

No. Skripsi: 096/S/PGSD-REG/A1.5.6.1/AGUSTUS/2024

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP EKOSISTEM PADA
PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Nisa Fauziah Azhari
2006065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Nisa Fauziah Azhari

2006065

Sebuah skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nisa Fauziah Azhari 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, fotocopy atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NISA FAUZIAH AZHARI

2006065

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Aprilia Eki Saputri, M.Pd.
NIP.198904182015042002

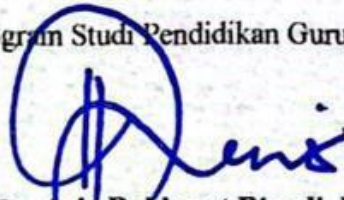
Pembimbing 2



Evi Rahmawati, M.Pd.
NIP. 920200119920609201

Disahkan,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP.198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH DASAR”** 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 apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2024

Nisa Fauziah Azhari

NIM. 2006065

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt., atas rahmat dan karunia-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Modul Ajar Berbasis Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS FASE C di Sekolah Dasar”

Skripsi ini membahas pengembangan Modul Ajar Berbasis Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang bisa ditemukan dalam penulisan karya tulis ini. Untuk penyempurnaan, peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan dari berbagai pihak.

Semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan modul ajar sebagai langkah awal untuk kebersihan pembelajaran dan untuk peningkatan mutu pendidikan.

Peneliti ingin menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini. Semoga Alloh SWT., memberikan balasan dengan pahala yang berlipat. Amiin.

Bandung, Juli 2024

Peneliti,

Nisa Fauziah Azhari

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena atas rahmat, rezeki, karunia, dan kehendak-Nya, peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan jenjang S1 ini. Proses penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan dan doa dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung ataupun tidak langsung, Maka pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa ucapan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, antara lain:

1. Bapak Dr. Arie Rahkmat Riyadi, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan dukungannya kepada kami selaku mahasiswa.
2. Ibu Aprilia Eki Saputri, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu mengarahkan serta memberikan saran dan masukkan dalam proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Evi Rahmawati, M.Pd selaku dosen wali dan dosen pembimbing II yang selalu sabar dalam memberikan saran dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai.
4. Bu Tantri Kharisma, S.Pd., Bu Lea Christina Br Ginting M.Pd dan Bu izzah Muyassaroh, M.Pd yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan validasi produk.
5. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu yang bermamfaat selama perkuliahan.
6. Kepada kepala sekolah SDN Cineam yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Kepada seluruh peserta didik kelas 5 yang telah membantu dalam penelitian
8. Kepada kedua orang tua saya Bapak Suhikmat dan Ibu Ai nunung yang selalu memberikan cinta, dukungan dan doa yang tidak henti untuk peneliti.
9. Kepada kedua kakak saya yang selalu memberikan dukungan.
10. Kepada sahabat – sahabat saya yang selalu memberikan dukungan yang tiada henti kepada saya.

11. Teman – teman seperjuangan angkatan 2020 Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia terutama teman-teman kelas D yang selalu kompak dan selalu mendukung satu sama lain.
12. Semua pihak yang terlibat dalam membantu penyusunan penelitian ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.
13. Terimakasih kepada saya sendiri yang telah berusaha keras dan bertahan dari awal perkuliahan sampai pada akhir penyelesaian tugas akhir ini.

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH DASAR

Nisa Fauziah Azhari

2006065

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kurangnya pemahaman konsep peserta didik pada materi ekosistem di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Tasikmalaya. Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran dan penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik, perangkat pembelajaran dan metode pembelajaran memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena hal tersebut akan membantu pemahaman konsep peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development*(D&D) dengan lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni dengan wawancara, angket, dan tes. Adapun tehnik analisis data yang dilakukan dengan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif, Subjek penelitian ini yakni peserta didik fase C Sekolah Dasar, Pengembangan modul ajar berbasis metode *role playing* diuji kelayakannya oleh para validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran dengan hasil penilaian memperoleh kategori sangat baik. Hasil penelitian ini adalah modul ajar yang berbasis metode pembelajaran *role playing* yang secara substantif mengacu pada tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Adapun hasil implementasi dari perhitungan skor *pre-test* dan skor *pos-test* menggunakan uji normalitas gain yang masuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul ajar berbasis metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Kata Kunci: Modul Ajar, Pemahaman Konsep, IPAS, *Role Playing*.

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE ROLE
PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH
DASAR**

Nisa Fauziah Azhari

2006065

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of understanding of ecosystem concepts among students at a public elementary school in Tasikmalaya Regency. This issue arises from the mismatch between teaching methods and learning tools with the individual needs of students. Both teaching tools and methods play a significant role in the learning process as they aid students' understanding of concepts. Therefore, the researcher aims to develop a teaching module based on the role-playing method to enhance the understanding of ecosystem concepts in science learning at elementary schools. This research employs the Design and Development (D&D) method with five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE). Data collection techniques used in this study include interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques involve both qualitative and quantitative data analysis. The subjects of this study are students in phase C of elementary school. The role-playingbased teaching module's feasibility was tested by expert validators, including material experts, design experts, and teaching experts, resulting in an excellent rating. The outcome of this research is a teaching module based on the role-playing teaching method, which substantively aligns with learning objectives and achievements. The implementation results, based on the calculation of pre-test and post-test scores using the normalized gain test, fall into the medium category. It can be concluded that a teaching module based on the role-playing method can improve students' conceptual understanding.

Keywords: Teaching Module, Concept Understanding, Science, Role-Playing.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiiiiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penelitian	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Hakikat Pengembangan Modul Ajar	9
2.1.1 Hakikat Pengembangan	9
2.2 Hakikat Modul Ajar.....	10
2.2.1 Konsep Modul Ajar	10
2.2.2 Kriteria Modul ajar	11
2.2.3 Komponen Modul Ajar.....	12
2.2.4 Langkah-langkah pengembangan modul ajar.....	15
2.3 Metode <i>Role Playing</i>	17
2.3.1 Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	17
2.3.2 Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	19
2.4 Pemahaman Konsep	20
2.5 Pembelajaran IPAS di SD	22

2.6	Hakikat IPA	27
2.7	Pembelajaran IPA di SD	29
2.8	Ekosistem	30
2.9	Definisi Operasional.....	35
2.10	Penelitian yang Relevan	36
2.11	Kerangka Berpikir	39
BAB III		41
METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Desain Penelitian	41
3.2	Prosedur Penelitian.....	41
3.3	Partisipasi Penelitian dan Lokasi Penelitian.....	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data	44
3.5	Instrumen Penelitian.....	45
3.3	Teknik Analisis Data	53
BAB IV		56
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Desain Modul Ajar	56
4.1.1	Temuan	56
4.1.2	Pembahasan	99
4.2	Hasil Validasi Modul Ajar	112
4.2.1	Temuan	112
4.2.2	Pembahasan	116
4.3	Produk Akhir Modul Ajar	116
4.3.1	Temuan	121
4.3.2	Pembahasan	127
4.4	Implementasi Modul Ajar	128
4.4.1	Temuan	128
4.4.2	Pembahasan	132
4.5	Keterbatasan Penelitian	134
BAB V.....		135
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		135
5.1	Simpulan.....	135

5.2	Rekomendasi	136
DAFTAR PUSTAKA	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus Rantai Makanan dalam Buku Peserta Didik tema 5.....	32
Gambar 2. 2 Siklus Rantai Makanan dalam Buku IPAS Kurikulum merdeka	32
Gambar 2. 3 Rantai Makanan Ekosistem Darat	34
Gambar 2. 4 Rantai Makanan di perairan	34
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Model ADDIE	42
Gambar 4. 1 Peta Konsep Materi Ekosistem	60
Gambar 4. 2 Langkah 1: Pembuatan Modul Ajar menggunakan Canva.....	61
Gambar 4. 3 Langkah 2: Pembuatan Modul Ajar menggunakan Canva.....	61
Gambar 4. 4 Langkah 3: Pembuatan Modul Ajar menggunakan Canva.....	62
Gambar 4. 5 Langkah 4: Pembuatan Modul Ajar menggunakan Canva.....	62
Gambar 4. 6 Langkah 5: Pembuatan Modul Ajar menggunakan Canva.....	62
Gambar 4. 7 Cover Modul Ajar	63
Gambar 4. 8 Identitas Penulis	63
Gambar 4. 9 Kompetensi Awal Modul Ajar Pertemuan 1	64
Gambar 4. 10 Kompetensi Awal Modul Ajar Pertemuan 2	64
Gambar 4. 11 Profil Pelajar Pancasila.....	64
Gambar 4. 12 Sarana dan Prasarana.....	65
Gambar 4. 13 Target Peserta Didik.....	65
Gambar 4. 14 Model Pembelajaran.....	65
Gambar 4. 15 Tujuan Pembelajaran Modul Ajar Pertemuan 1	66
Gambar 4. 16 Tujuan Pembelajaran Modul Ajar Pertemuan 2.....	66
Gambar 4. 17 Asesmen	66
Gambar 4. 18 Pemahaman Bermakna Pertemuan 1	67
Gambar 4. 19 Pemahaman Bermakna Pertemuan 2.....	67
Gambar 4. 20 Pertanyaan Pemantik	68
Gambar 4. 21 Refleksi Guru	74
Gambar 4. 22 Refleksi Siswa	74
Gambar 4. 23 Lembar Evaluasi Pertemuan 1.....	82
Gambar 4. 24 Lembar Evaluasi Pertemuan 2.....	83
Gambar 4. 25 Revisi Cover.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fase Pembelajaran.....	11
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran IPAS Fase C	31
Tabel 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	43
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Validasi Ahli Desain.....	50
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Validasi Ahli Pembelajaran	51
Tabel 3. 5 Skala Likert	54
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian	54
Tabel 3. 7 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	55
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran IPAS fase C	57
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....	58
Tabel 4. 3 Komponen Modul Ajar	62
Tabel 4. 4 Sintaks Metode <i>Role Playing</i>	68
Tabel 4. 5 Kegiatan Pembelajaran 1 & 2	69
Tabel 4. 6 Rubrik Penilaian Pertemuan 1 & 2	70
Tabel 4. 7 LKPD Pertemuan 1 & 2	75
Tabel 4. 8 Desain Lembar Kerja Peserta Didik lembar Petemuan 1 dan 2.....	77
Tabel 4. 9 Pengayaan	83
Tabel 4. 10 Remedial	85
Tabel 4. 11 Daftar Materi Bahan Bacaan Pada Modul Ajar	86
Tabel 4. 12 Bahan Bacaan Pada Modul Ajar	86
Tabel 4. 13 Hasil Pengkajian Video Pembelajaran.....	94
Tabel 4. 14 Rancangan Powert Point Pertemuan 1	96
Tabel 4. 15 Rancangan Powert Point Pertemuan 2	98
Tabel 4. 16 Validasi tahap 1Ahli Desain	117
Tabel 4. 17 Validasi tahap 2 Ahli Desain	118
Tabel 4. 18 Validasi Ahli Pembelajaran	118
Tabel 4. 19 Validasi Ahli Materi	119
Tabel 4. 20 Revisi Perbaikan Tata Letak, Ukuran Font, Spasi dan Shape.....	118
Tabel 4. 21 Perbaikan Penulisan Kata.....	124
Tabel 4. 22 Revisi Penulisan Naskah <i>Role Playing</i>	124

Tabel 4. 23 Revisi Tanda Baca Serta Efektivitas Kalimat	125
Tabel 4. 24 Lembar Evaluasi	126
Tabel 4. 25 Skor <i>Pre-test</i>	129
Tabel 4. 26 Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	131
Tabel 4. 27 N-Gain.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing...	140
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Skripsi.....	145
Lampiran 4 Blue Print Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	147
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	149
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi	154
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Desain	159
Lampiran 8 Hasil Validasi 1 Ahli Desain	162
Lampiran 9 Hasil Validasi 2 Ahli Desain	165
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	168
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	171
Lampiran 12 Lembar Soal <i>Pre-test</i> dan Post-test	174
Lampiran 13 Jawaban Pre-test dan Post-test Siswa	181
Lampiran 14 Desain Akhir Modul Ajar Berbasis Metode <i>Role Playing</i>	191
Lampiran 15 Format Perbaikan Skripsi	217
Lampiran 16 Dokumentasi.....	218

DAFTAR PUSTAKA

- Esti, H., & Mery. (2019). Metode *Role Playing* Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman. *Prosiding Semna Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 266–279.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Peserta didik*.
- Komariah, Y. (2018). Jenis-Jenis Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalam pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sm*, 5, 11.
- B. A. B. (2012). Republik Indonesia, Undang-undang No. 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Bab I, Pasal 1. 16. 18, 16–71.
- Wahyuningtyas, H. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Metode Role Playing. *Paedagogie*, 13(2), 59–66.
- Eliyanti, M. (2016). Pengelolaan Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 04(01), 59–69.
- Inggit, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. 08(September), 2100–2112.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak Restu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Talitha, R. I., & Sari, T. C. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231-241.
- Nofiturohmah, F. (2015). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk MI yang Menyenangkan. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 3(2).

- Gunawan, R. (2019). Pendidikan IPS: filosofi, konsep dan aplikasi Indonesia, P. R. (2002). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jakarta. Sekretariat Negara RI*.
- Kholidah, I. R., & Sujadi, A. A. (2018). Analisis pemahaman konsep matematika peserta didik kelas V dalam menyelesaikan soal di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul tahun ajaran 2016/2017. *Trihayu*, 4(3), 259074.
- Setyosari, P. (2010). Metode penelitian dan pengembangan. *Jakarta: kencana*.
- Rita C. Richey, James C. Klein, and Wayne A. Nelson, *Studies of Instructional Design and Development*, 2016,
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Richey, R.C., & Klein, J. D. (2007). Design And Development Research.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(2), 239.
- Mahawati, H., & Budiana, S. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Power Point Pada Pembelajaran Komponen Ekosistem Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn 3 Parakan. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 1(1), 381–394.
- Prastowo, S. H. B., Suhartin, Y., & Prihandono, T. (2017). Analisis Pemahaman Konsep Spektrum Cahaya Pada Peserta didik SMA Kelas XII. *FKIP e-Proceeding*, 2(1), 6-6.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(2), 239.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum

Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.

- Nugroho, A. D., Suprpto, E., & Vandwinata, E. V. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 983-993.
- Khalijah, W. N., Jannah, M., Rehan, H. Z., Yohana, Y., & Yohani, Y. (2023). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 267–278.
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis *Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): Meta Analysis*. *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Mustafa, M. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Pkn Peserta didik Kelas Vi Sd Negeri 016 Kundur. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(4), 628.
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114.
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Sappe, I., Ernawati, E., & Irmawanty, I. (2018). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas V sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten takalar. JKPD *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 530.
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114.
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. Penerbit Aksara TIMUR.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen

- Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. 1
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189.
- Fitri, A., Azizah, D., & Chairunisa, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Materi Pecahan Dengan Metode Matematika Gasing Berbantuan Lkpd. Afeksi: *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 543–550.
- Sayekti, I. C. (2019). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Peserta didik Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–144.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238.
- Masrukin, A., & Arba'i, A. (2018). Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII - H MTs Al- Mahrusiyah Lirboyo Kediri. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 8(3), 451–466.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Wirabumi, R. (2020). *Metode Pembelajaran Ceramah. Annual Conference on Islamic Education and Thought*, I(I), 105–113.
- Arestu, O. O., Karyadi, B., & Ansori, I. (2018). Peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui lembar kegiatan peserta didik (lkpd) berbasis masalah. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 58–66.
- BSNP. (2014). Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Materi. *Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 106–145.
- Esti, H., & Mery. (2019). Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman. *Prosiding Semna Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 266–279.
- Hastati, S. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sd Inpres Minasauipa 1 Makassar Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha

- Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia. Dikdas Matapa : *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 131.
- Nurhasanah, A. I., Sujana, A., & S. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2), 182–191.
- Rachman, A. A., Djumhan, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan *Metode Role Playing* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *57 Jpgsd*, 4(3), 57.
- Rahmat, M. P. I. (2019). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013* (Vol. 1). Bening Pustaka.
- Johariah, J. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Sholat Jumat. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 8(2), 228-241.
- Irkham, M. K. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media Game Pada Siswa Kelas V Sdn Tlekung 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1082–1106. /
- Kristanti, F., Isnarto, & Mulyono. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Android. *Prosiding Seminar Nasional Pacasarjana UNNES*, 618–625.
- Kristanti, F., Isnarto, & Mulyono. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Android. *Prosiding Seminar Nasional Pacasarjana UNNES*, 618–625.
- Azkie. (2022). Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran Junaidah Title. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4.
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33–38.