DAFTAR PUSTAKA

Aisah. (2023). Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA SMP Kelas VII Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Teknologi Pendidikan,* *5*(2), 94-421. Diakses dari https://edu.pubmedia.id/index.php/jtp/article/download/94/421/1216.

Anderson, L. W. (2021). *Classroom Assessment: Principles and Practice for Effective Standards-Based Instruction*. Pearson Education.

Andriyani, L. (2021). Relevansi Metode *Role Playing* dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 19(3), 63-72.

Anggraini, R. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* dalam Prosedur Pembelajaran Teks. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 5(2), 110-115.

Anisa. (2023). Evaluasi Hasil Pembelajaran dalam Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 8(2), 40-50.

Anwar, R., & Setiawan, B. (2020). Pengembangan Keterampilan Komunikasi Melalui Metode *Role Playing* di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 52-61.

Ardiansyah, A. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa melalui Metode Role Playing*. Yogyakarta: Andi Offset. Halaman 91.

Astuti, R. (2019). *Pengaruh Lingkungan Kelas terhadap Motivasi Belajar Siswa* . *Jurnal Pendidikan Lingkungan* , 7(2), 65-75.

Azizah, L., et al. (2020). *Pembelajaran Efektif dengan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* . Yogyakarta: Deeppublish, hlm. 78.

Darmadi, R. (2024). *Pengaruh Motivasi Intrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* . *Jurnal Pendidikan Karakter* , 12(1), 89-93.

Daryanto. (2020). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Ghalia Indonesia, hlm. 66.

Dian Pertiwi, Y. Dkk. (2021). *Peran Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar* . *Jurnal Pendidikan Dasar* , 15(1), 12-20.

Fadhilah, R., dkk. (2022). *Implementasi Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Pengembangan Imajinasi dan Keterampilan Berbicara Siswa* . *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(2), 78-86.

Fadli. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. Jurnal Pendidikan, 45(3), 57-62.

Fatmawati. (2023). Konteks Pembelajaran dalam Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan* , 7(1), 85-90.

Fauziyah, N. (2021). *Peran Keluarga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* . *Jurnal Psikologi Pendidikan* , 15(1), 98-108.

Gunawan. (2019). Metode Pembelajaran Interaktif: Penerapan *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 30(2), 45-50.

Hakim, A. (2020). *Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* . *Jurnal Pendidikan Inovatif* , 6(3), 55-63.

Hamalik, O. (2021). Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 52.

Harahap, D. A., et al. (2022). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X Melalui Model *Role Playing* pada Materi Virus. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 5*(2), 94-421. Diakses dari https://edu.pubmedia.id/index.php/jtp/article/download/94/421/1216.

Hariyanto, T. (2022). Pembelajaran Interaktif dengan *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 17(4), 145-158.

Hasanah, U. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 5(1), 27-35.

Hidayah. (2022). Penyesuaian Metode dengan Tujuan Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 6(3), 75-80.

Hidayat, (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa. Jurnal Pendidikan Karakter, 18(3), 88-95.

Hidayat, A. (2021). *Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Gramedia. Halaman 78.

Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2022). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4340–4348.

Jas, J.Achmad, S., S, & Alvi, R. (2020). *Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik* . *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* , 10(3), 45-52.

Kemendikbud. (2017). Petunjuk Teknis Penilaian Hasil Belajar Siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kurniawan, R. (2022). Ranah Kognitif dalam Taksonomi Bloom dan Penerapannya. Jurnal Pendidikan Dasar, 18(2), 25-30.

Lestari, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Bahasa, 15(2), 130-140.

Lestari, R. (2023). Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 19(2), 63-72.

Lestari, T. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Halaman 64.

Mardiana, R. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 11(1), 33-45.

Mulyadi, T. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(1), 23-30.

Nasution, MD. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tali (Review, Ikhtisar, Presentasi, Latihan, Rangkuman) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa MTS Hifzhil Qur'an Medan. *JURNAL PENDIDIKAN INDONESIA* , *1* (1).

Nugraha, A. (2024). *Penguatan dalam Proses Belajar Mengajar* . *Jurnal Kajian Pendidikan Sosial* , 9(3), 70-75.

Nugroho, T. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa dengan Metode *Role Playing*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 19(2), 100-110.

Nur. W. H. dkk 2024. Implementasi Metode Role-Play dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Islam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, *6*(4), 1656–1666.

Nurhadi, A. (2021). Pembelajaran Aktif Berbasis Karakter Melalui Metode *Role Playing*. Jurnal Pendidikan Karakter, 15(1), 61-70.

Nurhasanah, D. (2023). Peran Dukungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(2), 85-95.

Permendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Pramesti (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia. 4(12*), *1360-1362,* p-ISSN : 2745-7141.

Prasetyo, D. (2022). Efektivitas *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(2), 112-120.

Pratama, F., & Wijayanti, S. (2020). Pengaruh *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa, 11(3), 139-150.

Pratama, Y. (2022). *Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Hasil*Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 14(2), 120-135.

Pugh, SL, & Gates, J. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom pada Soal Ujian Pendidikan Tinggi Fisika. *Arah Baru dalam Pengajaran Ilmu Fisika* , 16(16).

Purwatiningsih, P. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Tema ”Kegemaranku” Dengan Bermain Peran Untuk Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pelajaran Marematika Siswa Kelas I SDN Banjarejo Kota Madiun. *Jurnal Revolusi Pendidikan (JUREVDIK)* , *2* (1), 90-96.

Putra, H. (2022). *Metode Role Playing dan Pengaruhnya pada Keterampilan Berpikir Kritis Siswa* . *Jurnal Riset Pembelajaran Bahasa Indonesia* , 8(2), 102-106.

Putri, D. (2021). *Strategi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press. Halaman 64.

Putri, R., & Kurniawan, A. (2022). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Inovatif, 16(4), 129-138.

Putri, R., & Kurniawan, A. (2023). Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Bermain Peran. Jurnal Pendidikan Inovatif, 20(1), 45-55.

Rahayu, S. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Airlangga Press. Halaman 55.

Rahayu. (2024). Memahami Karakteristik Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan* , 9(1), 100-110.

Rahman, D. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa melalui Simulasi dan Permainan Peran*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 33.

Rahmawati, D. (2023). Penggunaan *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 19(3), 105-118.

Rahmawati, I. (2022). *Meningkatkan Pemahaman Siswa melalui Metode Aktif dan Inovatif*. Malang: EduMedia. Halaman 47.

Rahmawati, S. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 11(2), 75-85.

Rahmawati, S. (2022). Pengaruh *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah. Jurnal Ilmu Pendidikan, 13(2), 85-92.

Rizaludin, J.,et al. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Peserta Didik Kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram Tahun Pembelajaran 2022-2023. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia. 3(2), 65-75,* e-ISSN: 2828-5247.

Safira, N. (2021). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Siswa. Jurnal Psikologi Pendidikan, 8(1), 71-79.

Safitri, A. (2021). Pemahaman Konsep Pembelajaran Aktif Melalui *Role Playing*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 95-103.

Safitri, H. (2022). Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Teks Eksposisi. Jurnal Pendidikan Bahasa, 18(2), 95-103.

Santoso, J. (2023). Konsep Pembelajaran Aktif Berbasis Konstruktivisme. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 20(2), 85-97.

Saraswati, D. & Wijayanti, E. (2023). Relevansi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* , 8(2), 110-115.

Sari, I. (2020). Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa* , 5(1), 33-40.

Sari, R., & Wahyuni, D. (2021). "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 18(3), 142-155.

Sari, Y., & Rachmawati, R. (2022). Peran Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 50(1), 80-85.

Setiawan, B. (2023). *Motivasi dan Minat Belajar dalam Pembelajaran Interaktif* . *Jurnal Psikologi Pendidikan* , 11(3), 109-113.

Setiawan, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis melalui *Role Playing*. Jurnal Pendidikan Karakter, 22(1), 100-110.

Setiawan, S. (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Pemahaman Teks Naratif Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 70-79.

Sobral, SR (2021). Taksonomi Bloom untuk meningkatkan pembelajaran-pengajaran dalam pengantar pemrograman. *Jurnal Internasional Teknologi Informasi dan Pendidikan* , 11(3), 148–153.

Sudirman, R. (2020). Pembelajaran Bahasa yang Kontekstual. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 3(2), 76-82.

Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal. 45-50.

Sulastri, H. (2020). *Dampak Hubungan Guru dan Siswa terhadap Motivasi*Dampak Hubungan Guru dan Siswa terhadap Motivasi Belajar . *Jurnal Kajian Pendidikan* , 9(4), 68-79.

Sunarto, & Widodo, S. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tinjauan Kritis. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(3), 50-62.

Supriyadi. (2023). Metode Pembelajaran yang Variatif dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* , 5(2), 62-68.

Suryani, E. (2023). *Pembelajaran Bahasa yang Efektif untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta. Halaman 112.

Suryani, E. (2023). Penggunaan *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 17(1), 80-90.

Susanto, E. (2023). Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui *Role Playing* dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 21(1), 85-90.

Suyadi, M. (2019). Metode Bermain Peran sebagai Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 25(3), 210-225.

Syahrawati. (2024). Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Makassar. Diakses dari https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/40737-Full_Text.pdf.

Wahono, Y. (2024). *Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Peran Aktif Siswa* . *Juli*Jurnal Pembelajaran Berbasis Experiential* , 12(3), 44-49.

Wahyuni, F. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Kelas 4 SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 29-40.

Yulianti, A. (2021). Metode *Role Playing* sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 18(2), 98-108.

Yulianti, D. (2022). *Aplikasi Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa* . *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* , 10(1), 85-90.

Yusuf, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* , 4(1), 105-112.