MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE *STUDENT CENTER LEARNING* (SCL) BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL NOBANGAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI UNA-UNA KEC. UNA-UNA KAB. TOJO UNA-UNA PROP. SULAWESI TENGAH

Rizki Pratama[1], Muhammad Sarlin[2], Nurainun[3]
[123]PGSD Universitas Negeri Gorontalo
[1]rizkipratama021101@gmail.com, [2] sarlin_muh@ung.ac.id,
[3]nurainun@ung.ac.id

ABSTRACT

The problem statement of this research is whether the use of the student-centered learning method based on nobangan traditional game can improve the students' learning outcomes. This research aims to improve the students' learning outcomes in social science subject for V (5th) Grade Student at SD Negeri Una-Una by applying the Student-Centered Learning (SCL) Method based on Nobangan traditional game. The type of this research Is Classroom Action Research (CAR). The data collection methods include observation, test, and documentation and the data analysis involves data collection, data presentation, and conclusion drawing. Based on the initial observation, it is found that the students' learning outcomes are still low, with the minimun completeness criteria percentage of 31,57%. Then, in the first cycle, there is an increase of up 63,15% of students passing the minimum completeness criteria . However, the research continues since it has not yet reached the success indicator that 80% of students shall pas the minimum completeness criteria. In the second cycle, there is a significant increase of up to 89,47% in which students pass the minimum completeness criteria. Thus, from the research results, it can be concluded that the research has reached the predetermined success indicator of 80% based on minimum completeness criteria. According to the research results and discussion, it sn be cocluded that the implementation of the student-centered learning method based on the Nobangan traditional game can improve students' learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Student Center-Learning, Nobangan

ABSTRAK

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah Penggunaan metode *student center learning* berbasis permainan tradisional nobangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS pada Siswa kelas V SD Negeri Una- Una dengan menerapkan Metode *Student Center Learning (SCL)* Berbasis Permainan Tradisional nobangan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan observasi awal dapat diketahui rendahnya hasil belajar siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 31,57 % . Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 63,15 % siswa dinyatakan tuntas, namun penelitian tetap dilanjutkan karena belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80 % siswa yang tuntas. Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 89,47 % siswa dinyatakan tuntas, dari hasil tersebut dapat di ketahui penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Student Center Learning*, Nobangan

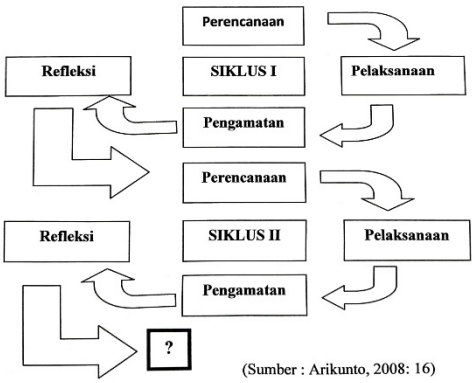
A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu unsur yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kualitas suatu bangsa. Pendidikan berperan untuk mengembangkan minat, bakat dan kepribadian manusia, pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang ditempuh untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Dalam UndangUndang SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 pendidikan bertujuan mengantarkan anak bangsa untuk meningkatkan kemampuan serta membentuk watak dan karakter yang cerdas secara emosional dan spiritual. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan kegiatan belajar mengajar yang mampu mengembangkan bukan hanya aspek kognitif tetapi juga aspek afektif serta psikomotor. Pendidikan yang akan menjadi penentu apakah terus mengalami fase stagnasi atau beranjak ke masa depan . Kegiatan belajar mengajar bukan hanya melibatkan guru sebagai orang yang mentransfer ilmu tetapi juga melibatkan siswa sebagai penerima ilmu. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam suasana yang menyenangkan sehingga proses belajar mengajar terjadi bukan hanya transfer ilmu semata tetapi juga menjadi pengalaman yang bermakna bagi siswa . Pembelajaran yang berlangsung secara luwes, penuh kegembiraan dan kontekstual dapat merangsang pikiran dan mengembangkan penalaran siswa. Berbagai cara dapat ditempuh oleh guru agar pembelajaran menarik dan kontekstual, tidak membosankan mudah dipahami dan mudah dimengerti sehingga pembelajaran tidak mudah dilupakan. Guru sebagai pengendali kegiatan belajar mengajar harus tepat dalam memilih metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pendidikan IPS di sekolah dasar saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep berpikir kritis, hal ini sejalan dengan pendapat (Nilayuniarti, 2020) yang mengatakan bahwa ruang lingkup pengetahuan IPS di sekolah dasar meliputi perilaku terampil dan rasionalitas. IPS bersumber pada sosial life yang benar-benar dialami dan disaring berdasarkan konsep-

konsep ilmu sosial kemudian diaplikasikan pada proses pembelajaran, dengan demikian dapat dikatakan bahwa IPS merupakan ilmu yang memiliki keterkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan hal tersebut IPS tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lain karena dapat mempersiapkan peserta didik untuk terjun dalam lingkungan masyarakat . Muatan pelajaran IPS di sekolah dasar mencakup persoalan manusia dengan lingkungan yang tidak dapat difokuskan hanya pada hafalan semata tetapi diperlukan pemahaman, pengamatan, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah untuk mempelajari berbagai persoalanpersoalan terkait dinamika sosial yang terjadi pada masyarakat dan dunia. Dalam hal ini IPS berperan untuk mendorong untuk saling pengertian antar umat manusia. Dengan demikian IPS dapat membangkitkan kesadaran bahwa kita akan berhadapan dengan kehidupan yang penuh tantangan , atau dengan kata lain IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial. Berdasarkan hasil observasi prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas V SDN UnaUna dalam proses belajar mengajar ditemukan bahwa guru belum optimal, guru hanya terfokus pada metode ceramah dan tidak adanya metode-metode baru yang digunakan sehingganya guru belum mampu dalam mengintegrasikan model pembelajaran, selain itu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dimana guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat para siswa hanya mendengarkan guru tanpa adanya aktiivitas lain. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif sehingga menyebabkan pembelajaran bersifat monoton, ini yang menjadi penyebab dari hasil beberapa siswa yang tidak memenuhi minimal angka KKM di sekolah yaitu 75. Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dibutuhkan suatu kreatifitas dari guru misalnya dalam melakukan perubahan model pembelajaran. Misalnya memadukan suatu metode pembelajaran dengan salah satu permainan tradisional. Menurut (Musfiroh, 2012:9) Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas, seperti berlaku pura-

pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Sejalan dengan Musfiroh, Moeslichatoen (1998:32) mengatakan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain manjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Menurut Mulyani (2016:19) Permainan tradisional merupakan permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lampau, permainan tradisional pada umumnya bersifat rekreatif karena banyak memerlukan kreatifitas anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inhern) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain (Noorlaila, 2010: 37). Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak sekolah dasar tidak akan fokus pada pembelajaran yang terlalu monoton sehingganya harus di selingi dengan bermain agar terciptanya pembelajaran yang asik dan menyenangkan dengan membaurkan mata pelajaran dengan permainan tradisonal. Hal ini menjadikan satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat melestarikan budaya lokal. Permainan tradisional yang akan digunakan adalah Nobangan. Nobangan merupakan permainan tradisional orang Kaili di Sulawesi Tengah untuk sebuah permainan melempar kemiri yang dijadikan gacu ke sebuah lingkaran yang di dalamnya terdapat kemiri lain sebagai taruhannya. Nobangan itu sendiri merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “no”(kata kerja) dan “banga”(tempurung kelapa). Dalam permainan nobangan berarti suatu kejadian pada saat gacu mengenai dan mengeluarkan kemiri taruhan dari dalam lingkaran. Pesatnya perkembangan teknologi informasi secara langsung menjadi salah satu pemicu hilangnya budaya lokal seperti permainan tradisional yang dimiliki oleh anak pada zaman sekarang. Anak zaman sekarang lebih cenderung memilih permainan yang berbasis android sehingga permainan

tradisional mulai cenderung dilupakan. Jadi tujuan dari pengembangan permainan tradisional ini agar bisa melestarikan budaya lokal yang hampir punah. Sejalan dengan visi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Gorontalo yaitu mewujudkan pembelajaran berbasis budaya lokal, namun penelitian yang berbasis



(Sumber : Arikunto, 2008: 16)

budaya lokal masih sangat minim kita temukan, padahal tema penelitian berbasis budaya lokal sangat penting guna melestarikan kearifan lokal dan juga dapat membentuk karakter bangsa yang berbudi pekerti luhur. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan untuk melakukan penelitian yang berbasis budaya lokal dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pembelajaran IPS Menggunakan Metode Student Center Berbasis Permainan Tradisional".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menggunakan dua siklus, tiap-tiap siklus meliputi persiapan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

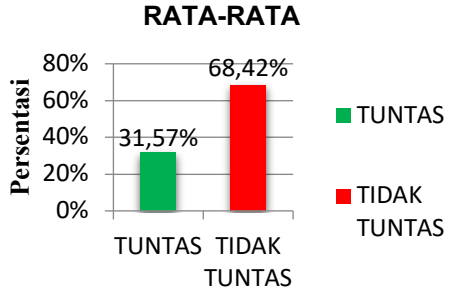
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini didasarkan pada hasil Observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri Una-Una dimana peneliti menemukan dari hasil ulangan tengah semester genap Tapel 2023/2024 ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini disebabkan dalam proses belajar mengajar guru belum optimal dalam penggunaan Metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran yang seharusnya berpusat kepada siswa berubah menjadi sepenuhnya berpusat kepada guru dan berdampak tidak tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Adapun Hasil Hasil

Pembelajaran Pra Siklus Ulangan Tengah Semester dapat dilihat dari diagram berikut :

Kondisi awal (Pra Tindakan)

Penelitian ini didasarkan pada hasil Observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri Una-Una dimana peneliti menemukan dari hasil ulangan tengah semester genap Tapel 2023/2024 ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini disebabkan dalam proses belajar mengajar guru belum optimal dalam penggunaan Metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran yang seharusnya berpusat kepada siswa berubah menjadi sepenuhnya berpusat kepada guru dan berdampak tidak tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Adapun Hasil Hasil Pembelajaran Pra Siklus Ulangan Tengah Semester dapat dilihat dari diagram berikut :

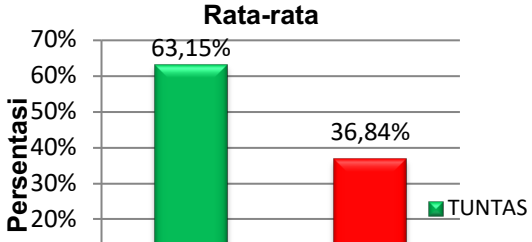


Grafik 1 Hasil Belajar Pra Penelitian

Dari diagram diatas pada saat observasi diketahui sebanyak 6 orang siswa atau 31,57 % dari 19 orang siswa memperoleh nilai diatas 75 (nilai rata-rata) atau tuntas dan 13 Orang Siswa atau 68,42 % siswa memperoleh nilai dibawah 75 (nilai rata-rata). Mengacu pada kondisi awal diatas peneliti menemukan rendahnya hasil belajar, maka peneliti akan menerapkan Metode *Student Center (SCL)* Berbasis Permainan Tradisional Nobangan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan Metode *Student Center (SCL)* Berbasis Permainan Tradisional Nobangan diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar Siklus 1

Penilaian hasil belajar pada siklus I ini dilaksanakan diakhir pertemuan pembelajaran II yaitu pada hari rabu Tanggal 6 Maret 2024 hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan pada siklus I. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut :

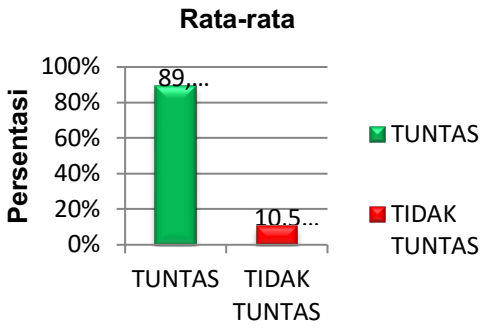


Grafik Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus 1

Dari diagram diatas dapat kita lihat siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sejumlah 7 orang atau 36,84 % sedangkan siswa yang memperoleh nilai diatas atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sejumlah 12 orang atau 63,15 % . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode *Student Center Learning (SCL)* berbantuan Permainan Tradisional Nobangan, namun ketuntasan belajar siswa yang diperoleh siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80 % siswa memperoleh nilai ≥ 75.

Hasil Belajar Siklus 2

Penilaian hasil belajar pada siklus II dilaksanakan diakhir pertemuan pembelajaran II yaitu pada hari rabu Tanggal 24 April 2024 hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan pada siklus II. adapun hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :



Grafik Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus 2

Dari diagram diatas dapat kita lihat siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sejumlah 2 orang atau 10,52% sedangkan siswa yang memperoleh nilai diatas atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) meningkat sejumlah 17 orang atau 89,47 %. dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode *Student Center Learning (SCL)* Berbantuan Permainan Tradisional Nobangan pada siklus II ini dimana hasil belajar yang diperoleh telah melewati indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80 % siswa memperoleh nilai

≥ 75.

Pembahasan

Dari penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, terdapat peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya hal ini terlihat pada persentasi pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan media permainan tradisional nobangan terjadi peningkatan pada hasil belajar IPS di kelas V SDN Una-Una. Hal ini terjadi disebabkan permainan tradisional nobangan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa terlihat aktif dan responsif terhadap pembelajaran, dari beberapa faktor yang telah dijelaskan hal ini berdampak kepada pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS. Dalam penggunaan media permainan tradisional tersebut, peneliti menggunakan metode *student center learning* yang bertujuan agar siswa tidak jenuh dan pasif ketika pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Ramadhani (2017: 66*) Student Centered Learning (SCL)* adalah salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini cukup efektif karena memberikan ruang kebebasan dan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali sendiri ilmu pengetahuannya dengan banyak sumber referensi yang dapat ia akses sehingga nantinya siswa akan mendapat pengetahuan yang jauh lebih mendalam *(deep learning)* dan mampu meningkatkan kualitas siswa.

Dengan menggunakan metode *student center learning* dapat terlihat peningkatan pada hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan hasil belajar siswa pada siklus I dan II tergambar pada tabel dibawah ini.

Tabel Persentasi Ketuntasan Belajar dan Nilai Rata-Rata pada setiap siklus

Siklus	Rata-Rata Nilai Siswa	Persentasi Ketuntasan	Hasil observasi			
			Guru (%)	Kategori	Siswa (%)	Kategori
I	73,157	63,15%	70%	Cukup	57,14	Kurang
II	84,052	89,47%	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik

Tabel diatas menunjukan bahwa terjadi peningkatan persentasi hasil belajar dari siklus I dan Siklus II. Pada siklus I persentasi hasil belajar siswa sebesar 63,15 % dengan nilai rata-rata sebesar 73,157 meningkat pada siklus II menjadi 89,47% dengan nilai rata-rata sebesar 84,052. Peningkatan hasil belajar siswa ini berbanding lurus dengan peningkatan prentasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I aktivitas guru sebesar 70 %

dengan kategori Cukup dan aktivitas siswa sebesar 57,14% dengan kategori Kurang sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dimana guru memperoleh peningkatan sebesar 100% dengan kategori Sangat Baik sedangkan siswa meningkat sebesar 100% dengan kategori Sangat Baik.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa maka penerapan metode *Student Center Learning* (SCL) berbasis permainan tradisional mampu meningkatakan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Una-Una Kecamatan Una-Una Kabupaten Tojo Una-una Propinsi Sulawesi Tengah.

E. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Student Center Learning* (SCL) berbasis permainan tradisional Nobangan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan yaitu pada tindakan siklus I, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 63,15% dengan rata-rata kelas sebesar 73, 157 meningkat pada tindakan siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar mencapai 89,47 % dengan rata-rata kelas sebesar 84,052.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S & Jabar. 2004. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

Azizah and Mufidah. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

Azizah, & Mufidah. (2019). *Pengaruh Permainan Nobangan (Permainan Suku Kaili) Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Yang Terdampak Bencana Gempabumi Dan Likuifaksi Di Sd Inpres Perumnas Balaroa Palu*.

Brophy, J., & Alleman, J. (2009). Meaningful social studies for elementary students. Teachers

and Teaching: Theory and Practice, 15(3), 357–376.

Harahap, D. R., Sari, D. P., Hrp, R. R. A., Khairunnisa, H., & Wandini, R. R. (2022). Tingkat Keberhasilan Penerapan Student Centered Learning pada Mata Pelajaran Matematika pada Anak Kelas 3-5 di Lingkungan Desa Bandar Setia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 14107-14113.

Hoerudin, C. W. (2014). Pendidikan Harmoni sebagai Alternatif Pengembangan Kurikulum Berbasis Karakter. Implementation of 2013 Curriculum and Comparison of Indonesian Curriculum to Other Countries Curriculum, 5(1), 103.

Hoerudin, C. W. (2013). Pengembangan Karakter Melalui Teks Wacana Sastra pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding PG PAUD FKIP Uninus.

Hoerudin, C. W. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Melalui Pendekatan Student Centered Learning. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, *1*(2), 128-136.

Huriah, T., Kep, M., & Kom, S. K. (2018). *Metode student center Learning: Aplikasi pada pendidikan Keperawatan*. Kencana.

Jaurah Palilati. 2011. *Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode permainan simulasi pada siswa kelas V SDN 1 Daenna Limboto Barat.* (Skripsi). Gorontalo. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Krisno, A. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Ummpress Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, *1*(1).

Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jakarta:Prenademedia Group

Moeslichatoen, R. 1998. Metodologi Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta.

Moerista, J. V. (2015). Pengaruh Penerapan Metode Student-

Centered Learning, Cooperative Learning, Case-Based Learning Terkait Pemahaman Mahasiswa pada Pembelajaran Akuntansi Keperilakuan. *Udinus Repository*.

Musfiroh, T. (2012). Teori dan konsep bermain. *PAUD4201/Modul*, *1*, 1-44.

Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* .Yogyakarta : Diva Press

Nilayuniarti, N. P., Kt, D. B., & Semara, N. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana. 8(3), 445–456

Noorlaila, I. 2010. Buku Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Purwanto.2016.*Evaluasi Hasil Belajar.*Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Ramadhani, H. S. (2017). Efektivitas metode pembelajaran scl (student centered learning) dan tcl (teacher centered learning) pada motivasi instrinsik & ekstrinsik mahasiswa psikologi untag surabaya angkatan tahun 2014 â€“2015. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, *6*(2), 66-74.

Simanjuntak, J. 2007. *Mendidik Anak Sesuai Jaman Dan Kemampuannya.* Jakarta : LK3

Sumadi, S., Putra, T. Y., Astutik, H. S., & Rahmawaty, L. (2021). Pembelajaran *Student Center Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahassiwa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Pada Matakuliah Statistika Dasar. *THEOREMA: The Journal Education of Mathematics*, *2*(2).

Supratiknya, A. 2012. Penialian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.

Susanto, Ahmad.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran.*Prenada Media Group: Yogyakarta