

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KECERDASAN LOGIS MATEMATIS DAN  
KETERAMPILAN SOSIAL  
(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar  
di Kota Bandung)**

**TESIS**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar



oleh  
Mohamad Yasin As'ary  
2208731

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KECERDASAN LOGIS MATEMATIS DAN  
KETERAMPILAN SOSIAL**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bandung)

Oleh  
Mohamad Yasin As'ary  
2208731

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UPI

©Mohamad Yasin As'ary 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Oktober 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KECERDASAN LOGIS MATEMATIS DAN  
KETERAMPILAN SOSIAL**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:  
**Pembimbing I,**



**Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.**

NIP. 19770828 200312 1 002


**Pembimbing II,**



**Prof. Dr. H. Sufyani Prabawanto, M.Ed.**

NIP. 19600830 198603 1 003

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia**



**Prof. Dr. paed. H. Wahyu Sopandi, M.A.**

NIP. 19660525 199001 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul:

**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan *Augmented Reality* Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Dan Keterampilan Sosial (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bandung)**

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 resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 21 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Mohamad Yasin Asary

NIM. 2208731

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KECERDASAN LOGIS MATEMATIS DAN  
KETERAMPILAN SOSIAL**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bandung)

**Mohamad Yasin As'ary**

**2208731**

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* materi kegiatan ekonomi terhadap kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik. Kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial penting dimiliki peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar masih belum bisa merangsang minat dan motivasi peserta didik sehingga potensi yang dimiliki peserta didik tidak berkembang. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* pada materi kegiatan ekonomi terhadap kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalen pretest-posttest control group design*. Penelitian ini dilakukan di kelas V tahun ajaran 2023/2024 salah satu sekolah dasar di kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan non-tes. Hasil penelitian yaitu: 1) Kondisi awal kecerdasan logis matematis peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda, 2) Kondisi akhir kecerdasan logis matematis peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, 3) Terdapat perbedaan peningkatan kecerdasan logis matematis antara peserta didik di kelas eksperimen dengan kelas kontrol, 4) Keterampilan sosial peserta didik di kelas eksperimen selama menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh kriteria sangat baik pada indikator hubungan dengan teman, manajemen diri, kepatuhan, perilaku asertif dan memperoleh kriteria baik pada kemampuan akademik, 4) Terdapat perbedaan hasil keterampilan sosial peserta didik di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Augmented reality*, *role playing*, kecerdasan logis matematis, keterampilan sosial.

**THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY-ASSISTED ROLE PLAYING  
LEARNING MODEL ON MATHEMATICAL-LOGICAL INTELLIGENCE AND  
SOCIAL SKILLS**

(Quasi-Experimental Research on Economic Activity Material Grade V Elementary Schools  
in Bandung City)

**Mohamad Yasin As'ary**

**2208731**

**ABSTRACT**

This study discusses the effect of role playing learning model assisted by augmented reality on economic activity material on students' logical mathematical intelligence and social skills. Logical mathematical intelligence and social skills are important for students to have in facing the challenges of the 21st century. Science learning on economic activity material in elementary schools still cannot stimulate students' interest and motivation so that students' potential does not develop. This is because learning still relies on conventional methods that are centered on teachers. This study aims to determine the effect of role playing learning model assisted by augmented reality on economic activity material on students' logical mathematical intelligence and social skills in elementary schools. The research method used is a quasi-experimental design with a nonequivalent pretest-posttest control group design. This research was conducted in class V of the 2023/2024 academic year at an elementary school in Bandung City, West Java Province. The research instruments used in this study were tests and non-tests. The results of the study were: 1) The initial conditions of logical mathematical intelligence of students in the experimental class and the control class were not much different, 2) The final conditions of logical mathematical intelligence of students in the experimental class and the control class were different, 3) The results of the average acquisition of logical mathematical intelligence in the experimental class were higher than the control class, 4) The social skills of students in the experimental class during the application of the augmented reality-assisted role playing learning model obtained very good criteria on the indicators of relationships with friends, self-management, obedience, assertive behavior and obtained good criteria on academic ability, 5) There was a difference in the results of social skills of students in the experimental class and the control class. It can be concluded that the augmented reality-assisted role playing learning model has a significant effect on students' logical mathematical intelligence and social skills in the material of economic activities in elementary schools.

**Keywords:** Augmented reality, logical mathematical intelligence, role playing, social skills.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji hanya milik *Allah Subhānahu wata'ālā* sang penguasa langit dan bumi karena atas rahmat dan petunjuk-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan *Augmented Reality* Terhadap Kecerdasan Logis Matematis dan Keterampilan Sosial (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Salah Satu Sekolah Dasar di Kota Bandung)” dengan tepat waktu.

Penelitian kuantitatif jenis kuasi eksperimen ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* terhadap kecerdasan logis-matematis dan keterampilan sosial peserta didik khususnya pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi yang dipelajari di fase C kelas V di sekolah dasar. Materi kegiatan ekonomi sendiri berada pada topik jual-beli.

Akhirnya peneliti menyadari jika dalam penulisan tesis ini masih perlu disempurnakan lagi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih luas terhadap penerapan model pembelajaran berbantuan teknologi *augmented reality* bagi pendidik di sekolah dasar dan referensi bagi penelitian selanjutnya.

Bandung, Oktober 2024

Penulis

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur yang utama kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* karena atas rahmat dan ijin-Nya, penelitian tesis ini dapat diselesaikan. Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam* agar kita senantiasa mendapatkan syafaat-Nya kelak. Atas berkat rahmat serta karunia dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* serta semua pihak yang membantu, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Maka, perkenankanlah penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yatu bapak Agus Sukarya dan Ibu Weli Sri Megawati, Alm. Bapak Endang Sobar dan Ibu Teti Hayati selaku mertua, dan Ibu Fungsi Nuriyanti selaku istri yang tidak hentinya mendukung dan mendoakan dalam berbagai hal terutama dalam penyelesaian penelitian ini. Tidak lupa penulis juga menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. paed. H. Wahyu Sopandi, M.A., selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd., selaku pembimbing tesis I sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik atas izin dan rekomendasinya kepada penulis untuk menyusun tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sufyani Prabawanto, M.Ed., selaku pembimbing tesis II atas izin dan rekomendasinya kepada penulis untuk menyusun tesis ini.
4. Kepada Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri 113 Banjarsari atas bantuan dan dukungan saat penelitian sehingga pengambilan data dapat berjalan dengan lancar.
5. Kepada teman-teman S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana 2022 yang telah saling mendukung, memotivasi, dan memberi masukan selama studi penyelesaian tesis ini.

Akhir kata, semoga atas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak yang disebutkan di atas Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang maha pengasih membalasnya dengan pahala berlipat ganda. *Amin Ya Rabbal Alammin.*

Bandung, Oktober 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Teoritis .....	7
1.4.2 Praktis .....	8
1.5 Struktur Organisasi Tesis .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligence</i> ).....	11
2.2 Kecerdasan Logis Matematis .....	12
2.2.1 Pengertian Kecerdasan Logis Matematis.....	12
2.2.2 Manfaat Kecerdasan Logis Matematis.....	13
2.2.3 Indikator Kecerdasan Logis Matematis .....	16
2.3 Keterampilan Sosial .....	18
2.3.1 Pengertian Keterampilan Sosial.....	18
2.3.2 Manfaat Keterampilan Sosial.....	19
2.3.3 Indikator Keterampilan Sosial .....	20
2.4 Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Augmented Reality .....	22
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	22
2.4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	24
2.4.3 Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	28

2.4.4	Teori Pembelajaran yang Melandasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	29
2.5	Media Augmented Reality .....	31
2.6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan <i>Augmented Reality</i> .....	33
2.7.	Kerangka Berpikir .....	38
2.8.	Hipotesis.....	39
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1	Metode dan Desain Penelitian .....	40
3.2	Prosedur Penelitian.....	42
3.2.1	Tahapan Persiapan .....	43
3.2.2	Tahapan Pelaksanaan .....	43
3.2.3	Tahapan Akhir .....	45
3.3	Subjek dan Lokasi Penelitian .....	45
3.4	Variabel Penelitian .....	46
3.5	Definisi Operasional Variabel .....	47
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.7	Instrumen Penelitian.....	49
3.7.1	Instrumen Kecerdasan Logis Matematis.....	49
3.7.2	Instrumen Observasi Keterampilan Sosial.....	56
3.8	Analisis Uji Instrumen .....	58
3.8.1	Uji Validitas .....	59
3.8.2	Uji Reliabilitas .....	61
3.8.3	Uji Kesukaran Soal .....	62
3.8.4	Uji Daya Pembeda .....	64
3.9	Analisis Data .....	72
3.9.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	72
3.9.2	Analisis Statistik Inferensial .....	72
<b>BAB IV</b>	<b>TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>75</b>
4.1.	Temuan Penelitian.....	75
4.1.1	Analisis Kondisi Awal Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Materi Kegiatan Ekonomi .....	75
4.1.2	Analisis Kondisi Akhir Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Materi Kegiatan Ekonomi .....	77
4.1.3	Analisis Perbedaan Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	78

4.1.4	Analisis Asepek Keterampilan Sosial Peserta didik yang Muncul di Kelas Eksperimen yang Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan <i>Augmented Reality</i> dan Kelas Kontrol.....	93
4.1.5	Analisis Perbedaan Keterampilan Sosial Peserta didik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	99
4.2	Pembahasan.....	101
4.1.1	Kondisi Awal Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Materi Kegiatan Ekonomi .....	101
4.1.2	Kondisi Akhir Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Materi Kegiatan Ekonomi .....	103
4.1.3	Perbedaan Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	104
4.1.4	Asepek Keterampilan Sosial Peserta didik yang Muncul di Kelas Eksperimen yang Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan <i>Augmented Reality</i> .....	109
4.1.5	Perbedaan Asepek Keterampilan Sosial Peserta didik yang Muncul di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	112
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>		<b>114</b>
5.1	Simpulan.....	114
5.2	Implikasi.....	115
5.3	Rekomendasi .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>118</b>
<b>LAMPIRAN PENELITIAN.....</b>		<b>125</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>		<b>164</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah Pembelajaran Model Role Playing Berbantuan Augmented Reality.....	34
Tabel 3. 1 Teknik Pengumpulan Data.....	48
Tabel 3. 2 Soal Tes Untuk Mengukur Kecerdasan Logis Matematis .....	49
Tabel 3. 3 Distribusi Kategori Kecerdasan Logis Matematis .....	56
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Indikator Keterampilan Sosial .....	57
Tabel 3. 5 Kriteria dari Koefisien Korelasi Hasil Validitas Instrumen.....	60
Tabel 3. 6 Hasil dari Uji Validasi Soal Tes Instrumen Kecerdasan Logis Matematis.....	60
Tabel 3. 7 Panduang kategori dari interpretasi Koefisien Korelasi .....	62
Tabel 3. 8 Kriteria Terhadap Kesulitan Pada Butir Soal .....	63
Tabel 3. 9 Hasil Uji Sukar Butir Soal Kecerdasan Logis Matematis.....	63
Tabel 3. 10 Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal Kecerdasan Logis Matematis .....	64
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal Kecerdasan Logis Matematis.....	65
Tabel 3. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Butir Soal Kecerdasan Logis Matematis .....	66
Tabel 3. 13 Instrumen Tes Butir Soal Pilihan Ganda yang Digunakan Untuk Mengukur Kecerdasan Logis Matematis Setelah Divalidasi.....	67
Tabel 3. 14 Rumus Klasifikasi N-gain.....	74
Tabel 4. 1 Kondisi Awal Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik.....	76
Tabel 4. 2 Kondisi Akhir Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik.....	77
Tabel 4. 3 Data Hasil Pretest dan Posttest Kecerdasan Logis Matematis di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	79
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Pretest dan Posttest Kecerdasan Logis Matematis di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	80
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data Pretetst Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	85
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Data Pretetst Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	86
Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample t-Test Data Pretetst Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	87
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	88

Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	89
Tabel 4. 10 Hasil Uji Independent Sample t-Test Data Posttest Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	90
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data N-Gain Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	91
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Data Kecerdasan Logis Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	92
Tabel 4. 13 Hasil Uji Beda Rerata Data N-Gain Kecerdasan Logis Matematis Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	93
Tabel 4. 14 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pada Indikator Hubungan dengan Teman yang Muncul di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4. 15 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pada Indikator Manajemen Diri yang Muncul di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4. 16 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pada Indikator Kemampuan Akademik yang Muncul di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	96
Tabel 4. 17 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pada Indikator Kepatuhan yang Muncul di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	97
Tabel 4. 18 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pada Indikator Prilaku Assertif yang Muncul di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalen Pretest-Posttest Control Group .....	41
Gambar 3. 2 Tahap Kegiatan Penelitian .....	42

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Skor Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kecerdasan Logis Matematis di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
Diagram 4. 2 Perbedaan Peningkatan <i>Pretest-Posttest</i> Rata-rata Kecerdasan Logis Matematis Setiap Indikator Antara Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	83
Diagram 4. 3 Perbedaan Persentase Keterampilan Sosial Setiap Indikator di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	99
Diagram 4. 4 Perbedaan Rerata Keterampilan Sosial di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	100

## DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, F., & Yuliani, S. (2024). Teacher ' S Strategy In Developing The Social Skills Of Students Of Smpn 232 JAKARTA. *Jurnal Intelék Insan Cendekia*, 1(5), 1667–1674.
- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah ( Kuantitatif ) Beserta Paradigma , Pendekatan ., *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Afri, L. D., & Rahmadani, R. (2020). Perbedaan Kemampuan Penalaran Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Yang Diajar Dengan Pembelajaran Tps Dan Gi. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(1), 35. <https://doi.org/10.30821/axiom.v9i1.7234>
- Agustin, M. (2018). Mengenal Dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Sejak Dini Sebagai Tonggak Awal Melahirkan Generasi Emas. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10390>
- Agustin, M. (2020). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Refika Aditama.
- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1997–2007. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>
- Ainiyah, Q. (2017). Social Learning Theory Dan Perilaku Agresif Anak Dalam Keluarga. *Al-Ahkam Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum*, 2(1). <https://doi.org/10.22515/alakhkam.v2i1.789>
- Amala, Dina, Faradita, M., & Setiawan, F. (2021). Analisis Pembelajaran Online Terhadap Keterampilan . *JURNAL IKA : Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 9(1), 258–269.
- Ambarwati, Y., Apriandi, D., & Panidi. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6499–6510.
- Ampolina, P., & Fadlillah, M. (2023). Implementasi Kecerdasan Logika Matematika dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Education for All*, 1(2), 137–144. <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.2>
- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Manazhim*, 5(1), 323–334. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938>
- Anisha, O. N., & Mulyono, H. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi dan Jenis- Jenis Usaha melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(2), 1–5.
- Ardiansyah, M. A. (2021). Mengembangkan Kecerdasan Multiple. *Musawa*, 13(1), 106–133.
- Ariadi, A., Suriansyah, A., Purwanti, R., & Mangkurat, U. L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Excellent Dan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 122–137.
- Arif Rahman Nurul Amin, M. P. (2021). Pesantren Sebagai Solusi Pemberdayaan Ekonomi Kerakyatan. *Frontiers in Neuroscience*, 2(7), 895–914.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Asmal, M. (2020). Pengaruh Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII SMPN 30 Makassar. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 30–36. <https://doi.org/10.47650/elips.v1i1.122>
- Aulia Rahman, T., Fitri, N. L., & Aulia, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Sentra



- Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 145–157. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.411>
- Azizah, V. S. N., & Purwanti, K. Y. (2022). Pengaruh Role Playing Berbantuan Emaze Terhadap Keterampilan Sosial. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(1), 118–126. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3731>
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang Hasan Basri. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 38–53.
- Budiyono, F. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 60. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2516>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Research Defign: Qualitative, Quantitative, and Mixed M ethods Approaches*. SAGE Publications, Inc. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864–871.
- Dasor, Y. W., & Hermaditoyo, S. (2020). Revitalisasi Peran Lembaga Adat Dalam Penanganan Konflik Sosial : Studi Di Manggarai Nusa Tenggara Timur. *Sosio Konsepsia*, 9(3), 213–228.
- Delu Pingge, H., Nana Supriatna, Sapriya, & Abdul Azis Wahab. (2023). Improving Social Skills of Elementary School Students by Using Umma Kalada's Indigenous Knowledge on Social Studies Topics. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 133–141. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.57019>
- Disman, Kurniawati, S., & Sukamto, R. A. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Animasi Analisis Grafis. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 1 No.2 May, Tahun 2020*, 1(2), 59–66. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI> e.ISSN:
- Dwita Imannia, Jumroh, & Destiniar. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Program Linear. *Inomatika*, 4(1), 19–30. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.279>
- Elisa, E., & Wiratmaja, Ig. (2019). Augmented reality: Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Mahasiswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(2), 73–81. <https://doi.org/10.22437/jisic.v11i2.8124>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 8686–8694.
- Fajrussalam, H., Azizah, A., Rahman, E. A., Hafizha, Z., & Ulhaq, S. (2023). *Hakikat Dan*

- Eksistensi Manusia Sebagai Mahluk Yang Bermoral*. 3, 1706–1721.
- Fauziah, I. (2021). Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.113>
- Febriani, T., Mulyadiprana, A., Setiadi, P. M., & Indonesia, U. P. (2023). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *06(05)*, 937–944.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i2.4956>
- Galus, S. S., Arifin, & Sulkifly. (2021). Kesiapan Sekolah Dalam Pengelolaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Di SMA Kota Gorontalo. *Student Journal of Educational Management*, 1(1), 41–56.
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *JPPGI: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia*, 1(February), 28–42. <https://doi.org/10.30598/jppgivol1issue1page28-42>
- Habsy, B. A., Salsabila, A., Husna, A. M., & Mareta, P. D. A. (2024). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dan Belajar Kognitif Sosial Albert Bandura Di Sekolah. *T S A Q O F A H Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(1), 378–393.
- Hadi, T. S., Lestari, I., & Fidianty, A. (2022). Kontribusi keterampilan berpikir kritis matematis terhadap kecerdasan logis matematika dalam pembelajaran berbasis e- learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(2), 171–178.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Harefa, D. (2020). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model Pembelajaran Time Token Differences. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35–40.
- Harya, S., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pembelajaran Tema 4 Pada Materi IPS. *Jurnal Perseda*, 5(1), 16–21. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>
- Hasibuan, S. E., Harahap, A., & Hrp, M. F. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *2(1)*, 97–107.
- Hutagaol, J. M. (2023). Self-Management: Aspek Penting Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Alternatif: Wacana Ilmiah Interkultural*, 12(1), 75–87.
- Hutagaol, R. S., Sirait, J., Thesalonika, E., & Sihite, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391

- Pematang Siantar. *Journal on Education*, 06(01), 2915–2923.
- Jannah, M. (2018). Analisis Pengaruh Biaya Produksi Dan Tingkat Penjualan Terhadap Laba Kotor. *Banque Syar'i*, 4(1), 87–112.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Junaidi, R., Jailani, M. S., Nasution, F. H., Negeri, U., Thaha, S., & Jambi, S. (2024). Prinsip-Prinsip Pengembangan Kalibrasi Instrumen Dalam Penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 11–19.
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.Me and socrative as innovative teaching method tools: Integrating tpack and social learning theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Kamila, J. T., Haliza, V. N., Putri, S. B., & Windayana, H. (2021). Revitalisasi Manajemen Pembelajaran Daring dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 89–98. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.182>
- Komar, A., & Winarsih, N. (2020). Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus Sdn Kebonsari Kulon 3 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2020-2021. *Al-Fikru Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 237–248. <https://ejournal.inzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/517/422>
- Kristiani, A. B. (2019). Sistem Ekonomi Bangsa Israel Dalam Mengentaskan Umat Israel Dari Mental Miskin (Studi Kitab Imam). *Geneva - Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen ISSN 2088-8368 Vol.*, 17(1), 14–25.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Latifah, N., Subroto, W. T., & Purwoko, B. (2023). *Sistematik Literatur Review ( SLR ): Media Pembelajaran Sudut Pasar Online untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 6(4), 1972–1983. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7553>
- Latipah, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Metode Role Playing di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi*, 163–172.
- Lisdiana, A. (2019). *Memantik Ketrampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray ( Ts-Ts ) Anita Lisdiana Diterima : Revisi : Disetujui : Pendahuluan Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga forma*. 03(2), 162–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1779>
- Lorensia, M. (2017). Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa Sd Di Kabupaten Manggarai Ntt. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1576>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Mariani, P., Fadila Kurnia, D., & Yarni, L. (2023). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 2828–6863.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. United States of America by Cambridge University

- Press, New York. [www.cambridge.org](http://www.cambridge.org)
- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Mottoh, Y. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD Katolik Remboken. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 950–958.
- Mubai, A., Ambiyar, Irfan, D., & Rasul, M. S. (2023). Flipped Direct Instruction (FDI): A New Practicum Learning Model in Vocational Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(7), 547–565. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.7.29>
- Mudrikah, S., & Ayuningtyas, R. D. (2021). Ethics Of Islamic Consumption Behavior on Discount Promotion and Flash Sale (Overview of Theoretical Economics of Umar bin AL-Khattab). *AKSES: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 16(2), 114–120. <https://doi.org/10.31942/akses.v16i2.5553>
- Muhajarah, K. (2022). Beragam Teori Kecerdasan, Proses Berpikir dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial Dan Agama*, 8(1), 116–127. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.442>
- Mulyana, A. S., & Wulandari, S. (2023). Aplikasi Mobile Augmented Reality Hewan 3d Sebagai Media Pembelajaran Anak – Anak. *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika)*, 6(2), 203–213.
- Nadhifa, A. A., & Firdaus, E. F. (2023). Analisis butir soal ujian sekolah di sma an-nuriyyah bumiayu ditinjau Pendidikan Matematika Universitas Peradaban Email: Email: nadifa258@gmail.com Received: Maret 2023; Accepted: Maret 2023. *Dialektika Matematika*, 10(1), 819–837.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Ndonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Novitasari, D., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Materi Analisis Real Berdasarkan Taksonomi Bloom Ditinjau Dari Ranah Kognitif. *Maju*, 7(2), 153–163. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/515%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/viewFile/515/456>
- Nuraini, A., Sativa, O., Fitriani, S. N., Maesaroh, S., Fil, T. A., Miyzanaa, Agustin, T., & Marini, A. (2023). Relevansi media virtual reality dengan teori albert bandura pada pembelajaran ips di sekolah dasar. *Journal of Educational and Language Research*, 3(2), 51–60.
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249–257. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>
- Nurjanah, E., Al-hadiq, M. F., & Nuraeni, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Realia Melalui Alat Peraga Tiruan Terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 404–412.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>

- Odah, A., & Hernawan, A. H. (2023). Implementasi Lesson Study Di Komunitas Belajar Sdn Sukawangi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2477–2143.
- Pra, R. L., Warnelis, E., & Martaliza, Y. (2024). Studi Efektivitas Model Role-Playing pada Pembelajaran Tematik. *Journal of Multidisciplinary Science*, 1(2), 112–122. <https://doi.org/10.59631/multidiscience.v1i2.239>
- Pranasoma, R. R., Natalin, C., Hizkia, J., & Salendur, H. (2021). Signifikansi Konseling Pastoral Sebagai Upaya Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Generasi Z Kristen: Pembinaan Warga Gereja. *Illuminate: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Kristiani*, 4(1), 60–68.
- Putri, N. P. I. A., Pujani, N. M., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Keterampilan Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 92. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19377>
- Rahayu, N. I. M. A. H., Ruskandi, K., & Wahyudin, D. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 69–78.
- Rahman, I. A., Viola, M. A., & Vilanti, F. A. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas Kualitas Sarana dan Prasarana Akademik Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FKIP Universitas Jambi. *Administrasi Pendidikan*, 7(3), 28965–28966.
- Rahmawati, P. N., & Riyanto, Y. (2023). Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 687–700.
- Rais, M. (2023). *Implementasi Pendidikan Agama Islam dalam Membina Karakter Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*. 2(20), 1–9.
- Rifai, A., Heroniaty, & Hayatunnufus, R. (2023). Pendekatan Multiple Intellegence Pada Pembelajaran Kimia Untuk Mengoptimalkan Kualitas Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.62203/jkkip.v1i1.6>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18053>
- Rohimat, M. R. I., Hoedaya, D., & Budiman. (2024). Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa Dalam Pendidikan Jasmani Melalui Model Pembelajaran Role-Playing Shaftel (RPS) Mochamad. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Prodi*, 26–27.
- Rosantika, M. T., Yulianti, & Yanto. (2024). 292 Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 292–301. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6293>
- Rosmalah, Jafar, M. I., & Amir, A. (2023). Hubungan kecerdasan logis matematis dengan hasil belajar matematika siswa kelas iv sd inpres 5/81 lemoape kecamatan palakka kabupaten bone. *Global Science Education Journal*, 5(2), 125–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ges.v5i2.1741>
- Rostanti. (2021). PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Rostanti*, 01(02), 6–11.
- Saefuloh, N. A., Wahyudin, W., Prabawanto, S., Kosasih, U., Saputra, S., Ahmatika, D., & Ihsan, I. R. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa pada Pembelajaran Aritmatika Sosial Ditinjau dari Model Pembelajaran dan Self Efficacy Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 251–262. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15950>
- Santoso, A. B. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap

- Ketrampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 3(2), 70–80.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal Hera. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3), 2986–2995.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/601>
- Shaftel, F. R., & Shaftel, G. (1970). *Building Intelligent Concern For Others through Role-Playing*. US Department Of Healt Education.
- Styaningrum, F. (2021). Konsep Sistem Ekonomi Kerakyatan Dalam Pemberdayaan Umkm Indonesia. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(8), 565. <https://doi.org/10.24843/eeb.2021.v10.i08.p01>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama, Dan Budaya*, 4(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Susrianto Indra Putra, E. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Ips Di Sekolah Dasar (Studi Kasus di Kabupaten Indragiri Hilir Propinsi Riau). *Edukasi*, 8(1), 32–48. <https://doi.org/10.32520/judek.v8i1.1107>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika*, 3(3), 955–961.
- Ummah, R. (2018). Improving Elementary School Students Social Skill through Role Playing. <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Didaktika>, 1(2), 67–72.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wati, N. K. (2022). EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana terhadap Hasil Belajar IPS. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 161–170. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Wijaya, A. K. (2020). Integrasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Multimedia Dalam Meningkatkan Keterampilan Partisipasi Sosial Siswa. *Jurnal Edueksos: He Journal of Social and Economics Education*, 9(1), 98–113.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., & April, N. L. (2023). Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ips Di Mi Munawariyah Palembang. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 218–229.
- Yani, Elva, I., Karma, I, N., Oktaviyanti, I., & Witono, A. H. (2022). Identifikasi Keterampilan Sosial Pada Program Semua Anak Cerdas. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).