

## Daftar Pustaka

### Sumber Buku:

- Depdiknas, (2006). *Model Pembelajaran IPS Terpadu*. Departemen Pendidikan Nasional: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Depdiknas, (2008). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, (2010). *Model Pembelajaran IPS*. Malang: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas
- Depdiknas, (2010), *Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdiknas.
- Filsaime, D. K., (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar.(2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Hermawan, R., Mujono, dan Suherman, A. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan SD*. Bandung: UPI PRESS
- Hurlock, Elizabeth. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, B., Weil, M., dan Calhoun, M. (2011) *Models of Teaching Model-model Pengajaran: Edisi Kedelapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran. Penerjemah: Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza.
- Komalasari, kokom. (2010). *PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Komalasari, K. (2011). *Buku Ajar: Media Pembelajaran IPS*. Bandung: Program

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015  
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI.

- Mudjiono. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Munandar, Utami (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kretivitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, Utami (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Permendiknas. (2006). *Buku Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/ Mts*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Ruhimat, Toto. (2009). *Kurikulum Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rustam, M. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala, S. (2007). *Makna dan Konsep Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2006). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriya; Nurdin S; Susilawati. (2008). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: CV. Yasindo Multi Aspek.

**Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015**  
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Semiawan. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY.
- Somantri, Numan M. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta; PT. Asdi Mahasatya
- Sudjana, D. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Produstion.
- Suharsimi, A., Suhardjono dan Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdaya.
- Sumaatmadja, N. (1980). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni.
- Supriadi, Dedi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, D. (2001). *Kreatiivitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husaini. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015  
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

- Wahab, Abdul.(2009). *Metode dan Model-Model Mengajar: Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: CV Alfabeta
- Wilis, Ratna. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H. Dkk. (2006). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

#### **Sumber jurnal :**

- Widyatun, D. (2012). *Model Pembelajaran Role Playing* [online]. Tersedia di: <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2014/12/model-pembelajaran-role-playing.html> [diakses 21 Desember 2014].

#### **Sumber Skripsi dan Tesis :**

- Ning, Sari. (2011). *Penerapan Role Playing dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMK 45 kelas X-C Pariwisata Lembang Kabupaten Bandun Barat)*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Tidak Diterbitkan
- Nurrohmatul, Amaliyah. (2010). *Penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS*. (Tesis) Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Tidak Diterbitkan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015  
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Supardan, Dadang. (2000). *Kreativitas Guru Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif-Analitis terhadap Guru dan Implikasinya untuk Program Pengembangan Kreativitas Guru Sejarah Sekolah Menengah Umum di Kotamadya Bandung)*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Tidak Diterbitkan
- Harfi, Rina. (2014). *Penerapan Strategi Pembelajaran React (relating, experiencing, applying, cooperating, transferring) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS (penelitian tindakan kelas vii-d smp negeri 1 cimahi)*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Tidak Diterbitkan
- Priatna, Agi. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Task (tugas) Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah Dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015  
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)