : 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia**

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / PEMBELAJARAN	NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEWIRAU-SAHAA N/ EKONOMI KREATIF	GAGASAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR/ ALAT
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1. Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semangat kebangsaan,</li> <li>▪ Cinta tanah air</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percaya diri</li> <li>▪ Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>▪ Berani mengam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dengan berdiskusi siswa menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan</li> </ul>	Tertulis	Uraian	Jelaskan peninggalan sejarah yang berskala nasional	12 x 35 menit pert 1 - 4 (4 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku IPS klas V Asy'ari Erlangga</li> <li>- Gambar candi</li> </ul>

<p>berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</p>	<p>nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gemar membaca</li> </ul>	<p>bil risiko</p>	<p>Hindu-Budha dan Islam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melalui diskusi siswa menyebutkan daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</li> <li>▪ Melalui tanya jawab siswa menceritakan berbagai peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</li> <li>▪ Dengan</li> </ul>	<p>Islam yang ada di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam yang ada di Indonesia</li> <li>▪ Menceritakan peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam yang ada di Indonesia</li> <li>▪ Melestarikan peninggalan</li> </ul>			<p>dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</p>		<p>dan masjid</p>
--	---	---	-------------------	--	---	--	--	--	--	-------------------

				<p>ceramah bervariasi siswa diharapkan dapat melestarikan peninggalan sejarah yang bercorak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</li> </ul>	<p>sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam yang ada di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan letak peninggalan sejarah Hindu – Buddha melalui peta</li> <li>▪ Mengelompokkan peninggalan sejarah sesuai kelompok agama-</li> <li>▪ Membuat laporan hasil kunjungan ke tempat</li> </ul>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



					bersejarah					
					<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan hasil kunjungan ke tempat bersejarah</li> </ul>					
1.2. Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semangat kebangsaan,</li> <li>Cinta tanah air,</li> <li>Gemar membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri</li> <li>Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>Berani mengambil risiko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> <li>Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> <li>Menjelaskan dan mengelompokkan tokoh-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> <li>Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> <li>Mengelompokkan tokoh-</li> </ul>	Tertulis	jawab singkat	Sebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia	9 x 35 menit pert 5 - 7 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku IPS kelas V Asy'ari Erlangga</li> <li>Gambar tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> </ul>

				<p>okkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan dan membandingkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</li> </ul>	<p>tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membandingkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia</li> </ul>					
1.3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keragaman kenampakan alam dan buatan</li> <li>▪ Pembagian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semangat kebangsaan,</li> <li>▪ Cinta tanah air,</li> <li>▪ Gemar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percaya diri</li> <li>▪ Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>▪ Berani mengambil risiko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menggambar peta Indonesia dengan memberi simbol-simbol</li> <li>▪ Menjelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menggambar peta Indonesia dengan memberi simbol</li> <li>▪ Menyebutkan ciri-ciri</li> </ul>	Tertulis	jawab singkat	Sebutkan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan	12 x 35 menit pert 8 - 11 (4 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku IPS kelas V</li> <li>- Asy'ari Erlangga Peta Indonesia</li> </ul>

an wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya	an wilayah waktu di Indonesia dengan peta/atlas/globe dan media lainnya	membaca		ciri-ciri kenampakan alam dan buatan dengan menggunakan peta	kenampakan alam dan buatan <ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan pada peta pembagian wilayah waktu di Indonesia</li> </ul>					- Globe, dll
1.4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semangat kebangsaan,</li> <li>Cinta tanah air,</li> <li>Gemar membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri</li> <li>Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>Berani mengambil risiko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dengan peta persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia</li> <li>Dengan ceramah bervariasi guru menjelaskan sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemutunjukkan pada peta persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia</li> <li>Mengembangkan sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya</li> <li>Mengidentifikasi</li> </ul>	Tertulis	jawab singkat	Jelaskan dengan peta persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia	9 x 35 menit pert 12 - 14 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku IPS kelas V</li> <li>Asy'ari Erlangga Peta Indonesia</li> <li>Gambar-gambar keragaman suku bangsa</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ di Indonesia</li> <li>▪ Menyebutkan keragaman budaya di Indonesia</li> <li>▪ Menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia</li> <li>▪ Menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia</li> </ul>					dan budaya
1.5. Mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semangat kebangsaan,</li> <li>▪ Cinta tanah air,</li> <li>▪ Gemar membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percaya diri</li> <li>▪ Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>▪ Berani mengambil risiko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia</li> <li>▪ Menyebutkan contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok</li> <li>▪ Menjelaskan cara-cara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia</li> <li>▪ Memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok</li> <li>▪ Memberikan contoh</li> </ul>	Tertulis	jawab singkat	Sebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia	12 x 35 menit pert 15-17 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku IPS Kelas V</li> <li>- Asy'ari Erlangga Gambar-gambar kegiatan ekonomi</li> <li>- Jenis</li> </ul>

				<p>menghargai kegiatan orang dalam usaha</p>	<p>cara menghargai kegiatan orang dalam usaha</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberi contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia</li> </ul>					<p>usaha perekonomian</p>
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---------------------------

**Lampiran 2 RPP I :****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP) K-13****Kelas Eksperimen**

Satuan Pendidikan	: SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
Kelas/Semester	: V/I
Mata Pelajaran	: IPS
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan skenario/naskah drama, siswa diharapkan dapat menyebutkan sebab kerajaan deli mempertahankan wilayah
2. Dengan bermain peran, siswa diharapkan dapat mengingat peristiwa putri hijau dengan mudah
3. Dengan menjawab pertanyaan, siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran secara maksimal

**B. MATERI POKOK**

1. Perjuangan mempertahankan kerajaan deli
2. Sejarah putri hijau

**C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pengamatan
2. Bermain Peran
3. Tanya Jawab

#### D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Gambar para tokoh
2. Teks bermain peran

#### E. SUMBER BELAJAR

- a. Buku Pembelajaran Kelas V

#### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah-Langkah	Penilaian	Alokasi Waktu
pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka kelas dengan salam kemudian berdoa, bertanya kabar siswa , dan absensi</li> <li>b. Guru mengajak siswa bernyanyi/<i>Ice bereaking</i></li> <li>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>d. Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran</li> <li>e. Guru membagi skenario tentang “Putri Hijau” kepada siswa</li> </ol>	Observasi	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa membaca skenerio yang diberikan ke dalam kelompok</li> <li>b. Guru membagi gambar para tokoh sesuai dengan peran yang dilakonkan</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p>	Unjuk Kerja	115 Menit

	<p>a. Pertanyaan yang diajukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapakah cahaya hijau dalam skenario tersebut?</li> <li>2. Apakah tujuan sultan Aceh mendatangi sultan Deli?</li> <li>3. Apakah peninggalan yang terdapat setelah peperangan tersebut?</li> <li>4. Jelaskan asal mula terjadi peperangan dengan singkat?</li> <li>5. Apakah pesan moral yang didapat dalam skenario tersebut?</li> </ol> <p><b>mencoba</b></p> <p>a. Guru memanggil para kelompok untuk melakonkan tokoh sesuai dengan skenario yang sudah dipersiapkan</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <p>a. Guru memberikan lembar angket kepada siswa</p> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>a. Siswa diminta untuk menjelaskan peristiwa putri hijau berdasarkan skenario</p> <p>b. Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan</p>		
Penutup	a. Guru membantu siswa menyampaikan sejarah peninggalan yang terdapat didalam cerita	Observasi	15 Menit



	<p>b. Guru mengajak siswa untuk menghargai, melestarikan, dan memelihara peninggalan sejarah</p> <p>c. Guru menanyakan perasaan pada hari ini</p> <p>d. Guru menutup kelas dengan bernyanyi</p>		
--	---	--	--

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



(Fitri, S.Pd)

Medan, ..... 9.5.2023  
Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters.

(Yuli Permata Sari)

**Lampiran 3 RPP II :****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP) K-13****Kelas Kontrol**

Satuan Pendidikan	: SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
Kelas/Semester	: V/I
Mata Pelajaran	: IPS
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan cerita putri hijau, siswa diharapkan dapat menyebutkan sebab kerajaan deli mempertahankan wilayah
2. Dengan membaca cerita, siswa diharapkan dapat mengingat peristiwa putri hijau dengan mudah
3. Dengan menjawab pertanyaan, siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran secara maksimal

**B. MATERI POKOK**

1. Perjuangan mempertahankan kerajaan deli
2. Sejarah putri hijau

**C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pengamatan
2. Tanya Jawab

**D. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Teks cerita putri hijau

#### E. SUMBER BELAJAR

1. Buku Pembelajaran Kelas V

#### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah-Langkah	Penilaian	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka kelas dengan salam kemudian berdoa, bertanya kabar siswa , dan absensi</li> <li>b. Guru mengajak siswa bernyanyi/<i>Ice breaking</i></li> <li>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>d. Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran</li> <li>e. Guru membagi kertas teks cerita “Putri Hijau” kepada siswa</li> <li>f. Guru membagi siswa kedalam kelompok</li> </ol>	Observasi	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa membaca teks cerita yang diberikan ke dalam kelompok</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan kertas kepada</li> </ol>	Unjuk Kerja	115 Menit

	<p>siswa agar siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam cerita putri hjau</p> <p><b>Mencoba</b></p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa memeriksa pertanyaan berdasarkan kelompok</p> <p>b. Bagi kelompok yang lengkap menjawab pertanyaan dengan benar berdasarkan cerita maka akan diberikan <i>rewards</i></p> <p><b>Asosiasi</b></p> <p>a. Guru memberikan lembar angket kepada siswa</p> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>a. Siswa diminta untuk menjelaskan peristiwa putri hijau berdasarkan skenario</p> <p>b. Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan</p>		
Penutup	<p>a. Guru membantu siswa menyampaikan sejarah peninggalan yang terdapat didalam cerita</p> <p>b. Guru mengajak siswa untuk menghargai, melestarikan, dan</p>	Observasi	15 Menit

	<p>memelihara peninggalan sejarah</p> <p>c. Guru menanyakan perasaan pada hari ini</p> <p>d. Guru menutup kelas dengan bernyanyi</p>		
--	--	--	--

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



(Fitri, S.Pd)

Medan, ..... 19 September 2023  
Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yuli Permata Sari'.

(Yuli Permata Sari)

Lampiran 4 Skenario/Naskah :

**PUTRI HIJAU**

**Tokoh :**

1. Narator
2. Sultan Aceh
3. Sultan Deli
4. Putri hijau
5. Mambang yazid
6. Mambang khayalin
7. Pengawal
8. Warga
9. 3 Panglima aceh
10. 2 panglima deli

**CERITA :**

**Narator** : PUTRI HIJAU cerita dari Provinsi Sumatera Utara, provinsi sumatera utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal dengan berbagai objek wisata dan cerita rakyat. Sebuah cerita yang terjadi pada masa kesultanan Deli, bermula dari kesultanan Aceh yang terletak disebelah utara kesultanan Deli. Kesultanan Aceh memiliki armada angkatan laut yang sangat tangguh, kekuatan militer kesultanan Aceh merupakan salah satu yang terkuat di Nusantara.

Pada suatu hari, sultan Aceh duduk di taman istana didampingin oleh dua pengawal, ia merenung karena belum memiliki permaisuri, tiba tiba saja sultan aceh melihat cahaya hijau dilangit.

**Sultan Aceh** : “kalian berdua, tolong selidiki asal dari cahaya hijau itu”

**Pengawal** : “siap yang mulia”

**Narator** : dua pengawal sultan Aceh segera pergi untuk mencari asal cahaya hijau, hingga sampailah dua pengawal ke sultan Deli. Mereka bertanya ke warga yang ditemuinya.

**Pengawal** : “maaf tuan, kalau boleh tau dari mana asal cahaya hijau dilangit??

**Warga** : “oh, itu berasal dari putri hijau”

**Pengawal** : “siapa putri hijau itu?”

**Warga** : “Putri Hijau adalah anak ke 3 dari sultan Deli”

**Narator** : setelah mengetahui asal cahaya hijau itu, 2 pengawal Aceh segera kembali ke istana dan melapor kepada sultan Aceh.

**Sultan Aceh** : “jadi dari mana asal cahaya hijau itu?”

**Pengawal** : “yang mulia, cahaya hijau itu ternyata berasal dari putri hijau, putri hijau adalah putri dari sultan Deli”

**Sultan Aceh** : “Sepertinya aku sudah menemukan siapa yang akan menjadi permaisuri”

**Narator** : meskipun belum pernah bertemu dengan putri hijau, namun sultan Aceh merasa sudah yakin menjadikannya sebagai permaisuri, rombongan besar sultan Aceh berangkat menuju ke kesultanan Deli. Tujuannya adalah untuk melamar putri hijau.

Sultan Deli memiliki 3 orang anak, yaitu mambang yazid, mambang khayalin, dan putri hijau. Hari itu kesultanan Deli bersiap menyambut kedatangan sultan Aceh, namun mereka belum tahu apa tujuan datang ke istana kesultanan Deli

**Sultan Deli** : “Sultan Aceh, kami ucapkan selamat datang di istana kesultanan Deli yang sederhana ini. Sungguh kehormatan besar atas kedatangan sultan Aceh ke istana kami, saya perkenalkan 3 anak saya, mambang yazid adalah anak tertua, kemudian mambang khayalin, dan yang terakhir putri hijau anak bungsu saya”

**Sultan Aceh** : “sultan Deli, saya sangat berterimakasih untuk sambutan yang sangat hangat ini, kami sungguh merasa terhormat. Sebagai rasa persahabatan, saya membawa sedikit oleh-oleh dari aceh, semoga berkenan menerimanya”

**Sultan Deli** : “sultan Aceh, sungguh perhiasan sebanyak ini merupakan hal yang sangat mewah bagi kami, saya belum pernah melihat perhiasan yang sangat banyak, maaf sultan Aceh, Apa tujuan kedatangannya ke istana kami ?”



**Sultan Aceh** : “begini sultan Deli, maksud kedatangan saya kesini adalah untuk mempererat hubungan antara kesultanan Deli dengan Kesultanan Aceh”

**Sultan Deli** : “maksud sultan?”

**Sultan Aceh** : “di dunia tidak ada yang lebih erat daripada persaudaraan, maksud kedatangan saya kesini adalah untuk melamar tuan putri hijau, tuan putri hijau sangat layak menjadi permaisuri di kesultanan Aceh”

**Sultan Deli** : “Sultan Aceh, sungguh kehormatan yang mulia, tetapi saya akan menyerahkan keputusan ini kepada putri saya”

**Sultan Aceh** : “baik sultan Deli”

**Sultan Deli** : “putri ku, kamu telah mendengarnya, apapun keputusannya ayah serahkan ke kamu”

**Putri Hijau** : “ayah, maafkan putri. Untuk saat ini saya belum siap untuk menikah”

**Narator** : mendengar lamarannya ditolak, sultan Aceh marah luar biasa karena merasa terhina, dengan segera sultan Aceh memanggil para panglima perangnya

**Sultan Aceh** : “panglima, siapkan semua pasukan untuk menyerang kesultanan Deli sekarang juga”

**Panglima** : “siap yang mulia”

**Narator** : perang pun terjadi tanpa henti menghujani benteng pertahanan Deli, akan tetapi benteng pertahanan Deli tidak mampu bertahan. Sementara itu di dalam istana kesultanan Deli...”

**Sultan Deli** : “anak-anakku, sepertinya kita tidak bisa bertahan lebih lama lagi, putriku jika nanti ketahuan maka mintalah untuk dimasukkan kedalam peti kaca, selain itu mintalah 9 butir telur ayam dan segenggam beras, nanti dalam perjalanan panggilah nama kakak mu dan lembarkan telur dan beras ke dalam laut.

**Narator** : setelah berpesan kepada anak-anaknya, sultan Deli menghilang entah kemana, kemudian mambang khayalin memimpin perajut dalam peperangan tersebut. Sedangkan mambang yazid pergi ke arah laut.

Akhirnya putri hijau pun ketahuan, kakaknya yaitu mambang khayalin mati dalam peperangan. Sesuai dengan pesan ayahnya, putri hijau melempar telur dan beras kelautan sambil memanggil mambang yazid

**Putri Hijau** : “mambang yazid, mambang yazid,...(sambil melempar)

**Narator** : tiba-tiba naga besar muncul dari dalam lautan, sultan aceh sangat terkejut karena naga besar membawa putri hijau yang berada dalam peti kaca. Sultan aceh tidak dapat berbuat apapun, hingga ia menyesal karena tidak dapat menjadikan putri hijau sebagai permaisurinya. Mariam yang terdapat dalam peperangan kini dikenal dengan istilah mariam puntung karena bukti peninggalan

## **Lampiran 5 Cerita Putri Hijau :**

### **PUTRI HIJAU Provinsi Sumatera Utara**

Provinsi Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal dengan berbagai objek wisata, salah satu tempat wisata yang sangat terkenal adalah Danau Toba. Danau vulkanik ini mendatangkan jutaan pengunjung setiap tahunnya. Bukan hanya objek wisata, Sumatera Utara juga kaya akan cerita rakyat, salah satu cerita rakyat yaitu Putri Hijau.

Sebuah cerita yang konon terjadi pada masa Kesultanan Deli. Putri hijau bermula dari Kesultanan Aceh yang terletak disebelah Utara Kesultanan Deli. Ketika itu Kesultanan Aceh memiliki armada angkatan laut yang sangat tangguh, kekuatan militer Kesultanan Aceh merupakan salah satu yang terkuat di Nusantara.

Pada suatu hari, Sultan Aceh duduk di taman istana didampingi oleh dua pengawal, ia merenung karena belum memiliki pemaisuri, tiba-tiba saja Sultan Aceh melihat cahaya hijau dilangit, cahaya itu berasal dari sebelah selatan. Sultan Aceh memerintah pengawal untuk selidiki asal cahaya hijau tersebut. Dua pengawal pergi dan mendapat informasi dari salah seorang warga bahwa asal cahaya hijau dilangit adalah putri hijau yang merupakan anak ke-3 dari Sultan

Deli. Setelah mengetahuinya, Sultan Aceh berpikir bahwa putri hijau akan dijadikannya sebagai permaisuri, meskipun belum pernah bertemu. Keesokan harinya, Sultan Deli beserta para pengawal pergi menuju Kesultanan Deli dengan tujuan melamar putri hijau.

Sultan Deli memiliki 3 orang anak, yaitu Mambang Yazid, Mambang Khayalin, dan Putri Hijau. Kesultanan Deli bersiap menyambut kedatangan Sultan Aceh, namun Sultan Deli belum mengetahui tujuan kedatangan Sultan Aceh. Sultan Aceh memberitahu tujuan ia datang ke istana dengan membawa oleh-oleh tanda persahabatan berupa perhiasan. Mendengar tujuan kedatangan Sultan Aceh, Sultan Deli menyerahkan keputusan tersebut kepada putri hijau, akan tetapi putri hijau belum siap untuk menikah. Sultan Aceh sangat kecewa dan marah luar biasa kerana merasa dihina sebab lamarannya ditolak oleh putri hijau.

Keesokan harinya, ia memanggil dan memerinta semua panglima pasukan untuk menyerang Kesultanan Deli. Perang pun dimulai tanpa henti, menghujani benteng pertahanan Deli yang tidak mampu untuk bertahan. Sementara itu, Sultan Deli sudah mengetahui bahwa pasukannya akan kalah, ia meminta kepada putri hijau bahwa putri hijau akan dimasukkan kedalam peti kaca untuk nantinya ketika dalam perjalanan ke laut panggil nama “mambang yajid” dan lembar 9 butir telur dan segenggam beras ke dalam laut. Setelah memberi pesan itu, Sultan Deli menghilang dan peperangan dipimpin oleh anak ke-2 yaitu mambang khayalin yang kemudian mati dalam peperangan.

Sultan Aceh menangkap putri hijau yang sedang beres di laut, putri hijau ingat tentang pesan yang disampaikan oleh Sultan Deli dan ia melakukan semuanya, tiba tiba saja naga besar muncul dari dalam laut, Sultan Aceh sangat terkejut karena naga besar membawa putri hijau yang berada didalam peti kaca. Sultan Aceh tidak dapat berbuat apapun, hingga ia menyesal karena tidak dapat menjadikan putri hijau sebagai permaisurinya. Mariam yang terdapat dalam peperangan kini dikenal dengan istilah mariam puntung sebagai bukti peninggalan sejarah.

**Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut :**

1. siapakah cahaya hijau dalam cerita tersebut ?

JAWAB :

2. apakah tujuan sultan aceh mendatangi istana sultan deli ?

JAWAB :

3. apakah peninggalan yang terdapat setelah peperangan tersebut ?

JAWAB :

4. jelaskan asal mula terjadinya peperangan antara sultan aceh dan sultan deli

JAWAB :

5. apakah pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut ?

JAWAB :

**Lampiran 6 Lembar Angket :**

**LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH**

**Petunjuk :**

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (√)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

**Skor 5 = Sangat Setuju; Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N); Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari					
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang					
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang					

Sejarah		akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang					
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang					
	Mengenal diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa					
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar					
7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah							
8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik							

Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya					
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya					
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari					
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah					
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah					



		14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah					
		15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah					
		16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah					
		17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya					

**Lampiran 7 Teks Wawancara :**

**Wawancara penelitian**

Nama Sekolah : SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Alamat Sekolah : Medan Denai

Nama Guru : Aunin Naji'ah, S.Pd

Kelas Yang di Ampu : V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

#### A. Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

1. Bagaimana pembelajaran IPS di kelas V ?

Jawab : pembelajaran IPS di kelas ini berlangsung dengan kondusif, akan tetapi masih ada siswa yang susah memahami pembelajaran dan bahkan mereka bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Apa kendala yang paling sering terjadi pada pembelajaran IPS di kelas V ?

Jawab : kendalanya masih banyak dari mereka yang belum menyadari pentingnya pembelajaran IPS dalam kehidupan sehari-hari, contoh pada saat ditanya tentang sejarah suatu tempat. Jadi mereka butuh pembelajaran yang dapat mengubah kesadaran akan sejarah

3. Bagaimana respon siswa pada saat guru menjelaskan pembelajaran IPS di kelas v ?

Jawab : respon siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif serta bosannya siswa dalam menerima proses pembelajaran IPS

#### B. Metode Pembelajaran

1. Metode apa yang sering ibu gunakan dalam proses belajar mengajar?

Jawab : pada saat proses belajar mengajar metode-metode yaitu :

- a. Metode tanya jawab

Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti tentang pembelajaran yang disampaikan

b. Metode diskusi

Metode ini digunakan untuk membahas suatu permasalahan dengan melibatkan beberapa siswa dalam setiap kelompok

c. Metode pemberian tugas

Metode ini digunakan untuk memberikan pekerjaan yang harus diselesaikan dengan batas waktu tertentu

2. Apakah kendala dalam metode yang ibu terapkan tersebut?

Jawab : alhamdulillah, tidak ada kendala dalam penggunaan metode tersebut, tetapi siswa bosan karena sering menggunakan ketiga metode tersebut dalam proses pembelajaran

### C. Kesadaran Sejarah

1. Bagaimana kesadaran sejarah siswa saat proses belajar mengajar IPS ?

Jawab : seperti yang saya katakan sebelumnya, kurang aktif serta rasa bosan pada saat proses pembelajaran IPS membuat kurangnya daya ingat

siswa akan sejarah, padahal sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Mengetahui,  
Wali Kelas V  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



(Aunin Naji'ah, S.Pd)

Medan, ..... 195. 2023  
Peneliti



(Yuli Permata Sari)

### Lampiran 8 Skor Uji Validitas:

#### Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	To
										0	1	2	3	4	5	6	7	tal

P1	Pears on Correlation	1	,7 34 **	,7 59 **	,5 79 **	,7 43 **	,6 84 **	,7 18 **	,4 86 **	,6 33 **	,5 47 **	,7 30 **	,7 07 **	,4 61 **	,4 34 **	,5 99 **	,6 52 **	,6 69 **	,8 32 **
	Sig. (2-tailed)		,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 01	,0 02	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P2	Pears on Correlation	,7 34 **	1	,7 89 **	,5 29 **	,7 27 **	,6 74 **	,6 06 **	,4 84 **	,6 71 **	,6 01 **	,6 67 **	,7 18 **	,5 59 **	,5 12 **	,6 18 **	,5 84 **	,5 59 **	,8 29 **
	Sig. (2-tailed)	,0 00		,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P3	Pears on Correlation	,7 59 **	,7 89 **	1	,5 80 **	,8 63 **	,7 18 **	,6 97 **	,4 98 **	,7 04 **	,7 20 **	,7 60 **	,8 19 **	,6 05 **	,5 15 **	,6 32 **	,7 30 **	,6 99 **	,9 06 **
	Sig. (2-tailed)	,0 00	,0 00		,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P4	Pears on Correlation	,5 79 **	,5 29 **	,5 80 **	1	,5 99 **	,3 74 **	,4 38 **	,2 06 **	,4 34 **	,4 07 **	,4 56 **	,4 61 **	,3 55 **	,4 16 **	,4 45 **	,4 59 **	,4 38 **	,6 14 **
	Sig. (2-tailed)	,0 00	,0 00	,0 00		,0 00	,0 07	,0 01	,1 51	,0 02	,0 03	,0 01	,0 01	,0 11	,0 03	,0 01	,0 01	,0 01	,0 00
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P5	Pears on Correlation	,7 43 **	,7 27 **	,8 63 **	,5 99 **	1	,8 18 **	,6 73 **	,5 22 **	,6 70 **	,6 77 **	,7 75 **	,7 91 **	,6 11 **	,6 22 **	,6 56 **	,6 90 **	,7 44 **	,9 09 **



P1 0	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	,5 47 **	,6 01 **	,7 20 **	,4 07 **	,6 77 **	,6 73 **	,5 73 **	,5 58 **	,6 17 **	1	,6 08 **	,6 94 **	,4 89 **	,4 25 **	,5 50 **	,6 70 **	,6 79 **	,7 86 **
P1 1	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	,7 30 **	,6 67 **	,7 60 **	,4 56 **	,7 75 **	,6 98 **	,6 68 **	,4 21 **	,7 28 **	,6 08 **	1	,7 45 **	,5 60 **	,4 79 **	,5 04 **	,7 05 **	,7 08 **	,8 38 **
P1 2	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	,7 07 **	,7 18 **	,8 19 **	,4 61 **	,7 91 **	,7 72 **	,6 49 **	,4 21 **	,6 30 **	,6 94 **	,7 45 **	1	,5 14 **	,5 94 **	,6 04 **	,7 55 **	,7 43 **	,8 71 **
P1 3	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	,4 61 **	,5 59 **	,6 05 **	,3 55 *	,6 11 **	,5 48 **	,5 55 **	,5 38 **	,4 15 **	,4 89 **	,5 60 **	,5 14 **	1	,5 13 **	,5 21 **	,5 10 **	,4 97 **	,6 86 **
P1 4	Pears on Correl ation	,4 34 **	,5 12 **	,5 15 **	,4 16 **	,6 22 **	,6 58 **	,5 12 **	,4 56 **	,4 64 **	,4 25 **	,4 79 **	,5 94 **	,5 13 **	1	,5 08 **	,6 18 **	,5 25 **	,6 90 **

	Sig. (2- tailed)	,0 02	,0 00	,0 00	,0 03	,0 00	,0 00	,0 00	,0 01	,0 01	,0 02	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	,0 00	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
P1 5	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed)	,5 99 **	,6 18 **	,6 32 **	,4 45 **	,6 56 **	,6 60 **	,5 59 **	,4 05 **	,5 76 **	,5 50 **	,5 04 **	,6 04 **	,5 21 **	,5 08 **		,4 1 40	,5 88 **	,7 39 **
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
P1 6	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed)	,6 52 **	,5 84 **	,7 30 **	,4 59 **	,6 90 **	,6 65 **	,7 21 **	,3 63 **	,5 45 **	,6 70 **	,7 05 **	,7 55 **	,5 10 **	,6 18 **	,4 40 **		,7 1 18	,8 10 **
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
P1 7	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed)	,6 69 **	,5 59 **	,6 99 **	,4 38 **	,7 44 **	,7 57 **	,6 26 **	,5 15 **	,6 04 **	,6 79 **	,7 08 **	,7 43 **	,4 97 **	,5 25 **	,5 88 **	,7 18 **		,8 1 23
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
To tal	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed)	,8 32 **	,8 29 **	,9 06 **	,6 14 **	,9 09 **	,8 63 **	,7 97 **	,6 19 **	,7 70 **	,7 86 **	,8 38 **	,8 71 **	,6 86 **	,6 90 **	,7 39 **	,8 10 **	,8 23 **	1
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



**Lampiran 9 Lembar Validitas :**

### LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH

Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (✓)

Variabel	Indikator	Deskripsi	Layak	Tidak Layak	Saran
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari	✓		
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang	✓		
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang	✓		
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang	✓		
	Mengetahui diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya Untuk lebih mengenal bangsa	✓		
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar	✓		
		7. saya dapat membedakan identitas budaya di masing-masing daerah	✓		
		8. saya menghargai pendapat Teman-teman dan mendengarkannya dengan baik	✓		
	Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya	✓		
		10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya	✓		

Menjaga peninggalan sejarah bangsa	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari	<input checked="" type="checkbox"/>		
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah	<input checked="" type="checkbox"/>		
	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>		
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah	<input checked="" type="checkbox"/>		
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah	<input checked="" type="checkbox"/>		
	16. saya tidak akan memperjual belikan benda-benda peninggalan sejarah	<input checked="" type="checkbox"/>		
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya	<input checked="" type="checkbox"/>		

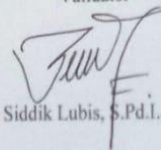
Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap instrument lembar Angket kesadaran sejarah.

- Setuju tanpa revisi  
 Setuju dengan revisi

- Perbaiki sebagian  
 Perbaiki total

Medan, Juli 2023

Validator



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

**Lampiran 10 Data Kelas Eksperimen :**

No	Nama Responden	Pertanyaan/ Pernyataan (No Item)																	Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	RA	5	5	5	1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	77
2	MR	4	5	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	5	5	78
3	RS	3	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	74
4	MS	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	80
5	HF	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82
6	KA	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	82
7	FA	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	76
8	RM	3	3	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	72
9	MA	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	75
10	AF	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	81
11	EK	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	77
12	FB	3	4	4	3	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	1	5	5	72
13	MF	3	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73
14	AA	4	3	4	3	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	74
15	NA	3	3	3	4	5	5	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	70
16	FS	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	78
17	MR	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	77
18	VA	2	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	73
19	ML	4	5	4	5	5	5	3	2	4	4	4	4	3	5	5	5	5	72
20	FP	3	3	3	4	5	5	4	4	1	3	3	4	5	5	5	5	5	67
21	AS	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	1	5	5	5	5	77
22	MI	4	5	5	1	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78
23	SE	4	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	5	5	5	78
24	AK	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	81
25	AL	5	4	5	5	5	5	4	2	5	5	5	4	5	1	5	5	5	75
Jumlah																			1899

**Lampiran 11 Data Kelas Kontrol :**

No.	Nama Responden	Pertanyaan/pernyataan (No Item)																	Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	RG	3	2	3	5	3	3	2	3	3	2	2	3	3	5	3	3	5	53
2	MA	2	2	1	1	2	3	1	2	5	1	3	2	2	3	2	3	3	38
3	KA	2	2	3	3	3	1	2	3	3	4	2	3	4	1	2	3	4	45
4	AN	3	4	3	4	3	1	3	4	3	2	3	1	4	1	3	3	3	48
5	LP	2	2	1	2	2	3	2	3	2	5	1	1	3	3	3	3	3	41
6	ML	3	3	4	3	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
7	AG	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	1	4	43
8	MI	1	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	4	5	3	5	3	50
9	NU	2	1	2	1	2	3	3	3	2	1	1	2	3	3	3	3	3	38
10	MC	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	1	4	4	5	2	3	43
11	MF	2	5	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	1	1	44
12	MN	1	2	3	2	3	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	42
13	MP	3	1	1	4	2	1	2	1	2	1	3	2	3	3	2	3	1	35
14	MK	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	37
15	AC	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	5	44
16	DP	2	2	1	1	2	3	5	3	1	1	2	1	4	3	1	4	3	39
17	CT	2	2	1	1	3	3	2	3	1	1	2	1	5	4	3	2	3	39
18	DD	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	3	1	3	3	35
19	KC	2	1	2	2	3	3	1	2	1	1	2	3	3	3	1	2	3	35
20	KS	1	1	1	1	2	3	2	3	2	5	2	3	3	3	3	3	3	41
21	AG	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	40
22	AM	2	1	3	1	3	3	2	1	1	3	3	3	1	1	1	5	4	38
23	NK	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
24	AF	2	2	2	2	4	4	2	3	4	2	3	2	3	3	4	1	3	46
25	MB	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	1	4	1	4	1	4	43
Jumlah																		1059	

**Lampiran 12 Data Keseluruhan Kelas :**

No	Nama Responden	Pertanyaan/ Pernyataan (No Item)																	JLH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	RA	5	5	5	1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	77
2	MR	4	5	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	5	5	78
3	RS	3	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	74
4	MS	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	80
5	HF	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82
6	KA	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	82
7	FA	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	76
8	RM	3	3	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	72
9	MA	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	75
10	AF	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	81
11	EK	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	77
12	FB	3	4	4	3	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	1	5	5	72
13	MF	3	4	4	1	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73
14	AA	4	3	4	3	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	74
15	NA	3	3	3	4	5	5	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	70
16	FS	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	78
17	MR	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	77
18	VA	2	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	73
19	ML	4	5	4	5	5	5	3	2	4	4	4	4	3	5	5	5	5	72
20	FP	3	3	3	4	5	5	4	4	1	3	3	4	5	5	5	5	5	67
21	AS	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	1	5	5	5	5	77
22	MI	4	5	5	1	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78
23	SE	4	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	5	5	5	78
24	AK	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	81
25	AL	5	4	5	5	5	5	4	2	5	5	5	4	5	1	5	5	5	75

26	RG	3	2	3	5	3	3	2	3	3	2	2	3	3	5	3	3	5	53
27	MA	2	2	1	1	2	3	1	2	5	1	3	2	2	3	2	3	3	38
28	KA	2	2	3	3	3	1	2	3	3	4	2	3	4	1	2	3	4	45
29	AN	3	4	3	4	3	1	3	4	3	2	3	1	4	1	3	3	3	48
30	LP	2	2	1	2	2	3	2	3	2	5	1	1	3	3	3	3	3	41
31	ML	3	3	4	3	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
32	AG	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	1	4	43
33	MI	1	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	4	5	3	5	3	50
34	NU	2	1	2	1	2	3	3	3	2	1	1	2	3	3	3	3	3	38
35	MC	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	1	4	4	5	2	3	43
36	MF	2	5	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	1	1	44
37	MN	1	2	3	2	3	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	42
38	MP	3	1	1	4	2	1	2	1	2	1	3	2	3	3	2	3	1	35
39	MK	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	37
40	AC	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	5	44
41	DP	2	2	1	1	2	3	5	3	1	1	2	1	4	3	1	4	3	39
42	CT	2	2	1	1	3	3	2	3	1	1	2	1	5	4	3	2	3	39
43	DD	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	3	1	3	3	35
44	KC	2	1	2	2	3	3	1	2	1	1	2	3	3	3	1	2	3	35
45	KS	1	1	1	1	2	3	2	3	2	5	2	3	3	3	3	3	3	41
46	AG	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	40
47	AM	2	1	3	1	3	3	2	1	1	3	3	3	1	1	1	5	4	38
48	NK	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
49	AF	2	2	2	2	4	4	2	3	4	2	3	2	3	3	4	1	3	46
50	MB	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	1	4	1	4	1	4	43

**Lampiran 13 Dokumentasi :**



**Observasi**

**Nilai Siswa**





**Kepala Sekolah**



**Kegiatan Penelitian**

<https://youtu.be/E75UjI3NFDg?si=YRRbMEViPuCNTuJp>

**link youtube pembelajaran dengan metode bermain peran**

### Lampiran 14 Hasil Angket Kelas Eksperimen :

①  
RA

**LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH**

Nama : Rizki Al-Fajri Rizwan

Kelas : 5 Sevilla

Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (✓)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :  
Skor 5 = Sangat Setuju (SS); Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N);  
Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari	✓				
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang	✓				
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang	✓				
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang					✓
	Mengetahui diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa	✓	✓			
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar	✓				
		7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah	✓				

	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik	✓				
Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya	✓				
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya	✓				
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari	✓				
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah	✓				
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah	✓				
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah		✓			
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah	✓				
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah	✓				
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya	✓				

(2)  
M.R

**LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH**

Nama : MIPZA Rizky Akbar

Kelas : 5 - VII servile

Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (✓)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 = Sangat Setuju (SS); Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N);

Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR					
			5	4	3	2	1	
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari		✓				
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang		✓				
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang		✓				
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang		✓				
	Mengetahui diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa		✓				
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar		✓				
		7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah		✓				

	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik						✓
Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya	✓					
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya			✓			
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari	✓					
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah	✓					
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah	✓					
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah	✓					
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah	✓					
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah	✓					
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan mengurnya	✓					

### LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH

Nama : FIKO SAPUTRO

Kelas : ~~kelas 5~~ - Sevilla

Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (✓)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 = Sangat Setuju (SS); Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N);

Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari			✓		
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang					✓
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang		✓			
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang		✓			
	Menenal diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa	✓				
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar	✓				
		7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah	✓				

	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik	✓			
Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya	✓			
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya	✓			
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari	✓			
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah			✓	
	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah	✓			
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah	✓			
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah		✓		
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah	✓			
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya	✓			

### Lampiran 15 Hasil Angket Kelas Kontrol :

①  
R G

**LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH**

Nama : *RAYYAN gavin ebara satria*  
Kelas : *5 cordova*  
Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (✓)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :  
Skor 5 = Sangat Setuju (SS); Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N);  
Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari			✓		
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang				✓	
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang			✓		
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang	✓				
	Mengetahui diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa			✓		
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar			✓		
		7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah				✓	

CS dipindai dengan CamScanner



	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik			✓	
Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya			✓	
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya				✓
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari				✓
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah			✓	
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah			✓	
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah	✓			
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah			✓	
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah			✓	
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya	✓			

(2)  
MA

**LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH**

Nama : m. alfa  
Kelas : vco raba  
Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (v)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 = Sangat Setuju (SS); Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N);

Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari					✓
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang					✓
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang					✓
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang					✓
	Mengetahui diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa					✓
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar				✓	
		7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah					✓

	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik					✓
Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya	✓				
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya					✓
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari				✓	
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah					✓
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemiliknya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah					✓
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah				✓	
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah					✓
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah				✓	
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan menegurnya					✓

(3)  
KA

**LEMBAR ANGKET KESADARAN SEJARAH**

Nama : Kevin Alfarizi Muchliza

Kelas : 5-Cordova

Petunjuk :

1. Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda checklis (✓)
2. Berikan skor pada deskripsi yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

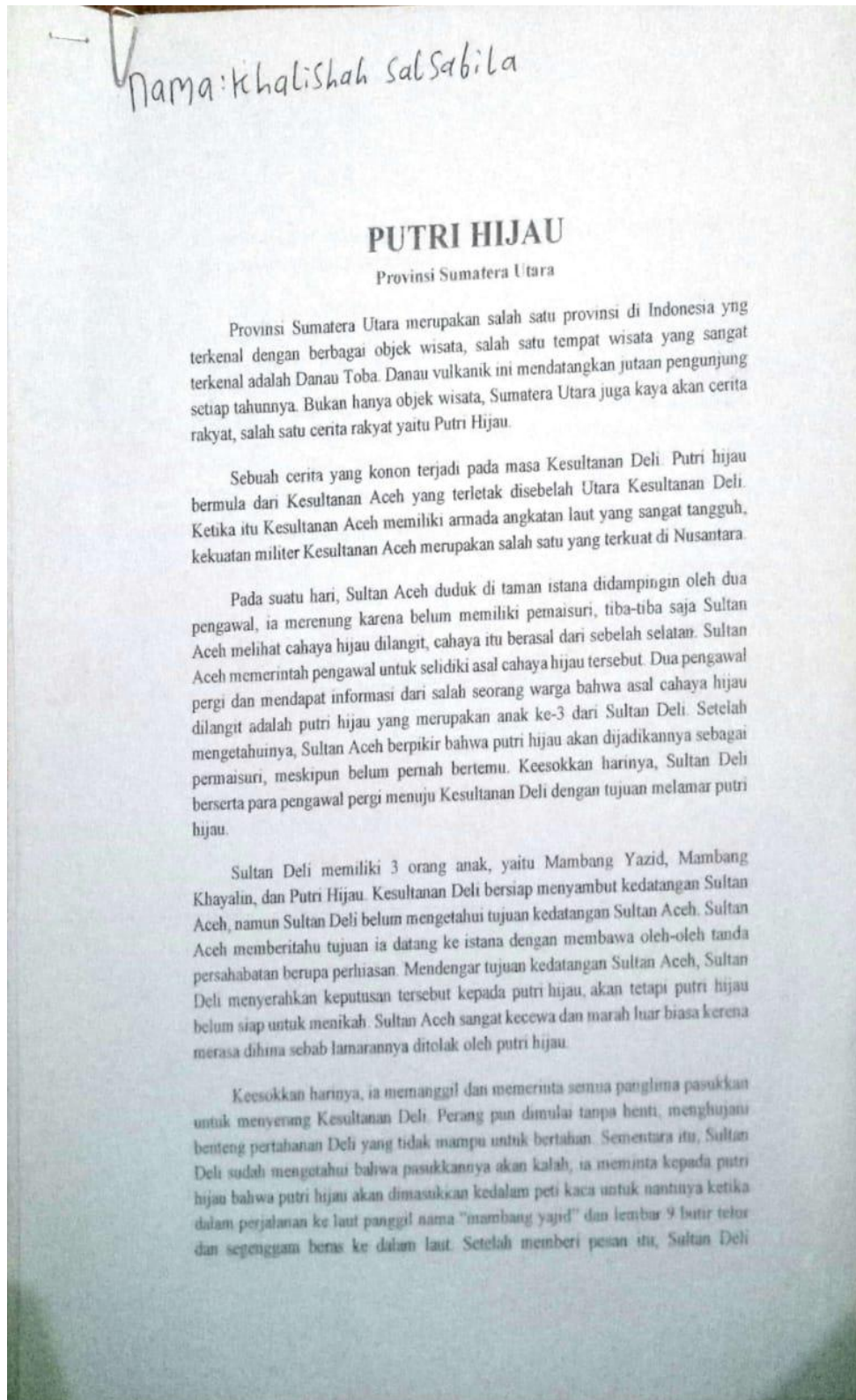
Skor 5 = Sangat Setuju (SS); Skor 4 = Setuju (S); Skor 3 = Netral (N);

Skor 2 = Tidak Setuju (TS); Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel	Indikator	Deskripsi	SKOR				
			5	4	3	2	1
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	1. Melalui pengalaman masa lalu saya dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari				✓	
		2. melalui sejarah saya dapat mengambil nilai-nilai masa lalu untuk menghadapi masa sekarang				✓	
		3. saya mampu membangun ide-ide tentang akibat dari apa yang dilakukan dimasa pada saat ini dan masa yang akan datang			✓		
		4. masa lalu mengingatkan saya kalau akan melakukan suatu tindakan untuk masa yang akan datang			✓		
	Mengetahui diri sendiri dan bangsanya	5. sejarah mengajarkan saya untuk lebih mengenal bangsa			✓		
		6. saya dapat bercerita tentang kebudayaan sekitar					✓
		7. saya dapat membedakan identitas budaya dimasing-masing daerah				✓	

	8. saya menghargai pendapat teman-teman dan mendengarkannya dengan baik			✓	
Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa	9. saya dapat menambah pengetahuan melalui nilai budaya			✓	
	10. sejarah dapat mengarahkan saya kepada penghayatan nilai-nilai budaya	✓			
	11. saya dapat menerapkan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari			✓	
	12. melalui sejarah saya memahami bahwa bangsa itu terwujud melalui proses sejarah			✓	
Menjaga peninggalan sejarah bangsa	13. jika saya menemukan benda-benda peninggalan sejarah yang tidak tahu pemilikinya, maka saya akan melaporkan pada pihak yang berwenang seperti guru di sekolah	✓			
	14. jika saya berkunjung ke situs peninggalan sejarah saya tidak akan merusak benda-benda peninggalan sejarah				✓
	15. saya tidak akan mengubah bentuk/warna peninggalan sejarah				✓
	16. saya tidak akan memperjualbelikan benda-benda peninggalan sejarah			✓	
	17. jika saya melihat teman yang mencoret-coret peninggalan sejarah maka saya akan mengurnya	✓			

## Lampiran 16 Hasil Jawaban Kelas Kontrol :



menghilang dan peperangan dipimpin oleh anak ke-2 yaitu manbang khayalin yang kemudian mati dalam peperangan.

Sultan Aceh menangkap putri hijau yang sedang bermain di laut, putri hijau ingat tentang pesan yang disampaikan oleh Sultan Deli dan ia melakukan semuanya, tiba-tiba saja naga besar muncul dari dalam laut, Sultan Aceh sangat terkejut karena naga besar membawa putri hijau yang berada didalam poti kaca. Sultan Aceh tidak dapat berbuat apapun, hingga ia menyesal karena tidak dapat menjadikan putri hijau sebagai permaisurinya. Mariam yang terdapat dalam peperangan kini dikenal dengan istilah mariam puntung sebagai bukti peninggalan sejarah.

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut :

1. siapakah cahaya hijau dalam cerita tersebut ?

JAWAB: putri hijau ✓

2. apakah tujuan sultan aceh mendatangi istana sultan deli ?

JAWAB: untuk melapuk putri hijau ✓

3. apakah peninggalan yang terdapat setelah peperangan tersebut ?

JAWAB: Mariam Puntung ✓

4. jelaskan asal mula terjadinya peperangan antara sultan aceh dan sultan deli

JAWAB: karena pelamafan sultan aceh dibolak oleh putri hijau ✓

5. apakah pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut ?

JAWAB: kita tidak boleh menahsa kehendak kita ✓

menghilang dan peperangan dipimpin oleh anak ke-2 yaitu mambang khayalin yang kemudian mati dalam peperangan.

Sultan Aceh menangkap putri hijau yang sedang berada di laut, putri hijau ingat tentang pesan yang disampaikan oleh Sultan Deli dan ia melakukan semuanya, tiba tiba saja naga besar muncul dari dalam laut, Sultan Aceh sangat terkejut karena naga besar membawa putri hijau yang berada didalam peti kaca. Sultan Aceh tidak dapat berbuat apapun, hingga ia menyesal karena tidak dapat menjadikan putri hijau sebagai permaisurinya. Mariam yang terdapat dalam peperangan kini dikenal dengan istilah mariam puntung sebagai bukti peninggalan sejarah.

**Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut :**

1. siapakah cahaya hijau dalam cerita tersebut ?

JAWAB: MAM BANG TAJID

2. apakah tujuan sultan aceh mendatangi istana sultan deli ?

JAWAB: KARTHA MANA MELI KARTPUTRI HIDAY

3. apakah peninggalan yang terdapat setelah peperangan tersebut ?

JAWAB: DUA BERTAGA WA PERE HENG

4. jelaskan asal mula terjadinya peperangan antara sultan aceh dan sultan deli

JAWAB: ~~dua~~ DUA BERTAGA WA PERE HENG MEMANGGI PERAJURIT  
KARTABIBITAN PERALA

5. apakah pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut ?

JAWAB: MAM BANG TAJID



menghilang dan peperangan dipimpin oleh anak ke-2 yaitu mambang khayalin yang kemudian mati dalam peperangan.

Sultan Aceh menangkap putri hijau yang sedang berada di laut, putri hijau ingat tentang pesan yang disampaikan oleh Sultan Deli dan ia melakukan semuanya, tiba-tiba saja naga besar muncul dari dalam laut, Sultan Aceh sangat terkejut karena naga besar membawa putri hijau yang berada di dalam peti kaca. Sultan Aceh tidak dapat berbuat apapun, hingga ia menyesal karena tidak dapat menjadikan putri hijau sebagai permaisurinya. Mariam yang terdapat dalam peperangan kini dikenal dengan istilah mariam puntung sebagai bukti peninggalan sejarah.

**Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut :**

1. siapakah cahaya hijau dalam cerita tersebut ?

JAWAB: putri hijau ✓

2. apakah tujuan sultan aceh mendatangi istana sultan deli ?

JAWAB: mahiam putri hijau

3. apakah peninggalan yang terdapat setelah peperangan tersebut ?

JAWAB: petung mahiam ✓


4. jelaskan asal mula terjadinya peperangan antara sultan aceh dan sultan deli

JAWAB: sultan deli bersiap menahkt  
meksambut kedatangan sultan  
aceh

5. apakah pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut ?

JAWAB: kita tidak boleh bertaruh  
hanya demi ghaib seperti  
putri hijau

**Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal :**


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**


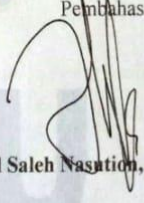
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Yuli Permata Sari  
 NPM : 1902090215  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah  
 pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah  
 36 Medan

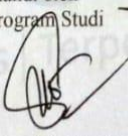
Pada hari kamis, tanggal 13 Juli, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 15 Juli 2023

Disetujui oleh :

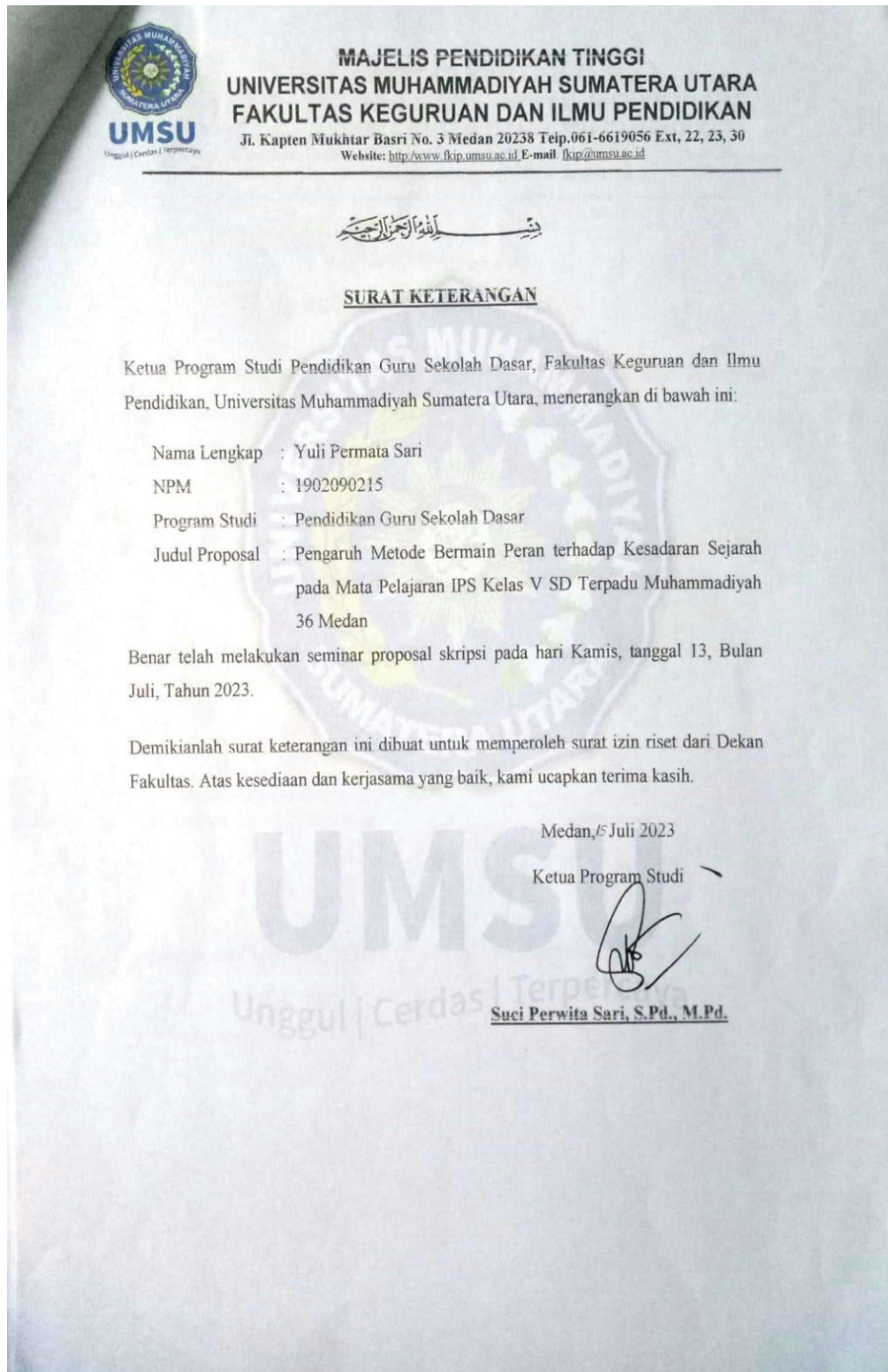
Pembimbing  <b>Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.</b>	Pembahas  <b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.</b>
--	--

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi


  
**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

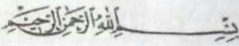
CS | Cerdas | Berprestasi

**Lampiran 18 SK Telah Melakukan Seminar Proposal:**



**Lampiran 19 Lembar Pengesahan Proposal :**


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

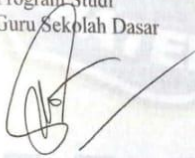
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Yuli Permata Sari  
 NPM : 1902090215  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

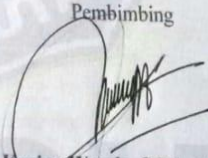
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

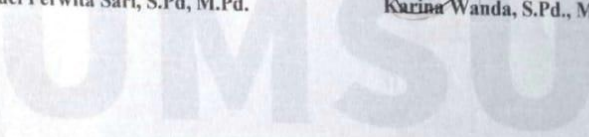
Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Pembimbing

  
 Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

CS | [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id)

**Lampiran 20 Surat Pernyataan Plagiat :**


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**SURAT PERNYATAAN**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

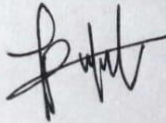
Nama Lengkap : Yuli Permata Sari  
 NPM : 1902090215  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Medan, 15 Juli 2023

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

  
**YULI PERMATA SARI**

CS | digital dengan conscience

### Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Proposal :

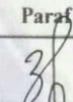








**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Yuli Permata Sari  
 NPM : 1902090215  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
26 / 10 / 2022	ACC judul	
10 / 12 / 2022	penulisan pada proposal	
24 / 12 / 2022	perbaikan cara Menyusun Latar Belakang	
02 / 03 / 2023	perbaikan tujuan proposal	
17 / 04 / 2023	perbaikan indikator pada proposal	
22 / 05 / 2023	perbaikan lampiran pada proposal	
12 / 06 / 2023	ACC proposal	

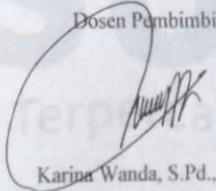
Diketahui oleh:  
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 21 Juni 2023


Dosen Pembimbing



Karjina Wanda, S.Pd., M.Pd.

**Lampiran 22 Format K1 :**

FORM K 1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



---

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

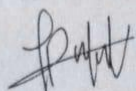
Nama Mahasiswa : Yuli Permata Sari  
 N P M : 1902090215  
 Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)  
 Kredit Kumulatif : 119 sks IPK = 3, 84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 <small>26.10.2022</small>	Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan	
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas Terhadap Keterampilan Berhitung Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan	
	Peningkatan Keterampilan Berhitung Dengan Media Peka "Permainan Kali" Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022


Hormat Pemohon,



Yuli Permata Sari


Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan


 Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 23 Format K2 :**

FORM K 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---


Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

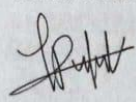
Nama : Yuli Permata Sari  
 NPM : 1902090215  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :  
 “ Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan ”


Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : 

Dosen Pembimbing : Karina Wanda Batubara S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.


Medan, 26 Oktober 2022  
 Hormat Pemohon,  
  
 Yuli Permata Sari

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

CS  <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



**Lampiran 24 Format K3 :**


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2502 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :



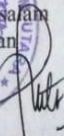
Nama : **Yuli Permata Sari**  
 N P M : 1902090215  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 27 Oktober 2023


Medan, 01 Rabi'ul Akhir 1444 H  
 27 Oktober 2022 M


  
 Wassalam  
 Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**  
 NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :


1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



CS | digital dengan constraint

## Lampiran 25 Surat Izin Permohonan Penelitian Ke Sekolah :

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/IX/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
 Jika mendapat hasil ini agar dibagikan  
 nomor dan langganannya

Nomor : 2695 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 02 Muharram 1445 H  
 Lamp : --- 20 Juli 2023 M  
 Hal : Permohonan Izin Riset


Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*




Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Yuli Permata Sari**  
 N P M : 1902090215  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb


  
**Dekan**  
**Dr. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd**  
 NIDN.0004066701

**\*\*Penting!!\*\***

CS | Tidak Dapat Comilcomer

**Lampiran 26 Surat Balasan Dari Sekolah :**



**SD TERPADU MUHAMMADIYAH 36**  
**PIMPINAN RANTING MUHAMMADIYAH DENAI**  
*Jln. Panglima Denai, Jermal III No 10 Medan, Telp 061-7334030 Pos 20227*  
*Email : [sdtm36@gmail.com](mailto:sdtm36@gmail.com) Web : [www.sdtm36medan.schi](http://www.sdtm36medan.schi)*  
**NSS: 104076009119 NPSN : 10220803**

Medan, 26 Juli 2023

Nomor : 921/V.4.AU/F/2023  
 Lamp : -  
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :  
 Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Di  
 Tempat

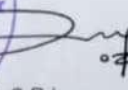
Assalamu'alaikum wr wb


Teriring salam dan do'a semoga Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan baik, Aamiin.

Melalui surat ini saya, selaku kepala sekolah SD Terpadu Muhammadiyah 36 telah memberi izin riset kepada mahasiswa dengan data sebagai berikut ;

Nama	: Yuli Permata Sari
NPM	: 1902090215
Program Studi	: PGSD
Judul skripsi	: Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Demikian surat izin ini saya berikan untuk dapat digunakan sebaik-baiknya

Wassalam  
 Kepala Sekolah  
  
 Pipit Syafitri, S.Pd



### Lampiran 27 Hasil Turnitin :

SKRIPSI YULI PERMATA SARI_7_ Perbaikan- - Salin.docx			
ORIGINALITY REPORT			
<b>22%</b>	<b>20%</b>	<b>7%</b>	<b>11%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source		<b>11%</b>
<b>2</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source		<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to British College of Applied Studies</b> Student Paper		<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.iainpare.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>ecampus-fip.umj.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>eprints.untirta.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>jurnal.staim-probolinggo.ac.id</b> Internet Source		<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source		<b>&lt;1%</b>

10	<a href="http://eprints.ung.ac.id">eprints.ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
12	Submitted to Trisakti University Student Paper	<1 %
13	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	Submitted to umc Student Paper	<1 %
16	<a href="http://jonedu.org">jonedu.org</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %

22	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
24	<a href="http://repo.stikesicme-jbg.ac.id">repo.stikesicme-jbg.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Student Paper	<1 %
27	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
28	<a href="http://ptkptskenaikanpangkat.blogspot.com">ptkptskenaikanpangkat.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://repository.um-surabaya.ac.id">repository.um-surabaya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %

33	<a href="http://pkpp.lp3m.unila.ac.id">pkpp.lp3m.unila.ac.id</a> Internet Source	<1%
34	<a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">eprints.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	<1%
35	<a href="http://must-august.blogspot.com">must-august.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
36	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1%
37	<a href="http://www.bpkp.go.id">www.bpkp.go.id</a> Internet Source	<1%
38	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1%
39	<a href="http://yjanuariko.blogspot.com">yjanuariko.blogspot.com</a> Internet Source	<1%

**Lampiran 28 Daftar Riwayat Hidup :****I. DATA PRIBADI**

Nama : Yuli Permata Sari  
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Rotan, 08 April 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Jalan Pendidikan 1 Dusun 9 Desa Sei Rotan  
No. HP/WA : 0822-6920-0670  
*Email* : [pyuli5943@gmail.com](mailto:pyuli5943@gmail.com)

**II. PENDIDIKAN FORMAL**

Tahun 2006 – 2012 SD Negeri 104607 Sei Rotan  
Tahun 2012 – 2015 SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan  
Tahun 2015 – 2018 SMA Negeri 1 Batang Kuis  
Tahun 2019 – 2023 Mahasiswi Sarjana (S-1) FKIP PGSD UMSU