

Daftar Pustaka

- Agustianti, Rifka. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Makassar: CV. Tohar Media
- Alfiati, R., Yosafa, E. M., Zuhdi, U., & Riani, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Nilai Mata Uang Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Ii Upt Sd Negeri Ngampelrejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3651-3658
- Ali, rianto M. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Inpres 26 Kabupaten Sorong. *SAINTIFIK@: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(1), 6–10.
<https://doi.org/10.33387/saintifik.v7i1.4994>
- Aminah, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 42-47
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aviari, B. A., Rohyana, H., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (n.d.). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Zubaidi***. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289–2302. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8665>
- Baihaqi, I., & Baihaqi, I. (2019). Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 5(2), 83–94. <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/CALLS/article/view/271>
- Firmansyah. E.K., Suhartono. & Roosyanti, A. (2020). Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Sederhana Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-9
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, P. M. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019 . *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi* , 40
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 152.

- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.27>
- Irkinovich, N. R. (2022). the Importance of Role-Playing Game in Teaching English. *International Journal of Pedagogics*, 02(09), 29–32.
- Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, R. R. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/JNECE.V4I2.43318>
- Khsanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Leuwol, F. S. dkk. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan hasil belajar ips melalui model Guided Discovery dalam materi kerja sama pada siswa kelas V SD Negeri 133 Halmamera Selatan. *Pendidikan Dasar*, 59
- Maure, L, Y., Djong, D, K., & Dosinaeng, N, B, W. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematik Siswa Sma Pada Materi Program Linear. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*. 2(1), 47 – 56
- Utari, R, D., Wardana, S, Y, M., & Damayani, T, A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3 (4), 534 –540
- Mayaratih, E, G., Leton, I, S., & Uskono, V, I. (2019). Pengaruh Disposisi Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*. 1(1), 41 – 49
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Priyatni Siallagan, V., Siregar, R., & Nurzanna. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Dengan Materi Bentuk Keragaman Suku Sosial Bangsadan Budaya Kelas Ivsd Negeri 152981 Tukka 1a. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(1), 21–28.

- Puspita, S. T., & Raharjo, R. P. (2024). Peningkatan Kemampuan Penggunaan Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelas 2 Sdn Diwek 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1324-1333
- Qomariyah, E. R. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten . *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)* , 145-159
- Raharjo, S. T. (2024). Peningkatan Kemampuan Penggunaan Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelas 2 Sdn Diwek 1. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1324-1332
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.24176/JINO.V2I1.343>
- Saidah, L. (2023). Penerapan Role Playing Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1236-1259
- Sani, R. A. (2019). Strategi Belajar Mengajar. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pasca Sarjana universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* , 289
- Swarjana, I.K. (2022). *Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tasyah, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* , 660
- Utami, R.A. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Limit. *Variabel is licensed under*, 20-24.
- Utari, R, D., Wardana, S, Y, M., & Damayani, T, A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3 (4), 534 –540
- Waneva, A. D., & Darmansyah, D. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Vii Smp. *Inovtech*, 2(01)

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102