

DAFTAR PUSTAKA

- Adam dan Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal. Volume 3 Nomor 2, hal 79*. Diakses pada tanggal 11 September 2019 pukul 11.51.
- Aliwanto. 2017. Analisis Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang. Volume 3 Nomor 1, halaman 65*. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2019 pukul 20.19.
- Astutik, TDA. 2016. *Efektifitas Media Wayang Kertas dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmadi, H. 2012. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Alfabeta, Bandung.
- Fardani, A.M. 2018. Peningkatan Motivasi Belajar Anak Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Angkrek Pada Siswa Kelas 3 SD 3 Padurenan Kudus. *Prosiding Seminar Nasional*. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2019 pukul 13.19.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia, Bandung.
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Hanafy, S.M. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan. Volume 17 Nomor 1, hal 66*. Diakses pada tanggal 30 Juli 2019 pukul 9.05.
- Handayani, dkk. 2016. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4 No.2*. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2019 pukul 19.02.
- Huda, M. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Juniarto, G.I. 2017. *Keefektifan Media Wayang Kertas Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri Mayonglor 01 Kabupaten Jepara*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Khotimah, S. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 9 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. *Volume 13 Nomor 02, hal 173*. Diakses pada tanggal 15 Juni 2019 pukul 20.31.

- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Rajawali Pers, Jakarta.
- Kustandi dan Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Kusumah dan Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks Permata Puri Media, Jakarta.
- Melati, M. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Arias Berbantuan Media *Audio Visual*. *Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*. Volume 9 Nomor 2, hal 214. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 00.17.
- Mutmainah, A. 2016. *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri 1 Ngerangan Bayat Klaten*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nafisah, J. 2019. *Penerapan Model STAD Berbantuan Media Boneka Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku di SD 3 Peganjaran*. Skripsi Universitas Muria Kudus.
- Purnomo, dkk. 2016. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Kontroversi (*Controversy Issues*) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 33 No.1, hal 14. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 10.49.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 2 Nomor 1, hal 70. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 00.29.
- Rohmah, N. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Beragam Pekerjaan Dalam Masyarakat Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas III MI Miftahul Huda Desa Lopait, Kec. Tuntang, Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

- Saragih, H. 2008. Kompetensi Minimal Seorang Guru dalam Mengajar. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed. Volume 5 Nomor 1, hal 29*. Diakses pada tanggal 26 Oktober pukul 14.20.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sari, K.F.F. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Jurnal Satya Widya. Volume 34 Nomor 1, hal 62-64*. Diakses pada tanggal 24 April 2019 pukul 17.09.
- Sarnia. 2015. Polisemi dalam Bahasa Muna. *Jurnal Humanika. Volume 3 Nomor 15, halaman 1*. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 11.16.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Siswanto. 2010. Tingkat Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Volume 8 Nomor 2, hal 44*. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2019 pukul 20.35.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. PT ASDi Mahasatya, Jakarta.
- Soetopo, H. 2005. *Pendidikan dan Pembelajaran*. Katalog Dalam Terbitan (KDT), Malang.
- Solichin, M.M. 2006. Belajar dan Mengajar dalam Pandangan Al-Ghazali. *Jurnal Tradis. Volume 1 Nomor 2, hal 138*. Diakses pada tanggal 30 Juli 2019 pukul 9.32.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sukmadinata, S.N. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sumadayo, S. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Surahman dan Mukminan. 2017. Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS. Volume 4 Nomor 1, hal 2*. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 23.59.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.

- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Diva Press, Yogyakarta.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Ulfaira, dkk. Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran PKn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Volume 3 Nomor 3, hal 126. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2019 pukul 19.36.
- Uno, B.H. 2015. *Model Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.

