

DAFTAR PUSTAKA

- A AtKisson. (2008). *The ISIS Agreement: How Sustainability Can Improve Organizational Performance and Transform the World*. Roudledge.
- Abidat A H. (2021). *Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V SD Muhammadiyah Pesarean Adiwera Tegal*. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media.
- Aini, F. N., Hilyana, F. S., & Wanabuliandari, S. (2022). Implementasi Model Auditory Intellectually Repetition Berbantuan Media Geoboard Batik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3344–3354.
- Aisah, S. (2023). Menerapkan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di Mata Pelajaran IPA Kelas X Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(1), 73–82.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Kencana.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamial Learning Center.
- Amri, A., & Ahmadi, A. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 41.
- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Manazhim*, 5(1), 323–334.
- Apriliyana, D. A., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166–4173.
- Arnidha, Y. (2017). Analisis Kemampuan Pengetahuan Konseptual dan Prosedural Siswa SD dalam Pokok Bahasan Pecahan. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 2(1), 54–60.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

- Baeti, N. N. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1).
- Budiarti, R. (2011). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Student teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Makanan Kelas XI IPA MAN Sukoharjo*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- D Ash. (2000). *The Process Skill of Inquiry*. Foundation.
- D D Yolanda. (2020). *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery*. Guepedia.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Sabilarrasyad*, 2(1).
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Djumingin, S., Saleh, M., & Rosida, V. (2022). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- E Zuliana. (2017). Penerapan Inquiry Based Learnig Berbanntuan Peraga Manipulatif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Geometri. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 35–43.
- Fajar, A. P., Kodirun, Suhar, & L Arapu. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229–239.
- Garaika, & Darmanah. (2019). *Metodologi Penelitian*. CV. Hira Tech.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2015). *Startegi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara.
- Harahap, D. S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMP Swasta Harapan Mekar Medan Marelan*. Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Hidayah, Nurul, Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59–66.
- Huda, L., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2020). Menanamkan Nilai-Nilai Islami Pada Anak Usia Dini 3-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2).
- Jumadi. (2017). *Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. UNY Press.
- Khalilullah. (2014). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aswaja Pressindo.
- Khosim, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Suryamedia Publishing.
- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1028–1034.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Minat belajar Siswa. *SOCOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8.
- Kunandar. (2023). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajawali Pers.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Maanual dan Digital*. Ghalia Indoneia.
- Kusuma, T. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas x SMA Muhammadiyah 2 Palembang*. Palembang : Uin Raden Fatah.
- Luthfiah, C. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Mufrodlat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV SD S Islam Al-Furqon Tulang Bawang Barat*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Maharani, S. D., Wendra, I. W., & Gunatama, G. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas VIII B Mts AL-KHAIRIYAH Tegallingsah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Mahmudah, A. H., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2021). Implementasi Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jenis Mata Pencarian di Lingkungan Sekitar bagi Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 21–28.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. CV Kekata Group.
- Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2021). Penerapan Media Kaartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35–43.
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Jayapangus Press.
- Nuraini, Fivi, & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1(4).
- Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Nursehah, U., & Rahayu, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cipocok Jaya 2. *Jurnal Pelita Calistung*, 1(2), 40–45.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Sibuku Media.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call For Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 596–601.
- Prasetya, Y. K., & Khabibah, S. (n.d.). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 95–101.
- Pratiwi, H. N. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Primasturi, R. W. (2019). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa Kelas XI Bahasa SMA Kristen Satya

- Wacana Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Psikologi Konseling*, 15(2).
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- Rahmi, A., Fauzi, & Sulaiman. (2024). Pengaruh Model PBL Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Pada Materi Perkalian Kelas V SD Negeri Lampeuneurut. *Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 338–347.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2).
- Resti Juwanita. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Bumiayu*. Lampung : IAIN Metro.
- Ruqoyyah, S., Sukma, M., & Linda. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. CV.Tre Alea Jacta Padagogie.
- Sa'diyah, M. M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Siswa Kelas VII SMPN 1 Rambipuji Kabupaten Jember*. Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Safitri, Y. (2017). Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. *ALIBKIN: JURNAL Bimbingan Konseling*, 5(4).
- Sagala, S. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Masalah Problematika Belajar dan Mengajar*. Alfabeta.
- Sari, L. P. (2023). *Pengaruh Model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dengan Media E-Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self Responsibility Siswa*.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. CV. Cipta Media Edukasi.

- Sinambela, E. (2015). Efektifitas Model Role Playing Terhadap Peningkatan Kompetensi Akuntansi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengantar Akuntansi II. *Ef. Model Role Play. Terhadap Peningkatan Kompetensi Akunt. Mhs. Dalam Mata Kuliah Pengantar Akunt. II*, c(p), 486.
- Siti Sapuroh. (2010). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Konsep Biologi pada Konsep Monera*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Sugiani, A. T. (2022a). Perancangan Arsitektur Aplikasi Umat Bertanya Menggunakan Pendekatan C4 Model. *Jurnal Teknologi Terkini*, 2(9), 1–14.
- Sugiani, A. T. (2022b). Perancangan Arsitektur Aplikasi Umat Bertanya Menggunakan Pendekatan C4 Model. *Jurnal Teknologi Terkini*, 2(9).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sulistyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Universitas Jember*, 13(1), 68–73.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAKEM*. Pustaka Pelajar.
- Syazali, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 91–98.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah*, 5(3).
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144.
- W A F Dewi. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wanabuliandari, S., Bintoro, H. S., & Sumaji. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Wati, R. E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan

Powerpoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71–80.

Wiyono. (n.d.). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Siswa Kelas X E SMA Negeri 5 Banjarmasin. *Al-Ulum : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humainora*, 4(1).

Yuliani, N. L. S., Wiyasa, I. K. N., & Ganing, N. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gugus Kapten Kompyang Sujana Denpasar Barat. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2).

Yuni Sagita Sari. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V MIN 4 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.