

Daftar Pustaka

- Somantri Numan, 2001. *Menggagas pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: Remaja rosdakarya.
- Sanjaya Wina, Haji, 2016. “Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”. Jakarta: Prenadamedia.
- Salam Rosidah dkk., 2016. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2016 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Guru Kelas SD*. Jakarta: Dirjen GTK Kemendikbud.
- Dweck Carol S., 2020 “Self Theories”. Jakarta: BACA.
- Sugiyono, 2013. “Metode Penelitian Pendidikan”. Bandung: CV. Alfabeta.
- Mulyasa. 2022 “Manajemen Pendidikan Karakter”. Jakarta: Bumi Aksara
- Arifin Zaenal, pipih latifah 2009. “Evaluasi Pembelajaran - Prinsip Teknik Prosedur”. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Intan Talitha, Raman, Tiara cempakasari. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. 2 (2016): 233.
- Yusnaldi Eka. “Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 07, no. 3 (2023): 32175-32181.
- Mida Andikasari Lola. “Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV di SDN 01 Tanjung Tebat”. *Jurnal Sekolah* 06, no. 2 (2022):111
- Permana, P., Aryaningrum, K., & Dedy, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Universitas PGRI Palembang*, 18 (3), 357-365.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrument Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS : Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan “Menjadi Guru Pembelajaran,”* 1(1), 23–28.
- Harriman. (2017). Berpikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689– 1699.
- Damaiyanti, R., Akbar, M. T., & Prasrihamni, M. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 339–348.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Bhattacharjee, S., & Ghosh, S. (2013). Usefulness of role-playing teaching in construction education: A systematic review. *Annual International Conference Proceedings*, 2001, 7.
- Istikomah Usvah, Kartika Chrysti Suryandari. “Analysis of Student’s Ability in creative Thinking on Entrepreneurship Learning at Class IV SDN 3 Krakal. *Jurnal Universitas Sebelas Maret* 02. no 1 (2019): 413-418.

- Oktifa, Nita. “*Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing*”. www.akupintar.id. Diakses pada 2023. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>.
- Terbaik Panduan. “*Model Pembelajaran Role Playing, Kelebihan dan kekurangan*”. www.panduanterbaik.id. Diakses pada Mei 20, 2021. <https://panduanterbaik.id/model-pembelajaran-role-playing/>.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar-Mengajar (revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Merdeka. “*8 Macam Teori Belajar yang Bisa Diterapkan, Bantu Tingkatkan Ilmu dan Prestasi*”. 2021. <https://www.merdeka.com/trending/8-macam-teori-belajar-yang-bisa-diterapkan-bantu-tingkatkan-ilmu-dan-prestasi-kln.html>.
- Creswell, J. W., 2003. *Design Research : Aualitative, Quantitative, Approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Justan ,Rahmat., dkk. “*Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*”. Dalam journal nusantara 03. no 2 (2024). 253-262.
- Nurrijal. “Kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.” Nr.Edutech di publish pada tahun 2023. <https://dosen.ung.ac.id/rijal/home/2023/5/21/kemampuan-berpikir-kritis-dan-berpikir-kreatif.html>.
- Sumber Belajar. “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia | Materi Kelas 5 SD”. Youtube video, 2:48. 4 Maret 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=gkk5fkWBCpI&t=12s>.
- Kejarcita. “Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat | IPS SD”. Youtube video, 9:00. 21 Oktober 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=t--F0qwGKd4&t=56s>.
- Mulyanti Wida. (2017). Penggunaan Metode Role-Play Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara. Jurnal Forum Didaktik, 1(2), 83.
- Yusuf, Syamsu. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Waruwu Marinu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)”. Jurnal pendidikan Tambusai 07, no 1 (2023): 2896-2910.
- S. Samsu, “Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research \& Development).” Pusaka Jambi, 2021.
- Soleah, N. D., Nurfaizah, & Khaerunnisa. (2022). *Penerapan Metode Role Playing Berbasis 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Di Sd It Al- Akhyar Kota*

- Makassar Application Of Role Play Method Based On 3 Dimensions To Increase Students ' Creative Thin. C, 1–18.
- Ari Yanto. 2015. Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Cakrawala Pendas. 1 (1): 56.
- Santoso, Agus. 2010. Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. Jurnal Penelitian.
- Dweck Carol (2000). *Self-theories*. Columbia:Psychology Press.