

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul R. 2015. *Macam-macam Teori Belajar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ahdar, D. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran: Sulawesi Selatan*: CV. Kaaffah Learning Center.
- Ahmad, A. 2017. Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 75-83.
- Ahmadi, dkk. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1), 31-44
- Altun, M. 2015. Using Role-Play Activities to Develop Speaking Skills and Activities: A Case Study in the Language Classroom. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 1(4), 27-33
- Anatasya, D. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Artikel Jurnal Tugas Mk Kajian Kebahasaan*, 8(1), 65-74
- Antari, L. 2019. Bahasa Indonesia Sebagai Identitas Nasional Indonesia. *Stilistika*, 8(1), 92-108
- Aqib, Z. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Atmazaki. 2013. *Penilaian Alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. Padang: UNP Press.
- Baroroh, K. 2012. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(2), 149-163
- Dakhliatunnavi'ah. 2019. Peningkatan Keterampilan dan keaktifan Berbicara Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(8), 1166-1177
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Journal Of Education*, 59(3), 1689-1699

- Fitriyani, dkk. 2019. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 158-175.
- Gita (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 53-67. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.47>
- Hartati, T. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Rendah*. Bandung: UPI Press
- Husnawati, Z. 2012. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam (SDI) Surya Buana Malang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 1–8.
- Kartini, T. 2007. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5.
- Khair, U. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-81.
- Kurniawan, T. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(1), 21-26.
- Lesilolo, H. 2019. Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202
- Mutia. (2021). Characteristic Of Children Age Of Basic Education. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114-131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Neupane, B. 2019. Effectiveness of Role Play in Improving Speaking Skill. *Journal of NELTA Gandaki*, 1(2), 11-18.
- Pratiwi, dkk. 2018. Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah SDN Kupang Curahdami. *Prosiding FKIP Universitas Jember*, 4(2), 84-91.
- Rizkiyah, L. 2018. Teknik Tes Dan Nontes Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran PAI FAI*, 3(2), 14-29.

- Saefuddin, A & Berdiati, I. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sha'adhah, dkk. 2013. Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013. *KadikmA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematik*, 4(2), 27-38.
- Sinanglingtyas, Rahayu. 2013. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas Berbicara dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang*. (Skripsi Sarjana, Universitas Jember). <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/21248>
- Siregar, E. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, dkk. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan dan keaktifan Berbicara di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 9-14.
- Uno, H. 2014. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, S. 2019. Pengaruh kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan komunikatif dengan metode simulasi pada pembelajaran bahasa indonesia. *Likhitaprajna: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 18(2), 58-66.
- Warsono. 2016. *Pembelajaran Aktif : Teori dan Assmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiarsih, C., & Irawan, D. 2017. Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Mengapresiasi Drama Melalui Pementasan Drama. *Jurnal Ilmiah Kependidikan. Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1).
- Yulfaida. 2018. *Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 4 Palu*. (Skripsi Sarjana, IAIN Palu). <http://repository.iainpalu.ac.id/id/eprint/907>
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.