

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, A. & Urbina, S. (1998). *Tes Psikologi (Edisi Terjemahan)*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Apriliana, Siska Dewi (2017). *Pengaruh Pendekatan Open Ended dan Model Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika di kelas VIII SMPN Seyegan*. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/470>
- Amri, S. & Ahmadi K. I. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Arda, N.S (2020). *Analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa sma negeri 1 ciruas kota serang pada materi geometri*. *Wahana Didaktika*.
- Asyafah, Abas (2019). *Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)*. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Celume, M-P et al (2019). *Fostering Children and Adolescents' Creative Thinking in Education. Theoretical Model of Drama Pedagogy Training*.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02611>
- Cramond, B, Kim, D, etc. (2022) *What do educators need to know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A comprehensive review*
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1000385>
- Creswell, J. W. (2008). *Qualitative Inquiry and Research Design* . London: Saga Publiccation. Inc
- Creswell, J.W. (2012). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Desi Rosita (2021). *"Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SIswa kelas IV SDN Jeddih 4"*.
<http://repo.stkippgri-bkl.ac.id/id/eprint/1312>
- Dewi, Novia (2017) *Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok b di taman kanak-kanak gugus vii kecamatan buleleng*. *e-Journal*

Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5. No 3.

- Diarini, Nonie Risma (2021). *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo. Undergraduate (S1) thesis, IAIN PONOROGO.* <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/17823>
- Djalal Fauza (2017). *“Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran”.* Sumatera Utara. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarasyad/article/view/115>
- Ghozali, I. (2013). *Desain Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif untuk Akuntansi, Bisnis, dan Ilmu Sosial Lainnya.*
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23.*
- Ginting, Br (2019). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Ar - Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open-Ended Berbasis Brain-Gym .* <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5442>
- Gorvine, H. (1970). Teaching History through Role Playing. *The History Teacher*, 3(4), 7–20. <https://doi.org/10.2307/3054320>
- Grace Levit, et al. (1995). *“How to use role playing”.* Brooklyn College
- Grand Rapids, Mich. : Baker Books. (1998) *The Christian educator's handbook on teaching. United States of America.*
- Green, D., & Cassani, M. K. (2020). *Scenarios, Stakeholders, Autonomy, and Choice: Using Role-Play to Facilitate Transformational Learning Experiences. Journal of College Science Teaching*, 49(5), 42–46. <https://www.jstor.org/stable/27119198>
- Guilford J.P. (1970), *Three Faces of Intellect, American Psychological Bulletin* 14, 469-479.
- Hasibuan, S.D (2020). *Implementasi pembelajaran matematika berbantuan microsoft excel untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika* p-ISSN 2623-2251.
- Hébert, TP, Cramond, B., Neumeister, KLS, Millar, G., dan Silvian, AF (2002). E. Paul Torrance: *Kehidupan, prestasi, dan warisannya. Pusat Riset Nasional Berbakat dan Berbakat (NRC/GT). Connecticut: Universitas Connecticut.*

- Hera, Juwita (2021) *Hubungan antara iklim kelas dan intelegensi dengan sikap kreatif siswa di sekolah alam. Undergraduate thesis*, UIN Raden Intan Lampung.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Hye-Yun, J dan Hwa-Kyeong, L (2023). "Nurturing Group Creativity in Mathematical Modeling through Role Playing". <https://doi.org/10.1002/jocb.583>
- Jafar, K (2015). *Studi Perbandingan Metode Inkuiri dan Metode Ceramah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Min Penggajawa Kecamatan Nangapanda Kabupaten Ende Provinsi NTT*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/18399-Full_Text.pdf
- Joyce, Bruce R. (2015). *Models of teaching / Bruce R. Joyce, Marsha Weil, and Emily Calhoun. United States of America*.
- Kamplyis, Panagiotis (2014). "Nurturing creative thiking". <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227680.locale=en>
- Kasanah, A, S, et al. (2019). *Keefektikan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa*. Semarang. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Larsen, R.J., Buss, David M. 2002. *Personality Psychology: Domain Of Knowledge About Human Nature*. New York: McGraw Hill.
- Muawanah I.E (2021). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review*. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Mihaly Csikszentmihalyi (1997). *"Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention"*. New York
- Miselina, R, et al (2020). *Pengaruh kegiatan robotika terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa usia sd. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*
DOI:<https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14555>
- Muhasim (2017). *Pengaruh Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/46>
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Munandar, S. (2002). *Pengembangan Alat Pengukuran Kreativitas Figural. Jurnal Pendidikan Matematika*, 24(1), 97-102.

- Murphy, K. R., & Davidshover, C. O. (1994). *Psychological Testing: Principles and Applications*. (5th Ed). New Jersey: Prentice Hall.
- Nanette O'Brien, & Bárbara Gallego Larrarte. (2018). *Getting Ready for "The Modernist Party as Pedagogy": A Critique*. *Journal of Modern Literature*, 41(4), 84–89.
<https://doi.org/10.2979/jmodelite.41.4.06>
- Novianti, Suci (2016). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep Evolusi Pada Siswa SMA*. <http://repository.upi.edu/id/eprint/30725>
- Nurhasana, Een (2016). *Pelatihan Bermain Peran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa Slb B Dan Slb C Tunas Harapan Karawang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Universitas Singaperbangsa Karawang.
 DOI: <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1470>
- Nurjanah, et al (2021). *Pengaruh Penerapan Online Project Based Learning Dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPA*. Buana Pendidikan. DOI : <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3161>
- Penner, Erin Kay. *Making No Apologies for Difficulty: Putting Modernist Form at the Center of Classroom Discussions*. *Journal of Modern Literature* 37.2 (2014): 1–19. Print. Publishing Company, New York.
- Ramhaniah, Neli. (2023). *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Publica Indonesia Utama, Anggota IKAPI DKI Jakarta 611/DKI/ 2022.
[https://books.google.co.id/books?id=klvoEAAAQBAJ&lpg=PA209&ots=KdVTuyFDui&dq=.%20Oleh%20karena%20itu%2C%20menciptakan%20lingkungan%20kelas%20yang%20mendukung%20menjadi%20langkah%20krusial%20dalam%20meningkatkan%20kemampuan%20berpikir%20kreatif%20siswa%20\(Fajarini%2C%202018\).%20&lr&pg=PR4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=klvoEAAAQBAJ&lpg=PA209&ots=KdVTuyFDui&dq=.%20Oleh%20karena%20itu%2C%20menciptakan%20lingkungan%20kelas%20yang%20mendukung%20menjadi%20langkah%20krusial%20dalam%20meningkatkan%20kemampuan%20berpikir%20kreatif%20siswa%20(Fajarini%2C%202018).%20&lr&pg=PR4#v=onepage&q&f=false)
- Santrock, J. W. 1995. *Adolescence 6th Edition, Perkembangan Remaja Edisi Keenam*. Jakarta: ERLANGGA.
- Schrier, K. (2017). *Designing role-playing video games for ethical thinking*. *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 831–868.
<http://www.jstor.org/stable/45018706>
- Shaw, C. M. (2004). *Using Role-Play Scenarios in the IR Classroom: An Examination of Exercises on Peacekeeping Operations and Foreign Policy Decision Making*. *International Studies*

- Perspectives*, 5(1), 1–22. <http://www.jstor.org/stable/44218859>
- Sholehah, N.D (2023). *Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas V di SD Al-Akhyar Kota Makassar*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/34079>
- Sigh, A.K (1986). *Test Measurements and Reaserch Methods in Behavioral Sciences*. New Delhi: Tata McGraw-Hill Pub.
- Soelah, D.N et al. (2023) *Penerapan Metode Role Playing Berbasis 3D untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas V di SD IT Al-Akhyar Kota Makassar*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/34079>.
- Sternberg, R. J. (2003). *Wisdom, intelligence, and creativity synthesized*. Cambridge University Press. New York.
- Sugiyono (2012). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmo, U., Hidayat, W., Zukarnaen, R., Hamidah, M., & Sariningsih, R. (2012). *Kemampuan dan Disposisi Berpikir Logis, Kritis, dan Kreatif Matematik (Eksperimen terhadap Siswa SMA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Strategi Think-TalkWrite)*. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 17-33.
- Susilo, Herawati (2016). *Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Search Solve Create And Solve Di SMA*. *Prosiding Seminar Nasional Biologi 2016*_ ISBN: 978-602-0951-11-9.
- Swell, L. (1968). *Role-Playing in the Context of Learning Theory in Casework Teaching*. *Journal of Education for Social Work*, 4(1), 70–76. <http://www.jstor.org/stable/23038465>
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual Research Edition-Verbal Tests, Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B*. Personnel Press. Washington DC.
- Torrance, E.P., (1992). *Creativity*. National Education Association, United States.
- Torrance, EP (1962a). *Pengujian dan bakat kreatif*. *Pendidikan Pemimpin*. 20, 7–72. doi: 10.1037/13134-000
- Venable, B. B. (2001). *Using Role Play to Teach and Learn Aesthetics*. *Art Education*, 54(1), 47–51. <https://doi.org/10.2307/3193893>

- Wardhani, L. (2008). *Penggunaan Tes Kesahihan Circle untuk Mengukur Kemampuan Kreativitas Figural Siswa. Jurnal Penelitian & Pengukuran Psikologi*, 1(1), 76-80.
- Webster, P. R. (1990). *Creativity as Creative Thinking. Music Educators Journal*, 76(9), 22–28.
<https://doi.org/10.2307/3401073>
- Wijaya, A.K (2020) *Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing Untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Universitas Tanjungpura.*
<http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/32012>
- Wina Sanjaya (2011) *Kurikulum dan pembelajaran : teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group.
- Yunitasari, Septiyani Endang (2016) *Efektivitas metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik : Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 Kabupaten Bandung. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Zadet, D.T et al (2016) *Effect of combined teaching method (role playing and storytelling) on creative thinking of fourth-grade students in the course of heaven gifts.* doi: 10.4314/jfas.v8i2s.113