

DAFTAR PUSTAKA

- Am, S. (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Ariska, I. K. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Bahasa I pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri I Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 6(3), 18-25.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danti, O. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar, cet. ke-4. *Jakarta: PT Rineka Cipta*.
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300.
- DOS SANTOS, A. (2026). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 2 KUPANG TENGAH* (Doctoral dissertation, Artha Wacana Christian University).
- Gulo, I. S. P. J (2018). *Hubungan Antara Minat Belajar, Cita-cita Siswa, Kompetensi Guru, Komunitas Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kabupaten Sleman*. Universitas Sannata Dharma.

- Hardanti, P., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2024). Studi literatur: Pemanfaatan pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) pada pengembangan e-modul pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1-11.
- Kasmadi, N. S. S. (2014). Panduan modern penelitian kuantitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- Kauy, A., Lesnussa, A., & Mahananingtyas, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. *Kamboti Of Journal Education Research and Development*, 2.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5482-5492.
- Maulana, P., Aminullah, A., & Rohmah, D. H. (2023). EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MA'ARIF NU KENCONG. *Journal of Education Counseling*, 3(1), 56-72.
- Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. *Bandung: alfabeta*, 1-432.
- NURLIA, A. (2026). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAS AL-UTRUJIYYAH BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Patola, D., Ly, P., & Koro, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dengan Bantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas V

SD GMIT Oebobo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 308-352.

Pratiwi, I. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Puspasari, D. (2018). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI HUMAS DAN KEPROTOKOLAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI APK DI SMK PGRI 2 SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 6(2).

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(02), 193-210.

Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100-110.

Setijowati, U. (2017). *Strategi Pembelajaran Sd*. Yogyakarta: K-Media.

Simamora, W., Siregar, N., & Siregar, N. H. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING DI KELAS XI MIPA SMA NEGERI 5 PADANGSISDIMPUNAN PADA MASA PANDEMI

COVID-19. *JURNAL EDUGENESIS*, 3(1), 27-31.

Susanto, J., Haryadi, J., Aunnurahman, A., & Halida, H. (2023). Penggunaan Media Prezi Pada Proses Pembelajaran Siswa SMA. *Educatio*, 18(2), 273-280.

Suyitno, I. (2024). Pengaruh Metode Role Play dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 261-265.

Tambalo, D., Imran, I., & Septiwiharti, D. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(4), 118470.

Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.

Uno, H. B. (2014). Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif.

Wardani, Z. (2025). Efektivitas Strategi Pembelajaran Diferensial dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, 3(2), 37-40.

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102..

Yurisma, I. O., Lian, B., & Kurniawan, C. (2022). Pengaruh model pembelajaran student team achievement divisions (stad) terh

adap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 591-601.