

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. B Uno,
- Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Bakar A, Rosdiana. 2015 *Dasar-Dasar Kependidikan*, Medan: Gema Ihsani. Badudu. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Baroroh, Kiromim. 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol 8 No 2.
- Asep Herry Hermawan, 2006. *Makna Ketuntasan dalam Belajar*, Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi FIP UPI.
- Hesti dkk. 2011. *Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasil Wawancara dengan Siswa SDN Muhammadiyah 2 Pendil, Tanggal 11 Juni 2021.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sekar Ayu Aryani, Bermawy Munthe, Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Madani. Budi Amin, A., dkk. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI Press.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Khaidir Syafruddin. (2014). *Pengertian Belajar*. (Online). (<http://khaidirsyafruddin.blogspot.co.id>, diakses 30 juni 2021).
- Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru kelas V SDN Muhammadiyah 2 Pendil
- Fauziah Khairi Nasution, Nuraini Harahap, 2016. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Dan Tipe Role Playing Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia", Jurnal Pelita Pendidikan, Vol. 4 No. 2.

- Miftakul khoiriah, 2010.” *Implementasi Pembelajaran Aktif Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas Viii Mts Negeri Karangtengah Demak*”, jurnal sikripsi
- Tien Kartini. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Peserta didik dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Jurnal Pendidikan Dasar. No.8. (Online). (<http://file.upi.edu>, 3 febuari2022)
- Hamzah. B . Uno. (2010). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep Saepudin. (2008). Belajar PKn Lebih Fun dan Bermakna Melalui Role Play, (online) <http://asepsaepudin73.blogspot.com/2008/11/belajar-pkn-lebih-fun-dan-bermakna.html> di akses 16 November 2021
- Purwanto. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siti Hasanatul Mardiah.2015. Implementasi Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa Smpn 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah .Jakarta
- Kurniasih, Tjitjih, 201 8. Sistem Organ Manusia. Deepublish. Yogyakarta.
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. (2010). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Kedua. Jakarta: PT. Indeks
- Thoifuri. (2007). Menjadi Guru Inisiator. Semarang: Rasail.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Subyantoro. (2009). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Semarang: Universitas Diponegoro
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Volume 8 Nomor 2. November 2021.