

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhmmad. (1984). *Guru dalam Proses Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Alsa, A., (2004). *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi : Satu Uraian Singkat dan Contoh Berbagai Tipe Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (1999). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Edisi Revisi)Jakarta: Rineka Cipta.
- David. J.R. (1976). *Teaching Strategiesfor College Class Room*, P3G.
- Hamalik, Oemar. (1983). *Belajar dan kesulitan-kesulitan Belajar*, Bandung: Tarsito.
- Hidayati, Kana. *Manual Item and Test Analiysis (Iteman) Pedoman Penggunaan Iteman*. [online] Tersedia : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kana-hidayati-mpd/gambaran-umum-iteman.pdf> diakses tanggal : 30 September 2013
- Kamsina. (2008) “Metode dalam Proses Pembelajaran: Studi tentang Ragam dan Implementasinya”. *Jurnal Lentera Pendidikan*. 11, 101-141.
- Kartini, Tien. (2008). “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahian Sosia di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. *Jurnal, Pendidikan Dasar*. Nomor: 8. [online]. Tersedia : http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf. Diakses tanggal : 9 Oktober 2013.

Khaerani, Cahya. (2010). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam FITK UIN Syarif Hidayatullah. [online] tersedia
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/7182>. Diakses
tanggal: 9 Oktober 2013

Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Metzler, D.E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Phisycs : Apposible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest scores*. Am. J. Phys 70.

Mudairin. (2003). "Role Playing: Suatu alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan". *Buletin Pelangi Pendidikan* vol 6. 12-2003. [online] tersedia:
<http://www.infodiknas.com/role-play-suatu-alternatif-pembelajaran-yang-efektif-dan-menyenangkan-dalam-meningkatkan-keterampilan.html>

Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Munir. (2012). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nasution, S. (1982). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Pembelajaran*, Jakarta: Bina Aksara.

Noor, Fajar R.E. (2013). *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantu Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI. Tidak Dipublikasikan.

Purwanto. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Ruseffendi, E.T. (1998). *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Tarsito.

- Sagala, Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*, cet. XI. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Ras Budi Eko. (2011). Model Pembelajaran *Role Playing*. [online]. Tersedia: <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>. Diakses tanggal : 9 Oktober 2013.
- Subiyanto, Prof. Dr. (1988). *Evaluasi Pendidikan Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiono. (2011). *Statistika Untuk Penilaian*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman,S & Kusuma,Ys. (1990). *Petunjuk Praktis Untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijayakusuma.
- Surapranta, Sumarna. (2006). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Tafsir, Ahmad. (2004) *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, cet. IV, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wikipedia. (2012). *Permainan Peran*. [online]. Tersedia : http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_peran. Diakses tanggal : 9 Oktober 2013.
- Wira, Didik. (2008). *Karakteristik Media dalam Multiemdia Pembelajaran*. [online] Tersedia : <http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pe mbelajaran%C2%A0interaktif>. Diakses tanggal : 9 Oktober 2013