



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 1, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/01/2025
 Reviewed : 02/02/2025
 Accepted : 02/02/2025
 Published : 05/02/2025

Yosefa Triani Wea¹
 Maria Herliyani Dua
 Bunga²
 Maria Helvina³

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD INPRES MADAWAT.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Inpres Madawat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa. Instrument penelitian menggunakan berupa soal tes dan lembar observasi. Kemudian data dianalisis menggunakan uji Normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji T-test dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji t, aktivitas siswa dan aktifitas guru. Aktivitas siswa dan guru dikatakan mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPAS, hal ini dilihat dari hasil observasi terhadap guru model dan penilaian psikomotorik siswa. Pada uji hipotesis (uji-t) diperoleh hasil yaitu nilai signifikan sebesar $=0.009 < 0.05$, dapat disimpulkan bahwa H_0 tolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan , terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas V SD Inpres Madawat . Hal ini di lihat juga dari hasil *pretest* dan *posttes*.

Kata Kunci: Model Role Playing, Hasil Belajar, IPAS

Abstract

This study aims to determine the effect of role playing learning model on student learning outcomes in IPAS subjects in class V SD Inpres Madawat. This research is a quantitative research with experimental method in research design using PreExperimental Designs, namely One- Group Pretest and posttest Designs. The population in this study were all fifth grade students totaling 24 students. The research instrument used test questions and observation sheets. Then the data was analyzed using the Normality test and hypothesis testing using the T-test using the SPSS application. The results of this study indicate that the use of role playing learning models can have a positive effect on student learning outcomes, this can be proven by the results of the t test, student activities and teacher activities. Student and teacher activities are said to have increased after the application of the role playing learning model in IPAS subjects, this can be seen from the results of observations of the model teacher and student psychomotor assessments. In the hypothesis test (t-test), the results obtained are a significant value of $= 0.009 < 0.05$, it can be concluded that H_0 rejects and H_a is accepted. So it can be concluded, there is an effect of role playing learning model on student learning outcomes in IPAS subjects in class V SD Inpres Madawat. This is also seen from the results of pretests and posttests.

Keywords: Role Playing Model, Learning Outcomes, IPAS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu matapelajaran Kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interkasinya dalam alam semesta. Materi yang diajarkan meliputi perubahan bentuk benda, tata

^{1,2,3)} PGSD, FKIP, Universitas Nusa Nipa

trianwea01@gmail.com¹, helvinamaria@gmail.com³

surya, gaya gravitasi ,bagian tubuh manusia, sumber energi dan kegunaannya, bentuk permukaan bumi, sumber daya alam, Gaya, keadaan iklim dan masih banyak lagi materi IPAS yang akan diajarkan di jenjang sekolah dasar. Di sekolah dasar, pembelajaran IPAS harus dikemas semenarik mungkin agar pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Menurut Purawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran yaitu IPA dan IPS masih didasarkan dengan para siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat suatu hal secara utuh dan terpadu. Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPAS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Muatan IPAS merupakan fondasi untuk menyiapkan siswa mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang lebih kompleks dijenjang sekolah dasar. Pentingnya pembelajaran IPAS dalam membentuk pemahaman konsep ilmiah dan sosial siswa, Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia.

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Siswa tidak hanya belajar teori, melainkan siswa harus bisa menerapkan apa yang mereka pelajari pada mata pelajaran IPAS. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, terutama dalam materi yang lebih kompleks seperti rantai makanan dan jaring- jaring makanan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pengajaran yang menarik dan inovatif agar siswa bisa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran IPAS. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran, metode interaktif dan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti permainan edukatif. Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan tentang pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Jannah et al dalam Tokan et al., 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Madawat dalam pembelajaran IPAS ditemukan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan ditemukan hasil belajar yang belum mencapai KKM. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan penilaian, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dari rantai makanan dan jaring- jaring makanan, seperti pengertian dari materi jaring jaring makanan dan rantai , siswa tidak bisa membedakan apa itu rantai makanan dan jaring-jaring makanan, masih banyak siswa yang kurang perhatian terhadap pembelajaran, siswa yang kurang bersemangat dikelas dan ketika guru memberi pertanyaan masih banyak siswa yang melihat dibuku catatan padahal guru baru selesai menjelaskan . Hal ini tercermin dari nilai tugas yang diberikan masih rendah, di mana sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan soal-soal dengan tepat. Kesulitan ini juga terlihat dalam proses belajar mengajar yang menggunakan metode konvensional, terlihat guru yang lebih aktif dikelas dibandingkan siswanya. Materi yang disampaikan oleh guru secara lisan tanpa media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa merasa kesulitan dan kurang tertarik untuk memahami materi tersebut. Kemudian motivasi belajar siswa juga sangat rendah akibatnya, meskipun mereka telah diajarkan, pemahaman terhadap konsep tentang keseimbangan ekosistem tidak berkembang dengan baik, yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar IPAS mereka secara keseluruhan.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan dan inovasi dalam pengajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat, terutama dalam materi yang dianggap sulit seperti rantai makanan dan jaring- jaring makanan. Salah satu alternative untuk memecahkan masalah diatas adalah dengan mengganti model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dikelas ,agar siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran guru menyiapkan model pembelajaran role playing atau bermain peran tentang rantai makanan dan jaring- jaring makanan. Guru juga menyiapkan video

pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa, dalam proses pembelajaran diselingi ice breaking yang bisa membangkitkan semangat belajar dan pembelajaran terlihat lebih menyenangkan. Model pembelajaran bermain peran *Role Play* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Taringan, 2016).

Model pembelajaran bermain peran dipelopori oleh *George Shaftel* dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau mengungkap masalah kehidupan (Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, 2020). Menurut Rahmawati & Puspasari (2020) metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode yang dalam proses menerapkannya mampu menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja dipentaskan di suatu kelas maupun pertemuan. Ada beberapa Sintak dalam model pembelajaran *role playing* yaitu persiapan/ pemanasan, memilih pemain, menata panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, bermain peran ulang. Dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk bermain peran, yang dimana sebelum bermain peran guru menjelaskan materi dalam bentuk PPT dan video pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru membagi siswa dalam 4 kelompok sekaligus membagi naskah drama untuk siswa pahami. Siswa secara aktif dalam kelompok membagi peran masing-masing. Dalam naskah bermain peran, guru menentukan kelompok yang bermain peran dan kelompok yang menjadi pengamat. Kelompok yang menjadi pengamat mengerjakan LKPD yang disiapkan oleh guru sambil mengamati kelompok yang bermain peran. Naskah drama berisikan keadaan ekosistem yang ada pada ekosistem sawah dan kebun. Pada materi rantai makanan siswa bermain peran pada ekosistem sawah dan pada materi jaring-jaring makanan siswa bermain peran pada ekosistem sawah dan ekosistem kebun. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran dengan bermain peran, dalam bermain peran siswa juga sambil belajar materi tersebut. Keadaan dalam kelas sangat aktif karena siswa senang dengan kegiatan belajar sambil bermain peran.

Tujuan dari model pembelajaran *role playing* yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa, Melatih siswa untuk mengasah diri sendiri dalam mengembangkan kemampuan kreatif, komunikatif, dan strategi dalam mengatasi masalah, dan Memiliki kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan sehingga dapat membantu siswa mengingat materi yang dipelajari lebih lama. Dalam penelitian lestari, Sinaga, & Emelda yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun” hasil yang diperoleh metode *Role Playing* sangat cocok digunakan pada pembelajaran tematik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima dan berhasil. Berdasarkan hasil Uji T peneliti menggunakan *Paired Sample Test* karena memiliki sampel penelitian yang sama dan berpasangan. Hasil uji *Paired Sample Test* diperoleh nilai signifikan ($\text{sig}2\text{-tailed}$) sebesar $0,000 < 0,05$ itu artinya $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dapat dikatakan pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dengan bermain peran dan pemberian tugas serta pemberian motivasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru hanya menjadi fasilitator sedangkan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Dengan mengimplementasikan inovasi-inovasi ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) Eksperimen adalah merupakan cara mengatur kondisi suatu eksperimen untuk mengidentifikasi variabel-variabel dan menentukan sebab akibat suatu kejadian, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (posttest) tanpa ada kelompok perbandingan. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan semua siswa kelas V SD Inpres Madawat yang berjumlah 24 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal

tes dan lembar observasi. Kemudian data dianalisis menggunakan uji Normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji T-test. Penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bentuk angka, seperti nilai tes atau skor ujian (Santoso, Karim, Maftuh, & Murod, 2023). Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Nilai *pretest* dan *posttest*

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari tes yang diberikan kepada siswa kelas V SD Inpres Madawat. Adapun instrument yang digunakan instrument tes yang digunakan pada *pre test* dan *post test* dalam penelitian ini meliputi data hasil belajar siswa melalui tes kognitif sebanyak 10 butir soal uraian. hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa jumlah siswa 24 orang dengan nilai rata-rata (*Mean*) *pretest* berjumlah 70,41 , Nilai skor terendah 60 ,Nilai skor tertinggi 90, dan Standar Deviasinya 10.20621. Sedangkan nilai rata-rata (*Mean*) *Posttest* berjumlah 88,75, Nilai skor terendah 70, Nilai skor tertinggi 100, dan Standar Deviasi 11.53916.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One- Sampel Kolmogorov- Sminorv. Pada uji normalitas data , jika nilai signifikan yang diperoleh > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan yang diperoleh < 0,05 maka data tersebut dikatakan berasal dari populasi yang bukan berdistribusi normal. Berikut adalah tabel uji normalitas data yang sudah dirangkum :

Tabel 1. Uji normalitas

Jumlah Siswa / N	24
Rata- rata / Mean	.0000000
Std deviasi	8.70870065
Signifikansi	.883

Berdasarkan tabel. 2 menunjukkan nilai signifikan diperoleh = 0,0883 yang ditunjukkan oleh bilangan pada kolom signifikansi (*Sig + 0.883 > 0.05*), yang berarti bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0.05.

3. Uji Hipotesis (uji-t)

Menurut Sugiyono, uji hipotesis uji t adalah statistik parametrik yang digunkana untuk menguji hipotesis komparatif rata- rata dua sampel. Uji-t digunkana untuk mengetahui pengaruh masing- masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terkait. Dibawah ini adalah tabel uji t dan penjelasannya.

Tabel 2. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum diberi perlakuan	70.4167	24	10.20621	2.08333
Posttest	88.7500	24	11.53916	2.35542

Tabel 3. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum diberi perlakuan & posttest	.521	.009

Dari hasil perhitungan uji-t menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai signifikan = 0.009. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model Role Playing terhadap hasil belajar siswa, dalam hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar $0.009 < 0.05$. Pada tabel 3. Paired samples statistics, digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest, maka diperoleh nilai rata-rata (Mean) pada pretest sebesar = 70.4167 dengan standar deviasinya 10.20621. Sedangkan nilai rata-rata pada posttest sebesar = 88.7500 dengan standar deviasinya 11.53916. Pada tabel 4. Paired Samples correlations, digunakan untuk menunjukkan korelasi atau hubungan antara dua variabel. Dapat dilihat pada tabel diatas nilai korelasi sebesar 0,521 dengan signifikansinya 0.009. dalam hal ini, jika nilai korelasi $> 0,25$ -0,5 maka korelasinya dikatakan cukup dan jika nilai korelasinya $.0 > 0,25$ maka korelasinya dikatakan lemah. Dari kedua tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis menunjukkan hasil yang berpengaruh, yang dapat ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar $0.009 < 0,05$. Maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_a diterima.

4. Aktivitas guru dan siswa

Aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPAS dilihat dari lembar observasi dan penilaian psikomotor yang telah di isi selama penelitian. Pada aktivitas guru terdapat peningkatan disetiap pertemuan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Prihatin (2015) dalam Lukas Bera, yang mengemukakan bahwa, "guru sebagai demonstrator hendaknya senantiasa mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya dalam hal ini adalah ilmu yang dimilikinya karena sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

a. Aktivitas guru

Aktivitas guru mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*, guru hanya menerapkan model pembelajaran yang tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dalam arti guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Tidak ada interaktif antara siswa dan guru. siswa juga tidak aktif dalam proses pembelajaran, sering bermain pada saat pembelajaran dan siswa tidak fokus pada materi pembelajaran. Namun ketika guru menerapkan model pembelajaran role playing atau bermain peran, guru tidak lagi ceramah melainkan melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran. Model pembelajaran role playing melatih siswa untuk mampu memerani suatu tokoh dan siswa dapat bertanggung jawab. Guru hanya sebagai fasilitator sedangkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Nilai siswa yang sebelumnya dibawah rata-rata, pada saat menerapkan model role playing nilai siswa diatas rata-rata pada mata pelajaran IPAS. Sehingga dapat disimpulkan, model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Madawat.

b. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS sebelum menerapkan model *role playing*, dapat dikatakan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih senang bermain dibandingkan fokus pada pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dan pemilihan model pembelajaran oleh guru. Nilai siswa dari 24 siswa, hanya 10 orang siswa yang tuntas sedangkan yang lain masih dikatakan belum tuntas karena nilainya dibawah rata-rata. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami materi secara baik. Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi di dalamnya. Ada banyak sekali materi yang menarik, mulai dari makhluk hidup, benda mati, benda-benda langit, interaksi antara makhluk hidup dan masih banyak lagi. Bukan hanya matematik, IPAS juga ada hitungannya. Mungkin materi yang ada

hitungan yang akan membuat siswa jenuh dan bosan, sehingga guru harus lebih pintar memilih model pembelajaran yang menarik. Materi yang disukai siswa, seperti mengenal organ tubuh manusia, interaksi antara makhluk hidup, dan keseimbangan ekosistem. Pada penelitian ini, materi yang diajarkan pada siswa yaitu jaringjaring makanan. Pada saat diterapkan model pembelajaran role playing, siswa sangat aktif, hal ini dilihat dari siswa bermain peran. Mereka sangatlah bertanggung jawab dengan perannya masing-masing. Sehingga pembelajaran berkesan menyenangkan. Hasil pembelajaran yang sebelumnya dibawah rata-rata, dengan menerapkan model role playing, hasilnya memuaskan. Semua siswa tuntas dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat disimpulkan, bahwa ada pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa kelas V Sd Inpres Madawat yang berjumlah 24 orang.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang ditemukan maka dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam menggunakan perhitungan rumus adalah sebagai berikut : berdasarkan hasil analisis data terdapat pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS dikelas V SD Inpres Madawat yang diujikan pada sampel penelitian yaitu kelas V . Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji normalitas dan uji hipotesis yang telah diperoleh yaitu signifikansi sebesar $0.009 < 0.05$, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima dan berhasil. Pada uji Normalitas data signifikan diperoleh = 0,0883 yang ditunjukkan oleh bilangan pada kolom signifikansi (Sig + 0.883 > 0.05), yang berarti bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0.05.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, V., Usman, N., & Puspita, L. (2018). Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
- Bera, L. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model role playing pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476-10483.
- Bunga, M. H. D., Zaenuri, Z., & Isnaeni, W. (2018). Ethnomathematical exploration of Palue cultural tribe and Its integration toward learning process at elementary school in Nusa Tenggara Timur. *Journal of Primary Education*, 7(1), 64-73.
- Hasibuan, L. W. V., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 217-223.
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan siswa selama pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 3(2), 379-386.
- Lewar, Y. E. R. L., El Puang, D. M. E. P., & Lawotan, Y. E. L. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Lesson Study untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1730-1740.
- Sareng, M. D., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh penggunaan media big book terhadap keterampilan membaca siswa kelas III sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 303309.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62-76.
- Sute, A., Hero, H., & Helvina, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 294-302.
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112.
- 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.