

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas ALTabtabae, F. A., & Yusuf, F. G. (2019). Role of Knowledge Management Processing in Improving Quality of Educational Services' Applied Study of Sample Views From Faculty Members in a Number of Faculties of the University of Thi-Qar'. *International Journal of Management*, 10(5).
- Akib, I. (2016). Analisis Teori Belajar Robert Gagne dalam Pembelajaran Konsep Matematika. Makasar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role Playing Peserta didik Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1).
- Batang, S. G. W., & RPP, R. P. P. A. Metode Penelitian 1. Subjek Penelitian.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Dharmawan, D. W., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2014). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Fitry, T., Maizora, S., & RuSDi, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6-12.
- Hartani, A. L. (2011). Manajemen Pendidikan.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Lex Privatum*, 8(2).

- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal pendidikan dasar*, 8(1), 16-17.
- 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), 519-526.
- Marliyah, L. (2021). Hakekat Teori dalam Riset Sosial. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 2(1), 30-37.
- Muharni, F. Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Konkrit Kelas III SDN 19 Sungai Kunyit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(7).
- NATASIA, N. (2020). *Pengembangan Media Bantu Matematika Berupa Game Edukasi Bergenre Role Play Game (RPG)* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pratiwi, M. E. (2014). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Pemahaman konsep IPA peserta didik SMP melalui pembelajaran problem solving pada topik perubahan benda-benda di sekitar kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1),

52-62.

- Sari, M., Peserta didikti, T., Suparto, A. A., Ambarsari, I. F., Azizah, N., Safitri, W., & Hasanah, N. (2022). Metodologi penelitian. Global Eksekutif Teknologi.
- Subarinah, S., Hayati, L., Amrullah, A., Prayitno, S., & Junaidi, J. (2020). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Matematika Untuk Membelajarkan Konsep dan Operasi Bilangan Bulat Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Gugus IV Cakranegara. *Jurnal PEPADU*, 1(2), 191-197.
- Suharsimi, A. (2006). metodologi Penelitian. *Yogyakarta: Bina Aksara*.
- Sunaryo, Y. (2014). Model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik peserta didik sma di kota tasikmalaya. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 1(2), 209679.
- Suriansyah, A. (2011). Landasan pendidikan.
- 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.