

DAFTAR PUSTAKA

- Albaitih, A. & Marwanti, E. (2019). *Peran Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD N Singosaren Banguntapan Bantul Yogyakarta*, 53-58.
- Ahmadi, A. (2013). *Psikologi Belajar*. Renika Cipta Jakarta.
- Aris, S. (2016). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum Yogyakarta*: Ar-Ruzz Media. Hal. 161.
- Daryanto, dkk. (2015). 38. Pengertian belajar
- Irwana PDF (Portal universitas qualityac)
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamalik, O. (2014). 44. Pengertian belajar, hasil belajar dan mengajar Syaiful Bahri (2018:181).
- Ihsana E. K. 2017:51. Pengertian belajar Irwana PDF (portal universitas qualityac)
- Mulyanti Wida. (2017). *Penggunaan Metode Role-Play Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara*. Jurnal Forum Didaktik, 1(2), 83.
- Ngalimun. 2016:29. Pengertian belajar Irwana PDF (portal universitas qualityac)
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Alasindo. Bandung.
- Slameto, 2015:29. Pengertian belajar, hasil belajar dan mengajar Syaiful Bahri (2011:181).
- Soyomukti, N. (2013). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA Sani, R.
- A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Syarifuddin, A. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V*, Jurnal Ilmiah PGMI Vol.2 Issue1, 29-42.
- Sutikno. 2016:46. Portal Universitas Irwana PDF.
- Susanto, A. 2016:12. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Tarigan,A.2013.*PenerapanModelPembelajaranRolePlayinguntukMeningkatkanHasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD*, Jurnal Primary Vol.5 Issue 3, 102-112.

