

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. 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/sjk.v7i1.4994>
- Basri, H. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38–53. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). PENGARUH MINAT DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA SE-KOTA STABAT. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 1(2), 109–116. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Firman, F. (2019). *MODEL ROLE PLAYING, SIKAP EMPATI DAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR*. INARxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/y24ku>
- Graciella, M., & Suwangsih, E. (2016). PENERAPAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/md.v10i2.3180>
- Gustina, H. T., Syahrilfuddin, & Noviana, E. (2019). PENGARUH PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

- SISWA KELAS III SD NEGERI 144 PEKANBARU. *Tunjuk Ajar*, 2(1).
<http://dx.doi.org/10.31258/jta.v2i1.30-39>
- Harbi, G. (2021). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR FIQIH PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS NU BANDAR LAMPUNG* [Undergraduate, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG]. <http://repository.radenintan.ac.id/13273/>
- Hendriani, M. (2021). PENGGUNAAN MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 36–45.
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Bina Mulia Publishing.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 3(1), 40–45.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Kustiawan, U. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), Article 2.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Lestari, R. S. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL ROLE PLAYING DENGAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(1), 26–33.
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Annisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>

- Najib, D. A., & Elhefni, E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2(1), 19–28.
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220–229. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>
- Norazmi, M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V di Sekolah Pada SD Negeri 101870 Desa Sena*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara]. <http://repository.uinsu.ac.id/6135/>
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (2 ed.). Rajawali Pers.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. <https://doi.org/10/1/jurnal%20Nds%20dan%20toy%20Fiks.pdf>
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- Rosita, D. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN JEDDIH 4* [Other, STKIP PGRI BANGKALAN]. <http://repo.stkipgri-bkl.ac.id/1312/>
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Suarjana, I. M., Riastini, N. P. N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103–114. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS

- di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), Article 1. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/4110>
- Sulistiani, I. R. (2016). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET (MANIK –MANIK DAN SEDOTAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SD DINOYO 1 MALANG. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), Article 2. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166>
- Tarigan, A. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 013 LUBUK KEMBANG SARI KECAMATAN UKUI. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>
- Yanto, A. (2015). METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- Yayuk, E. (2019). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR*. UMMPress.
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI BABELAN KOTA 06 KECAMATAN BABELAN KABUPATEN BEKASI. *PEDAGOGIK (JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR)*, 3(1), 34–40.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>