

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA KELAS V SDN 1 KLUMPIT**

**Muhammad Boy Saputro, F. Shoufika Hilyana, Sekar Dwi Ardianti**

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Diterima : 18 Juni 2023

Disetujui : 15 Juli 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menentukan peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diajar menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar. Penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest Posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Klumpit. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SDN 1 Klumpit yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes dengan rincian *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yaitu uji normalitas sebagai uji prasyarat dan uji N-gain untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa meningkat setelah menerapkan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar. Hasil dari uji N-gain diperoleh nilai 0,58. Artinya nilai tersebut menurut Hake (1999) terletak di antara 0,30 – 0.70 dengan kriteria peningkatan pemahaman konsep sedang.

**Kata Kunci:** model *role playing*, kartu bergambar, pemahaman konsep IPA

**Abstract**

The purpose of this study was to determine the increase in students' conceptual understanding skills after being taught using the *role playing* model assisted by picture card media. This research is quantitative using a *Pre-Experimental Design* with the type of *One Group Pretest Posttest*. The population of this study were fifth grade students at SDN 1 Klumpit. Sampling was carried out using saturated sampling technique. The sample of this research is all students of class V SDN 1 Klumpit, totaling 29 students. The data collection technique for this research is a test with details of the *pretest* and *posttest*. The data analysis technique used in processing the data is the normality test as a prerequisite test and the N-gain test to test the hypothesis. The results showed that students' conceptual comprehension skills increased after applying the *role playing* model assisted by picture card media. The results of the N-gain test obtained a value of 0.58. This means that according to Hake (1999) the value lies between 0.30 – 0.70 with the criteria for increasing moderate conceptual understanding.

**Keywords:** *role playing* models, picture cards, understanding the concept of science

## PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia yang sangat penting adalah pendidikan, oleh karena itu seseorang memerlukan Pendidikan sejak lahir hingga sampai tua bahkan sampai akhir hayatnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana dengan tujuan mewujudkan suasana beserta pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang berupa spiritual, religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut (Arifin, 2017) mengatakan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di sekolah dasar terdapat salah satu pelajaran yaitu IPA, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mencakup materi terkait pengetahuan sekitar alam yang berdekatan dengan kehidupan peserta didik. Astawan dan Agustina (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang cermat, menggunakan prosedur yang tepat, dan penjelasan dengan argumentasi yang valid sehingga dapat ditarik kesimpulan yang benar. Dalam mata pelajaran IPA pemahaman konsep peserta didik sangatlah diperlukan. Pentingnya pemahaman konsep ini dijelaskan oleh Hendriana (2017) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep yaitu kemampuan menerapkan dan menguasai materi

yang telah dipelajari hingga mampu menjelaskannya melalui kalimatnya sendiri. Juwanita (2020) mengatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik mampu memahami suatu konsep ataupun fakta dan menjelaskannya menggunakan kalimatnya sendiri dengan tidak mengubah makna dari suatu konsep tersebut.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru kelas V SDN 1 Klumpit, mengatakan masih banyak siswa yang memahami pelajaran IPA secara sepenuhnya, terutama dalam membahas konsep materi. Hal itu dibuktikan dengan tes pra penelitian yang dilakukan dengan hasil hanya sekitar 27% siswa yang mampu memahami konsep IPA dengan baik dan benar. Adapun hasil observasi, di dalam proses berlangsungnya pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, selain itu guru tidak mengajak siswa agar terlibat langsung dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Ketika proses belajar mengajar siswa tidak diberikan kesempatan bertanya atau memberi tanggapan selama proses pembelajaran oleh guru, yang berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik.

Penerapan model yang tepat dalam pembelajaran tentunya mampu menciptakan pemahaman konsep peserta didik yang lebih baik serta siswa dapat merasakan secara langsung dalam pembelajaran (Ardianti, 2022). Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa salah satunya yaitu model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang melakukan adegan menjadi benda atau makhluk tertentu

untuk memahami terhadap isi yang disampaikan melalui peran sehingga tidak bosar saat mengikuti pembelajaran berlangsung (Akollo, Wattide, & Lesbatta, 2020). (Anggraini & Putri, 2019) mengatakakan bahwa *Role Playing* merupakan model pembelajaran agar meningkatkan perkembangan berbagai aspek perkembangan salah satunya mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, karena subjek diminta untuk melakukan peran atau gerakan tertentu. Melalui pembelajaran *role playing* nantinya siswa secara tidak sengaja akan menjelaskan pemahamannya tentang materi yang dipelajarinya, disisi lain siswa dituntut untuk saling bertukar pikiran dengan kelompoknya untuk memahami isi dari cerita. Hal ini didukung oleh Ditta Safitri Harahap (2018) dalam penelitiannya menggunakan model *role playing* menunjukkan rata-rata nilai pemahaman konsep lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai, memanfaatkan media dalam pembelajaran juga sangat bermanfaat dan dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu menunjang selama proses pembelajaran, sehingga makna yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran mampu terwujud secara efisien dan efektif (Nurrita, 2018). Salah satu media yang bisa digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep adalah kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan sebuah kartu yang digunakan untuk memancing siswa agar berinteraksi dengan tepat dan efektif supaya kemampuan interpersonal pada peserta didik dapat ditingkatkan

(Rosaliasari, 2019). Kartu bergambar ini nantinya digunakan sebagai identitas yang diperankan oleh siswa dalam bermain peran, selain itu nantinya kartu bergambar ini digunakan sebagai pekerjaan siswa untuk menyusun sesuai yang sudah diperankan hingga menjasi suatu konsep atau materi tertentu. Keberhasilan penggunaan media kartu bergambar dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Adzkia Husnul Adibat (2021) menunjukkan nilai rata-rata pemahaman konsep meningkat sebesar 17,82. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA sesudah diterapkan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memakai jenis *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest-Posttest*. Design ini digunakan kepada kelas yang diberikan *pretest*, lalu diberikan *treatment* dan di akhirnya diberikan *posttest*. Hal ini memungkinkan untuk mengetahui hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan Sugiyono (2018).

Populasi yang digunakan didalam penelitian yaitu siswa kelas V SDN 1 Klumpit tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel yang menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel (Sugiyono (2018). Sampel penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SDN 1 Klumpit yang berjumlah 29 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah tes. Menurut Hilyana (2019) tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang

peserta didik telah menguasai materi pelajaran yang sudah diberikan. Penelitian ini menggunakan tes subjektif berupa uraian, instrument tes dianalisis menggunakan validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakannya. Tes diberikan sebanyak dua tahap, *pretest* untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan *posttest* untuk menilai kemampuan pemahaman konsep sesudah mendapatkan perlakuan penerapan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas sebagai prasyarat, selanjutnya pada pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sesudah diterapkan menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Klumpit, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 April 2023 hingga 11 Mei 2023, dengan rincian *pretest* satu kali, tiga kali perlakuan pembelajaran, dan *posttest* satu kali. *Pretest* diberikan siswa terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan kartu bergambar sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah di berikan perlakuan dengan penerapan model *role playing* berbantuan kartu bergambar, pada pertemuan akhir diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai pemahaman konsep peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Siswa

No.	Statistik	Pretest	Posttest
1	Jumlah Siswa	29	29
2	Jumlah Soal	7	7
3	Jumlah Nilai	1550	2328
4	Rata-rata	53,4	80,3
5	Nilai Maksimum	93	96
6	Nilai Minimum	25	57

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar. Tujuan penelitian dapat dicapai dengan rumusan masalah yang diajukan yaitu, apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman

konsep IPA siswa sesudah diajarkan menggunakan model *role playing* berbantuan kartu bergambar. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah diajukan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas hipotesis terlebih dahulu sebagai prasyarat analisis data.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest pemahaman konsep	.152	29	.084	.930	29	.054
posttest pemahaman konsep	.158	29	.063	.932	29	.060

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov disimpulkan bahwa data dari nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep siswa berdistribusi normal. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan yaitu uji N-gain, yang

bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar

Tabel 3 Hasil Uji N-gain

Data	Hasil N-gain	Kriteria N-gain
<i>Pretest - Posttest</i>	0,58	Sedang

Dari hasil analisis menggunakan uji N-gain memperoleh hasil 0,58 yang menunjukkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa meningkat pada kategori sedang. Hasil tersebut mengatakan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa sesudah mendapatkan pembelajaran model *role playing* berbantuan media kartu bergambar. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

Rata-rata nilai siswa sesudah diberi penerapan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar mencapai 80,3 lebih baik dibandingkan sebelumnya yaitu hanya 53,4. Berdasarkan data tersebut rata-rata nilai pemahaman konsep IPA siswa meningkat sebesar 26,8 setelah diberikan perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPA siswa yang menggunakan model *role playing* berbantuan media kartu

bergambar lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya.

Perolehan hasil peningkatan kemampuan pemahaman konsep disebabkan karena penggunaan model *role palying* berbantuan kartu bergambar. Iman (2022) mengatakan bahwa untuk sekolah dasar pembelajaran menjadi sangat menarik apabila model pembelajaran menggunakan permainan, karena sesuai pada pengembangan siswa, oleh karena itu siswa tertarik dan tidak merasa bosan. Yusnarti (2021) menyatakan bahwa *role playing* mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga menumbuhkan semangat siswa untuk memahami materi pembelajaran. Paudi (2020) menyatakan bahwa dengan *role playing* bertujuan agar siswa mampu meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkannya melalui cerita yang menampilkan siswa berperan menjadi tokoh hidup atau benda mati dalam materi yang sedang

dipelajari. Hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Delfiana Cibro (2022) yang menyimpulkan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan pemahaman konsep yang dilihat dari nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*.

Pada pelaksanaan pembelajaran *role playing* berbantuan kartu bergambar melibatkan banyak siswa untuk terciptanya materi yang dipelajarinya, dengan itu siswa akan termotivasi menerima dan mencerna materi dengan lebih mudah. Rahmah (2019) mengatakan model *role playing* siswa mendapatkan banyak kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran siswa akan menjadi aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang akan memberikan pengalaman yang mengesankan dan juga mendapatkan pengetahuan yang cukup melekat di memori otaknya. Hal ini sependapat dengan Savitri (2019) yang mengatakan aktivitas siswa menjadi lebih efektif dan pemahaman siswa terkait materi juga meningkat, karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Siswa yang memainkan peran akan menggunakan kartu bergambar sebagai identitasnya, penggunaan kartu bergambar ini akan mempermudah siswa dalam mengingat dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Sependapat dengan itu, Ramadanti (2021) menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar akan merangsang kreativitas dan daya ingat siswa. Dengan penggunaan kartu bergambar siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kadondi (2019) juga menyatakan bahwa media kartu bergambar mampu menarik perhatian siswa, memancing respon

siswa, memperjelas konsep untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh Adkia Husnul Adibat (2021) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar terbukti berpengaruh dalam hasil pemahaman konsep.

Diterapkannya pembelajaran *role playing* berbantuan kartu bergambar ini siswa secara tidak sengaja akan menjelaskan pemahamannya tentang materi yang dipelajarinya, disisi lain siswa dituntut untuk saling bertukar pikiran dengan kelompoknya untuk memahami isi dari cerita. Nurhamami (2021) juga menyatakan dengan *role playing* peserta didik mampu mendeskripsikan pemahaman konsep melalui praktek dan contoh yang menyenangkan. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Riyani Nurul Aziz (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* terbukti meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Siswa juga diajak berkelompok untuk mengerjakan LKPD dengan menyusun kartu bergambar yang diperankan dalam cerita hingga menjadi materi proses terjadinya siklus air. Indrianingrum (2020) dalam penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selanjutnya siswa akan berdiskusi dan saling bertukar pikiran bersama sehingga siswa mengenai konsep materi yang sudah diperankan dengan baik dan benar. Sependapat dengan itu, Cibro (2022) mengatakan bahwa pembelajaran *role playing* siswa akan menjadi aktif, berinteraksi dan berbagi informasi dengan temanya untuk memahami konsep. Pada tahap ini siswa

mendapatkan kesempatan untuk menuliskan materi mengenai konsep siklus air yang mereka pahami dari cerita yang sudah diperankan dengan cara berdiskusi bersama kelompoknya. Wijaya (2019) mengatakan model *role playing* adalah pembelajaran dengan desain melibatkan banyak siswa dengan cara mendalami materi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. Hal tersebut didukung penelitian sebelumnya oleh Priaji (2020) yang menyimpulkan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan perbandingan pembelajaran sebelum dan setelah penerapan model *role playing* berbantuan kartu bergambar terlihat perbedaan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam pemahaman konsep IPA yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan kartu bergambar dapat lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil perhitungan analisis menggunakan N-gain diperoleh nilai 0,58 yang dikategorikan dengan kriteria peningkatan sedang. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa setelah diajar model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu bergambar. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada siswa agar secara langsung terlibat dalam materi tersebut sehingga siswa dapat mudah memahami konsep yang dipelajari. Model *role playing* berbantuan media kartu bergambar terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA

siswa. Oleh karena itu, diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan model *role playing* berbantuan media kartu bergambar sebagai cara meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidat, A. H., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *Pengaruh Media Kartu Bergambar Kelas V Sd Muhammadiyah Pesarean*.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Didaxei: Jurnal Pendidikan*. 1(1): Halaman 41-52.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jeced: Journal Of Early Childhood Education And Development*, 1(2), 104–114.
- Ardianti, S. D., & Raida, S. A. (2022). The Effect Of Project Based Learning With Ethnoscience Approach On Science Conceptual Understanding. *Journal Of Innovation In Educational And Cultural Research*, 3(2), 207–214. <https://doi.org/10.46843/Jiecr.V3i2.89>.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/Multilateral.V16i1.3666>.
- Astawan I Gede & I Gustiayu Tri Agustina, 2020. Pendidikan Ipa Sekolah Dasar Di Era Revolusiindustri 4.0. Bandung: Nilacakra.

- Aziz, R. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Bagi Anak Tunagrahita Di Slb A Ykab Surakarta. *Progress In Retinal And Eye Research*, 561(3), S2–S3. <https://doi.org/10.30595/Pssh.V3i.368>
- Cibro, D. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Play Role Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di Smp Swasta Harapan*.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. Area-D American Education Research Association's Division D, Measurement And Research Methodology.
- Harahap, D. S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Smp Swasta Harapan Mekar Medan Marelan T.P 2017/2018*.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hardskills Dan Softskill Matematik Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Hilyana, F. S. (2019). *Pendampingan Pembuatan Interactive Smart Test Secara Kreatif Dan Inovatif Berbasis Tik*. 22–25.
- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Alim | Journal Of Islamic Education*, 3(1), 105–118. <https://doi.org/10.51275/Alim.V3i1.205>.
- Indrianingrum, N. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Pemahaman Ips Kelas 8 Smp Baitul Quran Ponjong*. 3.
- Juwanita, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas Iv Sd N 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Molecules*, 2(1), 1–12.
- Kadondi, K. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 291 Inpres Buntudatu Kecamatan Mengkendek Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 291 Inpres*.
- Nurhamami, S. S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ips Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 3(01), 178–185. <https://doi.org/10.31004/Joe.V3i01.360>.
- Nurrita Teni. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*, (1), 7-8.
- Paudi, Z. I. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V7i2.14022>.
- Priaji. (2020). *Peningkatan Pemahaman Konsep Circular Flow Diagram Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Monopoli*. 6(1), 31–44.
- Rahmah, S. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil



- Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Prosedur Penanganan Barang Bawaan Tamu. *Journal Of Education Action Research*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.23887/Jear.V3i1.17083>.
- Ramadanti, E. (2021). *Media Kartu Bergambar Untuk Optimalisasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5–6 Tahun*. <http://repository.uin-suska.ac.id/38114/>.
- Rosaliasari, K. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*.
- Savitri, E. N., & Retnaningsih, R. (2019). Peningkatan Aktivitas Belajar Ipa Melalui Real Science Mask Menggunakan Role Playing Model. *Jipva (Jurnal Pendidikan Ipa Veteran)*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.31331/Jipva.V3i2.958>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Wijaya, R. F., Denny, Y. R., & Darman, D. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbasis Role Playing Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika Untirta*, 2(1), 202–210. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/article/view/9724>.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.89>