

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158. <https://doi.org/10.31326/Jcpaud.V1i2.195>
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/Au.V3i1.475>
- Benjamin S. Bloom. (1968). *Learning For Mastery*.
- Bronfenbrenner, U. (1979). The Ecology Of Human Development: Experiments By Nature And Design. In *Jurnal Sains Dan Seni Its* (Vol. 6, Issue 1).
- Damayanti, A. N., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.656>
- D, D., & W, W. (2015). Model Evaluasi Program Pendidikan. *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam*, 0(0), 1–23. <https://doi.org/10.30595/Islamadina.V0i0.1665>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation And Self-Determination In Human Behavior* Plenum Press • New York And London. Index Only.
- Fauzi, A., & Inayati, N. L. (2023a). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Al Islam Di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 272–283. <https://doi.org/10.31538/Munaddhomah.V4i2.438>
- Fauzi, A., & Inayati, N. L. (2023b). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Al Islam Di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 272–283. <https://doi.org/10.31538/Munaddhomah.V4i2.438>
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (Ptk Kelas Dv Di Slb Kartini Batam). *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1(2), 109–121. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Gagne, R. M. (1985). Driscoll-Ch10 (1).pdf. In *Psychology Of Learning And Instruction*.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/jisip/article/view/1150>
- Halimah, N., & Adiyono. (2022). Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. *Educational Journal: General And Specific Research*, 2(1), 160–167. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/84>
- Inah Ety Nur. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa. *Al-Ta'dib*, 8, 150–166.
- Noviati, W. (2022). Studi Literatur Pembelajaran Role Playing Materi Tata Surya Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27.

- Oktaria, K., Agustina, R., Aliyah, J., Sirodj, R. A., & Afgani, W. (2023). Grounded Theory. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 40–49. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1957>
- Padangsidimpuan, I. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*. 03(2), 333–352.
- Pendidikan, I., Kepedulian, K., Kerja, D., Pada, S., Kuliah Keterampilan, M., Bahasa, B., Dengan, P., Bermain, M., Dwiyanto, P., & Pranowo, J. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v2i2.1442>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Rachmat. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Tata Surya Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Vi Sdn Blukon Kecamatan Lumajang Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Refleksi Pembelajaran*, 6(1), 59–67.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Santika, G. N., Suastra, W., Bagus, I., & Arnyana, P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 207–212. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i1.3382>
- Sari, L., & Koto, I. (2023). Analisis Unsur Steam Dan Literasi Sains Dalam Buku Tematik Siswa Kelas Iv Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Muatan Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 60–67. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i1.18888>
- Schunk, D. H. (1991). Self-Efficacy And Academic Motivation. *Ayaa*, 8(5), 207–231.
- Setiawan, A. R. (2019). Penyusunan Program Pembelajaran Biologi Berorientasi Literasi Sainifik. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship Vi*, 1(1), 1–8. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snse/article/view/255>
- Sidiq, R. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Ivb Sdn 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016. In *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*.
- Syafiuddin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Borneo: Journal Of Islamic Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual

Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.V3i2.1012>

Fitrianingsih, E., & Lepiyanto, A. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Poe (Predict-Observe-Explain) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Di*.

Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas Ii Sdn 013 Pasir Kaliki. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 1740–1748. <https://doi.org/10.36989/didaktik.V9i2.895>

Parmadi, T., Nurcahyo, M. A., & Listiarini, Y. (2023). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya 3d Terhadap Pengenalan Sistem Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 255–270. <https://doi.org/10.60132/edu.V1i3.174>

Setiawan, H. R. (2018). *Proceedings-International Conference Internationalization Of Islamic Higher Education Institutions Toward Global Competitiveness Improving Student's Study Result Using Role Playing Methods And Animation Media On Arabic Courses In The Faculty Of Islamic Re*.

Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing – Kiromim Baroroh. (2025). 149–163.

Wahyuni, D., Insani, F., Sari, P. P., & Zahra, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pada Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1891–1897.

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>

Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal Of Scientific Communication (Jsc)*, 1(1), 1–13. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jsc/article/view/7764>

Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.V1i1.34>

Rahman, L. (2016). Model Pembelajaran Meaningful Learning. *Siliwangi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi*, 24, 4. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/S5vfa>