

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Joko Widiyanto (2010) dalam (Farziyani et al., 2019)
- Harun, F. (2022). *Manfaat dan tantangan model role playing dalam mengelola kelas yang dinamis*. Jurnal Pendidikan dan Pengelolaan Kelas, 16(2), 120-128.
- Harun, F. (2022). *Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Pembelajaran Kebudayaan IPS di SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 16(3), 132-140.
- Iskandar, R. (2021). *Keunggulan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman praktis siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(4), 210-218.
- Iskandar, R. (2021). *Penggunaan skenario dalam metode role playing untuk memahami materi kebudayaan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(4), 208-215
- Iskandar, R. (2021). *Persiapan, kendala, dan keuntungan dalam menggunakan role playing dalam pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran dan Metode, 19(4), 230-237.
- Koentjaraningrat, (2018). *Pengantar ilmu antropologi: Kebudayaan dan masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, K. (2017). *Model pembelajaran aktif: Pendekatan dan strategi dalam pembelajaran yang efektif*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, A. (2018). *Langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran role playing: Persiapan, pembagian peran, dan refleksi*. Jurnal Pembelajaran Aktif, 6(1), 45-53.
- Kurniawan, A. (2018). *Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa melalui model pembelajaran role playing*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Aktif, 7(1), 98-106.
- Kurniawan, A. (2018). *Peran Kebudayaan dalam Pembelajaran IPS: Meningkatkan Toleransi dan Pemahaman Keragaman Budaya*. Jurnal Pendidikan Sosial, 9(2), 110-118.
- Kurniawan, A. (2018). *Tahap-tahap pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran: Instruksi, pelaksanaan, dan evaluasi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Aktif, 7(2), 124-132.
- Lestari & Yudhanegara (2017) dalam (Hutari et al., 2020)
- Pramawati, A., Sutanto, R., & Adi, K. (2024). *Proses pembelajaran dalam pendidikan: Peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 12(4), 331-340.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach* (7th ed.). Wiley.
- Siregar, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sitinjak, D. S., & Amrina, H. (2023). *Analisis Regresi dan Korelasi dalam Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia.
- skandar, R. (2021). *Tantangan dalam Pembelajaran Kebudayaan di Kelas IPS: Hambatan dan Solusi untuk Peningkatan Pemahaman*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, 15(2), 205-213.
- SMP Botomuzoi. (2024). *Hasil observasi pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Botomuzoi*. Laporan Observasi, Botomuzoi
- Sugiyono, S. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, S. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini, A. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). *Kelemahan dan tantangan dalam penerapan model pembelajaran role playing di kelas*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 11(3), 155-162.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). *Mengoptimalkan model role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman konsep materi di kelas*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, 10(2), 112-120.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). *Metode role playing dalam pembelajaran: Prosedur, evaluasi, dan tantangannya*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 12(1), 45-52.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). *Strategi Pembelajaran Kebudayaan dalam IPS: Studi Kasus dan Pembelajaran Berbasis Proyek*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 11(1), 78-85.
- Suyanto, S. (2019). *Kebudayaan dalam kehidupan sosial: Perspektif dan aplikasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..
- Sytrisno, H., & Putranto, M. (2005). *Kebudayaan dalam pendidikan: Aspek intelektual, spiritual, dan sosial dalam proses belajar mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ting-Toomey, S. (2020). *Communicating across cultures*. New York: The Guilford Press.
- Yulingga, E., & Wasis, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, H. (2020). *Kepercayaan diri dan keterampilan sosial siswa melalui model role playing*. Jurnal Pendidikan Sosial, 13(2), 211-219.
- Yusuf, H. (2020). *Mengajarkan Kebudayaan dalam IPS untuk Meningkatkan Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 13(4), 189-196.
- Yusuf, H. (2020). *Meningkatkan partisipasi siswa melalui role playing dalam pembelajaran berbasis budaya*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, 13(3), 187-195.
- Yusuf, H. (2020). *Penerapan role playing dalam pembelajaran: Strategi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 18(3), 178-186.