

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, L. (2018). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Sikap Siswa Pada Matematika Terhadap Kompetensi Kognitif Matematika (Survei Pada Siswa SMP Negeri di Kota Tangerang). *Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(2), 188–195.
- Anwar, H., & 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), 486–495.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedure Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi 2010, Cetakan 14). Rineka Cipta.
- Azizi, A. (2020). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(2), 229–235.
- Dharmamulya, S., Sumintarsih, & Rimanang, A. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.
- Dewi, A. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36–44.
- Handayani, D., Mashudi, T., & Sutarno. (2011). *Penggunaan Permainan Tradisional Pasaran untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Jual Beli Siswa Kelas III SDN Bareng 1 Malang (SKRIPSI)*. Universitas Negeri Malang. 219-228
- Indrawati, F. (2007). Pengaruh Kemampuan Numerik Dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(3), 215–223.
- Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2017). Peranan Kemampuan Verbal Dan Kemampuan Numerik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 110–119.
- Ja'far, Fianto, & Yosep. (2014). Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal. *ART NOUVEAU*, 3(1), 1–9.
- Jumiati, M. S., & Akmalia, D. (2011). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *numbereds heads together* (NHT) pada materi gerak tumbuhan di kelas VIII SMP sei putih kampar. *Lectura*, 2(2), 161–185.
- 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. *Junal Pendidikan Dasar*, 8, 1–5.

- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2019). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2), 133–138.
- Leoni, A. (2008). *Pintar Psikotes dan TPA*. PT Tangga Pustaka.
- Lubis, N. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Min 8 Medankecamatan Medanpetisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn).
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya.
- Musbukin, I. (2016). *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein*. Mitra Pustaka.
- Nana, S. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A. (2015). *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis (Pengantar Karya Tugas Akhir)*. Universitas Sebelas Maret. 8-30
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Polit, D. F., Beck, C. T., & Owen, S. V. (2007). *Is The CVI An Acceptable Indicator Of Content Validity? Appraisal And Recommendations*. *Research in Nursing & Health*, 30(4), 459–467.
- Rohmatika, D., Santoso, B., Latifah, L., & Widyawati, M. N. (2020a). Education and Reminder Software for Strength-ening Anemia Prevention Program in Adolescent Girls. *CCER*, 118.
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., & Permata, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ips. *PENA SD (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar)*, 2(1), 23–37.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. AR-RUZZ Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D (26th ed.)*. Alfabeta.
- Sujarno. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Balai Pelestarian Nilai Bangsa

- Ulfah, S. M., & Arief Budiman, M. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83–91.
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran Dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 88–93.
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 2(3), 253–261.

