

## DAFTAR PUSTAKA

- Afliani, Yohana. 2020. *Guru dan Pendidikan Karakter: Sinergitas Peran Guru dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Aji.S. ( 2013). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Amri. Sofan (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya.
- Basri, H. (2017). *Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 1(1), 38-53.
- Endemo, M., & Arsyad, L. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Play Group melalui Metode Bermain Peran di Kelas AI PPIT Al-Ishlah Kota Gorontalo*. Early Childhood Islamic Education Journal, 2(02), 100-113.
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. JIP (Jurnal Ilmiah PGMI), 2(1), 29-42.
- Fakhrurrazi. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*. Jurnal At-Tafkir, 11, 86
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. 2013. *Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pembentukan karakter peserta didik*. Jurnal PPKn UNJ Online, 1(2), 1-15.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). *Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 1(1), 41-46.
- Jehaut, Y. A., Harini, H., & Ayuningrum, S. (2020, November). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode Role Playing*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (pp. 36-43).
- Listari, U., Sulistyarini, S., & Atmadja, T. S. *Peranan Guru Ppkn dalam Menerapkan Disiplin Siswa Kelas x Sma Negeri 6 Pontianak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 8(9).

- M. Fadillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Misbahudin, M. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika*. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 7-14.
- Murtadlo, M. N. (2012). *Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus*. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).
- 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(4), 628-634.
- Ni'mah, K. (2015). *Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Nirmayani, L. H. (2020). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207-215.
- Nugroho, M. (2017). *Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Metode Role Playing*. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III p-ISSN, 2598, 5973*.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). *Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Alfabeta
- Suharyanto, A., 2013. *Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa*, *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*, 2 (1): 192-203
- Sulistiana, S. (2018). *Pengaruh Tingkat Psychological Well-Being Terhadap Tingkat Dedikasi Guru SMAN "X" di Gresik* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).

- Supardi, 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trinova, Z. (2012). *Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik*. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Uno, B.H. 2012. *Profesi Kependidikan. Problema, solusi, dan reformasi pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Waluyo, W., Harjoyo, H., Suwandi, S., Oktarini, R., & Siswanto, T. A. (2021). *Pendampingan anak pembelajaran internal kelas online (papi kelon)*. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 216-225.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Manajemen Kelas : Teori dan Aplikasi Untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yanto, A. (2015). *Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 53-57.