

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I., N., A. dkk. (2023). Kesulitan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405.
- Amalia, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Kemdikbudristek, Jakarta Selatan.
- Anas Sudijono, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal 50
- Anwar, M. (2020). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Metode Pembelajaran *Role playing*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-57.
- Ardiansyah, F. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 88-102.
- Ariyanto, I., K., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Games Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Astuti, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Pengalaman dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 14(3), 120-135.
- Bela.dkk. 2024. Implementasi Pembelajaran *Role playing* Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7 (1). Hal 2289-2302.
- Belajar
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal 811.
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>.
- Dian, C. 2020. Penerapan Model Bermain Peran (*Role playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Firmansyah, A. (2023). Peran Metode *Role playing* dalam Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 16(1), 25-40.
- G.D Kuh, “What Student Affairs Proffesional Need to Know about Student Engagement”, *Journal of College Student Development*, 6 (2009), 683.
- Gusnarib, W. 2021. Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Adab : Indramayu.

- Hakim, M. (2021). Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS Berbasis *Role playing*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(4), 67-81.
- Hamidi, dkk. 2024. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Eureka Media Aksara: Jawa Tengah.
- Handayani, L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 34-49.
- Harahap, D. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 60-73.
- Husnul, K. 2020. Penerapan Model *Role playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Min 4 Banda Aceh. Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Hutagaol, R. S., Sirait, J., Thesalonika, E., & 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.
- Indri, P. 2021. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. Universitas Negeri Makassar.
- J.A Fredricks, et. al., "School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence", *Review of Educational Research*, 1 (2004), 62-64.
- Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Kendedes, dkk. 2024. Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Bacisedu*, 8 (2) Hal 1328-1336.
- Kurniawan, S. (2020). Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 101-115.
- Kusuma, A. (2021). Motivasi Belajar Siswa melalui Metode *Role playing* pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 80-95.
- Latipah, Latri. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Metode *Role playing* di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *UMMI: Jurnal Penelitian Pengembangan Sains dan Teknologi*, 13(3).

- Lestari, D. (2021). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode *Role playing*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 13(2), 45-59.
- Maksum, A. 2020. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar: Konsep dan Pemecahan Masalah.
- Meina, dkk. 2024. Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Journal of Elementary Education, 7 (4).
- Muhammad, M. 2021. Memahami Karakteristik Peserta Didik. TareBooks: Jakarta Barat.
- Mukhlis, S., & Misbah, M. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS. JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT, 12(3), 77-81.
- Nashrullah, 2022. Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik). Elpublisher: Kalimantan Selatan.
- Nssc, 1992
- Nugraha, R. (2022). Efektivitas Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi IPS. Jurnal Pendidikan Karakter, 14(2), 30-44.
- Nugroho, A. (2023). Perbaikan Pembelajaran IPS Melalui Penelitian Tindakan Kelas di SD. Jurnal Pengajaran, 17(1), 56-70.
- Nurlina, dkk. 2022. Belajar dan Pembelajaran. Widina Bhakti: Bandung.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, 3(2), 111-121.
- Pratama, I. (2023). Mengatasi Kebosanan Siswa dengan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis *Role playing*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 16(2), 110-125.
- Putra, H. (2023). Efektivitas Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan, 18(1), 33-47.
- Rahayu, S. (2022). Menyesuaikan Metode *Role playing* dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(1), 66-79.
- Rahmat, F. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Isu Sosial melalui Metode Bermain Peran. Jurnal Pendidikan Sosial, 13(4), 90- 105.
- Rahmawati, N. (2022). Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPS di SDN Pengandegan 03. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 11(3), 71-85.
- Ramadhani, I. (2021). Peran Diskusi dalam Memperkuat Pemahaman Siswa Setelah Sesi *Role playing*. Jurnal Pendidikan Aktif, 12(2), 75- 89.

- Rizky Fadhilah, Any Sutiadiningsih, Niken Purwidiani, & Dwi Kristiastuti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110–118.
- Saputra, D. (2023). Peran Guru dalam Merancang Skenario *Role playing* yang Efektif pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 98-112.
- Sari, Y. (2021). Evaluasi Efektivitas Metode *Role playing* dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 13(3), 87-101.
- Seran, E. Y., & Mardawani. (2021). Konsep Dasar IPS. Deepublish.
- Siregar, B. (2021). Pengaruh Metode Ceramah terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Konvensional*, 9(2), 50-65.
- Siregar, N. (2023). Analisis Data PTK dalam Meningkatkan Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tindakan*, 14(1), 40-54.
- Sopandi, M. N., Arga, H. S. P., & Nurfurqon, F. F. (2024). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 749-758.
- Sudjana, Nana. (2011). Pendidikan IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhardjono, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Perbaikan Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 112-130.
- Suryana, Y. (2022). Meningkatkan Profesionalisme Guru Melalui PTK di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 14(3), 67-83.
- Susanto, T. (2020). Pendidikan Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 12(1), 44-58.
- Syahputra, Z. (2020). Kolaborasi dalam Pembelajaran IPS melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(2), 53-67.
- T.Puji Rahayu, Pelaku Kegiatan Ekonomi, (Semarang: ALPRIN, 2019). 7
- Usman Basuki Aswawir, Media Pembelajaran, (Padang: Padang Ciputat Press, 2002), hal 51
- Wahyudi, D. (2022). Penerapan PTK dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 31-45.
- Widiastuti, F. (2021). Fleksibilitas Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Berbagai Mata Pelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 50-66.
- Widoyoko, Eko Putro, 2014. Teknik Menyusun Instrumen Penelitian . Yogyakarta : Pustaka

- Wulandari, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa melalui Metode Pembelajaran *Role playing*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 13(3), 77-92.
- Yulianto, R. (2020). Penerapan PTK sebagai Alat Pengembangan Kualitas Pembelajaran di Kelas. Jurnal Penelitian Tindakan, 11(1).
- Yuli. Dkk. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran *Role playing*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8 (1)

