

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
GIATORYS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES
SAINS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SD**

(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas V, Pokok Bahasan Bab V Topik A:
Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari)

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Fenita Oktaviani Rachmat

2000339

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2024

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
GIATORYS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES
SAINS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SD**

Oleh

Fenita Oktaviani Rachmat

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

© **Fenita Oktaviani Rachmat**. 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

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

FENITA OKTAVIANI RACHMAT

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
GIATORYS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES
SAINS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.

NIP. 198205162008012015


Pembimbing II



Fitri Nuraeni, M.Pd.

NIP. 199211282019032019

Mengetahui
Ketua Program Studi S1 PGSD
UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *GIATORYS* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko ataupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya. Demikian pernyataan ini disampaikan.

Purwakarta, Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Fenita Oktaviani Rachmat

NIM. 2000339

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya, hingga umatnya di hari akhir kelak.

Alhamdulillah skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media *Giatorys* terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Pembelajaran IPAS SD“. Dalam penyusunan skripsi, penulis tak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dari awal hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberi kebermanfaatan bagi para pembaca dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas pendidikan ke arah yang lebih baik dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sepenuhnya sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan atau kesalahan yang terdapat dalam penelitian ini dan penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan karya yang akan datang.

Purwakarta, Januari 2024

Penulis,



Fenita Oktaviani Rachmat

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada proses penyusunan skripsi ini penulis tentunya mendapatkan banyak bimbingan, motivasi, bantuan dan do'a dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga sampai pada titik ini. Adapun ucapan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
2. Dr. Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
3. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumberdaya, Keuangan dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
4. Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
5. Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd. selaku Pembimbing I yang *masyaallah* dalam penyusunan skripsi ini beliau selalu dapat memberikan arahan, bimbingan, semangat, masukan, dan waktu ditengah kesibukannya.
6. Fitri Nuraeni, M.Pd. selaku Pembimbing II yang *masyaallah* dalam penyusunan skripsi ini beliau selalu dapat memberikan arahan, bimbingan, semangat, masukan, dan waktu ditengah kesibukannya.
7. Dr. Afridha Laily Alindra, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Ahli Bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang *masyaallah* senantiasa memberikan waktu untuk berbagi ilmu, arahan, bimbingan, dukungan, semangat, do'a dan waktunya untuk membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan sehingga dapat menjadi bekal bagi penulis baik itu dalam penyusunan skripsi ini maupun dalam menjalani kehidupan nyata.
9. Kedua orang tua tercinta Ibu Dede dan Ayah Eppendi Rachmat, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya atas segala do'a yang

dilangitkan dan tidak pernah putus dalam setiap sujud terakhirnya, dukungan yang tidak pernah padam, kasih sayang yang tak terhingga, kesabaran yang tidak pernah habis, dan pengorbanan yang tak terhitung.

10. Kakak tersayang Alya Fajira Rachmat serta kedua adik tersayang Hasna Qanissa Rachmat dan Inara Asyila Rachmat. Terimakasih banyak saudariku atas dukungan, kesabaran, kasih sayang, dan do'a yang dilangitkan.
11. Kepala SDN 8 Nagrikaler Ibu Nunuy Nur Hikmah, S.Pd.I., Bapak Saprudin, S.Pd. dan Ibu Nurul Ainayah, S.Pd. selaku wali kelas VA dan VB yang telah memberikan izin kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di SDN 8 Nagrikaler Purwakarta.
12. Anak-anak hebat Ibu kelas VA dan VB SDN 8 Nagrikaler yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini. Terimakasih karena kalian telah menyambut ibu dengan penuh kehangatan, membantu ibu dengan rasa antusias yang tinggi, membersamai ibu selama 1 bulan, tanpa kalian mungkin skripsi ini tidak akan selesai.
13. *For my dearest people:* Alpiyan Arif Rojabi, Adelina Rizkyta, Afifah Nur, Nia Rosniati, dan Shafa Nurul Aulia yang telah menjadi *support system* penulis, selalu siap menemani dan menjadi pendengar yang baik bagi penulis. Terimakasih telah menemani penulis selama menulis skripsi ini dengan memberikan banyak penguatan, rangkulan, dukungan, semangat, sabar yang tak terhingga, serta do'a yang selalu dilangitkan.
14. *Member of Kosan Hijau:* Galuh destiani dan Arini Nurfadillah yang telah memberikan kehangatan dalam kehidupan perantauan penulis selama masa penulisan skripsi ini, selalu menjadi garda terdepan dalam setiap hal, selalu memberikan kasih sayang seperti layaknya keluarga, selalu menjadi matahari setelah hujan turun, berbagi ilmu, dukungan, semangat, dan energi positif yang tak pernah henti.
15. Sobat seperjuangan skripsi Chika Apriyanti, Riska Trisnawati, Adelina Rizkyta, Nia Rosniati, dan Muzdalifah. Terimakasih atas segala uluran tangan yang telah membantu dan merangkul satu sama lain dalam penyusunan skripsi ini, atas segala warna yang ditorehkan dalam kehidupan semester

akhir penulis dan memberikan kepercayaan diri serta pengalaman yang luar biasa bagi penulis.

16. Teman-teman seperjuangan dalam organisasi HIMA PGSD dan Mojang Jajaka UPI Kampus di Purwakarta yang telah memberikan warna dalam masa perkuliahan serta memberikan pengalaman baru yang berharga bagi penulis.
17. Teman-teman angkatan 2020 PGSD UPI Purwakarta yang sama-sama berjuang dalam masa perkuliahan.

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
GIATORYS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES
SAINS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SD**

(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas V, Pokok Bahasan Bab V Topik A:
Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari)

Oleh

Fenita Oktaviani Rachmat

2000339

ABSTRAK

Keterampilan proses sains sangat penting untuk dikembangkan dan dibiasakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Rendahnya keterampilan proses sains siswa Sekolah Dasar menjadi latar belakang dari penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model *role playing* berbantuan media *giatorys* terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta untuk mengetahui peningkatan skor akhir keterampilan proses sains siswa yang mendapatkan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* dibandingkan menggunakan model *discovery learning*. Metode penelitian yang digunakan ialah quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent pretest-posttest control group* pada pokok pembahasan sistem pernafasan manusia dengan subjek sejumlah 52 siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data sebelum dan sesudah pembelajaran adalah instrumen tes keterampilan proses sains dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan pengaruh model *role playing* berbantuan media *giatorys* terhadap keterampilan proses sains siswa sebesar 73,6%. Hasil uji N-Gain kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* berbantuan media *giatorys* berada pada interpretasi tinggi, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning* berada di interpretasi sedang artinya 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*. Peneliti merekomendasikan bagi penelitian selanjutnya untuk berfokus pada keterampilan proses sains pada aspek lainnya seperti aspek pengetahuan.

Kata kunci: Model *role playing*, Media *giatorys*, Keterampilan proses sains.

THE EFFECT OF THE GIATORYS MEDIA ASSISTED ROLE PLAYING MODEL ON IMPROVING STUDENTS' SCIENCE PROCESSING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL SCIENCE LEARNING

*(Quasi-Experimental Research in Class V, Main Topic of Chapter V Topic A:
How Breathing Helps Me Do My Daily Activities)*

By

Fenita Oktaviani Rachmat

2000339

ABSTRACT

Science process skills are very important to develop and get used to in the learning process, especially in science subjects. The low science process skills of elementary school students is the background for this research. The aim of this research is to determine the effect of the role playing model assisted by giatorys media on increasing students' science process skills in science learning in elementary schools and to determine the increase in the final score of science process skills of students who receive science learning using the role playing model assisted by giatorys media compared to using discovery learning model. The research method used was quasi-experimental with a non-equivalent pretest-posttest control group design on the topic of discussing the human respiratory system with a total of 52 students as subjects. The instruments used to obtain data before and after learning are science process skills and documentation test instruments. The results of data analysis show that the influence of the role playing model assisted by giatorys media on students' science process skills is 73.6%. The results of the N-Gain test for the experimental class which used the role playing model assisted by giatorys media were in the high interpretation, while the control class which used the discovery learning model was in the medium interpretation, meaning that students who received science learning using the role playing model assisted by giatorys media were better than the students who received science learning using the discovery learning model. Researchers recommend that future research focus on science process skills in other aspects such as knowledge aspects.

Keywords: Role playing model, Giatorys media, Science process skills.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Hasil Penelitian.....	4
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Model <i>Role Playing</i>	7
2.2 Media <i>Giatorys</i>	12
2.3 Keterampilan Proses Sains.....	14
2.4 Pembelajaran IPAS di SD	16
2.5 Penelitian Terdahulu	19
2.6 Kaitan antara Model <i>Role Playing</i> dengan Keterampilan Proses Sains .	20
2.7 Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	22
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.3 Definisi Operasional	23
3.4 Instrumen Penelitian	24
3.5 Pengembangan Instrumen.....	25
3.6 Prosedur Penelitian	30
3.7 Analisis Data.....	31

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Temuan	35
4.2 Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Implikasi	62
5.3 Rekomendasi.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
Tabel 2.2 Indikator Keterampilan Proses Sains Dasar	15
Tabel 2.3 Keterkaitan Model <i>Role Playing</i> dengan Keterampilan Proses Sains ..	20
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Indikator Keterampilan Proses Sains	25
Tabel 3.3 Hasil <i>Judgement Expert</i>	26
Tabel 3.4 Interpretasi Uji Validitas	26
Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Keterampilan Proses Sains	27
Tabel 3.6 Interpretasi Uji Reliabilitas	27
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan Proses Sains	28
Tabel 3.8 Interpretasi Indeks Kesukaran.....	29
Tabel 3.9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	29
Tabel 3.10 Interpretasi Daya Pembeda	30
Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Keterampilan Proses Sains	30
Tabel 3.12 Interpretasi Regresi Linear Sederhana	32
Tabel 3.13 Interpretasi Indeks N-Gain.....	33
Tabel 4.1 Statistika Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	35
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i>	37
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	38
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-test</i>	39
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i>	39
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Data <i>Pre-test</i>	40
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Data <i>Post-test</i>	41
Tabel 4.8 Interpretasi Indeks N-Gain.....	41
Tabel 4.9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	42
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan N-Gain skor	42
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas N-Gain	43
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas N-Gain.....	43
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> N-Gain	44

Tabel 4.14 Rekapitulasi Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	45
Tabel 4.15 Hasil Uji Signifikasi Regresi.....	46
Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Giatorys</i>	12
Gambar 2.2 Organ Pernafasan Manusia.....	17
Gambar 2.3 Proses mengambil dan menghembuskan nafas.	18
Gambar 2.4 <i>Roadmap</i> Penelitian Relevan	19
Gambar 3.1 <i>Non-Evaquivalent Control Group Design</i>	22
Gambar 4.1 Peningkatan Rata-rata Keterampilan Proses Sains.....	36
Gambar 4.2 Media <i>Giatorys</i>	51
Gambar 4.3 Pemberian Pertanyaan Pemantik Menggunakan Tisu	52
Gambar 4.4 Penayangan Video Pembelajaran	53
Gambar 4.5 Kegiatan Diskusi dalam Pengisian LKPD	53
Gambar 4.6 Pemilihan Pemeran.....	54
Gambar 4.7 Pembuatan Media <i>Crotorys</i>	55
Gambar 4.8 Media <i>Crotorys</i>	55
Gambar 4.9 Menyiapkan Pengamat	56
Gambar 4.10 Pelaksanaan Permainan Peran Sesi 1	57
Gambar 4.11 Diskusi dan Evaluasi	58
Gambar 4.12 Memainkan Peran Ulang.....	59
Gambar 4.13 Diskusi dan Evaluasi Kedua.....	60
Gambar 4.14 Siswa Saling Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Modul Ajar dan Contoh LKPD Pertemuan 1 Kelas Eksperimen ..	71
Lampiran A.2 Modul Ajar dan Contoh LKPD Pertemuan 2 Kelas Eksperimen ..	84
Lampiran A.3 Modul Ajar dan Contoh LKPD Pertemuan 1 Kelas Kontrol	98
Lampiran A.4 Modul Ajar dan Contoh LKPD Pertemuan 2 Kelas Kontrol	111
Lampiran A.5 Contoh Sampel Pengisian LKPD Kelas Eksperimen	123
Lampiran A.6 Contoh Sampel Pengisian Lembar Evaluasi Kelas Eksperimen..	131
Lampiran A.7 Lembar Penilaian Sikap dan P3 Kelas Eksperimen.....	133
Lampiran A.8 Contoh Sampel Pengisian LKPD Kelas Kontrol	134
Lampiran A.9 Contoh Sampel Pengisian Lembar Evaluasi Kelas Kontrol	140
Lampiran A.10 Lembar Penilaian Sikap dan P3 Kelas Kontrol	142
Lampiran B.1 Instrumen Keterampilan Proses Sains	144
Lampiran B.2 <i>Judgement Expert</i> Instrumen Keterampilan Proses Sains	147
Lampiran B.3 Naskah <i>Pre-test</i> Keterampilan Proses Sains	149
Lampiran B.4 Naskah <i>Post-test</i> Keterampilan Proses Sains.....	149
Lampiran B.5 Rubrik Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> KPS.....	150
Lampiran B.6 Sampel Pengisian <i>Pre-test</i> KPS Kelas Eksperimen.....	153
Lampiran B.7 Sampel Pengisian <i>Post-test</i> KPS Kelas Eksperimen	159
Lampiran B.8 Sampel Pengisian <i>Pre-test</i> KPS Kelas Kontrol	165
Lampiran B.9 Sampel Pengisian <i>Post-test</i> KPS Kelas Kontrol	171
Lampiran B.10 Sampel Pengisian Uji Instrumen Tes KPS.....	177
Lampiran C.1 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Tes KPS	182
Lampiran C.2 Uji Reliabilitas Instrumen Tes KPS Siswa	183
Lampiran C.3 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes KPS Siswa	183
Lampiran C.4 Uji Daya Pembeda Instrumen Tes KPS Siswa	184
Lampiran D.1 Data Deskriptif Tes Keterampilan Proses Sains.....	186
Lampiran D.2 Uji Inferensial <i>Pre-test</i> Eksperimen dan Kontrol	186
Lampiran D.3 Uji Inferensial <i>Post-test</i> Eksperimen dan Kontrol.....	187
Lampiran D.4 Data Deskriptif N-Gain.....	188
Lampiran D.5 Analisis Inferensial Data N-Gain.....	189
Lampiran D.6 Uji Regresi Linear Sederhana	190

Lampiran D.7 Uji Signifikansi Regresi.....	191
Lampiran D.8 Uji Koefisien Determinasi	191
Lampiran E.1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	193
Lampiran E.2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	196
Lampiran E.3 Surat Keterangan Penelitian.....	197
Lampiran E.4 Surat Tanda Terlaksana Penelitian.....	198
Lampiran E.5 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	199
Lampiran E.6 Kartu Bimbingan.....	201
Lampiran E.7 Riwayat Penelitian	203

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Ahmad, Z., Sappaile, B. I., Hita, I. P. A. D., & Razali, G. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?. *Journal on Education*, 6(1), 6261–6269.
- Akollo, J. G., Wattilete, A. T., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Tangah Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ambarwati, Y., Apriandi, D., & Panidi. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS siswa pada Kurikulum Merdeka melalui Model Pembelajaran *Role Playing*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 149–200.
- Angelia, Y., Supeno, S., & Suparti, S. (2022). Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8296–8303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3692>
- Ariyanti, I., & Pradana, H. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Huruf untuk Anak Didik di TK Bunga Bangsa Kecamatan Pakal Surabaya. *ETJ (Educational Technology Journal)*, 3(1), 21–28.
- Barokati. (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>

- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 5–24.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Jurnal Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Eliyana, E. (2020). Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Belajar IPA Materi Tumbuhan Hijau pada Siswa Kelas V SDN 3 Panjerejo di Masa Pandemi Covid-19. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(2), 87-100. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i2.1628>
- Fadhilah, R., Sutiadiningsih, A., Purwidiani, N., & Kristiastuti, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110–117.
- Farida, S. N., Sudarti, & Aggraeni, F. K. A. (2022). Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa dalam Pembelajaran Suhu dan Kalor melalui Metode Praktikum. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 90–103.
- Fitriana, F., Kurniawati, Y., & Utami, L. (2019). Analisis Keterampilan Proses Sains Peserta Didik pada Materi Laju Reaksi melalui Model Pembelajaran *Bounded Inquiry Laboratory*. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(2), 226–236. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i2.5669>
- Gasila, Y., Fadillah, S., Studi, P., & Fisika, P. (2019). Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa dalam Menyelesaikan Soal IPA di SMP Negeri Kota Pontianak. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika (JIPF)*, 6(1), 14–22.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A., Oktora, A., & Yasella, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.

- Girsang, L. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(2), 74–83.
- Handayani, T. (2017). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM. *Jurnal Utilitas*, 3(1), 1–13.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jakaria, Y. (2015). *Mengolah Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS*. Bandung: Alfabeta.
- Khoimatun, Dewi, R. A. K., & Atri. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Aktivitas Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 1 Karangkerta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6477–6488.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 8582–8591. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1649>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, M. Y., & Diana, N. (2018). Keterampilan Proses Sains (KPS) pada Pelaksanaan Praktikum Fisika Dasar I. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 49–54.
- Nasir, A. M. (2016). *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Nugraha, J., Wijaya, H. E., & Qudsyi, H. (2018). *Implementasi Metode Kolaboratif dan Bermain Peran Dalam Pembelajaran di UII*. Universitas Islam Indonesia.
- Nuraeni, F., Firdaus, M. D., & Rahayu, P. (2023). Pengaruh Pendekatan *Science*,

- Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 720–730.
- Nurfiah, Kasmawati, S., & Ramadhan, A. P. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Video Pembelajaran pada Anak Tunadaksa Kelas IV di SLB Negeri 1 Kota Bima. *Global Journal Teaching Professional*, 3(1), 124–131.
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pena Edukasia*, 1(2), 127–134.
- Peni, E. S. (2022). *Improving Civics Learning Activity and Outcomes Through the Role Playing Model. SHEs: Conference Series 5*, 5(5), 409–414.
- Priyatno, D. (2016). *SPSS Handbook*. Yogyakarta: MediaKom.
- Rilfa, dkk. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Nglongsor pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 88–100.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17.
- Saputro, M. B., Hilyana, F. S., & Ardianti, S. D. (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SSN 1 Klumpit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 10(2), 288–296.

- Sari, F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Setiawan, J. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pedagogik*, 4(1), 31–45.
- Subagiyo, H. (2021). *Role-play*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. (2019). Implementasi Kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 23–30.
- Susetyo, B. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Ubudiyah, I., & Hosanah, R. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. *INNOVATIF : Journal of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.
- Ummah, K., & Hamna. (2023). Implementasi Model Pakemi Integrasi *Blanded Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains IPAS Siswa Di Sekolah Dasar. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 5(1), 44–52.
- Wahyuni, F., Daniah, & Oviana, W. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Proses Sains Pembelajaran IPA Siswa Kelas V melalui Model Inkuiri Terbimbing di SDN 02 Keumumu Aceh Selatan. *FITRAH : International Islamic Education Journal*, 5(1), 84–104.

- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 7–19.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). 53-57.
- Yuwanto, L. (2019). *Metode Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.