

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136. <https://doi.org/10.30935/cet.554469>
- 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. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134.
- Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02. *Mitra Peeendidikan*, 1(6), 708–720. <https://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/141/65>
- Fitriyah, R. K. F. dan H. (2018). *Keterampilan Membaca*.
- Gusmayanti, W., Fauziah, R. S. P., & Muhdiyati, I. (2018). *Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan Pada Hasil Pengajaran Influence of Interest Reading Stories Heroes on Learning*. 5, 123–134.
- Habiby, W. N. (2017). *Statistika Pendidikan*. Muhammadiyah University Press.
- Hayati, N. A. J. H. & E. (2020). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Herlina, U. (2015). Balik Anatara Dua Orang Atau Lebih , Masing – Masing Orang Yang Terlibat Di Dalamnya. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hidayati, Y. M. (2014). Penerapan Strategi Cooperative Script Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 42–43.
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education (ICEEE)*, 4, 31–39.

- Kharizmi, M. (2019). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, VII.
- Kilgour, P. W., Reynaud, D., Northcote, M. T., & Shields, M. (2015). Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research Retrieved from International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(2), 8–20. <http://www.auamii.com/jiir/Vol-02/issue-04/2Kilgour.pdf>
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Laksono; Krisyani; Siswono, T. Y. E. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Lase, D. (2019a). Education And Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Handayani*, 10.
- Lase, D. (2019b). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Matyakubova, S. I., & Djabbarova, S. B. (2021). Role-Playing Games In The Development Of Dialogue Speech In The Process Of Teaching A Foreign Language. *EPRA International Journal of Research and Development (IJRD)*, 7838(June), 11–14.
- Minsih, M., & D, A. G. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>
- Minsih, & Maya, D. (2014). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Pendekatan Savi (Somatis , Auditori, Visual, Intelektual) dan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/ 2014. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 175–181. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/1004>
- Muhroji, M., & Yusrina, H. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn 1 Jombang Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6457>

- Mustika, N. (2018). *Penggunaan Strategy Role Play Untuk Meningkatkan Skill Dan*. 1(1).
- Naharuddin, A., Megawati, F., Sidoarjo, U. M., & Majapahit, J. (2018). Snakes And Ladders Game For Enhancing Young Learners ' Vocabulary. *International Journal on Integrated Education*, 1(1), 30–34.
- Pratiwi, I. (2021). Application of Role Playing Methods in Improving Student Speaking Skills in Class V Indonesian Language Subjects SDN 526 Buntu Kamiri , Luwu Regency Keywords : *International Journal Of Elementary School Teacher*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.5937/IJESTxxx>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Rahayu, L. T. I. (2016). Hubungan Minat Membaca dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Materi Menulis Karangan Pada Warga Belajar Kejar Paket C Di PKBM Al-Firdaus Kabupaten Serang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 1(2), 188–201.
- Rahayu, W., Winoto, Y., & Rohman, A. S. (2016). Kebiasaan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 4, 152–162. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/1752/1699>
- Reflinda. (2017). The Effect of Learning Strategy and Reading Interest to the Reading Understanding Ability of Students of Iain Bukit Tinggi. *International Journal on Language , Research and Education Studies*, 1(2), 226–239.
- Savitri, A. D., Laksono, K., Rhubido, D., Pramono, M., Susanto, I. H., & Tyasnurita, R. (2020). Development of Vocabulary Using Ladder Snake Game. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 491(Ijcah), 828–832. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.137>
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 314–319. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i9/4593>
- Sugiarti, U. (2015). Pentingnya Pembinaan Kegiatan Membaca Sebagai Implikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. S. S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tampubolo, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan Keilmuan*. Erlangga.

Vebrianto Susilo, S. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *I*(1), 55–64.  
<https://media.neliti.com/media/publications/266425-metode-bermain-peran-role-playing-untuk-3f4b0135.pdf>