

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T., Sukasno, & Kustanto, R. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6, 4216.
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Ips di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10477.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal education and development*, 468.
- Dari, P. W., Hermansyah, & Selegi, S. F. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV. *Journal Of Social Science Research*, Vol.2, 80.
- Desrinelti, Neviyarni, & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar tinjauan dari aspek bahasa . *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 105.
- Eswadi. (2018). Peningkatan Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Menggunakan Media Wayang Kreasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 24.
- Firosalia,K. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8, 172.
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota ikapi).
- Haryanti, S. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Jumriani, Syahrudin, Witari Hadi, N. F., & Mutiani. (2021). Telaah Literatur Komponen Kurikulum Ips di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5, 1021.

- Kasanah, S. A., Damayanti, A. T., & Rofian. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 519.
- Muffarikkoh, Z. (2020). *Statistika Penelitian (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Musfirah, Burhan, I., Afifah, N., & Sari, S. N. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Nagari Koto Baru: Penerbit Insan Cendikia Mandiri.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quiziz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6, 4.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*, 3, 173-175.
- Oktaningrum, N. A., Heldayani, E., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Model Circ Berbantu Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 91 Palembang. *Journal Of Social Science Research*, 2, 45.
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, & Alian. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan*, 3, 115-116.
- Pardosi, B., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2020). Pengaruh Model Savi Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V Sd Negeri 1733 Parsoburan. *Elementary School Journal*, 178.
- Purba, J. M., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. *Elementary School Journal*, 10, 219.

- Rahayu, S., Halimah, M., & WS, R. (2018). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 309.
- Rahmaniati, R., Kholisotin, L., & Rachmawati, V. P. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wayang Kreasi Pada Peserta Didik Kelas III A MIN 2 Kota Palangka Raya Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 6, 3.
- Rahmi, I., Nurmalina, & Fauzuddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 2, 199.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Penerbit Indigo Media.
- Saraswati, D. L., Pratama, D., & Putri, D. A. (2019). Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Prosiding DPNPM Unindra*, 412.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2, 62.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Penerbit Alfabeta,cv.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Keislaman*, 342.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis. *Inovasi Pendidikan*, 51-53.
- Utami, S., Jayanti, & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips di Sd Negeri 3 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8, 22.
- Wahyuni, I., Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2, 357.

- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 2, 253.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19-20.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4, 116.
- Mawardi, A. D., & Aritonang, M. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Tematik Dan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. *Jurnal Pahlawan*, 2, 70.
- Dewi, L. V., Ahied, M., Rosidi, I., & Munawaroh, F. (2019). Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Metode Scaffolding. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 303.
- Hidayah, A. A., Adawiyah, R. A., & Maharani, P. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 54.