Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGGUNAAN MEDIA BELANJA PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBUTUHAN PRIMER, SEKUNDER, DAN TERSIER PADA SISWA KELAS IV SD

Vivi Insafvilla Surya Romadhan[1*], Vivi Rulviana[2], Siti Kunainah[3]
[1*,2] Universitas PGRI Madiun
[3] SDN 05 Madiun Lor
[*]Email: viviromadhan@gmail.com, rulvianavivi@gmail.com, sitispd493@guru.sd.belajar.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5812

Abstrak

Penelitian artikel ilmiah bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 05 Madiun Lor mengenai kebutuhan primer, sekunder, dan tersier dengan menerapkan media Belanja Pintar Penelitian ini dilandasi oleh rendahnya tingkat kemampuan peserta pengganti dalam membedakan berbagai jenis kebutuhan dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengadopsi model Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan metode Role Playing melalui dua siklus penelitian, masing-masing siklus terdiri dari empat fase kerja, yaitu perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi. Sebagai subjek penelitian, dipilih siswa yang duduk di kelas IV SDN 05 Madiun Lor. Proses akuisisi data dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan tiga pendekatan utama, yaitu observasi langsung, evaluasi tingkat pemahaman, serta pengumpulan dokumentasi pendukung.Temuan penelitian membuktikan bahwa implementasi media Belanja Pintar berhasil meningkatkan pemahaman peserta pengganti terhadap konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Peningkatan terlihat dari keaktifan siswa selama pembelajaran serta hasil evaluasi yang menunjukkan kenaikan persentase ketuntasan belajar yang tercatat pada periode Siklus II dibandingkan dengan periode Siklus I. Berdasarkan hal tersebut, implementasi media Belanja Pintar menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman peserta pengganti terhadap konsep kebutuhan manusia.

Kata Kunci: Media Belanja Pintar, Pemahaman Konsep, *Problem Based Learning*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dengan tujuan mengembangkan potensi siswa agar mempunyai kemampuan intelektual, kompetensi praktis, dan disposisi sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi situasi dalam konteks kehidupan nyata. Selama berlangsungnya proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang pendidikan dasar, salah satu materi yang perlu dipahami murid adalah klasifikasi kebutuhan manusia meliputi kebutuhan primer, sekunder, serta tersier. Pemahaman terhadap materi tersebut sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menentukan prioritas kebutuhan serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Tercapainya pembelajaran bermakna dapat direalisasikan melalui penerapan berbagai model dan metode pembelajaran yang mengharuskan partisipasi aktif peserta pengganti. Problem Based Learning (PBL) dapat dikembangkan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan. Model PBL memfasilitasi peserta pengganti untuk menyelesaikan masalah yang berkorelasi dalam konteks permasalahan nyata sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memperbaiki pencapaian hasil belajar peserta pengganti. Temuan penelitian membuktikan bahwa implementasi model PBL memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil pembelajaran IPAS pada peserta pengganti tingkat sekolah dasar. (Paratiwi & Ramadhan, 2023). Selain itu, (Baharuddin et al., 2023) juga mengemukakan secara tegas bahwa penerapan model PBL secara efektif meningkatkan pencapaian pembelajaran mata pelajaran IPAS pada peserta pengganti tingkat sekolah dasar melalui proses pembelajaran yang berpusat pada peserta pengganti.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Di samping berbagai model pembelajaran, teknik atau metode pengajaran juga memiliki pengaruh yang penting dalam meningkatkan pemahaman peserta pengganti. Teknik Role Playing memberikan peluang kepada peserta pengganti untuk mendalami berbagai konsep yang relevan melalui partisipasi aktif dengan memerankan situasi tertentu secara nyata. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Khoiro & Akhwani, 2021) mengungkapkan bahwa teknik Role Playing secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta pengganti dalam proses pembelajaran dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain peran, peserta pengganti menjadi lebih antusias, termotivasi, serta memahami materi pembelajaran secara lebih kontekstual. Temuan penelitian ini seiring dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Nike Amelia Agustin et al., 2022) yang memberikan bukti bahwa penerapan teknik Role Playing secara berkelanjutan memberikan pengaruh yang menguntungkan terhadap pencapaian hasil pembelajaran. peserta pengganti sekolah dasar karena mampu meningkatkan tingkat keaktifan, motivasi, serta keterlibatan peserta pengganti selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilaksanakan di kelas IV SDN 05 Madiun Lor, teridentifikasi bahwa mayoritas peserta pengganti masih menghadapi hambatan dalam membedakan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Siswa sering mengategorikan suatu barang berdasarkan keinginan pribadi tanpa mempertimbangkan tingkat kepentingannya. Kondisi tersebut dapat diidentifikasi sebagai salah satu faktor yang berkontribusi terhadap perolehan hasil pembelajaran yang kurang optimal pada peserta pengganti terkait konsep kebutuhan manusia. Permasalahan tersebut memerlukan penanganan segera melalui implementasi pembelajaran yang mengharuskan partisipasi aktif peserta pengganti serta menghasilkan proses pembelajaran kontekstual yang bermakna.

Implementasi media Belanja Pintar dapat menjadi salah satu solusi opsi yang bisa diterapkan secara efektif untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Media ini dirancang untuk mensimulasikan aktivitas berbelanja sehingga siswa dapat mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingannya. Implementasi media yang bersifat konkret dan kontekstual ditujukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep kebutuhan manusia dengan lebih mudah. Penerapan media Belanja Pintar dipadukan dengan model PBL dan metode Role Playing. Model PBL memungkinkan peserta pengganti untuk menganalisis dan memecahkan berbagai permasalahan yang berkorelasi dengan konteks kehidupan nyata. Sementara itu, teknik Role Playing menciptakan ruang peluang bagi peserta pengganti untuk mengimplementasikan situasi yang terkait dengan konsep materi, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih dinamis dan mengakomodasi interaksi aktif.

Mengacu pada argumentasi yang telah dikemukakan, penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan pemahaman peserta pengganti terhadap konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier melalui implementasi media Belanja Pintar dengan model PBL serta metode Role Playing pada peserta pengganti kelas IV SDN 05 Madiun Lor.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas IV SDN 05 Madiun Lor kegiatan belajar mengajar semester genap tahun akademik 2025/2026. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa, yang mencakup laki-laki serta perempuan, dengan kompetensi yang beragam. Riset ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kebutuhan primer, sekunder, dan tersier melalui pemanfaatan media Belanja Pintar yang dikombinasikan dengan model PBL dan metode Role Playing.

Penelitian ini mengimplementasikan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digagas oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat fase sistematis: perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pendekatan tersebut memfasilitasi peneliti untuk melakukan upaya peningkatan secara berelanjutan terhadap proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan hasil reflektif yang diperoleh pada akhir setiap siklus penelitian (Machali, 2022).

Sebelum memasuki siklus penelitian, dilakukan tahap pendahuluan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal pengetahuan siswa terkait konsep kebutuhan primer, sekunder, dan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

tersier melalui administrasi tes awal. Pada tahap selanjutnya, proses pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II dilaksanakan dengan memanfaatkan media Belanja Pintar, dengan mengintegrasikan model PBL dan metode Role Playing. Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan modul ajar, merancang media pembelajaran, menyusun lembar kerja peserta didaktik (LKPD), menyiapkan instrumen observasi, serta merumuskan soal evaluasi. Setelah seluruh bahan instruksional tersedia, tahap implementasi pun dilaksanakan melalui kegiatan simulasi berbelanja yang memungkinkan siswa mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingannya. Pelaksanaan tahap observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengawasi kinerja pendidik serta partisipasi peserta pengganti dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan intervensi pembelajaran serta merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus selanjutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga pendekatan utama, berupa instrumen tes, kegiatan observasi, dan pengumpulan dokumen terkait. Tes diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terkait konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Observasi dilaksanakan untuk memonitoring aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Sementara itu, pengumpulan dokumentasi dilaksanakan sebagai upaya untuk memaksimalkan kelengkapan data penelitian yang mencakup foto kegiatan serta dokumen pendukung terkait.

Proses analisis data penelitian dilakukan dengan memanfaatkan kombinasi metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi tes pembelajaran peserta didik, yang selanjutnya diolah melalui penerapan kalkulasi nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan berdasarkan temuan observasi dan bahan dokumentasi, yang kemudian diproses melalui tiga tahap sistematis secara berurutan, meliputi reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Penelitian ini diklasifikasikan berhasil bilamana mencapai batas minimal sebesar 80% peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu dengan nilai ambang batas 78.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pra Siklus

Tahap pra-siklus dilaksanakan dengan tujuan untuk mengenali dan menganalisis kondisi awal pemahaman murid terhadap materi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier sebelum diterapkan media Belanja Pintar. Pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan metode yang selama ini diterapkan oleh guru tanpa adanya Media pembelajaran yang menyediakan pengalaman pembelajaran secara langsung. Setelah kegiatan belajar mengajar selesai, Peserta didáctik diberikan evaluasi awal dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat penguasaan penelitian terhadap materi konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

Berdasarkan hasil pretest, terungkap bahwa tingkat pemahaman peserta didáctik masih termasuk dalam kategori rendah. Nilai rata-rata kelas yang tercapai yaitu sebesar 73,6, dengan presentase ketuntasan pembelajaran yang menyentuh angka 40%. Dari total 25 peserta didáctik, sebanyak 10 peserta didáctik berhasil mencapai nilai KKM sebesar 78, tetapi 15 peserta didáctik lainnya belum memenuhi standar ketercapaian. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didáctik belum mengusai kemampuan untuk membedakan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Rendahnya hasil belajar diduga karena Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik, dan akibatnya peserta didáctik belum memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

b. Siklus I

Dalam Siklus I, pembelajaran memanfaatkan media Belanja Pintar sebagai sarana pengintegrasian model PBL dan metode Role Playing secara terpadu. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan melaksanakan simulasi kegiatan berbelanja menggunakan berbagai gambar barang kebutuhan, label harga, serta uang mainan yang telah disediakan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diminta menentukan prioritas kebutuhan dan mengelompokkan barang berdasarkan kategori kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I, perolehan hasil pembelajaran menunjukkan kenaikan jika dibandingkan dengan kondisi awal penelitian (pra siklus). Skor rata-rata kelas mengalami peningkatan yang mencapai 84,8 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 80%. Sebanyak 20 peserta didáctik telah memenuhi KKM, tetapi 5 peserta pengganti lainnya belum memenuhi standar ketercapaian. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Belanja Pintar memberikan kemampuan kepada peserta pengganti dalam memahami konsep kebutuhan manusia secara lebih kontekstual melalui pengalaman pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata.

Namun demikian, temuan observasi menunjukkan bahwa beberapa keterbatasan masih perlu diatasi, di antaranya sebagian peserta pengganti masih menghadapi hambatan dalam membedakan kebutuhan sekunder dan tersier, kurang yakin dalam mengemukakan pendapat, serta kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan penyempurnaan pada Siklus II dengan mengadakan contoh-contoh yang mengarah pada kontekstual, memperjelas pembagian tugas peran, sekaligus mengoptimalkan partisipasi aktif semua peserta pengganti sepanjang proses pembelajaran.

C. siklus II

Temuan reflektif dari Siklus I dijadikan sebagai landasan untuk implementasi intervensi pada Siklus II. Implementasi pembelajaran tetap mengandalkan media Belanja Pintar yang dikombinasikan dengan model PBL dan metode Role Playing, namun dengan beberapa perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran. Pendidik memberikan petunjuk yang lebih eksplisit, mengoptimalkan penugasan dalam kelompok kerja, serta menyediakan ruang yang lebih luas bagi peserta pengganti untuk mengkomunikasikan hasil diskusi dan temuan observasi.

Berdasarkan hasil penilaian pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih substansial dibandingkan dengan periode Siklus I. Rata-rata skor kelas mengalami kenaikan yang mencapai angka 91,2, dengan tingkat ketercapaian pembelajaran yang menyentuh 92%. Sebesar 23 peserta pengganti sudah memenuhi KKM, whereas 2 peserta pengganti lainnya belum memenuhi standar ketuntasan pembelajaran. Perolehan data ini membuktikan bahwa penerapan media Belanja Pintar yang dikombinasikan dengan model PBL dan metode Role Playing berhasil meningkatkan tingkat pemahaman peserta pengganti terhadap konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier secara substansial.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, teridentifikasi bahwa implementasi media Belanja Pintar berhasil meningkatkan tingkat pemahaman peserta pengganti terhadap konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Peningkatan tersebut dapat diamati dari adanya peningkatan skor rata-rata dan tingkat ketercapaian pembelajaran pada setiap fase siklus penelitian. Skor rata-rata kelas mengalami kenaikan yang signifikan, yaitu dari angka 73,6 pada kondisi awal penelitian (tahap pra-siklus) meningkat menjadi 84,8 pada Siklus I, dan berlanjut menuju 91,2 pada Siklus II. Tingkat ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan yang substansial, dengan perolehan 40% pada kondisi awal penelitian (tahap pra-siklus) yang meningkat menjadi 80% pada periode Siklus I dan berlanjut mencapai 92% pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media Belanja Pintar yang menyajikan pengalaman pembelajaran praktis bagi peserta didáctik. Melalui simulasi kegiatan berbelanja, siswa dapat menghubungkan konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan keselarasan dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Handayani et al., 2020) mengenai potensi penerapan media pembelajaran berbasis konteks nyata ditujukan untuk memaksimalkan pemahaman peserta pengganti terhadap berbagai konsep secara lebih bermakna dan mendalam.

Selanjutnya, peningkatan hasil pembelajaran juga didukung oleh implementasi model PBL. Model Problem Based Learning (PBL) dikembangkan dengan tujuan utama untuk mengasah keterampilan berpikir kritis peserta pengganti dalam menetapkan skala prioritas kebutuhan berdasarkan permasalahan yang diberikan. Melalui proses pemecahan masalah tersebut, peserta pengganti tidak hanya menerima informasi secara pasif, akan tetapi secara proaktif mengkonstruksi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

pemahaman sendiri secara mandiri. Hasil penelitian ini searah dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Ardiansyah et al., 2024) yang memberikan bukti bahwa implementasi model PBL secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pencapaian hasil pembelajaran peserta pengganti melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Metode Role Playing yang diterapkan melalui simulasi aktivitas belanja juga memberikan sumbangsih signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta pengganti. Kegiatan bermain peran memungkinkan siswa mengalami secara langsung proses pengambilan keputusan dalam memenuhi kebutuhan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berlangsung secara lebih kontekstual dan memiliki makna yang lebih dalam bagi peserta pengganti. Temuan ini menunjukkan keselarasan dengan temuan penelitian yang dikemukakan oleh (Wirachman & Kurniawati, 2023) yang memberikan bukti bahwa penerapan teknik Role Playing secara efektif meningkatkan tingkat partisipasi, kemampuan komunikasi, serta pemahaman konsep peserta pengganti melalui pengalaman pembelajaran yang merepresentasikan konteks kehidupan nyata.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil simpulan bahwa implementasi media Belanja Pintar yang dikombinasikan dengan model PBL dan metode Role Playing berhasil meningkatkan tingkat pemahaman peserta pengganti terhadap konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier pada kelas IV SDN 05 Madiun Lor.

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan Penelitian Tindakan Kelas yang berjalan dalam dua siklus, dapat dirumuskan kesimpulan bahwa pemanfaatan media Belanja Pintar yang dipadukan dengan model PBL dan metode Role Playing dibuktikan secara empiris meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta pengganti kelas IV SDN 05 Madiun Lor terhadap konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Peningkataan ini dapat dilihat dari pencapaian akademik peserta pengganti di setiap siklus penelitian yang telah dijalankan.

Terdapat kenaikan skor rata-rata kelas yang terjadi secara bertahap, yaitu berawal dari angka 73,6 pada kondisi awal penelitian (tahap pra-siklus), kemudian meningkat menjadi 84,8 pada Siklus I, dan selanjutnya melonjak hingga mencapai 91,2 pada periode Siklus II. Tingkat ketuntasan pembelajaran mengalami kenaikan yang signifikan, dengan pencapaian 40% pada kondisi awal penelitian yang meningkat menjadi 80% pada periode Siklus I dan berlanjut mencapai 92% pada tahap akhir Siklus II. Selain pencapaian hasil pembelajaran, implementasi media Belanja Pintar juga memfasilitasi peserta pengganti untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi, lebih percaya diri dalam mengemukarkan pendapat, serta mampu mengklasifikasikan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier secara lebih tepat.

Dengan demikian, media Belanja Pintar yang diterapkan melalui model PBL yang dikombinasikan dengan metode Role Playing menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman peserta pengganti kelas IV SDN 05 Madiun Lor terkait konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, Meyko Panigoro, & Nurul Maulida Alwi. (2024). Pemanfaatan Media Video pada Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 1–9. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.63178

Baharuddin, W., Karmila, W., Achmad, S., & Masriyanti, A. (2023). *Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Sekolah Dasar*. 1681–1694. https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gp

Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner, Budaya Lokal, dan Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *4*(2), 221. https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3235

Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3352–3363.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Nike Amelia Agustin, Yunus Abidin, & Fully Rakhmayanti. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*.

Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, *7*(4), 603–610. https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971

Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar STUDI DESKRIPTIF MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERLANDASKAN TEORI SOCIAL LEARNING BERBASIS PEDAGOGIK KREATIF. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(1), 37–49. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa