

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *PENDAHULUAN Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi . Pada dasarnya , informasi tersebut merupakan jawaban atas masalah-masalah yang dipertanyakan sebelumnya . Oleh ka. 14(1), 15–31.*
- Anwar, H., Syahribulan, S., & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 486. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1415>
- Aprila, A. N. (2022). prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi belajar yan. *NBER Working Papers, 2010*, 89.
- Ariani, S. (2022). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk „Aisyiyah 2 Kauman Kota Pagar Alam. *Skripsi*.
- Asyafah, A. (2019). *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*. 6(1), 19–32.
- Chikita, D. (2023). Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran Teacher Center Di Mts Negeri 2 Rejang Lebong. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11954–11965.
- Dianti, Y. (2017). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Eswadi. (2018). Peningkatan pemahaman perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan media wayang kreasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 1 Ta*, 21–29.
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (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. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Firmansyah, T., & Akbar, T. (2022). Ikonologi Wayang Kreasi Sebagai Pengembangan Seni Rupa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*,

5(1), 19–27. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i1.7862>

- Ginting. (2020). Analisis Kesulitan Media Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 050652 Sei Musam Tahun Ajaran 2020/2021. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- hasan asi. (2017). Hasan N. *Jurnal Pendidikan Pengajaran Prokram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1, 41.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan *Role playing* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Kirana, V. (2016). Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang. *Unnes*, 13–52.
- Lestari, W., & Wulansari, S. (2018). Pertunjukan Wayang Interaktif Sebagai Sarana Promosi Kesehatan Remaja Tentang Rokok, Narkoba Dan Pergaulan Bebas. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 21(2), 125–132. <https://doi.org/10.22435/hsr.v21i2.262>
- 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.

- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Nurhuda, A. A., Laily Alindra, A., Rahmawati, A., Fazrin, D. N., Rahmawati, H., Nabilah, K., Faqih, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 310–319.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pane, D. N., Fikri, M. EL, & Ritonga, H. M. (2018). Penilaian Hasil Aspek Kognitif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Putra Permana, Setiawan Iwan, & Muchlis. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran. *Jurnal JUPITER*, 15(2), 1011–1018.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, P. (2019). Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 15018, 1–23.
- Rizky Fadhilah, Any Sutiadiningsih, Niken Purwidiani, & Dwi Kristiastuti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110–118.
- Romadhoni. (2016). *Perancangan Game dengan Genre Side Rescolling Bertemakan Lakon Wayang Dewa Ruci Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Jawa*. 13–24. <http://sir.stikom.edu/id/eprint/1770/>
- Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role playing* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v37i1.5960>
- Shaw, A. (2023). Learning style. *Encyclopedia of Human Resource Management, Second Edition*, 243–244. <https://doi.org/10.4337/9781800378841.1.13>

- Sijabat, P. D. P. (2021). *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Di Kelas V Sekolah Dasar*. 1–14.
- Suherman, B. (2016). *Makalah Pendamping Peran Pendidik Dan Ilmuan Dalam Menghadapi MEA ISSN : 2527-6670 Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media Visual Dan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Kemampuan berfikir Abstrak Siswa*. 108–113.
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Bab II Kajian Teori Model Pembelajaran. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Susanto. (2021). *T1_292013295_Bab li*. 15–18.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multi Disiplin*, 3(1), 1–12. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Tayeb, Thamrin, 2017. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.
- Widagdo, T. B., & Yustanto, H. (2019). Karakteristik Prosodi Werkudara dalam Wayang Purwa (Kajian Fonetik Akustik). *Prosiding Seminar Nasional Linguistiks Dan Sastra (SEMANTIKS)*, 690–696.
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role playing* Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>