

DAFTAR PUSTAKA

-
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (Online).
- <http://kamusbahasaIndonesia.org/cerita>. Diakses pada tanggal
- Adisel, Adisel, Icha Eka Saputri, Ahmad Ulfah, Anggi Herlen Sudomo, Samsani Alamsah, and Ulandari Ulandari, 'Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 5.1 (2022), pp. 134–39, doi:10.31539/joeai.v5i1.3409
- Adittia, Arya, 'Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd', *Mimbar Sekolah Dasar*, 4.1 (2017), pp. 9–20, doi:10.53400/mimbar-sd.v4i1.5227
- Adolph, Ralph, '濟無No Title No Title No Title', 4 (2016), pp. 1–23
- Ahmad. (2020). *Pengaruh Penilaian Kelas Dan Model Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar IPS*. Yayasan Pendidikan Dan Sosial.
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Ali, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Role Play Pada Mata Pelajaran Pai Materi Prinsip-Prinsip Dan Praktik Ekonomi Dalam Islam Pada Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Sigli Tahun', *Jurnal Sains Riset*, 12.2 (2022), pp. 463–67 <<http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR>>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Aviari, Bela Alifia, Rohyana Hadi, and Zubaidi, 'Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7.1 (2024), p. 2291, doi:10.31949/jee.v7i1.8665
- Bausad, Andi Anshari' Musrifin, A. Y. (2019). Analisis Karakter Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Penjaskes Di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Mataram. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2), 134–140. <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.186>
- Bera, L, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Waioti', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), pp. 10476–83

- <<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4088%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4088/3430>>
- Betria, I. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Demontrasi Pada Siswa Kelas V Sdn 010 Rambah Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bakoba: Jurnal Pendidikan Ips*, 1(2), 66–76. <https://doi.org/10.30606/bjpi.v02i01>
- Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Harvard University Press. <https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=S6FKW90QY40C&oi=fnd&pg=PR29&dq=jerome+bruner&ots=lbjVjc61t1&sig=zjhrWnAgu4qNBwxEaAasqb9asTQ>
- Djamarah, Syaiful Bahari; Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Eli, W. O. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Poster Session Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 122–130. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.38>
- Fidya, Ihfanti; Romdani; Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Firmansyah, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework*. Universitas Jember.
- Fitriani, Ana' Hayati, Sholatul; Murtadlo, Sururul; Juhaeni, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bani Nurzaini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 12047–12052. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i2.959>
- Herdiyana, Eva, Encep Supriatna, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Kampus Daerah, Serang Universitas, and others, '1721-Article Text-5465-2-10-20221226', V.3 (2022), pp. 200–206
- Hidayat, Wahyu Noor; K, Ronno C; Alé, J. A. S. (2024). Analysis of Physics Students' Conceptual Understanding of Image Formation in Lenses. *Schrödinger: Journal of Physics Education*, 5(2), 62–67. <https://doi.org/10.37251/sjpe.v5i2.882>
- Hutagaol, Rifka Sriwati; Sirait, Jumaria; Thesalonika, Emelda; Sihite, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar. *Journal on Education*, 6(1), 2915–2923. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3334>
- Isnaeni, Rosalia, and Elvira Hoessein Radia, 'Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio

- Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.2 (2021), pp. 304–13, doi:10.31004/edukatif.v3i2.281
- Jamilah; Jesica, Melia; Fikri, Ahmad; Anwar, Khoirul; Ansori, Ahmad; Anshori, S. (2024). Implementasi Metode Information Search pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2229–2237. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6651>
- Kahfi, Martin, Yeli Ratnawati, Wawat Setiawati, and Asep Saepuloh, 'Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7.1 (2021), pp. 84–89, doi:10.58258/jime.v7i1.1636
- Khoiro, Dina Muta'allimatul; Akhwani; Ibarhim, Muslimin; Djazilan, S. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Laetisia, Maria, 'Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 1.2 (2019), pp. 63–73, doi:10.32585/ijimm.v1i2.531
- Mead, G. H. (2015). *Mind, Self & Society*. University of Chicago Press.
- Nasution, Elsa Manora; Suci, Fina Putri; Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Ntungo, Sri Wahyuni, Maryam H Dumako, Universistas Pohuwato, Universistas Pohuwato, and Universistas Pohuwato, 'Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv 1)', 2.2 (2024), pp. 132–42
- Nurcahyanti, Rosa Meilina, and Feri Tirtoni, 'Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.1 (2023), pp. 265–70, doi:10.31949/educatio.v9i1.4605
- Putra, R. A. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik untuk Pengembangan Pembelajaran*.
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. CV. Pilar Nusantara.
- Sani, Ridwan Abdullah; Prayitno, W. H. (2009). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.

- Sidebang, R. (2020). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Curere*, 4(2), 20–25.
- Siregar, N. K. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Solihatin, E. R. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara.
- Sulfemi, Wahyu Bagja, 'Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Pendas Mahakam*, 3.2 (2018), pp. 151–58, doi:10.31227/osf.io/qrhshf
- Sunarti Rasdin, Ananda Amalia Rahma, Nasir Nasir, Sadriana Ayu, & Muhammad Wahyu. (2024). Gamfication dalam Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Aplikasi Kahoot Mata Pelajaran Informatika SMA Negeri 14 Maros. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(1), 94–101. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i1.57>
- Suryana, Agus; Noviansyah, Indra; Tamara, F. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2(2), 112–132. <https://doi.org/10.47467/edui.v2i2.975>
- Susilowati, A, 'Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9.1 (2022), pp. 31–43
<<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47123>>
- Syafruddin; Saputra, M Abid; Nurfatun; Putri, Helmalia; Haimin; Afriani; Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 147–149. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, Winda Arum Anggraeni, 'Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Reality , Objectives , and Characteristics of Meaningful Social Studies Learning Application To', *Artikel*, 1 (2022), pp. 141–49
<<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>>
- Ubaidah. (2022). *Pembelajaran dengan Teknologi Digital*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Utami, Dewi Tien; Gularso, D. (2024). Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka: Studi Pada SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 276–286.
- Wahyu, Agung, and Rukiyati, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi

Perkembangan Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 11.2 (2022), pp. 109–20
<<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>>

Winardy, Gary Collins Brata; Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>

Zaini, H. S. (2020). *Ilmu Pengetahuan Sosial: Konsep dan Aplikasi*. Departemen Pendidikan dan Budaya.

Zulfa, N, and Chumi Zahroul, ‘Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Jenis - Jenis Usaha Ekonomi Di Sdn Ngadiluwih 02 Kediri’, *Jurnal Pedagogi*, 2 (2016), pp. 1–8

