

No. SKRIPSI:094/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**MODUL AJAR KAJI (KEGIATAN JUAL BELI) BERBASIS METODE
BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Ita Dewi Annisa

1908232

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**MODUL AJAR KAJI (KEGIATAN JUAL BELI) BERBASIS METODE
BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

Oleh
Ita Dewi Annisa
1908232

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ita Dewi Annisa
Universitas Pendidikan Indonesia
31 Juli 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ITA DEWI ANNISA

1908232

**MODUL AJAR KAJI (KEGIATAN JUAL BELI) BERBASIS METODE
BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan Disahkan oleh:

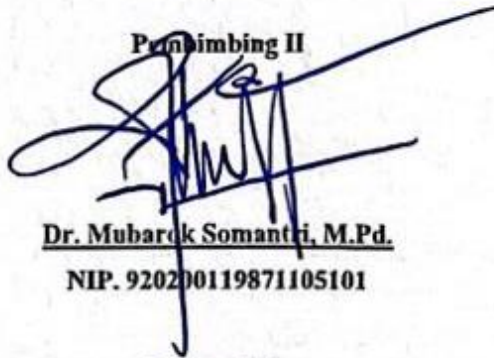
Pembimbing I



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

Pembimbing II



Dr. Mubarak Somantri, M.Pd.

NIP. 920200119871105101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Modul Ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) Berbasis Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 31 Juli 2023

Ita Dewi Annisa

NIM 1908232

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah limpah kepada nabi Muhammad Saw yang telah menjadi suri tauladan bagi umatnya.

Tujuan skripsi ini disusun yaitu dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI. Adapun modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B Sekolah Dasar dapat bermanfaat bagi pembaca dalam rangka pelaksanaan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka.

Skripsi ini diselesaikan dengan segala usaha penulis. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca serta menjadi rujukan bagi penulis selanjutnya.

Bandung, 31 Juli 2023

Ita Dewi Annisa

NIM 1908232

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah hirobbil alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam menempuh pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses pengerjaan skripsi, mendapat dukungan, bimbingan serta do'a dari berbagai pihak, khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2023-2027, dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi I yang senantiasa memberikan bimbingan, memberi kritik dan saran, serta motivasi untuk selalu bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mubarak Somantri, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang senantiasa selalu memberi arahan dan bimbingannya untuk penulis agar bisa menyelesaikan skripsi dengan sebaik mungkin.
3. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar periode 2018-2023 yang telah memberi masukan, dukungan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat lebih baik lagi.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd selaku ahli materi yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu memvalidasi modul ajar dan memberikan masukan agar modul ajar yang dikembangkan lebih baik lagi.
5. Ibu Nina Kurniasih, S.Pd selaku ahli pembelajaran yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi modul ajar dan memberikan motivasi serta do'a untuk penulis.
6. Ibu Syifa Fauziyyah, S.Pd. Pd selaku ahli pembelajaran yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi modul ajar dan memberikan saran agar kualitas modul ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.
7. Seluruh dosen PGSD Bumi Siliwangi beserta jajarannya, yang sudah memotivasi, membimbing, dan memberikan ilmu pengetahuannya yang bermanfaat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

8. Bapak Enjang Ria dan Ibu Ida Rosmiati, selaku kedua orang tercinta yang selalu memberikan semangat, do'a serta arahan kepadapenulis bisa menyelesaikan studi ini.
9. Muhammad Jusuf Habibullah, selaku adik tercinta yang telah memberi dukungan semangat sehingga penulis dapat termotivasi menyelesaikan studi ini dengan baik.
10. Muhamad Razky Firmansyah Susanto, yang telah kebersamai penulis selama penyusunan dan pengerjaan skripsi dalam kondisi apapun, semoga Allah senantiasa memudahkan segala urusan kita.
11. Bapak Hendra dan Ibu Cucu, yang telah memberi dukungan, semangat dan do'a terus menerus kepada penulis.
12. Teman-teman satu pembimbing, yang telah berjuang bersama selama mengerjakan skripsi ini.
13. Teman-teman HIMUMA yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih sudah mau menerima dan terus mendukung penulis, semoga tali silaturahmi kita terus terjaga.
14. Teman-teman Timsu yang senantiasa menemani dan memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
15. Teman-teman Barokah yang senantiasa mendukung menyelesaikan studi ini.
16. Teman-teman OTW yang senantiasa membantu dengan tulus, memberi dukungan, serta memberikan do'a terbaik kepada penulis.
17. Teman-teman PPL SDN 134 Panorama Bandung, terimakasih atas segala kebaikan yang telah diberikan sewaktu masa PPL maupun kegiatan perkuliahan.
18. Teman-teman PGSD 2019 yang senantiasa selalu saling memberikan semangat dan berbagi ilmu. Terimakasih telah menjadi teman-teman yang baik semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.
19. Keluarga SDN 051 Pasirkaliki bandung yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

20. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberi ado'a dan dukungannya. Semoga Allah SWT memberi balasan kebaikan.

Sekali lagi, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya, semoga Allah memberikan balasan atas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis selama ini hingga dapat menyelesaikan skripsi. *Aamiin.*

Bandung, Juli 2023

Ita Dewi Annisa
NIM 1908232

**MODUL AJAR KAJI (KEGIATAN JUAL BELI) BERBASIS METODE
BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

ITA DEWI ANNISA

1908232

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah pada materi kegiatan jual beli karena tidak adanya modul ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran kurang menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk awal, hasil validasi, dan bentuk akhir setelah uji validasi modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Desain and Development (D&D)* yang dikemukakan oleh Richey and Klein dengan prosedur yang digunakan yaitu *Planning, Production, and Evaluation (PPE)*. Modul ajar KAJI diuji validasi kelayakan oleh para ahli, satu ahli materi dan dua ahli pembelajaran. Hasil uji validasi dari ahli materi mendapatkan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli pembelajaran kesatu mendapatkan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli pembelajaran kedua mendapatkan kategori sangat layak. Dengan demikian hasil validasi dari ahli materi dan ahli pembelajaran mendapatkan kategori sangat layak sehingga modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar sudah sangat layak digunakan.

Kata kunci : modul ajar, materi kegiatan jual beli, metode bermain peran, hasil belajar.

**TEACHING MODULE KAJI (BUYING AND SELLING ACTIVITY)
BASED ON THE ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE THE
LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL PHASE B
STUDENTS**

ITA DEWI ANNISA
1908232

ABSTRACT

The background of this research is students who have low learning outcomes in buying and selling activity material because there are no teaching modules that can improve student learning outcomes so that learning is less interesting and meaningful. This study aims to describe the initial form, the validation results, and the final form after the KAJI (buying and selling activity) teaching module validation test based on the role playing method to improve the learning outcomes of elementary school phase B students. The research method used by researchers is Design and Development (D&D) proposed by Richey and Klein with the procedures used namely Planning, Production, and Evaluation (PPE). The teaching module KAJI was tested for eligibility validation by experts, one material expert and two learning experts. The results of the validation test from material experts get a very decent category. The validation results from the first learning expert get a very decent category. The validation results from the second learning expert get a very decent category. Thus the validation results from material experts and learning experts get a very appropriate category so that the KAJI teaching module based on the role playing method to improve the learning outcomes of elementary school phase B students is very feasible to use.

Keywords: teaching modules, buying and selling activity materials, role playing methods, learning outcomes.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kurikulum Merdeka Belajar.....	9
2.1.1 Pengertian Kurikulum Merdeka Belajar.....	9
2.1.2 Prinsip Kurikulum Merdeka Belajar	9
2.2 Modul Ajar	10
2.2.1 Pengertian Modul Ajar	10

2.2.2 Pengembangan Modul Ajar.....	11
2.2.3 Kriteria Modul Ajar.....	12
2.2.4 Komponen Modul Ajar	12
2.2.5 Langkah-langkah Pengembangan Modul Ajar.....	14
2.2.6 Standar Modul Ajar	16
2.3 Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Jual Beli (KAJI).....	16
2.3.1 Pengertian IPAS	16
2.3.2 Tujuan IPAS	17
2.3.3 IPAS Fase B	17
2.3.4 Pengertian Kegiatan Jual Beli (KAJI).....	18
2.3.4 Penyebab Terjadinya Kegiatan Jual Beli.....	19
2.3.5 Manfaat Kegiatan Jual Beli	19
2.4 Bermain Peran	19
2.4.1 Pengertian Bermain Peran	19
2.4.2 Langkah – langkah Metode Bermain Peran	20
2.4.3 Tujuan Metode Bermain Peran.....	21
2.4.4 Manfaat Metode Bermain Peran.....	22
2.4.5 Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran	22
2.5 Hasil Belajar	23
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	23
2.5.1 Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar	23
2.6 Penelitian Relevan.....	25
2.7 Kerangka Berfikir.....	28
2.8 Definisi Oprasional.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Desain Penelitian	31

3.2	Prosedur Penelitian.....	31
3.4	Teknik pengumpulan Data	34
3.5	Instrumen Penelitian.....	35
3.6	Analisis Data	41
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Bentuk awal modul ajar KAJI	44
4.2	Hasil Validasi Modul ajar KAJI	49
4.3	Bentuk Akhir Setelah Uji Validasi Modul Ajar KAJI.....	65
4.4	Keterbatasan Penelitian	74
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Rekomendasi	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian	32
Tabel 3. 2 Work Log	35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3. 4 Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Pembelajaran	39
Tabel 3. 5 Penskoran Skala Likert	42
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Kelayakan Modul Ajar	42
Tabel 3. 7 Capaian Pembelajaran	46
Tabel 4. 1 Pengkajian Pembelajaran Materi Kegiatan Jual Beli	47
Tabel 4. 2 Rangkuman Hasil Validasi Ahli Materi	50
Tabel 4. 3 Rangkuman Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Kesatu	61
Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Kedua	63
Tabel 4. 5 Garis Besar Perbaikan Modul Ajar	65
Tabel 4. 6 Rangkuman Hasil Setelah Uji Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 7 Rangkuman Hasil Setelah Uji Validasi Ahli Pembelajaran	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3. 1 Langkah Pengembangan Model PPE	31
Gambar 4. 1 Taksonomi Bloom Perbaikan Anderson.....	46
Gambar 4. 2 Perbaikan Bahasa Pada Kalimat Perintah	52
Gambar 4. 3 Kedalaman Materi Pada Soal Avaluasi	53
Gambar 4. 4 Perbaikan Asesmen Pengetahuan.....	55
Gambar 4. 5 Penambahan Asesmen Keterampilan	56
Gambar 4. 6 Perbaikan Media Pada LKPD.....	57
Gambar 4. 7 Perbaikan Media Pada Soal Evaluasi	59
Gambar 4. 8 Perbaikan Informasi	65
Gambar 4. 9 Bentuk Akhir LKPD, Soal Evaluasi, Asesmen Pengetahuan, Asesmen Keterampilan, dan Profil Penulis.....	72
Gambar 4. 10 Bentuk Akhir Media Pembelajaran	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	83
Lampiran. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	84
Lampiran. 3 Lembar Bimbingan Skripsi.....	85
Lampiran. 4 Lembar Perbaikan Skripsi.....	87
Lampiran. 5 Lembar Wawancara Guru.....	88
Lampiran. 6 Work Log.....	89
Lampiran. 7 Blue Print.....	91
Lampiran. 8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	103
Lampiran. 9 Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran Kesatu.....	105
Lampiran. 10 Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran Kedua.....	107
Lampiran. 11 Lembar Angket Validasi Setelah Uji Validasi Ahli Materi	109
Lampiran. 12 Lembar Angket Validasi Setelah Uji Validasi Ahli Pembelajaran Kedua	112
Lampiran. 13 Bentuk Akhir Setelah Uji Validasi Modul Ajar KAJI.....	114
Lampiran. 14 Bentuk Akhir Setelah Uji Validasi Media Modul Ajar KAJI.....	154
Lampiran. 15 Dokumentasi Pelaksanaan Validasi Ahli Materi	162
Lampiran. 16 Dokumentasi Pelaksanaan Validasi Ahli Pembelajaran Kesatu ...	163
Lampiran. 17 Dokumentasi Pelaksanaan Validasi Ahli Pembelajaran Kedua....	164
Lampiran. 18 Riwayat Hidup Penulis	165

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. (2020). *Peran Drama Pada Siswa Kelompok B Di TK Aisyah Bustanul Athfal 58 Surabaya*. 2, 96–106.
- Amanda, & Triya, N. (2022). Aktor–Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022 Di Sma Bpi 2 Bandung. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Anggraeni, Y., rahayu Novianti, P., & Mandela, W. (2022). *Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran*. 1(3), 72–78.
- Apandy, P. A. O., Melawati, & Adam, P. (2021). Pentingnya Hukum Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli. *Jurnal Manajemen & Bisnis Jayakarta*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.53825/jmbjayakarta.v3i1.85>
- Arsyad, L., Akhmad, E., & Habibie, A. (2021). Membekali Anak Usia Dini Dengan Pendidikan Karakter: analisis Cerita Film Animasi Upin Dan Ipin. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 5(2), 131–145. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2021.005.02.5>
- Atok, M. S., Romdanih, & Wulan, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Jual Beli menggunakan Model Contextual Teaching Learning. *STKIP Kusuma Negara*.
- Bera, L. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti*. 10476–10483.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Cepi Berlian, U., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Fajriani, C., & Dwi Kurnia, K. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di

- Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Fuad, A. J. (2018). *Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Metode Bermain Peran Pada Tema Kegiatan Jual Beli*.
- Hafiyah, Y. N. U. R. (2022). *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Banyuglugur Situbondo*.
- Hoar, M. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelompok B Paud Baen Husar Kabupaten Belu. *Early Childhood Education Journal*, 22–36.
- Ibrahim, I., Gunawan, G., & Kosim, K. (2020). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Model Discovery dengan Pendekatan Konflik Kognitif. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 214–218. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1878>
- Indriani Harianja, S., & Achmad, J. N. (2020). Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Kependidikan*, 165–174.
- Kadek Sinta Firmayani, N., Sudika, W., & Nyoman Kurnia Wati, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 1(2).
- Kemendikbud. (2020). *Capaian Pembelajaran Revisi (No 033/H/KR/2022)*. (Vol. 21, Issue 1, pp. 1–9). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Kemendikbud. (2022). *Taksonomi Bloom Perbaikan Anderson*.
- Maipita, I., Dalimunthe, M. B., & Sagala, G. H. (2021). The Development Structure of the Merdeka Belajar Curriculum in the Industrial Revolution Era . *Proceedings of the International Conference on Strategic Issues of Economics, Business and, Education (ICoSIEBE 2020)*, 163(ICoSIEBE 2020), 145–151. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210220.026>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Guru Sekolah*

- Dasar*, 8(1), 72–76.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Martini, A., & Wahyudin, C. D. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Materi Kegiatan Jual Beli Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl). *Visipena Journal*, 10(2), 324–331. <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i2.512>
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Muslikawati, F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Jual Beli Melalui Model Student Teams Achievement Division Kelas III Di Mi Nurulhuda I Kepatihan Gresik. *Journal of Controlled Release*, 11(2), 430–439.
- Mustikawati, N. I., & Vebrianto, R. (2022). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS berbasis Role Playing*. 3(1), 38–45.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.
- Nirmayani, H. (2020). EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207–215. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Puspita, R. (2022). *Pengembangan E-MODUL TENTANG PERMASALAHAN ANAK DENGAN MENGGUNAKAN HYPER CONTENT DI SEKOLAH MENGENGAH KEJURUAN PEKERJA SOSIAL*. 1–23.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio

- Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Richey, R., & Klein, J. (2007). Design and Developpment Research. In *New Jersey: Routledge* (Vol. 13, Issue 1, pp. 104–116).
- Rohman M.H.I, H. (2020). *Hukum Jual Beli Online*.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Sahib, M., Anugrah, M. fitrah, & Nurfaidah, S. (2022). Implementasi Etika Ekonomi Islam Dalam Kegiatan Produksi, Distribusi Dan Konsumsi. *Jurnal of Shara Economics and Islamic Education*, 01(01), 17.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 51–56.
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62.
<https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- Shafira, F. (2022a). Pengembangan Modul Ajar Materi Perkalian Berbasis Pendekatan Concretepictorial-Abstract (CPA) Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–23.
- Shafira, F. (2022b). Pengembangan Modul Ajar Materi Perkalian Berbasis Pendekatan Concretepictorial-Abstract (CPA) Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12–26.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, B. H. (2020). Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0. *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*, 184–187.
- Siburian, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 3(1), 161–186.
- Solehudin, D., Priatna, T., & Zaqiyah, Q. Y. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Prototype. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7486–7495.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM.

Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>

Ulum, M. (2020). Prinsip-Prinsip Jual Beli Online dalam Islam dan Penerapannya pada e-Commerce Islam di Indonesia. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 17(1), 49–64. <https://doi.org/10.34001/jdeb.v17i1.1115>

Zulfiana, F. (2022). Pengembangan Modul Ips Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Berbasis Literacraft Untuk Meningkatkan Green Behaviour Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–23.