

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Asra dan Basri. 2019. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Ismawati. 2016. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Pena Ilmiah* 1(1): 611–20.
- Lestari dan Basri. 2019. *Strategi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maulana, Yusuf, Nurzengky dan Kurniawati. 2018. "Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah." *Visipena* 9(2): 215-235.
- Nuraini, Zun. 2020. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru." *PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 4(3): 644–52.
- Ony. 2013. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Materi Pokok Masalah Sosial Di SDN Pangkemiri II Sidoarjo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa 2013, Universitas Jember*: 1–4.
- Rojuli, Subkhan. 2016. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Sadirman. 2018. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.

Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Taniredja. 2013. *Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Ulfah, Maria. 2014. "Penggunaan Alat Peraga 'Blok Pecahan' Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Cakung Barat 04 Pagi." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Yenti, Asri & Oktaviany. 2020. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*: 179–83.

