

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Ahmadi, A. (2013). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar - dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis dengan Program IBM SPSS 21 edisi 7*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Indrawan, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniasih, Imas, & Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Penyusun, T. (2017). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riadi, E. (2014). *Metode Statistika : Parametrik & Non-Parametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Santoso, S. (2014). *Statistik Multivariat : Konsep dan Aplikasi dengan SPSS (Edisi Revisi)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sardiman. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, J. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiani, A. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Siregar, E. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutikno, M. S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Wahab, A. A. (2013). *Metode dan Model - Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017). *E-learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika.
- Walgitto, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Skripsi :

- Afifi, F. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Sukoharjo Ii Tahun Ajaran 2016/2017*. Lampung: Tidak Diterbitkan.
- Alfionita, A. N. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Malang*. Malang: Tidak Diterbitkan.
- Mailawati, M. (2017). *Skripsi Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas XI SMA Negeri 1 Sidomulyo*. Lampung: Tidak Diterbitkan.
- Munawar, A. (2016). *Skripsi Pengaruh Media pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X AK 3 Di SMKN 3 Bandung*. Bandung: Tidak Diterbitkan.

Jurnal :

- Karina, R. M. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 61-77.

- Munir, Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang. *Jurnal Florea Volume 4 No. 1*, 36-41.
- Ningsih, D. T., Mugiadi, & Tarigan, H. (2014). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Portalgaruda.org*.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 135-142.
- Sundayana, R. (2016). Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Garut*, 8 (1), 31-40.
- Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran : Potensi dan Pengembangan. *PRISMA*, 910-918.

Internet :

- Fauziah, S. (2015, April 22). *Menggunakan Teknologi untuk Pendidikan Berkualitas*. Dipetik April 09, 2018, dari Kompasiana: https://www.kompasiana.com/syifafauz00/menggunakan-teknologi-untuk-pendidikan-berkualitas_55547f2b7397733a1490556f
- Firman, A. (2015). *Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*. Dipetik April 30, 2018, dari Asep Firman Membaca Adalah Jendela Dunia: <https://asepfirman17.wordpress.com/administrasi-pendidikan/silabus-dan-rencana-pelaksanaan-pembelajaran-rpp/>
- Hasugian, L. (2014, Agustus 13). *Pengertian Aplikasi*. Dipetik April 11, 2018, dari [Lesmardin1988: https://lesmardin1988.wordpress.com/2014/08/13/pengertian-aplikasi/](https://lesmardin1988.wordpress.com/2014/08/13/pengertian-aplikasi/)
- Mulyana, A. (2015, Februari 19). *Model Pembelajaran dan Model Pengelolaan Pembelajaran*. Dipetik April 04, 2018, dari Pendidikan Kewarganegaraan: <http://ainamulyana.blogspot.com/2015/02/model-pembelajaran-dan-model.html>
- Nurdiansyah, I. A. (2016, 05). *Pengertian dan Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing*. Dipetik 02 15, 2018, dari Rantai Guru:

<http://rantaiguru.blogspot.co.id/2016/05/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing.html>

Ristekdikti. (2018, Januari 17). *Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0*. Dipetik April 08, 2018, dari Kementerian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi : <https://ristekdikti.go.id/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/>

Samiun, A. (2015, 07 31). *Pengertian Asumsi Dalam Penelitian*. Dipetik 02 16, 2018, dari Informasi Ahli: <http://www.informasiahli.com/2015/07/pengertian-asumsi-dalam-penelitian.html>

Satya, Y. (2014, Agustus 23). *Penerapan Teknologi Pendidikan Tingkatkan Minat Belajar*. Dipetik April 09, 2018, dari Harian Ekonomi Neraca: <http://www.neraca.co.id/article/44596/penerapan-teknologi-pendidikan-tingkatkan-minat-belajar>

Umami, F. C. (2016, 06). *Model Pembelajaran Role Playing*. Dipetik 02 15, 2018, dari Fatrikah Choirul Umami: <http://fatrikah.blogspot.co.id/2016/06/model-pembelajaran-role-playing.html>

Uno, H. B. (2014). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.