

DAFTAR PUSTAKA

- Abidat, A. H., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *Pengaruh Media Kartu Bergambar Kelas V SD Muhammadiyah Pesarean*.
- Aen, R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(3), 99-103.
- Afifi, F. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017*. Lampung.
- 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.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- 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.
- 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>.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astawan I Gede & I Gusti Ayu Tri Agustina, (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Nilacakra.
- Astuti, V. J. (2018). *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII A Dan VII B Pangudi Luhur Wedi Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Aziz, R. N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Bagi Anak Tunagrahita DLB A Ykab Surakarta*.
- Barus, M. (2022). Literasi Sains Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pendistra: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra*, 5 (1), 17-23.

- Cibro, D. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Play Role Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di SMP Swasta Harapan.*
- Daha, R. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Dalam Pembelajaran Di Kelas IV SD Negeri Longka Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2020/2021.*
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gultom, T. M. (2022). *Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Balai T.P. 2021/2022.*
- 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.*
- Hartawan, I. M. (2018). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Nurus Sa'adah 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. *Jurnal Warna Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.*
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hardskills dan Softskill Matematik Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- 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. <https://doi.org/10.30595/Pssh.V3i.368>.
- 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.*
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>.
- Kusuma, T. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Palembang.*
- Lubis, N. M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) T.A 2018/2019.*
- Mardalela, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 7(April), 128–136.
- Mariyaningsih, N. & Hidayati, M. (2018). *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di kelas-Kelas Inspiratif.* Surakarta: CV Kekata Group.
- Musdalifah, Siti. et.al. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner. *Jurnal tata boga.*
- Mustikawati, N. I., & Vebrianto, R. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS berbasis Role Playing. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 3 (1) (2022), 38-45.
- Nasution, M. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.*
- Novita, L., Rostikawati, R. T., & Fitriani, K. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah pendidikan*, 4 (1), 34-39.
- 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.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Si Buku Media
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>.
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2019). Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15097>.
- 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>.
- Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ika Vol 8 No. 2*, 8(2), 304–314.
- Priaji, (2020). *Peningkatan Pemahaman Konsep Circular Flow Diagram Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Monopoli*. 6(1), 31–44.
- Primayanti, L. P. D., & Dewi, P. Y. A. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester I Sekolah Dasar Triamerta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 45–54. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>.
- Rahayu, Y. (2022). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan. *Didactical Mathematics*, 4(1), 119–126. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2040>.
- 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>.
- Rahmalya, K. (2019). *Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandar Lampung*.

- 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*.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D. K. (2021). *Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Kelas Viii Smp Negeri Satu Atap Tanjung Balai T.P. 2021/2022*.
- 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>.
- Sayekti, I. C. (2019). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256>.
- Siu, O. C. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Kooperatif Model STAD. *Al Bayan Jurnal*, 3(2), 70–83. <http://albayanjournal.com/index.php/albayan/article/view/9%0Ahttps://albayanjournal.com/index.php/albayan/article/download/9/11>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsiah. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Menyimak Dialog Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros. *Journal of Controlled Release*, 11(2), 430–439.
- Tafonao, Talizaro, (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018.
- Widiyanto, Mikha. (2013). *Statistika Terapan. Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>.

- 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>.

