

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, a. (2025). *Penggunaan media flashcard untuk mengatasi hambatan pemahaman matematika dasar siswa mi tarbiyatul ikhwan pamekasan. 1(1)*, 1–6.
- Andreani, d., & gunansyah, g. (2023). Persepsi guru tentang ipas pada kurikulum merdeka. *Jpgsd, 11(9)*, 1841–1854.
- Antarika, w. (2016). *Penerapan model role playing untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas xi (artikel)*.
- Ardhani, a. D., ilhamdi, m. L., & istiningsih, s. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ipa. *Jurnal pijar mipa, 16(2)*, 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Dahlani, a. (2019). Penerapan model pembelajaran mind mapping dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas iv semester 2 sdn bunisari kecamatan jatinunggal kabupaten sumedang tahun pelajaran 2018/2019). *Pendas : jurnal ilmiah pendidikan dasar, iv*, 208–218. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2043>
- Dewita, l. (2020). *Pengaruh simulasi belajar terhadap perkembangan sosial anak usia dini di taman kanak-kanak adhyaksa xxilebak bulus jakarta selatan*.
- Fatin zafitri. (2019). *Pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu ice breaking pada peserta didik kelas iv*.
- Firdaus, i., hidayati, r., hamidah, r. S., rianti, r., cahyuni, r., & khotimah, k. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal kreativitas mahasiswa, vol.1 no.2(2)*, 107.
- Haslinda, h., wahyuni, s. R., & lestari, w. A. (2023). Peningkatan hasil belajar kurikulum merdeka dengan menggunakan metode pembelajaran role play berbantuan media gambar dan proyektor kelas ii uptd sdn 145 inpres pampangan. *Protasis: jurnal bahasa, sastra, budaya, dan pengajarannya, 2(2)*, 67–78.
- Hatmiah. (2016). *Penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran. 5(3)*, 1–23.
- Hendra, h. (2025). *Mahasiswa dan akademisi volume 1 nomor 2 strategi inovatif pembelajaran ips untuk membangun keterampilan sosial siswa di sekolah dasar. 1*, 93–106.
- Ibnu, r. (2017). Pengaruh pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak hubungannya dengan akhlak siswa di sekolah (penelitian di mts al-ghozali kab. Indramayu). *Risalah; jurnal pendidikan dan studi islam, 4(december)*, 133–140. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1255354>
- Imanizar, l., napitupulu, n. L., & manalu, s. (2021). Penerapan role playing pada

- pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan matematika*, 1(1), 41–46.
- Joko, i., & karim, s. A. (2017). *Dan menulis siswa kelas i sd islam nu pungkuran tahun 2017*. 2006, 1–13.
- Masruroh, h., hadi, w. P., ahied, m., tamam, b., & sutarja, m. C. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal natural science educational research*, 6(3), 2654–4210.
- Meriana, m., pangestu, w. T., & khusniyah, t. W. (2022). Peran guru dalam menggunakan media kartu baca bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca. *Idaarah: jurnal manajemen pendidikan*, 6(2), 195–209. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v6i2.28648>
- Nabilah, a. A., & feri tirtoni. (2024). Pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap profil pelajar pancasila berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 12(1).
- Ningtiasih, s. W. (2022). Problematika pembelajaran ips di indonesia. *Duconomics sci-meet (education & economics science meet)*, 2, 120–125. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v2.5918>
- Nono, g. A., & robo, s. (2025). *Implementasi model pembelajaran problem based learning berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas x sman 4 kupang*. 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.21765>
- Pokhrel, s. (2024). Pengembangan media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas ii di sekolah dasar. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pratama, a. R., aprison, w., wati, s., m, i., & irsyad, w. (2024). Pengaruh mind mapping terhadap berfikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal bimbingan dan konseling ar-rahman*, 10(1), 158. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14287>
- Pratama, v., kurniawan, d., & jannah, d. R. (2025). *Jurnal penelitian nusantara penerapan model role playing untuk meningkatkan pemahaman nilai - nilai pancasila pada siswa sd menulis : jurnal penelitian nusantara*. 1(2019), 153–156.
- Rahmadhani, f. B., & madiun, u. P. (2024). *Keefektifan metode role playing berbantuan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara krama inggil pada pembelajaran bahasa jawa siswa kelas iv madrasah ibtidaiyah negeri*. 3(2), 401–407.
- Rahmasari, a., mutiara, a. S., oktavia, d., & hidayati, s. (2022). Penerapan media flash card dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini. *Abna: journal of islamic early childhood education*, 3(2), 1–9.

<https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/abna/article/view/5621>  
<https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/abna/article/download/5621/2139>

- Situmorang, m. S., simatupang, r., turnip, h., naibaho, d., pardede, b. P., kristen, a., iakn, n., raya, j., siborongborong, t., silangkitang, k., & sipahutar, d. (2024). *Pengaruh model pembelajaran role playing oleh guru pak terhadap minat belajar siswa kelas v sdn 173525 balige kabupaten toba tahun pembelajaran 2023 / 2024*. 4(4).
- Sugiarto, r., nurdyansyah, n., & rais, p. (2018). Pengembangan buku ajar berbasis majalah anak materi wudlu untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Halaqa: islamic education journal*, 2(2), 201–212. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>
- Suraya, & asma amir. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas vii mt's mallari kabupaten bone. *Begibung: jurnal penelitian multidisiplin*, 2(3), 127–138. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i3.122>
- Suryadi, s. (2019). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa kelas v di sdn 1 labuan. *Doctoral dissertation, iain palu*.
- Susanto, e. (2021). Model pembelajaran langsung : solusi masalah keterbatasan waktu pada pembelajaran ips. *Jurnal pendidikan : riset dan konseptual*, 5(1), 29. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i1.311](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.311)
- Tamansiswa, u. S., windasari, d. M., rahim, a., & deniarti, w. (2024). *Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model problem based learning pada pembelajaran matematika kelas iic*. 3(1).
- Utomo, p., asvio, n., & prayogi, f. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (ptk): panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia jurnal penelitian tindakan kelas indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Zaifullah, z., cikka, h., & kahar, m. I. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan interaksi dan minat belajar terhadap keberhasilan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran tatap muka di masa pandemi covid 19. *Guru tua : jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>
- Zakarina, u., & ramadya, a. D. (2024). Integrasi mata pelajaran ipa dan ips dalam kurikulum merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil education journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>