Kamboti Journal of Education Research and Development
E-ISSN : 2776-2300
Volume/Nomor : 3/1
Tahun/pp : 2023/1-9
DOI : https://doi.org/10.30598/kambotiv3i1p1-9

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Empat di Sekolah Dasar Kristen Dobo pada Materi Keberagaman Etnis di Indonesia

The Application of the Role-Playing Method to Improve the Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at Dobo Christian Primary School on the Topic of Ethnic Diversity in Indonesia

Dewi Djobay, Marthen Luther Soplera*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jl. Pendidikan, PSDKU Universitas Pattimura, Indonesia
Email korespondensi: sopleraluther@gmail.com*

Info Artikel
Riwayat Artikel
Diterima: 17 Januari 2023
Disetujui: 20 Februari 2023
Publikasi: 15 Maret 2023

Abstract
Role playing is a way of mastering teaching materials through developing students' appreciation and imagination of a particular character. The Role Playing method is a learning method that is directed at solving problems related to interpersonal relationships, especially those involving students' lives. This research aims to improve the learning outcomes of fourth grade students at Dobo Christian Elementary School using the role-playing learning method. The type of research used in this research is Classroom Action Research which aims to explain teaching and learning activities in the classroom using role-playing methods to improve student learning outcomes. From the research carried out, it was found that the initial test results in class IV were in the failed qualification, this proves that the level of student mastery is still very minimal regarding the material on ethnic diversity in Indonesia. The process of teaching and learning activities in class IV is in good qualifications, where in the final test of cycle I the average student achievement score was obtained (42.85%). The results of the final test of cycle II were classically complete with an average student achievement score (85.67%). This shows that all students are able to understand the material on ethnic diversity in Indonesia by using role-playing learning methods well according to the stages. Based on the research results, it can be concluded that the role-playing learning method can help students to achieve learning outcomes on the subject of ethnic diversity in Indonesia, because in this learning method students are involved directly from the start of learning so that students are more active and creative in constructing their knowledge.
Keyword: *Role-Playing, Learning Outcomes, Ethnic Diversity*

Abstrak: Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kristen Dobo dengan menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk menjelaskan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil tes awal pada kelas IV berada pada kualifikasi gagal, hal ini membuktikan bahwa tingkat penguasaan siswa masih sangat minim terhadap materi keberagaman suku bangsa di Indonesia. Proses kegiatan belajar mengajar pada kelas IV berada pada kualifikasi baik, dimana pada tes akhir siklus I diperoleh rata-rata skor pencapaian siswa (42.85%). Hasil tes akhir siklus II secara klasikal tuntas dengan rata-rata skor pencapaian siswa (85.67%). Hal ini menunjukan bahwa semua siswa mampu memahami materi keberagaman suku bangsa di Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dengan baik sesuai dengan tahapannya. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa di Indoneisa, karena dalam metode pembelajaran ini siswa dilibatkan langsung dari awal pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Kata Kunci: *Bermain Peran, Hasil Belajar, Keberagaman Etnis*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tugas penting dalam mencetak generasi yang berkualitas, membentuk individu yang berbudaya, serta mengembangkan kepribadian yang lebih baik. Dalam setiap proses pendidikan, terdapat berbagai unsur yang selalu terlibat, seperti siswa sebagai peserta didik, guru sebagai pendidik, tujuan pendidikan, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar. Keselarasan dan keterkaitan antara unsur-unsur tersebut sangat menentukan kualitas pendidikan. Dalam hal ini, guru atau pendidik memegang peranan yang sangat penting. Semakin tinggi penguasaan guru terhadap materi pembelajaran, semakin tinggi pula prestasi yang dapat dicapai oleh siswa. Keberhasilan proses pembelajaran sebagian besar bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan mengembangkan metode pembelajaran yang efektif (Supardanayasa, 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial siswa. IPS tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotor. Supardi (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari suatu proses pembelajaran, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan perilaku. Dari sisi guru, keberhasilan pembelajaran diukur melalui evaluasi hasil belajar siswa. Sementara itu, dari sisi siswa, hasil belajar menjadi tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran (Supardi, 2022).

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan upaya menambah informasi dan meningkatkan kompetensi siswa. Kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif merupakan

salah satu faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Anitah, 2012). Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode demonstrasi, yang memudahkan siswa dalam memahami materi melalui peragaan langsung. Metode demonstrasi merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan alat bantu visual untuk memperjelas konsep atau proses tertentu kepada siswa (Arif, 2002).

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran di kelas IV SD Kristen Dobo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran IPS. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, bahkan lebih banyak bermain atau berbicara dengan teman sebaya. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan ceramah dengan papan tulis sebagai alat bantu utama. Pendekatan ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan bimbingan guru, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode bermain peran (Role Playing). Metode ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka melalui simulasi peran yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman mereka. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih tertarik, termotivasi, dan menikmati proses pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain. Metode bermain peran juga mengajak siswa untuk memecahkan masalah melalui interaksi sosial dengan teman-temannya. Dengan kata lain, metode ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran berbasis kelompok sosial.

Dalam metode bermain peran, siswa akan mengeksplorasi berbagai situasi dan permasalahan sosial melalui simulasi yang dilakukan di kelas. Hasil dari permainan peran ini kemudian didiskusikan bersama untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menghayati nilai-nilai sosial serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Hasan, 1996).

Bermain peran merupakan teknik yang memungkinkan siswa untuk berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan sebelumnya, baik dalam konteks sejarah, kehidupan sosial, maupun situasi imajinatif yang mungkin terjadi di masa depan (Al-Lamri, Hamid, S. I., & Ichas, 2006). Dengan metode ini, siswa dapat memahami berbagai sudut pandang, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan rasa empati terhadap orang lain.

Menurut berbagai ahli, metode bermain peran membantu siswa untuk "memasuki" dunia orang lain dan memahami motivasi yang melatarbelakangi perilaku seseorang. Shaftel dan Shaftel (Wahab, 2009) menyatakan bahwa metode bermain peran memiliki dua fungsi utama, yaitu pendidikan kewarganegaraan ("education for citizen") dan konseling kelompok ("group counseling") yang dapat diterapkan oleh guru di kelas. Sementara itu, Uno (2009) menjelaskan bahwa tujuan dari metode bermain peran meliputi; (1) Menggali perasaan siswa dalam memahami suatu peran atau situasi, (2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan persepsi, (3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta (4) Memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, metode bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga melatih keterampilan sosial dan emosional mereka dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran dengan cara mengidentifikasi serta menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Menurut Aqib (2011), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja pengajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui **observasi**, **dokumentasi**, dan tes. Observasi ini hanya dilaksanakan selama berlangsungnya proses pembelajaran guna mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup seluruh bahan rekaman yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Data dokumentasi dapat berupa foto, catatan, atau rekaman lainnya yang mendukung temuan penelitian. Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tahap Persiapan Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menjalin komunikasi dan kerja sama dengan kepala sekolah, bagian kurikulum, dan guru kelas IV SD Kristen Dobo. Tujuan dari komunikasi ini adalah untuk menjelaskan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran.

Pada hari pertama, peneliti berdialog dengan siswa mengenai tema materi yang akan dipelajari. Setelah itu, peneliti menginformasikan bahwa pada pertemuan berikutnya akan dilakukan tes awal (pre-test). Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pelaksanaan siklus pembelajaran pertama.

Hasil Tes Awal dan Siklus I

Berdasarkan hasil tes awal, ditemukan bahwa 35 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan dengan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
≥ 65	15 siswa	42,85%	Tuntas
< 65	20 siswa	57,15%	Tidak Tuntas

(Sumber: Hasil Penelitian SD Kristen Dobo Kelas IV, 2023)

Berdasarkan hasil tes akhir pada Siklus I, sebanyak 15 siswa (42,85%) telah mencapai KKM, sedangkan 20 siswa (57,15%) masih belum mencapai KKM. Setelah pelaksanaan siklus ini, dilakukan refleksi untuk mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran.

Refleksi Siklus I dan Perencanaan Siklus II

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Jawaban dalam diskusi kelompok cenderung seragam, menunjukkan kurangnya pemahaman individu.
2. Beberapa pertanyaan yang dibuat siswa terlalu sulit, sehingga membingungkan dalam menjawab.
3. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam bermain peran, menyebabkan keterlibatan dalam pembelajaran belum optimal.

Meskipun metode bermain peran telah diterapkan dengan baik, masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, dalam Siklus II, guru diharapkan untuk:

1. Menerapkan metode bermain peran dengan lebih sistematis dan sesuai langkah-langkah yang telah dirancang.
2. Memperhatikan kondisi siswa dan lebih tegas terhadap siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran.
3. Memberikan bimbingan khusus bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas atau memahami materi.

Hasil Tes Siklus II

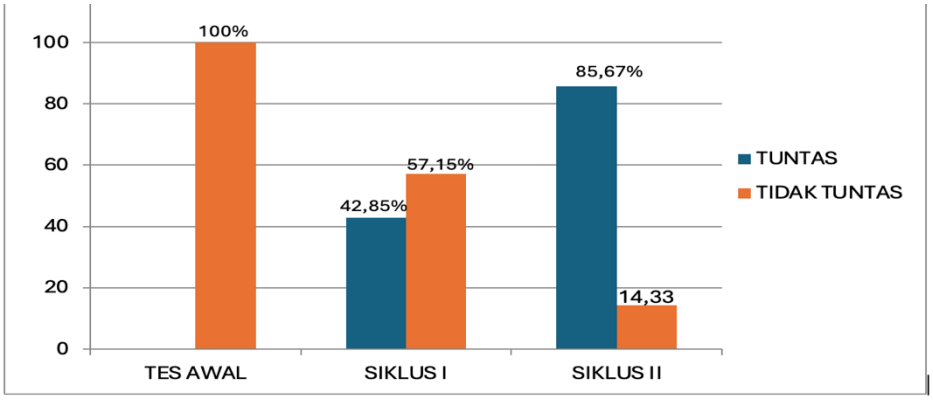
Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, penelitian dilanjutkan ke **Siklus II** dengan dua kali pertemuan. Setelah pelaksanaan Siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, seperti terlihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
≥ 65	30 siswa	85,67%	Tuntas
< 65	5 siswa	14,33%	Tidak Tuntas

(Sumber: Hasil Penelitian SD Kristen Dobo Kelas IV, 2023)

Pada Siklus II, sebanyak 30 siswa (85,67%) telah mencapai KKM, sedangkan 5 siswa (14,33%) masih belum tuntas. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Secara umum, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan lebih banyak siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Rekapitulasi Hasil Belajar

Refleksi Siklus II dan Kesimpulan

Hasil refleksi pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran telah berjalan dengan lebih baik dibandingkan Siklus I. Beberapa perbaikan yang dilakukan dalam Siklus II adalah:

1. Guru telah menerapkan metode bermain peran dengan lebih efektif, sesuai dengan langkah-langkah dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Guru lebih aktif dalam membimbing siswa, baik secara individu maupun dalam diskusi kelompok.
3. Siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, yang terlihat dari peningkatan interaksi antar siswa dan dengan guru.

Berdasarkan hasil tes akhir Siklus II, rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai 85,67% ketuntasan, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Dobo melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran.

Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Indahnya Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia", serta membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi. Selain itu, metode ini juga mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan interaktif.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi "Indahnya Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia". Peningkatan hasil belajar terlihat dari persentase ketuntasan siswa yang meningkat dari 42,85% pada Siklus I menjadi 85,67% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan metode bermain peran memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui simulasi dan interaksi sosial. Menurut Uno (2009), metode bermain peran memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

a. Menggali perasaan siswa, sehingga mereka lebih memahami konsep yang diajarkan.
b. Mendorong pemahaman yang lebih dalam, karena siswa mengalami sendiri situasi yang disimulasikan.
c. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam situasi sosial.
d. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahab (2009), yang menyatakan bahwa pendekatan bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep karena siswa secara langsung mengalami dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Hal ini menjelaskan mengapa dalam penelitian ini, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan metode bermain peran.

2. Peran Guru dalam Pembelajaran Bermain Peran

Dalam penelitian ini, peran guru sangat menentukan keberhasilan penerapan metode bermain peran. Pada Siklus I, ditemukan bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya partisipasi siswa dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan diskusi. Namun, pada Siklus II, guru telah melakukan perbaikan, antara lain dengan:

a. Memandu diskusi kelompok secara lebih efektif, sehingga siswa lebih aktif dalam berbagi pendapat.
b. Memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.
c. Mengontrol jalannya bermain peran agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi.

Menurut Arends (2012), peran guru dalam metode bermain peran tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengarah dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu membimbing siswa dalam memahami karakter yang diperankan serta menghubungkannya dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan perbaikan strategi pengajaran yang dilakukan oleh guru.

3. Motivasi dan Partisipasi Siswa

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi dan partisipasi siswa meningkat setelah diterapkannya metode bermain peran. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut Slavin (2009), pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung cenderung meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Hamruni (2012), metode yang berbasis interaksi sosial, seperti bermain peran, dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, termasuk komunikasi dan kerja sama dalam kelompok.

Dalam penelitian ini, peningkatan partisipasi siswa juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan bekerja sama dengan teman-temannya.

4. Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS

Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS. Menurut Depdiknas (2008), IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang aktif, kritis, dan memiliki kepedulian sosial. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang berbasis interaksi sosial, seperti bermain peran, sangat sesuai untuk mata pelajaran ini.

Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPS karena melibatkan mereka dalam pengalaman belajar yang lebih nyata (Sardiman, 2011). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia, tetapi juga merasakan bagaimana interaksi sosial terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, metode bermain peran juga mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Djamarah (2010), pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada guru cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus. Dengan adanya variasi pembelajaran, seperti bermain peran, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Dobo. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan siswa dari 42,85% pada Siklus I menjadi 85,67% pada Siklus II. Keberhasilan metode ini didukung oleh beberapa faktor, di antaranya; (1) Peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, (2) Peran guru yang lebih aktif dalam membimbing dan memfasilitasi pembelajaran, (3) Motivasi siswa yang meningkat karena suasana pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (4) Kesesuaian metode bermain peran dengan karakteristik pembelajaran IPS, yang menekankan pada interaksi sosial dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, metode bermain peran dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, Sofan, Khoiru, A. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.

Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLTP, dan SLTA*. Bandung: Yrama Widya.

Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.

Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta

Dananjaya, Utomo. (2011). Media Pembelajaran Aktif Buku Pelajaran Bahasa Indonesia.

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Dimyati dan Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamruni. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: UNY Press.

Hasan S.N. (1996) *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2.* Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI

Nyoman. (2019). Community based tourism as sustainable tourism support. *Russian Journal of Agricultural and Socio-Economic Sciences*

Sani, Abdullah R. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi

Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education.

Sudarmin. (2015). *Model Pembelajaran Inovatif Kreatif*. Semarang: Swadaya Manunggal

Supardanayasa, I Ketut. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Dan Penugasan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Bakti Saraswati,* 10 (01), 26-36.

Supardi. (2022). Disadvantaged students' experiences with social studies distanced learning: A phenomenological study, *The Qualitative Report*, 27(5), 1460-1478, DOI: https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5237

Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.

Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. Hamzah B. (2008) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utomo Dananjaya. (2010). *Metode Pembelajaran Sosial*. Jakarta: PT. Grafindo Persada Jakarta: Sinar Hudaya

Wahab, A. (2009). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi: Implementasi Kurikulum 2004*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Alfabeta.