

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII I DI SMP NEGERI 2 TOMIA, KABUPATEN WAKATOBI, SULAWESI TENGARA TAHUN AJARAN 2019/2022

ATI ASTUTI TAKA, S.Pd

Guru IPS Terpadu SMPN 2 Tomia Kabupaten Wakatobi

Email: wamida@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received:

01 June 2022

Revised

03 June 2022

Accepted:

19 June 2022

Online available:

30 June 2022

Keywords :

Metode Pembelajaran *Role Playing*, Aktivitas, Hasil Belajar, Respons Siswa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Role Playing Learning Methods, Activities, Learning Outcomes, Student Responses, Social Sciences (IPS)

*Correspondence:

Name: WA MIDA, S.Pd.SD

E-mail: wamida@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah (1) Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar IPS siswa setelah menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia, (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia. (3) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia terhadap penerapan metode *Role Playing*. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia dengan jumlah 27 siswa. Sedangkan objek penelitiannya adalah aktivitas dan hasil belajar IPS. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dengan metode observasi, metode tes, kuisioner dan wawancara. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan analisis yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut (1) aktivitas belajar siswa pada siklus I mendapatkan jumlah 405 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata yang dicapai 15% terjadi peningkatan jumlah aktivitas yang diperoleh siswa pada siklus II dengan jumlah yang dicapai 560 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata 20%. Peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II adalah 155 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata peningkatan mencapai 5%. (2) Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 1915 dengan rata-rata 70% dan ketuntasan hasil belajar yang dicapai 48,15% pada siklus I. Terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II yakni dengan jumlah 2180 dengan rata-rata 80,74% dan ketuntasan hasil belajar yang dicapai 81,48%. (3) Hasil respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terjadi pada siklus I, respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu 991 dengan pencapaian rata-rata 36,70%. Terjadi peningkatan respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada siklus II yaitu 1015 dengan pencapaian rata-rata 37,59%. Jumlah peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 24 dengan pencapaian rata-rata sebesar 0,89%. Berdasarkan hasil penelitian, maka jawaban dari hipotesis tindakan yaitu (1) Model pembelajaran *Role Playing* dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat tinggi. (2) Model pembelajaran *Role Playing* dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat tinggi.

ABSTRACT

The objectives of this classroom action research are (1) To determine the increase in students' social studies learning activities after using the Role Playing method in class VIII I SMP Negeri 2 Tomia, (2) To determine the increase in students' social studies learning outcomes after using the Role Playing method in class VIII students. I SMP Negeri 2 Tomia. (3) To find out how the response of class VIII I students of SMP Negeri 2 Tomia to the application of the Role Playing method. In this classroom action research, the subjects were class VIII I SMP Negeri 2 Tomia with a total of 27 students. Meanwhile, the object of the research is social studies activities and learning outcomes. The data collection method used in this classroom action research is the method of observation, test method, questionnaire and interview. From the results of classroom action research carried out in 2 cycles and the analysis that has been carried out, the following results are obtained (1) student learning activities in cycle I get a total of 405 scores obtained by students with an average achieved of 15% an increase in the number of activities obtained students in cycle II with a total of 560 scores obtained by students with an average of 20%. The increase in activity from cycle I to cycle II is 155 scores obtained by students with an average increase of 5%. (2) The learning outcomes obtained by the students were 1915 with an average of 70% and the completeness of the learning outcomes achieved was 48.15% in the first cycle. There was an increase in the learning outcomes obtained in the second cycle, namely with a total of 2180 with an average of 80.74 % and completeness of learning outcomes achieved 81.48%. (3) The results of student responses to the application of the Role Playing learning method occurred in the first cycle, the student's response to the application of the Role Playing learning method was 991 with an average achievement of 36.70%. There was an increase in student responses to the application of the Role Playing learning method in cycle II, namely 1015 with an average achievement of 37.59%. The number of increases that occurred from cycle I to cycle II was 24 with an average achievement of 0.89%. Based on the results of the study, the answers to the action hypothesis are (1) the Role Playing learning model can run effectively and efficiently so that student learning activities in Social Science subjects increase high. (2) The Role Playing learning model can run effectively and efficiently so that student learning outcomes in Social Science subjects increase significantly.

PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia yang berkualitas sangat diperlukan dalam pembangunan bangsa, khususnya pembangunan di bidang pendidikan. Dalam era gloSulawesi Tenggara ini, Sumber Daya Manusia yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama agar suatu bangsa dapat berkompetisi (Suryobroto, 2002:11).

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar. Meski pendidikan diakui sebagai investasi jangka panjang yang harus ditata, tetapi sampai saat ini Indonesia masih mengalami permasalahan dalam mutu pendidikan. Mutu pendidikan Indonesia masih rendah dan jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Rendahnya mutu pendidikan ditunjukkan oleh kualitas dan kuantitas pendidikan Indonesia pada saat ini. Mutu pendidikan akan berkualitas apabila proses belajar mengajar yang dilakukan dapat berjalan secara maksimal.

Berhasil tidaknya proses belajar mengajar tentu melibatkan banyak faktor pendukung, akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana seorang guru dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pengajar di kelas serta penguasaan materi pelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suasana yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik dan mental, merangsang kreatifitas siswa untuk terus mengembangkan kreatifitasnya.

Pembelajaran IPS mempunyai peran yang sangat penting. Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, sejarah, geografi, dan sebagainya (Saidiharjo, 1996:4). Menyadari pentingnya pendidikan IPS, pemerintah telah banyak melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melakukan penyempurnaan kurikulum, yaitu penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan sekarang telah menjadi Kurikulum 2013. Penyempurnaan kurikulum ini diharapkan dapat merubah paradigma pembelajaran IPS dari *teacher centered* (berpusat pada guru) menjadi *student centered* (berpusat pada siswa). Meskipun penyempurnaan kurikulum sudah banyak dilakukan, namun pada kenyataannya proses pembelajaran IPS di lapangan belum sesuai seperti yang diharapkan.

Adapun beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran IPS tidak dapat dilakukan secara maksimal yaitu, sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, guru lebih banyak menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga siswa hanya memperoleh hasil faktual saja tanpa memperoleh hasil proses, serta kurangnya keterampilan guru dalam

menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa (Oktaseiji, 2011).

Hal tersebut tidak jauh berbeda seperti apa yang terjadi di SMP Negeri 2 Tomia Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2019 terhadap Bapak Surakhman, S.Pd yang merupakan salah satu teman sejawat (guru) IPS di SMP Negeri 2 Tomia, hasil belajar siswa kelas VIII I masih tergolong sangat rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata siswa setelah dilakukannya ulangan tengah semester dalam mata pelajaran IPS hanya mencapai 46.00, padahal kriteria ketuntasan minimal 75,00.

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu, sumber belajar yang terbatas, guru berperan lebih aktif dibandingkan dengan peran siswa, sehingga saat proses belajar mengajar berlangsung banyak siswa yang ribut (mengobrol dengan teman sebangku), mencorat-coret tembok atau buku bahkan tidak sedikit siswa yang mengantuk mendengarkan penjelasan guru, serta sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai. Seperti penggunaan buku paket, dimana 1 buku digunakan oleh 2 orang.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang merupakan salah satu karakteristik model pengajaran langsung. Model pengajaran langsung menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu utama dan serba tahu (*teacher centered*) (Suryobroto, 2002:38). Aktivitas siswa hanya mendengar dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Sumadi Suryabrata, (2002:233).

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu usaha yang berani melakukan penilaian terhadap semua komponen pendidikan yang ada, selanjutnya melakukan langkah-langkah perbaikan dan penyempurnaan terutama yang menyangkut masalah pemberdayaan komponen-komponen tersebut secara maksimal (Sutadji, 1999:5). Salah satu komponen yang dimaksud adalah buku paket dan LKS. Buku paket dan LKS juga merupakan bahan ajar yang digunakan oleh siswa untuk belajar secara individu dan mandiri. Namun penggunaan LKS selama ini belum sesuai dengan fungsinya dan perlu dikritik, karena dengan adanya buku LKS justru kadang cenderung mendekati dengan kemalasan baik bagi pelajar maupun pengajar, LKS hanya dijadikan untuk bahan tugas yang baru dijelaskan dan LKS tidak dapat menggantikan peran guru dalam kelas Permasalahan-permasalahan seperti yang telah diungkapkan di atas, perlu dicari pemecahannya. Salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan siswa akan semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami.

Oleh karena itulah diadakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Adapun alasan diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut *pertama*, semua siswa akan aktif selama proses belajar mengajar baik aktif di dalam bermain peran maupun aktif mengamati teman yang sedang bermain peran. *Kedua*, dengan metode *Role Playing* siswa dapat memerankan berbagai figur dan menghayati dalam setiap situasi serta dapat menarik perhatian siswa melalui permainan peran yang dilakukan oleh temannya. *Ketiga*, melihat kondisi nyata di SMP Negeri 2 Tomia selama proses belajar mengajar berlangsung guru menerapkan metode ceramah sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Metode *Role Playing* ini menerapkan cara belajar yang menyenangkan dan siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan cara bermain. Cara belajar bermain yang dimaksud adalah dimana siswa nantinya akan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Adapun rumusan masalah yang diangkat yaitu:

1. Apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas VIII I di SMP Negeri 2 Tomia, Wakatobi, Sulawesi Tenggara tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII I di SMP Negeri 2 Tomia, Wakatobi, Sulawesi Tenggara tahun ajaran 2019/2020?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII I di SMP Negeri 2 Tomia setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS Terpadu?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini diarahkan sebagai sebuah tindakan yang berupa sebuah model pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang memiliki masalah dan kendala dalam pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart (dalam Agung, 2005:91). Dalam model PTK ini ada empat tahapan pada satu siklus penelitian. Keempat tahapan tersebut terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. (1) Setting dalam penelitian ini meliputi: tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus PTK. (2) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia yang terdiri dari 27 orang siswa. (3) Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. (4) Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yang meliputi aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa melalui obserbasi dan respon siswa terhadap penerapan metode *Role Playing*, melalui penyebaran angket atau kuisisioner (5) Metode pengumpulan

data yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode observasi, metode dokumentasi dan kuisioner. (6) Instrumen penelitian yang dipakai adalah instrumen/alat ukur data berupa lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

- 1. Pelaksanaan dan Pemaparan Hasil Penelitian Siklus I.** Penilaian terhadap aktivitas belajar siswa yang berjumlah 27 orang siswa dilakukan pada tanggal 7-8 Oktober 2019. Pada siklus I rata-rata yang diperoleh oleh siswa adalah 15. Pada saat proses pembelajaran yang telah dilaksanakan situasi kelas masih ribut. Ketika peneliti menjelaskan materi, tampak beberapa siswa yang asik sendiri ngobrol hanya beberapa siswa saja yang bertanya. Ketika melakukan pembelajaran dengan *Role Playing* pada siklus I siswa masih terlihat kaku dan siswa cenderung ribut, siswa bercanda dan menyoraki temannya yang sedang tampil. Melihat situasi ini dilakukan pembenahan berupa pemberian arahan kepada masing-masing siswa agar tidak bercanda dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah nilai yang diperoleh dari 27 orang siswa yang mengikuti tes adalah 1915 dengan perolehan rata-rata siswa 70,00, sedangkan rata-rata persentase yang diperoleh adalah 70,00%, jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 14 orang dan 13 orang siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Dengan demikian ketuntasan belajar yang dapat dicapai siswa adalah 48,15%. Respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* mencapai rata-rata 36,70.
- 2. Pelaksanaan dan Pemaparan Hasil Penelitian Siklus II.** Penilaian terhadap aktivitas belajar pada siklus II terdapat peningkatan dari rata-rata yaitu 15 meningkat menjadi rata-rata 20. Hal ini dikarenakan diberikan penekanan terhadap kekurangan yang terdapat pada siklus I seperti siswa yang tidak lagi ribut ketika menerima materi, sat proses pemeranan dimulai penerapan metode sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat, sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II sesuai dengan apa yang diinginkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 2180 dengan rata-rata siswa 80,74, dan rata-rata persentase yang diperoleh adalah 80,74%, 22 siswa sudah mencapai KKM yang ditentukan dari sekolah. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa yang diperoleh pada siklus II adalah 81,48%. Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia adalah 37,59.

Pembahasan

- 1. Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Metode *Role Playing*.** Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat

dilihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah aktivitas siswa mencapai 405 dengan rata-rata 15 dan pada siklus II jumlah aktivitas siswa mencapai 560 dengan rata-rata 20. Terdapat peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II yaitu 155 mencapai rata-rata 5. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa yang dicapai siswa. **Peningkatan** hasil belajar siswa terjadi dari siklus I ke siklus II, hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I adalah 1915 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 70,00 dan pada siklus II hasil belajar yang dicapai siswa adalah 2180 dengan perolehan rata-rata 8074. Terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 265 dengan perolehan rata-rata peningkatan 10,74. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi pada sebagian besar siswa Kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia.

- 2. Respons Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*.** Respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terjadi dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* yaitu 991 dengan pencapaian rata-rata 36,70 Terjadi peningkatan respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada siklus II yaitu 1015 dengan pencapaian rata-rata 37,59 Jumlah peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 24 dengan pencapaian rata-rata sebesar 0,89. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka hipotesis tindakan yang telah diperkirakan sebelumnya dapat dijawab sebagai berikut.
1. Metode pembelajaran *Role Playing* dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kategori aktif
 2. Metode pembelajaran *Role Playing* dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat tinggi.

KESIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia pada mata pelajaran IPS. Ini dapat dilihat dari hasil siklus I jumlah aktivitas siswa mencapai 405 dengan rata-rata 15. Jika dilihat dari kategori tingkat penggolongan belajar siswa, berada diantara 11, 65 $X < 16,35$ dengan kategori "cukup aktif". Pada siklus II jumlah aktivitas siswa mencapai 560 dengan rata-rata 20 Jika dilihat dari criteria penggolongan tingkat aktivitas belajar siswa, berada diantara 16,35 $X < 21,05$ dengan kategori aktivitas belajar siswa " aktif". Peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II adalah 155 dengan rata-rata peningkatan mencapai 5.

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia pada mata pelajaran IPS. Ini dapat dilihat dari hasil siklus I jumlah semua nilai yang didapat dari 27 siswa adalah 1915 rata-rata yang dicapai siswa adalah 70,00 dan persentasenya adalah

70,00% dengan ketuntasan belajar yang dicapai adalah 48,15. Jika dibandingkan dengan Pedoman PAP Skala Lima berada pada rentangan 0-54 yaitu kategori "Sangat rendah". Jumlah nilai yang diperoleh siswa dari 27 siswa yang mengikuti tes pada siklus II adalah 2180 dengan rata-rata siswa 80,74, dan rata-rata persentase yang diperoleh adalah 80,74%. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa yang diperoleh pada siklus II adalah 81,84%. Jika dibandingkan dengan pedoman PAP Skala Lima berada pada rentangan 80-89 yaitu dengan kategori "tinggi". Peningkatan nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 265, peningkatan rata-rata 17,96 dan peningkatan rata-rata persen mencapai 17,96%

Peningkatan respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terjadi dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu 991 dengan pencapaian rata-rata 36,70. Terjadi peningkatan respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif *Role Playing* pada siklus II yaitu 1015 dengan pencapaian rata-rata 37,59. Jumlah peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 24 dengan pencapaian rata-rata sebesar 0,89. Dengan adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Tomia, maka penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, maka peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru pengajar mata pelajaran IPS agar mempertahankan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan *metode Role Playing*. Bagi peneliti dan guru yang ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran yang sejenis, hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan dalam mencermati kelebihan dan kekurangan yang ditemukan sehingga akan lebih menyempurnakan hasil penelitian berikutnya.
2. Bagi siswa pada saat mengikuti mata pelajaran IPS agar menyiapkan diri sebelum pelajaran dimulai, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung siswa akan lebih cepat mengerti akan materi yang dijelaskan oleh guru. Apabila hal tersebut dapat dilakukan maka secara otomatis aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Bagi sekolah, untuk menyediakan sarana dan Prasarana yang dapat menunjang pembelajaran seperti penyediaan sumber belajar yaitu buku ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto Arifin, Baharuddin Sammaila, & Aryati Arfah. (2022). EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK TOKEN ECONOMY UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWAKELAS XII SMAS MUHAMMADIYAH 1 BAUBAU. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), 50–55. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/100>

- Evita Rosalina, Riska Puspa Sari, & Syah Fitri Kurnia Duati. (2022). KETERLIBATAN ORANGTUA DALAM ACARA BERSAMA (KODAB), HARI KONSULTASI ORANGTUA DAN KUNJUNGAN RUMAH (KR). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02 Juni), 195–204. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/176>
- Lasmini, Bunga Septiani, Siti Aisyah, Eriska Selvia, & Yecha Febrienitha Putri. (2022). KONSEP DAN TAHAPAN PEMBENTUKAN PROGRAM PARENTING: KONSEP DAN TAHAPAN PEMBENTUKAN PROGRAM PARENTING. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02 Juni), 275–280. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/184>
- Oktaseiji. 2011. “Upaya Pembaharuan Pendidikan IPS di Indonesia”. Tersedia pada <http://oktaseiji.wordpress.com/2011/04/24/upaya-pembaharuan-pendidikan-ips-di-indonesia> (diakses tanggal 16 Januari 2012)
- Suryobroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Saidiharjo, dkk. 1996. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FIP IKIP.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Yuwinda Wulandari, Liana Apriyanti, Monika Meiyansari, Nurhasanah, & Yecha Febrieantha Putri. (2022). PARENTING KESEHATAN DIRI DAN LINGKUNGAN: PENTINGNYA GIZI BAGI PERKEMBANGAN ANAK. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), 64–73. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/185>