

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Fatniaton. (2021). *Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1).  
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/parislangkis>
- Amin, & Sumendap Susan Yurike Linda. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer (Amalina Syahida)*. Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Arifah Nurdin, T., Japar, M., & G. Bachtiar, I. (2018). *Improving Social Attitudes and Knowledge Through Role Playing Method*. *American Journal of Educational Research*, 6(7), 1040–1045.  
<https://doi.org/10.12691/education-6-7-23>
- Arikunto Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian* . Rineka Cipta .
- Craciun, D. (2010). *Role Playing As A Creative Method In Science Education*. In *Journal of Science and Arts Year* (Vol. 10, Issue 1). [www.josa.ro](http://www.josa.ro)
- Dudung, Agus. (2018). *Penilaian Psikomotor*. Depok: Karima
- Duludu Ummysalam. (2017). *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS (1st ed.)*. Yogyakarta : Deepublish, 2017 ©2017.
- Djamarah, S. B. (2020). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips – Ekonomi Pada Siswa Kelas X Smk Global Nusantara Halmahera Selatan*. Vol. 2. No
- Ekawatiningsih Prihastuti. (2008). *Restoran*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ekawati, Hanifah, Wahyuni, dan Nila Ratna Sari. (2021). “Penerapan Taksonomi Bloom dan Kratwohl’s pada Aplikasi Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa di Samarinda untuk Aspek Afektif.” *Jurnal Ilmiah Matrik* 23(2).
- Endang Mukyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* . CV. Alfabeta.
- Febriana Rina. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (Fatmawati Sari Bunga, Ed.). Bumi Aksara .
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Lala, B. (2021). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1*

*Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Vol.1 No.2(2), 13–22.*

Hadaina Farida, N., Siti Nurani, A., & Mahmudatussa, A. (2017). *Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Praktikum Seni Tata Hidang. 6(1).*

Hassanzadeh, A., Vasili, A., & Zare, Z. (2010). *Effects of two educational method of lecturing and role playing on knowledge and performance of high school students in first aid at emergency scene, 15(1).*

Hayatun, M., Nurhasanah, N., & Istiningsih, S. (2020). *The Effect Of The Use Of Role Playing Methods On The Emotional Social Development Of Elementay School Children. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(6).* <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i6.8067>

Hidayat Rahmat, & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya” (Wijaya Candra, Ed.).* Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Kurniawan, Andri. (2022) *Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL).* Jakarta: Wiyata Bestari Samasta.

Mahdiyah. (2016). *Statistik Pendidikan (Muliawati Nur Nita, Ed.).* PT Remaja Rosdakarya .

Melyawati, N. P., Suriani, N. M., & Ariani, R. P. (2022). *Penerapan Model Role Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Di SMK Negeri 1 Kubu. Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 13(2).* <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i2.50548>

Mustafa M. (2018). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur . Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 2(2580–8435).*

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika.*

Nasution, Mardiah Kalsum. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, volume 11 artikel no 1 Edisi Juni 2017, hlm. 9-16.*

- Nurbudiyani, Iin. (2013). *Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya*. (FKIP Universitas Muhammadiyah Palangkaraya: Pedagogik Jurnal pendidikan)
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). *Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Riadi Muchlisin. (2019). *Model Pembelajaran Bermain Peran*. Kajianpustaka .
- Afifatu Rohmawati. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Sanjaya Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Subagio, Heru. (2013). *Role Playing*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Vol. 8, Issue 2).
- Setiawati, L. (2016). *Implementasi Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Journal Pedagogia*, 14(2). <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3881>.
- Siregar Eveline, & Nara Hartini. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jamaludin Asep, Ed.; 4th ed.). Ghalia Indonesia .
- Sjukur SMK Negeri, S. B., & Kab Tanah Bumbu, S.(2012). *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK The Effect Of Blended Learning On The Learning Motivasi And Achievement Student Level SMK* (Vol.2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukalesmini Made Ayu Gusti I. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Role Play Pada Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa* . *JIP*, 3.

- Wahab Gusnarib, Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Waryono. (2018). *Pendalaman Materi Food and Beverage Service*. Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Wiyani Sri. (2022). *Meningkatkan Prestasi Belajar Bisnis Ritel Melalui Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas XI BDP Semester Genap Smk Wikarya Karanganyar Tahun 2018 / 2019*. Vol. 2.
- Wedi, Agus (2016). *Konsep dan Masalah Penerapan Metode Pembelajaran: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran melalui Konsistensi Teoretis-Praktis Penggunaan Metode Pembelajaran*. Edcomtech, vol. 1, no. 1, 2016, pp. 21-28.
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Ainara Journal*, 2(3).  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>