

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144-162. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>.
- Afriliani, M., Magdalena, M., & Rustini, T. (2022). Penerapan Pembelajaran IPS Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Siswa Terhadap Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10254-10260. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10019>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2022). *Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akuba, M. (2023). Konsep Penanaman Sikap Sosial Pada Siswa Melalui Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 21-26. Tersedia pada: <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i1.13>.
- Anisah. A. S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Debat Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*. Tersedia pada: <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/907/862>.
- Anugrah, H. F., dkk. (2021). Pengaruh tutor sebaya dan role playing terhadap keterampilan sosial dan passing sepakbola. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(3), 339-346. Tersedia pada: <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i2.59>.
- Aridiyanto, M. J., & Penagsang, P. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja koperasi (studi kasus: koperasi di Surabaya Utara). *JEB17: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 7 (01), 27-40. Tersedia pada: <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/10991>.
- Asdiana, A., & Batubara, H. H. (2022). Analisis Pengembangan dan Penilaian Sikap Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6514-6523. Tersedia pada: <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3291>.
- Cahyono, Tri. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Semarang: Yasamas.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian* (P. Christian (ed.)). C.V ANDI OFFSET.

- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus. *Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27–36. Tersedia pada: <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JBIO/article/view/573>.
- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34. Tersedia pada: <https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/452>.
- 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. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Dewi%2C+A.+A.+I.+K.+%282020%29.+Meningkatkan+keterampilan+berbicara+siswa+melalui+model+pembelajaran+role+playing+berbantuan+media+audio+visual.+Mimbar+Ilmu%2C+25%283%29%2C+449-459.+&btnG=.
- Dini, J. P. A. U. (2021). Penanaman sikap sopan santun dalam budaya jawa pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2059-2070. Tersedia pada: https://scholar.archive.org/work/mf3k5vrrwr6tmjd3x6c4viy3e/access/wa_yback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1022/pdf.
- Fauziah, S. F. I., & Suwandi, S. (2021). Pengaruh Kompetensi Sosial Guru terhadap Sikap Sosial Siswa di Madrasah Tsanawiyah Salafiyah Syafiiyah Seblak Diwek Jombang. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 5(1), 11-20. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30762/ed.v5i1.2830>.
- Ferdiyansyah, A., dkk. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64-75. Tersedia pada: <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>.
- Ferdiyansyah, A., dkk. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 888-896. Tersedia pada: <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p888-896>.
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas x SMA Negeri 1 Lahusa tahun pembelajaran 2020/2021. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 13-22. Tersedia pada: <https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. Tersedia pada: <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

- Hasibuan, P., dkk. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. Tersedia pada: <https://journal.aira.or.id/index.php/gabdimas/article/view/582>.
- Isa, V., Meha, A. M., & Manggoa, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Viii Smp Negeri Mandala Raimanuk Tahun Ajaran 2018/2019. *Indigenous Biologi: Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, 3(2), 83-91. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33323/indigenous.v3i2.62>.
- Izzatunnisa, & Rina Devianty. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2985-2966. Tersedia pada: <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/904>.
- Janna, N. M. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik. Tersedia pada: <https://osf.io/preprints/8326r/>.
- Khatimah, H., dkk. (2022). Pengaruh Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa. *Widya Accarya*, 13(2), 127-132. Tersedia pada: <https://pdfs.semanticscholar.org/581c/51a6c4962a09fb9ab7e3e5d7c92576586a91.pdf>.
- Kodir, A., & Haris, B. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Sikap Sosial Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMPI As-Shofiani Ahmadi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1200-1204. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Kodir%2C+A.%2C+%26+Haris%2C+B.+%282021%29.+Faktor%E2%80%93Faktor+Yang+Mempengaruhi+Rendahnya+Sikap+Sosial+Siswa+Pada+Masa+Pandemi+Covid-19+Di+SMPI+As+Shofiani+Ahmadi.+Jurnal+Serambi+Akademica%2C+9%287%29%2C+1200-1204.+&btnG=.
- Koyan, I Wayan. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kumala, M. R. (2022). Pengaruh Citra Merek Tiket. Com Terhadap Keputusan Pembelian Generasi Millennial (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). Tersedia pada: <http://e-journal.uaajy.ac.id/28504/>.
- Loheni, R., dkk. (2023). Kontribusi Guru dalam Pembentukan Subjek Disiplin Siswi/A: Narasi Deskriptif SMP di Kabupaten Barito Timur. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, 1(1), 10-28. Tersedia pada: <https://journal.csspublishing.com/index.php/education/article/view/33>.
- Magdalena, I., dkk. (2024). Asumsi Dasar Dan Definisi Desain Pembelajaran SD. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(5), 61-70. Tersedia pada: <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/2178>.

- Magdalena, I., dkk. (2021). Analisis bahan ajar dalam kegiatan belajar dan mengajar di SDN Karawaci 20. EDISI, 3(3), 434-459. Tersedia pada: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1444/1026>.
- Marheni, N. K., dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPA. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4(3), 351-361. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Marheni%2C+N.+K.%2C+dkk.+%282020%29.+Pengaruh+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+%28STAD%29+Terhadap+Sikap+Sosial+dan+Hasil+Belajar+IPA.+Jurnal+Penelitian+Dan+Pengembangan+Pendidikan%2C+4%283%29%2C+351-361.+&btnG=.
- Markatin, K. A., & Handini, O. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Sikap Peduli Sosial Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 4 Pada Peserta Didik Kelas VB SD Negeri Nusukan Surakarta Tahun Pelajaran 2021/2022. Journal on Education, 5(4), 11123-11127. Tersedia pada: <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2037>.
- Musqiroh, L. (2023). Pengaruh komik pancasila berbantuan metode role playing terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 6(5), 930-936. Tersedia pada: <https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18405>.
- Mutia, F. (2023). Pengembangan Komik Strip Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babah Krueng Kecamatan Peureulak Timur (Doctoral dissertation, UNIMED). Tersedia pada: <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/57864/>.
- Nabil, N. R. A., dkk. (2022). Analisis indeks Aiken untuk mengetahui validitas isi instrumen asesmen kompetensi minimum berbasis konteks sains kimia. Jurnal Penelitian Pendidikan, 25(2), 184-191. Tersedia pada: <https://www.academia.edu/download/99763214/pdf.pdf>.
- Narestuti, A. S., dkk. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2), 305-317. Tersedia pada: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/3756>.
- Ningsih, C. S., & Anah, L. (2021). Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Harga Terhadap Minat Beli Produk Oriflame (Studi Kasus Pada Mahasiswa di Universitas Hasyim Asy'ari Jombang). BIMA: Journal of Business and Innovation Management, 3(2), 165-184. Tersedia pada: <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/bima/article/view/5480>.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan Sekolah dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa. Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2b), 895-902. Tersedia pada: <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/1219>.
- Payanti, D. A. K. D. (2022, April). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. In Sandibasa: Seminar Nasional

- Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (Vol. 4, pp. 464-475). Tersedia pada: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035>.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putri, D. N. S., dkk. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. Tersedia pada: <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290>.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 227-240. Tersedia pada: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8320>.
- Ramadhana, R., & Ratumbuysang, M. F. N. G. (2022). Pengaruh online customer review terhadap keputusan pembelian pada marketplace: Influence of online customer review on purchase decisions on the marketplace. *Prospek*, 1(1), 157-165. Tersedia pada: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1741>.
- Rasidah, J., Dzaky, A., & Syahrani, S. (2023). Pengaruh Pergaulan Terhadap Akhlak Siswa Di MTs Mathla'ul Anwar Tuyau. *Fikruna*, 5(2), 161-176. Tersedia pada: <https://ejournal.stitibnurusydtgt.ac.id/index.php/FIK/article/view/120>.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. Tersedia pada: <https://osf.io/preprints/acxe2/>.
- Sappaille, B. I., dkk. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?. *Journal On Education*, 6(1), 6261-6269. Tersedia pada: <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3830>.
- Setyawan, dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i2.1645>.
- Setyowati, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24. Tersedia pada: https://www.academia.edu/download/92356504/pdf_1.pdf.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1-5. Tersedia pada: <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS/article/view/2952>.

- Silviana, D., dkk. (2022). Inovasi Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Sikap Jujur Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(1), 105-116. Tersedia pada: https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/1214.
- Simanjuntak, I. A. (2021). Faktor-Faktor Pengaruh Pola Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 1(4), 153-160. Tersedia pada: <https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled/article/download/22/23>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Tangerang: Rajawali Pers.
- Suhartawan, B. (2021). Kepedulian Sosial Di Tengah Wabah Covid 19 Dalam Persepektif Hadis. *Dirayah: Jurnal Ilmu Hadis*, 2(1), 1-18. Tersedia pada: <http://e-jurnal.stiqarrahman.ac.id/index.php/dirayah/article/view/46>.
- Suryadewi, N. K. A., dkk. (2020). Kontribusi Sikap Mandiri dan Hubungan Sosial Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 29-39. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Suryadewi%2C+N.+K.+A.%2C+dkk.+%282020%29.+Kontribusi+Sikap+Mandiri+dan+Hubungan+Sosial+Terhadap+Kompetensi+Pengetahuan+IPS.+Mimbar+PGSD+Undiksha%2C+8%281%29%2C+29-39&btnG=.
- Triyani, E., dkk. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iii. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 150-154. Tersedia pada: <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/23608>.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Di Indonesia.
- Wijaya, A. K. (2020). Integrasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Multimedia Dalam Meningkatkan Keterampilan Partisipasi Sosial Siswa. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(1). Tersedia pada: <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/6420>.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211–219. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>
- Wulandari, N. P. D., & Wiarta, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>
- Wulandari, R., dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa

- SD. ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 7(2), 283-290. Tersedia pada: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/5173>.
- Wulandari, I. G., dkk. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(2), 393–402. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/49771>
- Yuaniandari, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Media E-Komik Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gugus Ix Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). Tersedia pada: <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/21480>.
- Yulianto, A., dkk. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 3(1), 97-102. Tersedia pada: <https://ejournal.my.id/jsdp/article/view/173>.
- Yuliati, C. L., & Susianna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Berpikir Kritis, dan Percaya Diri Siswa. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 13(1), 48-58. Tersedia pada: <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/7105>.
- 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), 253-261.14(1), 254-267. Tersedia pada: <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/89>.
- Yusnina, L. P., & Riyanto, Y. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dengan Media Komik Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 5 SD pada Pembelajaran IPS. Jurnal Education and development, 8(2), 530-530. Tersedia pada: <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1817>.