DAFTAR RUJUKAN

Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS.* Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional

Afandi, R. (2011). "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar". *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*. 1(1). (hlm 85-98).

Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.

Agung, A. A. G. (2016). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Agung, A. A. G. (2017). *Statistika Inferensial*. Singaraja: Undiksha Press.

Amin, M. (2021). "Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa". *OSF Preprints.*7.

Arasy, Z., dan Zulfahmi, H. B. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Mis Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman". *Tarbiyah Al-Awlad*. *10*(1), (halm 15-30).

Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arta Jaya, K. (2019). "Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa Melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana". *Jurnal Penjaminan Mutu*. 5(1), (hlm 57).

Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., dan Suarjana, I. M. (2021). "Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA". *Jurnal Mimbar Ilmu*. 26(2).

Azizah, A. A. M. (2021). "Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI Dalam Kurikulum 2013". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 5(1), (hlm 1).

Budiansyah, B. (2017). "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(2).

Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.

Dantes, N. (2014). *Analisis dan Desain Eksperimen Disertai Contoh Penerapan Analisis Data*. Singaraja: Program Pascasarjana Undiksha.

Dikta. (2020). "Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar Pada Abad Ke 21". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 4(1), (hlm 126-136).

Fahmi, R., Aswirna, P., Amelia, R., & Nurhasnah, N. (2021). "Pengembangan *E-Learning* Menggunakan Model Inquiry Terbimbing Berbantuan Aplikasi Edmodo Terhadap Keterampilan Abad 21 Peserta Didik". *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 7(1), (hlm 62-74).

Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).

Hamzah. (2016). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Handayani, R., dan Wulandari, D. (2021). "Modern assessment dalam menyongsong pembelajaran abad 21 dan hambatan di negara berkembang". *Jurnal Pendidikan Edutama*, *8*(1), (hlm 13).

Hapnita, W. (2018). "Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017". *Cived*. *5*(1).

Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Poluler*. Yogyakarta: DIVA Press.

Ilmiyah, N. H., dan Sumbawati, M. S. (2019). "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Journal Information Engineering and Educational Technology*. 3(1).

Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T. F. W., Mutiani., dan Abbas, E. W. (2021). "Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013". *Jurnal Basicedu*. 5(4*)*, (hlm 1120–1129).

Kardiaanti, W. D., Marli, S., & Uliyanti, E. (2019) "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Pontianak Barat". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *8*(6).

Khoerunnisa, N. (2015). "Optimalisasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini". *Lentera*. *17*(1).

Koyan, I. W. (2011). *Asesmen Dalam Penelitian*. Singaraja. Undiksha Press

Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.

Magdalena, I., Hidayah, A., dan Safitri, T. (2021). "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas IIB SDN Kunciran 5 Tangerang". *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 3(1), (hlm 48-62).

Mahendra, P. R. A., dan Kartika, I. M. (2021). "Membangun Karakter Berlandaskan Tri Hita Karana Dalam Perspektif Kehidupan Global". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. 9(2). (hlm 423-430).

Makiyah, Y. S., Mahmudah, I. R., Sulistyaningsih, D., dan Susanti, E. (2021). "Hubungan Keterampilan Komunikasi Abad 21 dan Keterampilan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Fisika". *Journal of Teaching and Learning Physics*, *6*(1), (hlm 1-10).

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., dan Zulfikar, M. R. (2021). "Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia". *Lectura: Jurnal Pendidikan*. *12*(1). (hlm 29-40).

Maulidah, E. (2021). "Keterampilan 4C dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini". *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), (hlm 52-68).

Mustafa, M. B., Wuryan, S., dan Meilani, F. (2021). "Komunikasi Verbal dan Nonverbal Pustakawan dan Pemustaka Dalam Perspektif Komunikasi Islam". *AT-TANZIR: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*. 12 (1), (hlm 22-36).

Nabillah, T., dan Abadi, A. P. (2020). "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa". *Prosiding Sesiomadika*. 2(1c).

Najamuddin, M. N. (2022). "Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa". *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling*. *7*(1).

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD". *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2). (hlm 64-72).

Pohan, S. A., dan Dafit, F. (2021). "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(3), (hlm 1191–1197).

Pradnyawathi, N. N. C., dan Sastra Agustika, G. N. (2019). "Pengaruh Model Pakem Berbasis Tri Hita Karana terhadap Keterampilan Menulis". *International Journal of Elementary Education*. 3(1), (hlm 89).

Putra, I. G. N. P. A. L. (2019). "Pengaruh Model SFAE Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(2), (hlm 202).

Putri, A. J., dan Arsil, A. (2020). "Analisis Pencapaian Keterampilan Komunikasi Pada Proses Pembelajaran". *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*. 3(2). (hlm 154-161).

Putri, R. A., Sugiono., dan Sabri, T. (2019). "Pengaruh Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 8(6).

Rafianti, I., Anriani, N., dan Iskandar, K. (2018). "Pengembangan perangkat Pembelajaran Matematika Dalam Mendukung Kemampuan Abad 21". *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), (hlm 123-138).

Rijal, S., dan Bachtiar, S. (2015). “Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif siswa”. *Jurnal Bioedukatika*. 3(2). (hlm 15-20)

Rizal, M. S. (2018). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 020 Kuok”. *Jurnal Basicedu*. 2(1), (hlm 111-119).

Rufaida, H. (2017). "Menumbuhkan Sikap Multikultural Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Multikural Dalam Pembelajaran IPS". *Social Science Education Journal*. 4(1), (hlm 14-24).

Sadiyah, H. (2018). "Bermain Peran *(Role Playing)* dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang". *Jurnal Pendidikan Ilmiah*. 3(2), (hlm 1-29).

Septikasari, R., dan Frasandy, R. N. (2018). “Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar”. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, *8*(2), (hlm 107-117).

Setiawan, I., dan Mulyati, S. (2020). “Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *7*(2), (hlm 121-133)

Setiawati, T., Pranata, O. H., dan Halimah, M. (2019). “Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(1), (hlm 163-174).

Sinambela, P. (2017). "Kurikulum 2013, Guru, Siswa, Afektif, Psikomotorik, Kognitif". *E-Journal Universitas Negeri Medan*. *6*, (hlm 17-29).

Suarmini, M. (2019). "Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21". *Maha Widya Nhuwana*. 2(2), (hlm 42-47).

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualititif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD”. *Mimbar Pgsd Undiksha*, *2*(1).

Sulfemi, W. B., dan Mayasari, N. (2019). "Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan*. 20(1), (hlm 53).

Sulistyorini, E., dan Kristin, F. (2017). "Penerapan *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas V". *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(2), (hlm 44-54).

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Tarigan, H. G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.*Bandung: Angkasa.

Wiana, I. K. (2007). *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita.

Widnyana, I. G., Sujana, I., dan Putra, I. K. A. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Untung Surapati". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(1), (hlm 30).

Yanto, A. (2015). "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Cakrawala Pendas*, *1*(1), (hlm 53-57).