

## DAFTAR PUSTAKA

- Adeliawati, D. N., Dewi, S. M., & Haerudin. (2020). Analisis kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary School Education*, 14-23.
- Ahmadi, L. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Alea, A. K., & Amidi. (2024). Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmianti, P. I., & Agustyarini, Y. (2021). Efektivitas Metode Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 1 (3).
- Astriani, V. (2018). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya pada tema peristiwa dalam kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 95-111.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Fatimah, L. U., & Alfath, k. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. *Jurnal Komunikasi dan pendidikan Islam*.
- Fauzi, A., Siregar, H., & Meilya, I. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Mandiri pada Pendidikan Kesetaraan Paket C. *Nonformal Education and Community Empowerment*, 52-58.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *PYTHAGORAS*.
- Gusniwati, M. (2015). Pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar terhadap penguasaan konsep matematika Siswa SMAN di Kecamatan Kebon Jeruk. *jurnal Formatif*, 26-41.
- Hartati, S. (2023). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 20-37.
- Humairah, H., & Awaru, A. O. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan keaktifan belajar sosiologi siswa kelas XI IPS . *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil*.
- Kasanah, S. A., Tika, A. D., & Rofian. (2019). Keefektifan model pembelajaran role playing berbantu media multiplycards terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 519-526.

- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan kognitif dan implikasinya dalam dunia pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky). *Jurnal Madaniyah*.
- Latifah, L. (2019). Peningkatan pemahaman konsep IPS melalui metode role playing di kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan teknologi*, 163-172.
- Latifah, L. (2019). Peningkatan pemahaman konsep IPS melalui metode role playing di kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan teknologi*, 163-172.
- Lestari, P. S., & Sutarni, S. (2014). Peningkatan pemahaman konsep matematika dengan penerapan pendekatan saintifik melalui model role playing (PTK pada siswa kelas VIII D semester gasal SMP Negeri 2 Kartasura tahun ajaran 2013/2014). *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Neuman, W. L. (2013). *Metodologi penelitian sosial: pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jakarta: Indeks.
- Nurhamami, S. S. (2020). Penerapan metode pembelajaran role playing berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V sekolah dasar. *Journal on Education*.
- Nurhandita, Marniati, & Farman. (2021). Analisis kepercayaan diri siswa dalam pemahaman konsep matematis siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

- Nurrafida, S. T., & Qosyim, A. (2019). Peningkatan hasil belajar pada materi sistem gerak manusia setelah diterapkan model collaborative learning. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 7 (3).
- Pandia, F. B. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS dalam tema 8 subtema3 usaha pelestarian lingkungan di kelas V. *Universitas Quality Berastagi*.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI Nomor 59 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Universitas Negeri Makasar*.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 67-78.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riyadi, A. (2019). Penyebab siswa kurang percaya diri di SD Negeri 2 Wates. *Basic Education: Jurnal Elektronik PGSD*.
- Roikhatul, M. (2022). Analisis intrumen soal pada penilaian akhir semester (PAS) mata pelajaran matematika . *thesis*.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan media pembelajaran visual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*.

- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SDN Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*.
- Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Garudhawaca.
- Suandi, I. N. (2022). Metode diskusi kelompok untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas VI SD. *Journal of Education Action*.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS SD. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*.
- Suherman, E., & Sukjaya, Y. (1990). *Evaluasi pendidikan matematika*. Bandung: Wijaya Kusuma.
- Sukardi, D. K. (2008). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulistiyorini. (2009). *Evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Talitha, R. I., & Cempakasari, T. (2016). Penerapan model role playing untuk meningkatkan pemahaman konsep menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas V SDN Cijati. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,.

- Tarigan, A. (2016). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari. *Jurnal pendidikan guru Sekolah Dasar*, 102-112.
- Winaputra, U. S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Yunengsih, S., & Syahrilfuddin. (2020). Analisis pemberian Reward oleh guru dalam pembelajaran matematika siswakelas V SD Negri 184 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 719.
- Yunuka, L. (2016). Kemampuan pemahaman konsep matematika mahasiswa melalui penerapan lembar aktivitas mahasiswa (LAM) berbasis teori Apos pada materi turunan. *Edumatica*.
- Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.