

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 16, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- andini, amat hidayat, ahmad mubarak. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Kesaud Kota Serang Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Anak Bangsa*.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Restu Damayanti (ed.); 3rd ed.). Bumi Aksara.
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., & Sartika, M. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 222–228.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. 10–23.
- Asmi, Z. (2019). *PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA PADA PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER SENI TARI DI SMPN 1 MAPPEDECENG KAB. LUWU UTARA*.
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1–13.
- Awaliyah, S. N., Ni'mah, M., & Ahnaf, F. H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Cerita Pendek Kelas XI di SMA Ar-Rofi'iyah Probolinggo. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 8(1), 90–97. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v8i1.1383>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Doorvina, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas Xi Ips 3 Sman 1 Malinau. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(2), 231–236. <https://doi.org/10.51878/strategi.v1i2.630>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Hambali, S. (2020). PENGUJIAN NORMALITAS DENGAN LILIEFORS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Hayuningtyas, E. M. (2019). *Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran*.
- Hidayat, S. P. A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., & Setiawan, U. F. A. (2023).

Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Huda, N. (2011). Analisis Faktor-Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa SMP N 1 Muaro Jambi. *Journal Sains Dan Matematika*, 3(1), 14–30.

Ilmi, Z. (2022). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Munakahat Di SMKN 3 BANJARBARU. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)*, 1(1), 2464–2476.

Iswanto, E., Sumiharsono, R., & Hidayat, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Tata Surya Siswa Kelas Vi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018-2019 Di Mi Negeri 2 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 1(2), 7–20. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2.172>

Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>

Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

Kurniawan, A., & Jumadi. (2018). 50 Jurnal Pendidikan Fisika Volume 7, Nomor 1, Tahun 2018. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(3), 50–60.

Latif, A., Rohmiyanti, W., & Syafira, I. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pendidikan , menjadi negara yang maju merupakan cita – cita*. 809–826.

Lesmana, H. (2021). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Di Kelurahan Pasarbatang. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 1(1), 29–37. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika>

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Mayang, S., Ayu, & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

- Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Melyawati, N. P., Suriani, N. M., & Ariani, R. P. (2022). Penerapan Model Role Playing Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Di SMK Negeri 1 Kubu. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(2), 101–111. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPKK/article/view/50548>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mulyani, S. R. (2019). *Metodologi Penelitian* (Issue september 2019).
- Muthiy, N. A. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Nadiem Makarim. (2021). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud). *Liputan 6*, 1–2. <http://Liputan6.com>, Jakarta
- Nida Aulia Hasanah, Hamidillah Ajie, & M. Ficky Duskarnaen. (2021). Pengembangan Video Media Pembelajaran Mata Kuliah Perancangan Jaringan Komputer Program Studi Pendidikan Informatika Universitas Negeri Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 63–67. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.1.8>
- Nurchayono, Susanto, A., & Suyitno. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Sistem Siswa Kelas Xi Tkro Di Smk Institut Indonesia Kutoarjo. *Auto Tech: Jurnal ...*, 17(01), 62–68. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/autotech/article/view/1784%0Ahttps://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/autotech/article/download/1784/1089>
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>
- Oktivianto, O. I., & Sriwijaya, U. (2018). *PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN PALEMBANG Abstrak*. 3, 116.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil

Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>

Rahmawati. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM HASIL PEMBELAJARAN IPS*.

Rizki Ailulia, Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57>

Sani, R. A. (2019). Inovasi Pembelajaran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 16(VIII), 102–119. <https://doi.org/10.21009/pip.162.11>

Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiarto. (2020). *Metode Role Playing*. 4(1), 1–23.

Sugiono. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

Wahyuningsih, A., Meirza Nanda Faradita, & Fajar Setiawan. (2022). Analisis Penggunaan Video Pembelajaran Ipa Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sd Muhammadiyah 9 Surabaya. *Inventa*, 6(1), 52–64. <https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4903>

THE
Character Building
UNIVERSITY