

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id->

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Purba, Valentin Oslin

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing*
Berbantuan Media *Visual* Terhadap Hasil
Belajar IPAS Materi Rantai Makanan Di
Kelas V SD Swasta Taruna Karya Medan T.A.
2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/997>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA *VISUAL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS MATERI RANTAI MAKANAN
DI KELAS V SD SWASTA TARUNA KARYA
MEDAN T.A. 2024/2025**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Program S1 dan Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

VALENTIN OSLIN PURBA
NPM : 210910040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILM KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Valentin Oslin Purba
NPM : 210910040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media *Visual* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Rantai Makanan Di Kelas V SD Swasta Taruna Karya Medan T. A. 2024/2025**". Telah diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada sidang pertanggung jawaban skripsi.

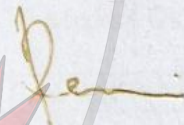
Medan, Oktober 2025

Disetujui oleh,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

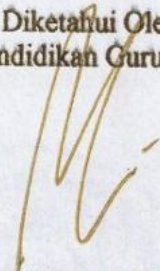

Imelda Sihombing, S.Pd., M.Pd
NIDN:0107128304


Antonius Remigius Abi, S.Ag., M.Pd
NIDN:0104127101

Diketahui Oleh,

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar




Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN. 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

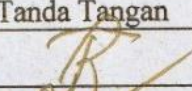
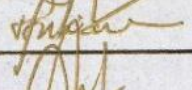
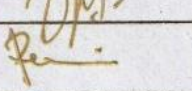
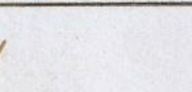
Yang bertanda tangan di bawah ini Tim Penguji Ketua Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan Panitia/KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Valentin Oslin Purba
NPM : 210910040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media *Visual* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Rantai Makanan Di Kelas V SD Swasta Taruna Karya Medan T. A. 2024/2025**". Telah diujikan pada sidang pertanggungjawaban skripsi oleh tim penguji skripsi dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Medan, Oktober 2025

Tim Penguji

No	Nama	NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1	Dr.Regina Sipayung, M.Pd	0117016501	Penguji 1	
2	Juliana, S.Pd., M.Pd	0118079001	Penguji 2	
3	Imelda Sihombing, S.Pd., M.Pd	0107128304	Penguji 3	
4	Antonius Remigius Abi, S.Ag., M.Pd	0104127101	Penguji 4	

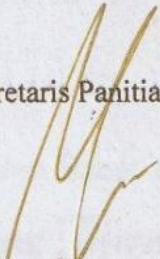
Disetujui Oleh,

Ketua Panitia/ Dekan


Dr. Regina Sipayung, M.Pd
NIDN.0117016501



Sekretaris Panitia/KPS


Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN.0129058201

ABSTRAK

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA *VISUAL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS MATERI RANTAI MAKANAN
DI KELAS V SD SWASTA TARUNA KARYA
MEDAN T.A. 2024/2025**

Valentin Oslin Purba

210910040

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Katolik Santo Thomas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Visual* terhadap hasil belajar IPAS materi rantai makanan di kelas V SD Swasta Taruna Karya T.A. 2024/2025. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen, sampel penelitian sebanyak 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik *non probability*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memiliki peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Visual*, dengan nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 56,53 (belum mencapai KKTP) sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 81,73 (telah mencapai KKTP). Uji koefisien korelasi menunjukkan bahwa nilai yaitu $0,734 \geq 0,361$ artinya terdapat hubungan yang tinggi antara model *Role Playing* berbantuan media *Visual* dengan hasil belajar siswa. Selanjutnya pengujian hipotesis uji-t yang menunjukkan nilai dengan hasil $8,422 \geq 1,697$ maka diterima dan ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Visual* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata Kunci : *Role Playing* berbantuan media *Visual*, IPAS, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL ASSISTED BY VISUAL MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES ABOUT FOOD CHAINS IN GRADE V AT SD SWASTA TARUNA KARYA MEDAN A.Y. 2024/2025

Valentin Oslin Purba

210910040

Elementary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Saint Thomas Catholic University

This study aims to determine the influence of the Role Playing learning model assisted by Visual Media on science (IPAS) learning outcomes about food chains in Grade V at SD Swasta Taruna Karya in the academic year 2024/2025. The method used is a quantitative experimental method, with a research sample of 30 students selected using a non-probability technique. The results of this study indicate that students' learning outcomes improved after the implementation of the Role Playing learning model assisted by Visual Media, with an average pretest score of 56.53 (not yet reaching the Minimum Mastery Criterion) and an average posttest score of 81.73 (reaching the Minimum Mastery Criterion). The correlation coefficient test showed that the calculated $r\text{-value} \geq r\text{-table}$, namely $0.734 \geq 0.361$, meaning there is a strong relationship between the Role Playing learning model assisted by Visual Media and students' learning outcomes. Furthermore, the hypothesis testing using the t-test showed that the calculated $t\text{-value} \geq t\text{-table}$ with results of $8.422 \geq 1.697$, thus H_a is accepted and H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence of the Role Playing learning model assisted by Visual Media (X) on students' learning outcomes (Y).

Keywords: Role Playing assisted by Visual Media, Science (IPAS), Students' Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah berkenan memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V SD SWASTA TARUNA KARYA MEDAN T.A. 2024/2025"**. Tulisan ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami kesulitan dan penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Sehingga dalam kesempatan ini pula penulis tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan, baik berupa material, spritual, ataupun administrasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Dr. Regina Sipayung, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas, atas bimbingan dan ilmu yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini.
3. Reflina Sinaga, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar atas bimbingan dan dukungannya.
4. Imelda Sihombing, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing pertama yang telah

memberikan motivasi, semangat, dan waktu untuk membimbing saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Antonius Remigius Abi, S.A.g., M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan khususnya dalam hal penggunaan tata bahasa yang baik sehingga saya dapat memahami penggunaan tata bahasa yang baik dan benar.
6. Juliana S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah bersedia memberikan arahan, masukan dan saran kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan karyawan kantor Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Katolik Santo Thomas atas bimbingan dan arahnya selama penelitian berlangsung serta surat-surat yang berkaitan dengan administrasi penelitian.
8. Kepala Sekolah, seluruh guru SD Taruna Karya Medan, dan seluruh staf administrasi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan PPL dan melakukan penelitian di sana.
9. Aman Solin Purba (+) dan Ibu Masriani Saragih orang tua saya terima kasih cinta atas doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungan finansial.
10. Saudari tercinta saya Meri Andana Purba dan Septa Warni Purba terima kasih atas dukungan serta doa yang diberikan buat saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat saya tercinta Eka Yuliana Saraan yang telah memberikan dukungan kepada peneliti untuk fokus menyelesaikan studi secepatnya.
12. Kepada semua pihak yang telah mendukung peneliti selama menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas partisipasinya.

Medan, Oktober 2025

Peneliti,

Valentin Oslin Purba

210910040



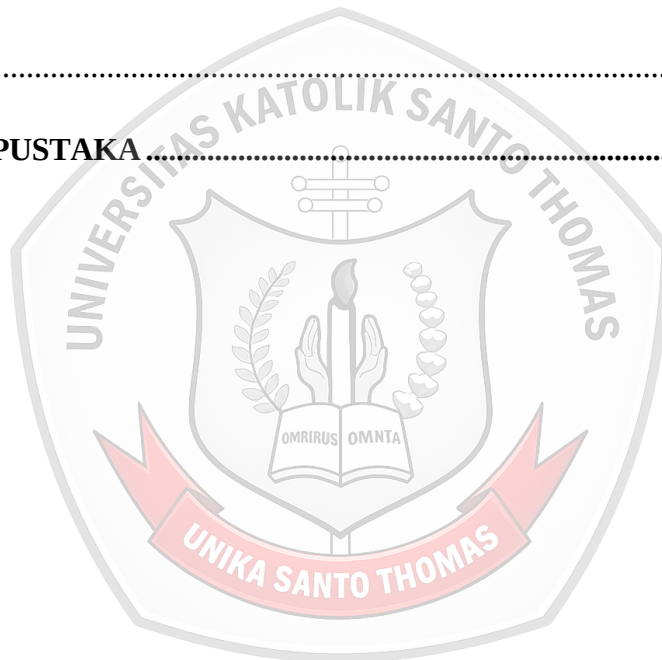
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Toeritis	7
2.1.1 Hakikat Belajar	7
2.1.1.1 Ciri-Ciri Belajar	8
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar.....	9
2.1.2 Hakikat Hasil Belajar	11

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar	11
2.1.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.1.3.1 Hakikat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
2.1.3.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
2.1.4 Hakikat Media <i>Visual</i>	19
2.1.4.1 Manfaat Media <i>Visual</i>	21
2.1.4.2 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Visual</i> ...	22
2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	24
2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	24
2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPAS	26
2.1.5.3 Materi Rantai Makanan	26
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	27
2.3 Kerangka Berfikir.....	30
2.4 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.1.1 Tempat Penelitian	33
3.1.2 Waktu Penelitian.....	33
3.2 Populasi dan Sampel	34

3.2.1 Populasi	34
3.2.2 Sampel	34
3.3 Metode Penelitian.....	35
3.4 Desain Penelitian	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Jenis Data	36
3.5.2 Observasi	36
3.5.3 Tes	36
3.5.4 Kuesioner (Angket)	38
3.5.5 Dokumentasi.....	39
3.6 Ujicoba Instrumen Penelitian	39
3.6.1 Uji Validitas	39
3.6.2 Uji Reliabilitas	46
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Uji Koefisien Korelasi	47
3.7.2 Uji Hipotesis.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah.....	50
4.1.2 Hasil Pretest Kelas V	50
4.1.3 Hasil Posttest Kelas IV-A	55
4.1.4 Hasil Angket Model Role Playing berbantuan Media Visual.....	61

4.2 Pengujian Prasyarat Analisis.....	65
4.2.1 Uji Normalitas.....	65
4.2.2 Koefisien Korelasi	66
4.3 Uji Hipotesis	69
4.4 Pembahasan Hasil Temuan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

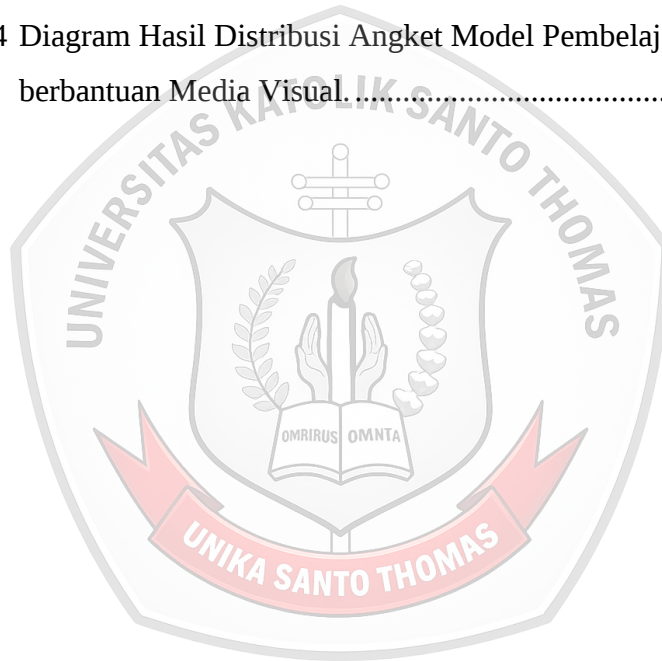


DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1	Nilai Pretest Kelas V.....	56
Tabel 4. 2	Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Pretest</i>	58
Tabel 4. 3	Nilai <i>Posttest</i> Kelas V.....	62
Tabel 4. 4	Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Posttest</i>	64
Tabel 4. 5	Kriteria Penilaian	68
Tabel 4. 6	Nilai Angket Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Media Visual	68
Tabel 4. 7	Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Angket Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Media Visual.	71
Tabel 4. 8	Uji Normalitas <i>Liliefors</i> Excel <i>Posttest</i>	73
Tabel 4. 9	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	75
Tabel 4. 10	Uji Koefisien Korelasi	76
Tabel 4. 11	Uji Koefisien Korelasi	78
Tabel 4. 12	Interpretasi Koefisien Korelasi	
Tabel 4. 13	Uji Hipotesis	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rantai Makanan	30
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 4. 1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	61
Gambar 4. 2 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	66
Gambar 4. 3 Diagram Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
Gambar 4. 4 Diagram Hasil Distribusi Angket Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Media Visual	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	80
Lampiran 2 Instrumen Soal.....	85
Lampiran 3 Lembar Validator Soal	96
Lampiran 4 Uji Validitas Soal dengan <i>Excel</i>	98
Lampiran 5 Uji Validitas Soal dengan <i>SPSS</i>	100
Lampiran 6 Angket Model Pembelajaran Role Playing	102
Lampiran 7 Kunci Jawaban Instrumen Soal.....	105
Lampiran 8 Lembar Validator Angket.....	106
Lampiran 9 Uji Validitas Angket dengan <i>Excel</i>	108
Lampiran 10 Uji Validitas Angket dengan <i>Spss</i>	110
Lampiran 11 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Lampiran 12 Lembar Jawaban Angket.....	129
Lampiran 13 Lembar Jawaban LKPD	131
Lampiran 14 Revisi Proposal Skripsi.....	132
Lampiran 15 Surat Penelitian.....	135
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian.....	136
Lampiran 17 Nilai	137
Lampiran 18 Nilai	138
Lampiran 19 Nilai	139
Lampiran 20 Lampiran Revisi Skripsi.....	140
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....	142

Lampiran 22 Dokumentasi.....	146
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....	149



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2023). *Prosedur Penelitian. In Prosedur Penelitian*. Penerbit Rineka Cipta.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185–199.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Azizah, C. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo. 4(1), 1–23.
- BAROKATI, B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kisah Keteladanan Nabi. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>
- dos Santos Accioly Lins, C. C., de Moraes Ramos-Perez, F. M., dos Anjos Pontual, A., dos Anjos Pontual, M. L., & do Nascimento, E. H. L. (2021). Digital oral radiography. In *Digitization in Dentistry: Clinical Applications* (pp. 65–88). https://doi.org/10.1007/978-3-030-65169-5_3

Dyna, Y. R. (2021). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Pasundan 8 Bandung. *Skripsi*, 1–35. <http://repository.unpas.ac.id/53720/7/12>. BAB II _ YULI RAHMAH DYNA%40175020094.pdf

Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>

Harsyanda, E. F., Luthviah, S., Manda, A., & Kurnia, B. (2024). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 737–743.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.



Huda, K. (2020). Khoirul Huda , S . Pd ., M . Pd. *Jurnal Edukasi*, 133.

Hulu DM, Pasaribu K, Simamora E, Waruwu SY, B. C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 7.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3056/pdf/7470>

I Nurdianawati. (2021). Uji Instrumen. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1(69), 5–24.

Ii, B. A. B., & Metode, P. (2021). 2. *Pengertian Metode Role Playing*. 11–31.

Indra, Y. (2021). Pengaruh Motivasi Konsumen Terhadap Niat Beli Online Yang Dimediasi Oleh Sikap Konsumen Terhadap Pemasaran Media Sosial (Studi Pada Konsumen Dazzle). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.

Junanah, S., Safitri, N., Farhurahtman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.

Kaffah, W. D., Erlin, E., & Rusyana, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEAM Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 1–8.
<https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i3.11413>

Karneli, Y. (2022). Tingkat Kesiapan Belajar Siswa Smp Terbuka Jakarta Implikasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling. *Counsenesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(02), 106–112.
<https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i02.1462>

Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnain,

- Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*.
- Listiani. (2023). Pengaruh Reputasi Perusahaan, Online Customer Review, Dan Online Customer Rating Terhadap Tingkat Kepercayaan Konsumen. *Metode Penelitian*, 1, 24–32. [http://repository.stei.ac.id/10805/4/BAB 3.pdf](http://repository.stei.ac.id/10805/4/BAB%203.pdf)
- Lubis, N. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019. *Angewandte Chemie International*, 6(11), 1–61.
- Mauliza, M., Padang, I. S., Suriani, M., & Lubis, F. (2022). Keanekaragaman Plankton di Perairan Desa Rigaih, Kecamatan Setia Bakti, Kabupaten Aceh Jaya. *Jurnal Laot Ilmu Kelautan*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.35308/jlik.v4i2.6094>
- Meilani Safitri (2023). Pengembangan Media Pembelajaran. Penerbit PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mifhatul Huda. (2023). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Penerbit Pustaka Belajar.
- Muawannah. (2020). Tipe Hasil Belajar. *Repository.Iainkudus.Ac.Id*, 1(69), 5–24. [http://repository.iainkudus.ac.id/3814/5/5. BAB II.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3814/5/5.BAB%20II.pdf)
- Muthiy, N. A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Noviati, W., & Belajar, H. (2022). Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1097-

Article Text-3401-1-10-20230117.pdf

- Nurhayati, R., Andra Ningsih, D., P, S., Muh. Taufiq Nur, A., Kurnia, S., Hidayah, N., Fitrawati, N., & Khairati, M. (2023). Keterampilan Memberikan Penguatan (Reinforcement) Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 6 Bone. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 15(2), 145–154. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2176>
- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Biodik*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Nuzulia, A. (2020). Modern Evolutionary Economics Evolutionary economics sees the economy as always in motion with change being driven largely by continuing innovation. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B (p. 176). Penerbit Alfabeta CV
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relevansi Kurikulum

- Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 108–118. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>
- Rahayu, P. A. A. (2018). O1 X O2. *Bab Iv Metode Penelitian, X*, 28–38. [file:///C:/Users/Acer/Downloads/BAB IV \(1\).pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/BAB IV (1).pdf)
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Ramadhanti, D. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka*. August. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v25i1.127975>
- Rosalam, I. A. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Melalui Media Picture Bards Game Pada Murid Tunarungu Kelas X Slb B Ypplb Makassar*. 1–23.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sinaga, L. A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Diss. FKIP UNPAS*, 9(2003), 22–52.

Siregar, A. F., Ridwan, F. S., & Hasibuan, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Perencanaan Yang Efektif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Amandha Fhadillah Siregar Fitri Syakira Ridwan Safran Hasibuan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara berhasil . Model pembelajaran mempunyai tingkah laku. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 234–243.

Siregar, D. F., Lubis, I. S., & Asmara, S. R. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 1 MANFAAT TUMBUHAN BAGI KEHIDUPAN MANUSIA MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING DI KELAS III SD NEGERI 200217 PADANGSIDIMPUAN Oleh : 4(2), 117–132. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i2.1738>

Suharsimi. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.

Sukmawati, Jamaludin, Kembarini, Rahmadani, Saparudin, Fitra, Siti, Josua, & A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan Vol. 6 No. 1 Juni 2022 P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328*, 6(1), 762–769.

Sulistiasih (2023:84), Evaluasi Hasil Belajar. In Evaluasi Hasil Belajar

Suprijono, A. (2021). pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipped book terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung. *DIALEKTIKA Pendidikan IPS*, 1, 16–25.

Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.

Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)

Utami, I. I. S., Amalia, R., Nisa, S. H., & ... (2024). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Pendidikan Ilmu ...*, 2024(16), 157–166. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/17536%0Ahttps://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/download/17536/6591>

Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>

YUNIATI, R. T. (2022). MENGURANGI PERILAKU BULLYING MELALUI METODE ROLE-PLAYING DI MTs NEGERI 2 PURBALINGGA. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(1), 80–85. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i1.1054>

Yusuf, R., Hendawati, H., & Wibowo, L. A. (2020). Pengaruh Konten Pemasaran Shoppe Terhadap Pembelian Pelanggan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 506–515. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>

Zamsir, Z., Prajono, R., & Sari, S. M. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(03), 134–148. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.22>