

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- A.M, Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abadi, Darsana, & Ningsih. (2018). *Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS*. Mimbar PGSD Undiksha. Vol: 6 No: 3 hal 202-209
- Abd. kadir dkk, (2014), *Pembelajaran Tematik* . Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Susanto, (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Alirmansyah, A. Et al. 2020. *Implementasi Budaya Melayu Jambi Melalui Mata Kuliah Pengenalan Adat Melayu Jambi Pada Mahasiswa PGSD Universitas Jambi*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 3(2), p. 25. Doi: 10.24036/jippsd.v3i2.107404.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Awan, Ali (2015). *Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA Sma Negeri 9 Kota Ambon*. Vol : 1 no: 2 hal : 166-169
- B. Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto, (2013) *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto, (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.

- Dewi, T. R., Tegeh, I. M., & Suarjana, I. M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Gusus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*. Mimbar PGSD Undiksha, 5(2), 1– 10.
- Dewi. Tiara Anggia. 2017 *Efektivitas model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahapeserta didik pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan*. Jurnal Penelitian e-ISSN 2442-9449 Vol 5 No.1 95-104 p-ISSN 2337-4721
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ELIKA, S. Sofwan, M., Alirmansyah, (2021) *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19*. S1 thesis, UNIVERSITAS JAMBI.
- Evi Susanti, (2010). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Aritmatika Sosial melalui Model Role Playing di Kelas VII B SMP Negeri 2 Sungai Raya*. Pontianak: FKIP UNTAN
- Flaviana Retno Wardani. (2018). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role playing) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Pengelihatn Dan Alat Optik*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno (2014), *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika aditama
- Hikmah Yuni Astuti,(2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS*

Kelas V SDN 3 Tempuran lampung tengah tahun pelajaran 2016/2017.
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati (2017), *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Grafika

Khoirun Ni'mah. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013*

Republik Indonesia. (2021), Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021, *Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta : Presiden Republik Indonesia

Rusman.(2014). *Model-model Pembelajaran*.Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.

Rusman.(2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, praktik, dan penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group

Sugihartono, dkk, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suryono dan Hariyanto, (2014). *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Syahrial, S., Kurniawan, A. R., Alirmansyah, A., & Alazi, A. (2019). *Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 4(2), 232-244
- Teed. R, 2009. *Role Playing Exercise*. <http://serc.carleton.edu/introgeo/rolepaying>. Diakses pada 3 Maret 2022
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wina, Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.