

Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media *Giatorys* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Pembelajaran IPAS SD

Fenita Oktaviani Rachmat*, Hafiziani Eka Putri, Fitri Nuraeni.

PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, Jl. Veteran No. 8, Purwakarta 41115, Indonesia.

*fenitaaaor6@upi.edu

***Abstract.** Science process skills are very important to develop in the learning process, especially in science subjects because this will provide students with the tools to solve problems in their daily lives. Elementary school students' low science process skills is the background for this research. The aims of this research are to determine the effect of the role playing model assisted by giatorys media on improving students' science process skills in science and science learning in elementary schools; and to determine whether the science process skills of students who receive science learning using the role playing model assisted by giatorys media are better than students who receive science learning using the discovery learning model. The research method used was quasi-experimental with a total of 52 students as subjects. The following conclusions were obtained: 1) There is an influence in learning that applies the role playing model assisted by educational media on improving students' science process skills in science and science learning in elementary schools; 2) There is an increase in the science process skills of students who receive science learning using the role playing model assisted by giatorys media better than students who receive science learning using the discovery learning model.*

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Media *Giatorys*, Keterampilan Proses Sains.

Pendahuluan

Pada kurikulum merdeka terdapat berbagai pembaharuan salah satunya ialah mengalami perubahan dalam struktur kurikulum merdeka yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS yang kini diintegrasikan menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) [1]. Salah satu tujuan dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang tertuang dalam kurikulum merdeka yakni pentingnya membangun serta mengembangkan keterampilan proses sains siswa di sekolah dasar [2]. Keterampilan proses sains sangat penting untuk dikembangkan dan dibiasakan dalam proses pembelajaran karena hal tersebut akan menjadi bekal bagi siswa untuk bertahan hidup dengan menangani berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya serta dapat meningkatkan keberhasilan belajar kognitif siswa [3]. Adanya pengembangan keterampilan proses sains siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi lebih mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan yang telah diberikan oleh pendidik[4].

Namun pada kegiatan pembelajaran, keterampilan proses sains siswa masih dinilai rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 8 Nagrikaler kabupaten Purwakarta yang berjumlah 52 siswa, dimana hasil belajar IPAS siswa masih jauh dari apa yang diharapkan terlebih lagi pada aspek keterampilan proses

sains siswa. Keterampilan proses sains memiliki dua jenis yaitu keterampilan proses dasar sains dan keterampilan proses terintegrasi, namun dalam penelitian ini menggunakan keterampilan proses dasar sains karena dipandang sangat penting untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar yang menjadi pondasi awal dari adanya keterampilan proses sains terpadu, dimana keterampilan proses sains terpadu hanya difokuskan pada jenjang pendidikan lanjut [5]. Keterampilan proses dasar sains memiliki beberapa indikator seperti 1) mengamati, 2) mengklasifikasi, 3) menerapkan konsep, 4) memprediksi, 5) menginterpretasikan, 6) menggunakan alat, 7) melakukan percobaan, 8) mengkomunikasikan, 9) mengajukan pertanyaan [6]. Berdasarkan hasil observasi peneliti, dari sembilan indikator pada keterampilan proses sains siswa tidak terdapat satupun indikator yang berjalan sesuai dengan yang diharapkan, contohnya pada kegiatan pembelajaran pendidik masih mendominasi (*teacher centered*) dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk mengamati suatu permasalahan secara mandiri, siswa kurang dapat percaya diri ketika melakukan percobaan dan menggunakan alat yang pendidik suguhkan, siswa belum dapat menerapkan konsep yang telah didapatkan dari pendidik/sumber lain, dan belum dapat mengkomunikasikan hasil dari pengamatannya secara mandiri. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, terdapat banyak siswa yang masih pasif dan minimnya tingkat kreativitas siswa sehingga menyebabkan keterampilan proses sains siswa belum berkembang serta teroptimalisasi dengan baik [7]. Oleh karena itu, diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang dapat mendorong semangat dan keaktifan siswa serta mengembangkan keterampilan proses sains siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya, salah satunya ialah dengan menerapkan model *role playing*.

Model *role playing* atau sering disebut sebagai model bermain peran merupakan model pembelajaran yang dimana siswa dapat membagi sekaligus mempraktikkan salah satu peran dengan teman satu kelompoknya. Dalam penerapannya, *role playing* ini memiliki beberapa sintaks yaitu sebagai berikut: 1) pemanasan, 2) memilih peran, 3) menata panggung, 4) menyiapkan pengamat, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan [8]. Model *role playing* menekankan keaktifan siswa dalam mendalami suatu peran dan dalam pembelajaran yang didapatkan dari pembelajaran IPAS [9]. Melalui *role playing* siswa dapat meningkatkan keberaniannya dalam mengemukakan pendapat serta melatih kreatifitas siswa melalui permainan peran dimana hal tersebut sesuai dengan salah satu indikator dalam keterampilan proses sains siswa yaitu mengkomunikasikan [10]. Oleh karena itu, model *role playing* dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah model *role playing* memberikan pengaruh serta peningkatan terhadap indikator lainnya dalam keterampilan proses sains.

Disamping menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan juga adanya sarana atau media yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran IPAS agar dapat mendorong keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran [11]. Namun ketika memilih media pembelajaran, pendidik harus dapat cermat dan tajam karena media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat menentukan sesuai atau tidaknya informasi yang disampaikan melalui media tersebut [12]. Menurut teori perkembangan kognitif piaget, karakteristik siswa kelas V yang berada pada rentang usia 11-12 tahun termasuk dalam tahap operasional formal dimana siswa dapat berpikir secara abstrak sehingga siswa sudah dapat diberikan media pembelajaran yang bersifat abstrak [13]. Melalui media pembelajaran visual berbentuk cetak, satu gambar senilai dengan seribu kata sehingga siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan minatnya dengan adanya gambaran yang abstrak menjadi konkrit [14]. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

IPAS dengan materi sistem pernafasan manusia ialah media *giatorys* (*giant respiratory system*).

Media *Giatorys* (*Giant Respiratory System*) ialah media yang berukuran besar berbentuk gambar sistem respirasi atau pernafasan dimana hanya dapat dilihat oleh indra penglihatan sehingga di dalam media tersebut terdapat elemen yang dapat menarik perhatian siswa dan memiliki fungsi untuk membantu dalam proses pembelajaran. Disamping itu, penggunaan media *giatorys* ini diletakkan diatas ubin sehingga nantinya siswa menempati atau menginjak pada setiap organ sistem respirasi dengan posisi berdiri. Media *giatorys* ini merupakan media yang diciptakan oleh peneliti sendiri sehingga media ini termasuk dalam media terbaru/belum digunakan dalam penelitian lain.

Pada hasil penelitian di Indonesia terdahulu yang dilakukan oleh para peneliti dan pendidik, yang memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu model *role playing* ini berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dimana model ini membantu siswa secara efektif dalam meningkatkan keaktifan dan keinteraktifannya, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai tujuan yang mencapai tingkat ketuntasan maka dari itu diperlukan optimalisasi dan evaluasi serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan model *role playing* ini [15]. Penelitian terdahulu yang telah ada hanya terbatas pada pembahasan model *role playing* dalam hasil belajar IPAS sehingga belum terdapat penelitian terdahulu yang membahas tentang apakah terdapat pengaruh model *role playing* berbantuan media *giatorys* terhadap keterampilan proses sains siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan apakah model *role playing* berbantuan *giatorys* dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Maka dari itu, penelitian ini merupakan penelitian terbaru yang meneliti mengenai “Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media *Giatorys* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitiannya ialah Quasi Eksperimen yang dimana memiliki kelas kontrol, namun tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel lain yang dapat mempengaruhi pelaksanaan [16].

Lalu desain penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*. Dalam desain ini memiliki dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random, dilakukan perbandingan diantara kedua kelompok melalui skor *pretest* [16]. Berikut rancangan *non-equivalent control group design* [17].

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 1. *Non-Equivalent Control Group Design*

Populasi penelitian ini diantaranya ialah seluruh siswa sekolah dasar kelas V yang berada di kecamatan Purwakarta. Sementara itu, sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri 8 Nagri Kaler Purwakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah dokumentasi dan tes (*pretest* serta *posttest*). Sebelum instrumen tes diberikan kepada sampel dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pengujian instrumen terlebih dahulu kepada kelas yang berada satu tingkat diatasnya yaitu kelas VI yang telah melakukan pembelajaran dengan topik sistem pernafasan. Pengujian tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dari instrumen yang akan digunakan. Kemudian teknik analisis data yang digunakan dalam peneliti ini ialah analisis deskriptif;

analisis inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test*; dan analisis peningkatan dengan uji N-Gain.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Deskriptif Tes Keterampilan Proses Sains Siswa

Hasil penelitian ini memperoleh data keterampilan proses sains secara deskriptif dari kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah sebagai berikut.

Table 1. Analisis Deskriptif Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jenis Tes	Skor		Mean	sd
		Min	Max		
Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	25	50	35,00	6,633
	<i>Post-Test</i>	75	100	86,35	7,557
Kontrol	<i>Pre-Test</i>	25	50	35,58	7,117
	<i>Post-Test</i>	50	80	65,58	7,393

Berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh dari masing-masing kelas baik itu eksperimen maupun kontrol berada pada skor 25-50 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki keterampilan proses sains yang sama. Sementara berdasarkan nilai rata-rata *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang berbeda dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada keterampilan proses sains siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* lebih baik dari siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *discovery learning*.

2. Analisis Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa

Analisis Peningkatan menggunakan perhitungan N-Gain skor dan N-Gain persen dari hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan proses sains sebagai berikut.

Table 2. Hasil Perhitungan N-Gain skor

Kelas	N-Gain Skor	Keterangan	N-Gain Persen (%)	Keterangan
Eksperimen	0,80	Tinggi	80%	Efektif
Kontrol	0,47	Sedang	47%	Cukup Efektif

Berdasarkan Tabel di atas, menunjukkan bahwa N-Gain skor dan persen pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* lebih tinggi dan lebih efektif daripada kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning*.

3. Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Giatorys terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa

a. Persamaan Regresi Linear

Table 3. Rekapitulasi Persamaan Regresi Linier Sederhana

Model	<i>Unstrandarlized B</i>	<i>Std. Error</i>
<i>Constant</i>	52,142	4,256
<i>Pre-test</i>	0,977	0,120

Berdasarkan persamaan tersebut, maka dapat diketahui bahwa α (konstanta) bernilai 52,142; β (koefisien regresi) bernilai 0,977 dan memiliki tanda positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pelaksanaan penggunaan model *role playing* berbantuan *giatorys* dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa sebesar 0,977.

b. Koefisien Determinasi

Table 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error of the Estimate
0,858	0,736	3,965

Berdasarkan hasil tersebut, maka koefisien determinasi (D) diperoleh sebesar 73,6% sehingga dapat dimaknai bahwa penggunaan model *role playing* berbantuan media *giatorys* memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses sains siswa sebesar 73,6%. Selain itu, terdapat faktor lain yang mempengaruhi peningkatan keterampilan proses sains siswa sebesar $100\% - 73,6\% = 26,4\%$.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *giatorys* pada materi sistem pernafasan manusia untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniasari menghasilkan bahwa melalui penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan membangun salah satu indikator dalam keterampilan proses sains yaitu komunikasi yang efektif secara lisan maupun tulisan baik dengan guru maupun teman sebaya [18]. Selain itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ubudiyah menghasilkan bahwa dengan diterapkannya model *role playing* dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran lebih hidup, siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan HOTS yang diberikan [19].

Pengaruh model *role playing* berbantuan *giatorys* dalam meningkatkan keterampilan proses sains dapat dilihat dari hasil analisis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana. Hal tersebut dapat dilihat pada Table 3 dan Table 4 dimana penggunaan model *role playing* berbantuan *giatorys* memberikan pengaruh positif sebesar 73,6%. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* dapat memberikan siswa kemudahan dalam memahami materi mengenai sistem pernafasan manusia selama enam pertemuan. Sementara itu, terdapat sebanyak 26,4% pengaruh faktor lain yang mempengaruhi penggunaan model *role playing* berbantuan media *giatorys* terhadap keterampilan proses sains siswa yaitu banyaknya materi tidak seimbang dengan cakupan waktu yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa model *role playing* dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses sains siswa. Adanya pengaruh tersebut berkaitan dengan teori belajar humanistik yang dimana mendorong siswa untuk kreatif dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran [20]. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses siswa dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses bermain peran, mengamati permainan peran, berani mengemukakan pendapat berdasarkan hasil pengamatannya, dan meningkatkan kreativitas siswa dalam melakukan permainan peran.

Selain memberikan pengaruh, model *role playing* juga dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa yang dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif pada Table 1 dimana pada gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai *post-test* di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan keterampilan proses sains siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan

menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Sementara itu, dari hasil analisis peningkatan yang telah disajikan pada Table 2 dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan proses sains siswa yang mendapatkan pembelajaran model *role playing* berbantuan media *giatorys* mampu meningkatkan keterampilan proses sains siswa secara efektif dibandingkan dengan pembelajaran model *discovery learning*. Berdasarkan hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Girsang yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *role playing* [21]. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Saputro yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA dengan menggunakan model *role playing* yang dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis N-Gain sebesar 0,58 dalam kategori sedang [22]. Adanya peningkatan terhadap keterampilan proses sains siswa berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme dimana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata berupa keterlibatan langsung dalam membina pengetahuan baru [23]. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* menuntut siswa agar dapat mencari sendiri pengetahuan melalui sumber belajar buku dan internet serta melalui permainan peran yang dilakukan.

Sesuai dengan namanya, media *giatorys* merupakan media pembelajaran berukuran besar yang berbentuk organ sistem pernafasan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat konsep. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* tentunya terdapat hambatan seperti ukuran media yang kurang dapat menjangkau siswa dalam jumlah yang banyak sehingga ketika bermain peran dengan jumlah siswa yang banyak akan saling berdesakan. Namun, media ini dapat menarik minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar dapat memberikan perhatiannya, antusias serta aktif dalam kegiatan di kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *discovery learning*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model *role playing* berbantuan media *giatorys* untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada pembelajaran IPAS di SD yang telah dipaparkan pada Bab IV diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) terdapat pengaruh dalam pembelajaran yang menerapkan model *role playing* berbantuan media *giatorys* terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. 2) meningkatkan keterampilan proses sains siswa yang mendapatkan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *discovery learning*.

Referensi

- [1] Kemendikbud, "Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD."
- [2] I. D. Wijayanti and A. Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD," *Pendas J. Ilmu Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 3, pp. 310–324, 2023.
- [3] F. Nuraeni, M. D. Firdaus, and P. Rahayu, "Pengaruh Pendekatan *Science, Technology, Engineering, And Mathematics* (STEM) Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar," *Fondatia J. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 3, pp. 720–730, 2023.
- [4] Khoimatun, R. A. K. Dewi, and Atri, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek

- Terhadap Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 1 Karangkerta,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 6477–6488, 2023.
- [5] I. Ragil, W. Atmojo, D. Y. Saputri, and P. D. Wicaksana, “Analisis Aktivitas Pembelajaran yang Memfasilitasi Keterampilan Proses Sains Dasar pada Buku Tematik Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 131–135, 2023.
- [6] P. Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- [7] A. R. Saputra, I. R. W. Atmojo, and D. Y. Saputri, “Analisis Konten Keterampilan Proses Sains Dasar dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di SDN Tegalrejo No. 98 Surakarta,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, 2023.
- [8] F. Sari, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing,” *Satya Widya*, vol. 34, no. 1, pp. 62–76, 2018, doi: 10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76.
- [9] dkk. Rilfa, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Nglongsor Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2023.
- [10] Said, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan,” *Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 9–17, 2019.
- [11] V. Nurhidayati, F. Ramadani, F. Melisa, and D. A. E. Putri, “Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa,” *J. Binagogik*, vol. 10, no. 2, pp. 99–106, 2023, doi: 10.61290/pgsd.v10i2.428.
- [12] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [13] H. K. Wardani, “Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar,” *Khazanah Pendidik. J. Ilm. kependidikan*, vol. 16, no. 1, pp. 7–19, 2022, doi: 10.30595/jkp.v16i1.12251.
- [14] A. Kristanto, *Media Pembelajaran*, 1st ed. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- [15] Y. Ambarwati, D. Apriandi, and Panidi, “Meningkatkan Hasil Belajar IPAS siswa pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*,” *J. Ilm. Pendidik. Dasarasar*, vol. 8, no. 1, pp. 149–200, 2023.
- [16] L. Yuwanto, *Metode Penelitian Eksperimen*, 2nd ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*, 19th ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [18] A. A. Kurniasari, A. S. Nugroho, N. K. Umam, and N. W. Subayani, “Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 8582–8591, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1649.
- [19] I. Ubudiyah and R. Hosanah, “Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 4435–4444, 2023.
- [20] B. A. Habsy, D. Nashihah, and B. A. Atsila, “Teori Belajar Humanistik serta Penerapannya dalam Pembelajaran,” *Tsaqofah J. Penelit. Guru Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 658–673, 2023.

- [21] L. A. Girsang, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa,” *Pengemb. Penelit. Pengabd. J. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 74–83, 2023.
- [22] M. B. Saputro, F. S. Hilyana, and S. D. Ardianti, “Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Klumpit,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran ke-SD-an IO*, vol. 01, no. 2, pp. 1–23, 2023.
- [23] Saefiana, F. D. Sukmawati, R. Rahmawati, D. A. M. Rusnady, S. Sukatin, and S. Syaifuddin, “Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 150–158, 2022, doi: 10.33487/mgr.v3i1.3976.