

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. M. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tat Twam Asi Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS. *International Jurnal of Elementary Education*. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2023.
- Agung, A. A. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish. Diakses pada tanggal 9 September 2023.
- Agung, A. A. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K. D. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tat Twam Asi Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2023.
- Bahasa, J., & Supriyati, I. 2020. *Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Palu*. 5(1). Diakses pada tanggal 31 Agustus 2023.
- Dantes. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Dewi, A. A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2023.
- Fikra, L. 2021. Penggunaan Gaya Bahasa Retoris Pada Video Youtube Bossman Mardigu. *Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang. Nal Aplikasi Teknologi Pangan*, 4(1), 1–2. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2023.
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia Indonesia. Diakses pada tanggal 7 Oktober 2023.
- Khoiruman, J. A. 2021. Metodologi Pembelajaran Maharotul Kalam. *Tazkirah*, 1(1), 1010–1031. Diakses pada tanggal 10 September 2023.
- Komalasari, K. 2017. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurniasih, I. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Magdalena, I., Khofifaturrahmah, M., Nurbaiti, L., & Padyah. 2021. Analisis

- Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri Peninggilan 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1),41–47. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2023.
- Maghfiroh, N. 2022. Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(02), 102–107. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2023.
- Maruti, E. S., & Opsari, R. U. Y. 2021. Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sd. *Prosiding SENSASEDA*, 1, 49–54. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023.
- Marzuqi, I. 2019. *Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: CV Istana. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023.
- Melyawati, N. P. 2022. Penerapan Model Role Playing Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Front Office Di SMK Negeri 1 Kubu. *Jurnal Pendidikan*. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023.
- Ninla. 2019. Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Mi Darul Huda Purwodadi Kras Kediri. *Repository IAIN Tulungagung*, 12–36. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2023.
- Nurjannah, N. 2019. Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 2(2), 137–148. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2023.
- Nurgiyantoro, B. 2018. *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Diakses pada tanggal 12 September 2023.
- Nurlita, K., Maharani, D., & Cahyono, H. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pitu. *Indonesian Journal Of Education and Learning Mathematics*, 1(2),4551. Diakses pada tanggal 7 Oktober 2023.
- Penelitian, A. 2017. *Soal Materi Hukum Newton Menggunakan Pendekatan Auditory Intellectually Repetition*. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2023
- Puriasih, K. N. 2022. Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *Educational Journal*. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2023.
- Rasmini, B. W. (2023). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Lombok Tengah: P4I.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Suciarti, P. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem di Mtsn 1 Kota Bengkulu*. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2023.

- Sudijono, A. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2023.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, N., Nurjannah, & Lansart, N. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Interaksi Manusia di Kelas V SD Negeri 290 Inpres Kasisi Kabupaten Tana Toraja. *Jurnal Publikasi Pendidikan, XX.*_Diakses pada tanggal 22 Oktober 2023.
- Treviana, I. M. 2023. The Influence of the Role Playing Method on the Speaking Ability of Lower Grade Elementary School Students in East Jakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2023.
- Trisnawati, K. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*. Diakses pada tanggal 21 Oktober 2023.
- Widia, I. A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Naskah Drama Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Gugus Tuanku Imam Bonjol Tahun Ajaran 2022/2023 . *Jurnal Pendidikan*. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2023.
- Yusuf, M. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yakub, & Herman. 2011. Perbandingan Metode Pembelajaran Edutainment dan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Presentasi Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Kalidawir. *Convention Center Di Kota Tegal, 4, 4*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2023.

