



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1105 - 1111

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Melalui Media Organ Mask Berbasis Role Playing di Sekolah Dasar

Midya Hertanti^{1✉}, Mu'jizatin Fadiana²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia^{1,2}

E-mail: midyahertanti@gmail.com¹, mujizatin000@gmail.com²

Abstrak

Hasil belajar tentang sistem pencernaan manusia pada siswa sekolah dasar sangatlah kurang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tentang sistem pencernaan manusia melalui sebuah media dan model pembelajaran yang sesuai. Metode penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN Nguruhan II materi sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 16 siswa yang mengikuti tes formatif sebelum menggunakan media organ mask, baru 7 anak atau 43,75% yang mencapai KKM. Sedangkan 9 anak atau 56,25% masih belum mencapai KKM yang ditentukan. Setelah menggunakan media organ mask berbasis role playing menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran setelah menggunakan media dan model pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil evaluasi belajar berupa ketuntasan belajar meningkat dari 43,75% menjadi 87,5%. Peningkatan hasil belajar berupa nilai rata-rata mengalami peningkatan mulai dari 65 dan menjadi 84. Jadi kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media organ mask berbasis *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: hasil belajar, organ mask, *role playing*.

Abstract

Learning outcomes about the human digestive system for elementary school students are very poor. This research aims to improve learning outcomes about the human digestive system through appropriate media and learning models. This research method is a classroom action research on fifth grade students at SDN Nguruhan II regarding the human digestive system. The results of this research show that of the 16 students who took the formative test before using organ mask media, only 7 children or 43.75% reached the KKM. Meanwhile, 9 children or 56.25% still have not reached the specified KKM. After using organ mask media based on role playing, it shows that students' mastery of the learning material after using the media and learning model shows improvement. This can be shown by the results of learning evaluations in the form of learning completeness increasing from 43.75% to 87.5%. The increase in learning outcomes in the form of average scores has increased starting from 65 and becoming 84. So the conclusion of this research is the use of organ mask-based media. Role playing can improve student learning outcomes in the human digestive system material.

Keywords: learning outcome, organ mask, *role playing*.

Copyright (c) 2024 Midya Hertanti, Mu'jizatin Fadiana

✉ Corresponding author :

Email : midyahertanti@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.6709>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Menurut (Etistika Y W et al., 2016) saat ini tuntutan pendidikan mengarah pada abad ke-21 yang artinya mengalami perubahan-perubahan dari waktu sebelumnya. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang lebih kooperatif, inovatif, dan modern. Salah satu upaya dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad 21 yaitu guru harus mampu memiliki kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan lain-lain. Hal tersebut dilakukan supaya guru memiliki kemampuan dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Selain itu, guru mampu menciptakan sesuatu hal yang lebih menarik dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar (Rustaman, 2005).

Seiring dengan berkembangnya zaman banyak sekali alat-alat peraga murah yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran, tapi sangat disayangkan mengapa sebagian besar dari pendidik dan yang mendidik kurang faham betul akan media, seperti contoh: sebagian besar guru menganggap semua alat adalah media padahal apabila alat itu belum memberikan informasi alat itu belum disebut media ini adalah salah satu yang sangat kecil tapi jarang diperhatikan oleh para pendidik.

Permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Nguruhan II, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi "Sistem Pencernaan Manusia" dan kurangnya fasilitas media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Hal ini terbukti dari hasil pelaksanaan ulangan formatif, hasil yang diperoleh belum mencapai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Dari 16 siswa yang mengikuti tes formatif, baru 7 anak atau 43,75% yang mencapai KKM. Sedangkan 9 anak atau 56,25% masih belum mencapai KKM yang ditentukan.

Pada pelajaran IPAS, materi-materi seperti sistem pencernaan, sistem pernapasan, sistem peredaran darah merupakan materi yang mengandung konsep abstrak sehingga sulit dipahami siswa (Syofian & Syafii Nur Ahmmad Fauzi, 2021) Materi sistem pencernaan ini memiliki banyak konsep yang bersifat abstrak, banyaknya nama ilmiah serta salah satu materi yang dianggap penting karena banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya yang menyebabkan nilai siswa rendah.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti terkait materi sistem pencernaan pada manusia. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Mashuri, 2018) yang berjudul Pemanfaatan Celemek Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia. Penelitian yang dilakukan oleh Mashuri adalah penggunaan media celemek yang terbuat dari banner bekas yang diberi gambar organ-organ pencernaan manusia. Ketika pembelajaran celemek tersebut dipakai oleh peraga, sehingga diharapkan peserta didik akan lebih mudah melihat susunan organ-organ pencernaan manusia.

Penelitian tentang media sistem pencernaan manusia juga pernah dilakukan oleh (Mauliza, 2022) yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara. Penelitian dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya Aktivitas Siswa XI IPA I di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Triwahyuni Ramadhani et al., 2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V. Penggunaan media E-Komik adalah salah satu upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa dengan menggunakan buku yang menarik dan sesuai usia siswa. Buku pelajaran saat ini sebagian besar berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis. Pada buku teks sudah ada ilustrasi gambar, namun hal tersebut belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa.

Berbeda dengan penelitian – penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menggabungkan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran role playing.

Untuk membedakan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu, maka peneliti menentukan strategi baru untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan media dan menggunakan model pembelajaran role playing. Media yang dipilih dalam hal ini adalah organ mask. Pembelajaran dengan media “organ mask” ini merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya nilai peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar, khususnya materi tentang sistem pencernaan manusia.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti terinspirasi untuk membuat media pembelajaran dengan biaya murah bahkan bisa menggunakan barang bekas, dan yang paling penting mengena atau tepat sasaran. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk membuat media pembelajaran alternatif yang mudah, murah dan efisien.

METODE

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Nguruhan II Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 16 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Nguruhan II Kecamatan Soko Kabupaten Tuban kelas V Semester I tahun pelajaran 2023/2024 yang bertempat di Jalan Sendang Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban. Waktu penelitian dilakukan pada semester I tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 November 2023 pukul 09.20 – 10.30 WIB, sedangkan tahap II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 09 November 2023 pukul 07:15 - 09:15 WIB. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Menurut (Kunandar, 2008) data kuantitatif dapat dianalisis dengan deskriptif persentase. Data didapatkan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media organ mask berbasis *role playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Sesuai dengan tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini, yaitu untuk membuat rancangan media pembelajaran, maka media tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Data hasil aplikasi media pembelajaran dalam KBM

Tabel 1. Nilai Formatif I Sebelum Penggunaan Media Organ Mask Sistem Pencernaan

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	7	43,75%
Tidak Tuntas	9	56,25%
Total siswa	16	100%

Keterangan : jika siswa mendapat nilai ≥ 70 , maka dikatakan tuntas. Karena KKM (kriteria ketuntasan minimal) IPAS = 70.

Tabel 2. Nilai formatif II setelah penggunaan media organ mask sistem pencernaan

Kriteria	Jumlah siswa	Prosentase
Tuntas	14	87,5%
Tidak Tuntas	2	12,5%
Total siswa	16	100%

Keterangan : jika siswa mendapat nilai ≥ 70 , maka dikatakan tuntas. Karena KKM (kriteria ketuntasan minimal) IPAS = 70.

Tabel 3. Tabulasi nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan organ mask Sistem Pencernaan Manusia

Kriteria	Hasil belajar siswa	
	Tes Formatif I	Tes Formatif II
Tuntas	7 (43,75%)	14 (87,5%)
Tidak tuntas	9 (56,25%)	2 (12,5%)
Jumlah	16 (100%)	16 (100%)

Keterangan : jika siswa mendapat nilai ≥ 70 , maka dikatakan tuntas. Karena KKM (kriteria ketuntasan minimal) IPAS = 70.

Pembahasan hasil aplikasi media pembelajaran dalam KBM

Sebelum pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi pencernaan, terlebih dahulu diberi soal formatif tanpa menggunakan media organ mask. Hasilnya (*lihat tabel 1.*) dari 16 orang siswa, 7 orang siswa diantaranya mempunyai nilai ≥ 70 , sedangkan sebanyak 9 orang siswa mempunyai nilai ≤ 70 . Setelah aplikasi penggunaan organ mask sebagai media pembelajaran sistem pencernaan manusia, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasilnya (*lihat tabel 2.*) 14 orang siswa mempunyai nilai ≥ 70 , hanya 2 siswa yang mempunyai nilai ≤ 70 .

Berdasarkan pada hasil tersebut terbukti bahwa ketuntasan siswa semakin tinggi setelah menggunakan media organ mask pada materi sistem pencernaan manusia. Karena siswa menjadi semakin memahami, bahwa organ pencernaan yang ditunjukkan oleh media organ mask, dapat merangsang pemahaman siswa tentang organ pencernaan manusia dan fungsinya.

Dengan demikian peningkatan hasil tes formatif, semakin memperkuat keyakinan penulis, bahwa media pembelajaran yang sederhana ternyata juga bisa meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan, dalam hal ini materi Sistem Pencernaan Manusia (*lihat tabel 3.*). Berdasarkan hasil yang didapat tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media organ mask berbasis role playing layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu terkait tentang materi sistem pencernaan manusia yang belum dipadukan dengan penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran organ mask adalah suatu media pembelajaran yang dikemas dalam suatu topeng yang ada gambar organ-organ pencernaan manusia yang berbasis model pembelajaran *role playing*.

Menurut Wahab (2009), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Pendapat lain tentang role playing yang dikemukakan oleh Yamin (2007), bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru. Berdasarkan pada pendapat para ahli tentang pengertian role playing yang dikemukakan itulah peneliti melakukan penelitian tentang media organ mask yang dipadukan dengan penerapan model role playing dalam pembelajaran yang harapannya seorang siswa nantinya dapat melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini.

Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari; 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran; 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan social; 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa; 5) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan. Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut menunjukkan bahwa tujuan dari metode role playing adalah untuk memberikan pengalaman yang konkret pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan konsep penggunaan organ mask yang peneliti lakukan.

Konsep penggunaan organ mask adalah siswa yang memakai organ mask, dia harus tahu gambarnya dan tahu apa fungsi dari masing-masing organ mask yang dikenakannya. Dengan menggunakan metode permainan role playing, setiap anak akan berganti peran dalam memakai organ mask. Di situlah tantangannya, jadi setiap anak otomatis harus paham fungsi dari gambar-gambar sistem organ yang ada pada organ mask yang mereka gunakan. Dari situ siswa akan mengalami sendiri peran apa yang dia dapatkan dan apa fungsi dari organ yang ia perankan.

Bermain media organ mask dengan metode role playing merupakan sebuah alternatif pembelajaran yang menggabungkan permainan dan memerankan sebuah tokoh organ, dimana si pemain harus tahu apa fungsi dari organ mask yang mereka gunakan. Sesuai dengan pengertian role playing yang dikemukakan oleh Yamin (2007) bahwa siswa akan dapat memainkan perannya sesuai dengan peran yang dia yakini tentang suatu topik pembelajaran.

Permainan role playing organ mask juga diadopsi penelitian yang dilakukan oleh (Maulisa, 2017) tentang penerapan metode role playing dengan media gambar pada materi sistem pencernaan yang bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar biologi terutama pada materi pokok sistem pencernaan pada manusia. Hasil dari penelitian tersebut adalah dengan menerapkan metode role playing dengan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa. Pengembangan media organ mask yang digunakan pada penelitian ini dirasakan menarik, menyenangkan, dapat membuat siswa lebih berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan media organ mask ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi sistem pencernaan manusia. Penggunaan media pembelajaran organ mask dapat mengakibatkan siswa merasa tertarik, perhatian, berpartisipasi serta memiliki rasa keinginan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa menjadi lebih baik serta siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga, dengan menggunakan media organ mask siswa dapat belajar langsung dan mengalami sendiri proses pembelajaran sehingga konsep-konsep materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Apabila proses pembelajaran tersebut dilakukan sendiri, maka proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan proses pembelajaran berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kesulitan belajar yang dapat dilihat dari hasil belajar pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Hal ini terjadi karena beberapa faktor dari peserta didik sendiri, seperti kurangnya motivasi serta minat belajar, juga gaya belajar peserta didik sehingga berpengaruh juga terhadap kesiapan dalam memulai pembelajaran di kelas. Kesulitan dalam belajar yang dihadapi para peserta didik dalam penguasaan materi sistem pencernaan manusia dikarenakan memang untuk materi sistem pencernaan manusia ini bersifat abstrak. Karena materi bersifat abstrak terkadang para peserta didik merasa bosan dan tidak fokus saat guru menyampaikan pembelajaran. Maka dari itu untuk mengurangi kebosanan siswa dan penjelasan guru yang monoton dengan ceramah, maka peneliti berusaha menciptakan kembali suasana yang menarik dan menyenangkan di kelas dengan membuat sebuah media yang dapat mewakili keabstrakan organ-organ pada sistem pencernaan manusia dengan menerapkan metode *role playing* sehingga siswa menjadi bersemangat dan tidak bosan. Mereka memerankan bagian-bagian organ pencernaan manusia secara bergantian serta menghafalkan masing-masing fungsi organ yang mereka perankan. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa terkait materi sistem pencernaan manusia menggunakan media organ mask berbasis *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamanda, A. M., Hartini, & Cahyono, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Media Papan Pintar Pada Siswa Kelas V Di Sdn 1 Bogoharjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1338–1346.
- Amalia, M. (2023). *Melani Amalia, 2023 Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia / Respository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu.*
- Basuki, F. R., Jufrida, J., Kurniawan, W., Devi, I. P., & Fitaloka, O. (2019). Tes Keterampilan Proses Sains: Multiple Choice Format. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26714/jps.7.2.2019.9-19>
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). 濟無no Title No Title No Title. *Nber Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/W16019>
- Etistika Y W, Dwi A S, & Amat N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global .Pdf. Diakses Pada; Hari/Tgl; Sabtu, 3 November 2018. Jam; 00:26, Wib.
- 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.
- Indah Nur Aziza Alfatonah1□, Yonada Viossa Kisda2, Aisyah Septarina3, Anzela Ravika4, I. T. J. (2023). *Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kurikulum Merdeka Kelas Iv.Pdf.*
- Istianto, I., Studi, P., Teknik, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukas I Untuk Pembelajaran Sistem Sistem Pencernaan Pada.*
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.*
- Manusia, S. P. (2018). *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan 2018 - 1. 1, 9–16.*
- Maulisa. (2017). Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Gambar Pada Materi Sistem Pencernaan

- 1111 *Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Melalui Media Organ Mask Berbasis Role Playing di Sekolah Dasar – Midya Hertanti, Mu'jizatin Fadiana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.6709>
- Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Siswa Di Smpn 10 Banda Aceh. *Diponegoro Journal Of Accounting*, 2(1), 2–6. [Http://I-Lib.Ugm.Ac.Id/Jurnal/Download.Php?Dataid=2227%0a???%0ahttps://Ejournal.Unisba.Ac.Id/Index.Php/Kajian_Akuntansi/Article/View/3307%0ahttp://Publicacoes.Cardiol.Br/Portal/Ijcs/Portugues/2018/V3103/Pdf/3103009.Pdf%0ahttp://Www.Scielo.Org.Co/SciELO.Ph](http://I-Lib.Ugm.Ac.Id/Jurnal/Download.Php?Dataid=2227%0a???%0ahttps://Ejournal.Unisba.Ac.Id/Index.Php/Kajian_Akuntansi/Article/View/3307%0ahttp://Publicacoes.Cardiol.Br/Portal/Ijcs/Portugues/2018/V3103/Pdf/3103009.Pdf%0ahttp://Www.Scielo.Org.Co/SciELO.Ph)
- Mauliza, H. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara*. Xii–200.
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>
- Sakti, B. P. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*. 12(4), 336–347.
- Syofian, A., & Syafii Nur Ahmmad Fauzi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Milenial: Journal For Teachers And Learning*, 1(2), 39–47. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v1i2.39>
- Triwahyuni Ramadhani, D., Dwi Yasa, A., & Suastika, I. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(4), 342–346. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i4.6538>
- Upik, I., & Aiman, U. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Lks Pada Subtema 1 (Suhu Dan Kalor) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas V Sd Inpres Rumang Kabupaten Lembata. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi* (Vol. 1, Issue 1i, Pp. 205–209). <http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/prosnas/article/view/101>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Yulieth-Rafael, 2020. (2020). 濟無no Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)* (Vol. 2, Issue 3, Pp. 253–261). <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>