

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. 2019. Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Mahasiswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887x/jisd.v3i1.15651>
- Dewi, T. A. 2017. Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1).
- Devi, S., Wayan, I., & Gunatama, G. 2015. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Mahasiswa Kelas VIII B MTs AL Khairiyah Tegallingsah. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 34–46. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/6249>
- Hermawati, R. (2012). Peningkatan hasil belajar dengan metode Role Playing Pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B Di SMK Ma'arif 2 Sleman. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 23–37.
- Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2015. Renstra Kementerian Pariwisata 2015 - 2019. *Kementerian Pariwisata, November 2015*, 1–100. [https://www.kemendikbud.go.id/assets/uploads/media/pdf/media\\_1564022917\\_RENSTRA\\_KEMENPAR\\_2015-2019\\_V\\_5\(30\\_11\\_2015\).pdf](https://www.kemendikbud.go.id/assets/uploads/media/pdf/media_1564022917_RENSTRA_KEMENPAR_2015-2019_V_5(30_11_2015).pdf)
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. 2014. Academic achievement prediction: role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73-100.
- Mariko, I. 2015. A window which lets in light: the importance of selecting and preparing instructional media in tertiary education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 5(2), 245-247
- Novianti, Ni Komang Ayu, Ni Desak Made Sri Adnyawati, and Luh Masdarini. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran (Stad) Student Team Achievement Divisions Berbantuan Lks Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Ajar Keamanan Pangan Di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja." *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 10 (1): 64. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v10i1.22126>.
- PT. Supranusa Sindata 2018. PT. Supranusa Sindata. <https://Sindata.Net/Id/Id-Company/>. <https://sindata.net/id/id-company>
- Satrianingsi. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *E-Jurnal Mitra Sains*, 4(2), 54–61.
- Sertifikasi, 2014Sertifikasi, S., Profesi, K., Aqrf, B., Dan, A., Sektor, C., Bidang, P., & Boga, T. (2014). Skema sertifikasi kompetensi profesi kkn berdasarkan aqrf, accstp dan catc sektor pariwisata bidang tata boga ( food production ).

- Slavin, R. E. 1995. Cooperative Learning Teori Riset Dan Praktik. Jakarta: Nusamedia classes in Physics. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(1), 154-164.
- Sukerti, N. W. 2016. Optimalisasi Peran LPTK Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Lulusan Bidang Tata Boga Di Era MEA. *Semnasvoktek*, 119–126.
- Taringan, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mahasiswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(5), 102–112.  
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- Urgència, I. T. D. 2017. Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerja Sama Dalam Bermain Drama Pada Mahasiswa Kelas VII B SMP Institut Indonesia Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 1–23.

