

## Pengembangan LKPD Berbasis Role Playing Pada Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

**Nurul Sahpitri Tanjung**

Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan

**Sri Ramadhina**

Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan

**Syahrial Syahrial**

Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan

Korespondensi Penulis: [nurulsahpitritanjung@gmail.com](mailto:nurulsahpitritanjung@gmail.com) , [sriramadina6@gmail.com](mailto:sriramadina6@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to improve thematic LKPD learning using a role-playing model in grade 5 elementary schools in Bengkulu City. This research is research and development (R&D) carried out by modifying Thiagarajan and Sammel's four-dimensional model. This research shows that LKPD in thematic learning using the role-playing model received a score of 78.10 in the "good" category at level 1 by LKPD experts and 89.25 in the "very good" category at level 2 by 90 students. He gave me the answer which is very good. Therefore, from the research that has been conducted it can be concluded that LKPD using the social and natural sciences (IPAS) role-playing learning model in the independent curriculum for grade IV elementary school can be classified as a very good LKPD and can be used for learning.*

**Keywords:** LKPD, Role Playing, Ipas, Independent Curriculum

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran LKPD tematik dengan menggunakan model role-playing di kelas 5 SD Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan dengan memodifikasi model empat dimensi Thiagarajan dan Sammel. Penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model role-playing mendapat nilai 78,10 pada kategori "baik" pada level 1 oleh ahli LKPD dan 89,25 dengan kategori "sangat baik" pada level 2 oleh 90 siswa. Dia memberi saya jawaban yang sangat bagus.

Oleh karena itu, dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa LKPD dengan menggunakan model pembelajaran role-playing ilmu pengetahuan sosial dan alam (IPAS) pada kurikulum mandiri kelas IV SD dapat tergolong LKPD yang sangat baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

**Kata kunci:** : LKPD, Role Playing, Ipas, Kurikulum Merdeka

### PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia berkomitmen untuk meningkatkan sistem pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar negara sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 dan Pasal 31 Ayat 3 yang menekankan pada pendidikan masyarakat. Lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 menetapkan tujuan pendidikan nasional. Penggabungan kurikulum nasional berbasis kompetensi (kurikulum 2006) ke dalam kurikulum 2013 merupakan salah satu inisiatif yang dilakukan pemerintah Indonesia. Kurikulum berubah

seiring berjalannya waktu sehingga memunculkan kurikulum baru yang dikenal dengan kurikulum otonom. (Kaffa, Selmi, 2022).

Dengan program pembelajaran intrakurikuler yang lebih bervariasi dan efektif, kurikulum otonom memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman dan membangun keterampilannya. Untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan dan minat setiap siswa, guru bebas memutuskan alat terbuka mana yang akan dibagikan kepada siswanya. Profil siswa Pancasila yang dibuat sesuai dengan tema yang ditetapkan pemerintah, semakin diperkuat dengan kurikulum otonom ini.

Beberapa materi pembelajaran kurikulum mandiri berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Muatan IPA sekolah dasar dan pendidikan IPA merupakan materi pembelajaran yang baru dan berbeda, yaitu perpaduan antara ilmu alam dan ilmu sosial. Menurut Departemen Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, diharapkan pengendalian lingkungan alam dan sosial secara komprehensif dapat dilakukan dengan mengintegrasikan muatan pembelajaran sekolah alam dan luar biasa di sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan berpikir dasar peserta didik pada tahap pendidikan yang utuh, komprehensif dan konkrit. Proses pembelajaran IPA dan IPA di kelas hendaknya didukung dengan media yang berbeda, materi terbuka dan metode pengajaran yang tepat agar siswa dapat lebih mudah memahami materi (Astuti, 2013).

Dalam kurikulum mandiri diperlukan bahan pembelajaran yang dapat menerapkan dimensi-dimensi yang terdapat dalam kurikulum itu sendiri dan menerapkan dimensi-dimensi yang ada. Bahan pembelajaran tersebut juga diasumsikan dapat menunjang siswa dalam kegiatan belajar dan mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Prastowo (2014) menyatakan bahwa LKPD merupakan suatu formulir yang harus diisi oleh siswa, yang bersifat teoritis atau praktis yang memuat pembahasan, rangkuman dan penyelesaian tugas-tugas pembelajaran. Kosasih (2021) LKPD merupakan bahan pendidikan bagi peserta didik yang berupa LKS atau tugas pembelajaran. Prastowo (2014) juga menilai bahwa peran LKPD adalah menjadikan siswa lebih mandiri dalam memahami materi, itulah salah satu dimensi profil siswa kurikulum mandiri Pancasila. Selain itu, LKPD dapat melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan keterampilannya. Dengan kata lain, bahan pelajaran (LKPD) yang baik harus mendorong siswa menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri, memotivasi mereka untuk mencapai tujuan yang bermakna. Lembar kerja dapat menjadi alat pembelajaran yang berharga untuk memicu kreativitas di kelas. Di sinilah role play berperan. Penelitian Putri (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik yang

dipadukan dengan kegiatan role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini karena bermain peran, seperti yang dijelaskan oleh Sudjana (2010), memungkinkan siswa untuk mempraktikkan situasi kehidupan nyata, yang pada akhirnya meningkatkan kinerja mereka secara keseluruhan. Manfaat tambahannya adalah setiap orang berpartisipasi, membina kolaborasi dan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengembangkan kekuatan unik mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada materi inti “Indonesiaku kaya akan budaya” pada pembelajaran di SD SD BAB VI terdapat kendala yaitu masih terdapat LKS yang kurang menarik dan bahasa yang digunakan sulit bagi siswa. digunakan untuk memahami Kurangnya strategi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sama membuat sebagian siswa merasa pasif dan bosan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian mendukung efektivitas LKPD (Lembar Kegiatan Pembelajaran) di kelas. Penelitian Sri dan Farida F (2020) menunjukkan validitas LKPD dalam pembelajaran tematik terpadu. Penelitian Tekaya pada tahun 2016 menegaskan keefektifan ini, menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan LKPD mencapai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan LKPD. Penelitian lebih lanjut yang dilakukan Novita (2014) menambah bukti tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis data Role-Playing juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah di atas dan penelitian yang dilakukan maka peneliti mengembangkan LKS role play yang bertujuan untuk membuat LKS berbasis model role play untuk pembelajaran saintifik yang bertujuan untuk menemukan keluar. kepraktisan LKPD berbasis role play dan mempelajari keefektifan LKPD berbasis role play dalam pembelajaran IPA.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan adalah teknik penelitian yang menciptakan objek tertentu dan menguji kesesuaian unsur tertentu. Penelitian dan pengembangan terbagi dalam istilah penelitian dan pengembangan (RandD) yang diharapkan dapat menghasilkan tujuan yang menarik (Alfianiawati dkk., 2019). Lebih lanjut Irawan (2017) menyatakan bahwa “Penelitian dan Pengembangan (RandD) adalah siklus yang digunakan untuk membuat dan menerima objek pembelajaran”. Penelitian lanjutan adalah jenis penelitian yang menciptakan objek, ide, teknik, perangkat, proyek atau metode yang dapat membantu menyederhanakan dan memecahkan masalah yang dilihat orang.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Subjek atau siswa sebagai pengguna diminta memberikan jawaban pada LKPD pembelajaran IPA dengan menggunakan role play. Peserta ujian berjumlah 20 orang, yaitu siswa sekolah dasar.

Jenis data yang penulis kumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Alat ini dinilai keakuratannya (validitas), kemudahan penggunaannya (praktis), dan dampaknya terhadap pembelajaran (efektivitas). Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Terakhir, menganalisis data dengan menggunakan metode yang berkaitan dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini fokus pada pembuatan (atau pengembangan) LKPD (Lembar Kegiatan Pembelajaran) untuk sekolah dasar di Indonesia. Proyek ini menghasilkan produk pendidikan: LKPD berbasis kegiatan bermain peran mata pelajaran IPA di ruang kelas kaya budaya khusus untuk Kelas 4 (BAB 6/Kelas IV). Para peneliti mengikuti model 4D, yang melibatkan empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi.

### **Tahap Pendefinisian (define)**

Tahap definisi bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kebutuhan pembelajaran. Hal ini meliputi analisis bahan pembelajaran terkini (LKPD) yang digunakan oleh guru sekolah dasar yang terakreditasi. Analisis menunjukkan bahwa meskipun guru menggunakan LKPD, namun tidak selalu digunakan secara efektif. Secara khusus, LKPD yang ada saat ini kurang memiliki keterlibatan sehingga menghambat partisipasi aktif siswa. Selain itu, guru mengandalkan lingkaran diskusi, namun beberapa siswa kesulitan mengekspresikan diri selama diskusi tersebut.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi siswa untuk memahami aktivitas dan karakteristiknya terkait dengan LKPD yang direncanakan, tujuan pembelajaran IPA, dan fokus penelitian (siswa itu sendiri). Berdasarkan teori Piaget, anak usia 10 tahun sedang memasuki tahap kognitif tertentu dimana pemikirannya menjadi lebih terorganisir. Hal ini menyoroti perlunya guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar siswa tetap terlibat dan mendorong partisipasi aktif.

Fase definisi juga melibatkan analisis konsep dan tugas. Selama analisis konsep, peneliti mengidentifikasi, mengkategorikan, dan mengorganisasikan konsep-konsep yang relevan untuk pengembangan LKPD. Dengan meneliti buku teks guru dan siswa, mereka mengidentifikasi materi pembelajaran IPA pada Bab 6, khususnya unit “Indonesiaku Kaya Budaya”.

Analisis tugas berfokus pada keterampilan yang akan dikembangkan siswa sepanjang proses pembelajaran. Peneliti menganalisis keterampilan tersebut dengan menelaah Kompetensi Dasar (KD) yang dituangkan dalam buku guru. Selain itu, mereka menganalisis isi pelajaran IPA 6 terkait kekayaan budaya Indonesia.

### **Tahap Perancangan (Design)**

Tahap ini fokus pada perancangan LKPD berdasarkan analisis dari tahap definisi. Hasilnya adalah LKPD pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran role play. Proses desain melibatkan beberapa langkah:

1. Rancangan indikator kinerja dan tujuan pembelajaran. Dikembangkan berdasarkan kompetensi pembelajaran (KD) yang telah diidentifikasi.
2. Model dan metode pembelajaran: Penelitian ini menggunakan model bermain peran, mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang diuraikan pada Bab 6. Metode pengajaran meliputi diskusi, tanya jawab, tugas, dan kegiatan bermain peran. Media yang digunakan untuk pengajaran meliputi materi audiovisual, teks bacaan, dan permainan papan. Amalia Fitri dkk, 2021.
3. Sumber belajar: Isinya selaras dengan kajian yang telah diidentifikasi sebelumnya dan tema "Indonesiaku Kaya Budaya" dari Bab VI.
4. Pengembangan LKPD: Meliputi pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang berisi materi pembelajaran dan soal latihan untuk menilai kemampuan psikomotorik dan kognitif siswa.
5. Susunan LKPD: LKPD memuat halaman sampul, daftar isi, kata pengantar, indikator prestasi, tujuan pembelajaran, petunjuk, soal latihan, kunci jawaban, keterangan penulis, dan daftar pustaka.
6. Lembar penilaian sikap: Lembar ini akan menilai sikap siswa terkait proses pembelajaran, meliputi sikap spiritual (taat menjalankan ibadah, berperilaku baik) dan sikap sosial (yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran).
7. Lembar penilaian pengetahuan: Lembar ini akan terdiri dari kisi-kisi topik dengan pertanyaan dan kunci jawaban berdasarkan kurikulum sains dan tema utama "Indonesiaku Kaya Budaya". Ini akan mencakup 10 pertanyaan pilihan ganda dan 5 pertanyaan terbuka. Selain itu juga akan dibuat lembar evaluasi kompetensi dengan deskriptor berdasarkan indikator keterampilan yang dikembangkan.
8. Evaluasi remediasi dan peningkatan: Pada bagian ini akan diuraikan pertanyaan-pertanyaan untuk penilaian bimbingan belajar, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebelumnya diberikan dengan bimbingan yang lebih intensif dari guru.

9. Draft awal: Proses perancangan dimulai dengan pembuatan draf rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan LKPD itu sendiri.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

Mengikuti rancangan LKPD, peneliti membuat lembar kerja siswa elektronik lengkap. Rancangan ini kemudian melalui tahap validasi ahli yang melibatkan baik pakar pendidikan umum maupun praktisi yang mempunyai keahlian di bidang pendidikan dasar.

Tahap pengembangannya sendiri dimulai dengan pembuatan rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan LKPD itu sendiri. Selain itu, rancangan LKPD diujicobakan pada kelompok terbatas yang terdiri dari guru wali kelas empat di lingkungan sekolah dasar. Terakhir, untuk menilai kepraktisan lembar kerja siswa elektronik, peneliti mengumpulkan umpan balik dari uji coba terbatas dengan siswa kelas empat.

### **Tahap Penyebaran**

Tahap penyebaran dilakukan dengan uji coba terbatas pada 10 siswa dari satu sekolah dasar. Cakupan yang terbatas ini mencerminkan sifat penelitian percontohan.

Hasilnya dievaluasi berdasarkan kriteria yang diuraikan dalam Bab VI untuk kinerja produk. Selain penilaian berdasarkan kriteria tersebut, lembar validasi juga memuat catatan, komentar, dan saran perbaikan terhadap LKPD itu sendiri. Karena LKPD menggunakan model pembelajaran role-playing pada tema pembelajaran tertentu, komentar-komentar ini sangat berharga untuk memandu revisi, terutama untuk produk yang terkait dengan tema tersebut.

Hasil dari tahap kedua ini menghasilkan skor 89,20 yang berarti penilaian “sangat baik” berdasarkan tingkat kinerja produk yang ditetapkan. Tahap selanjutnya, siswa akan menerima Draft 3 LKPD beserta lembar jawaban angket untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Skor terendah yang dikonversi ke kriteria evaluasi adalah 82 yang memberikan skor “Baik”, namun skor tertinggi yang dikonversi ke kriteria evaluasi adalah 96 yang memberikan skor “Sangat Baik”. Rata-rata hasil tes 10 siswa kelas V adalah 90 dari 100, sehingga rata-rata hasil tes masuk dalam kategori “sangat baik”.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis LKS elektronik dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis role play dapat digunakan dalam pembelajaran SDIT Raudhatul Hasanah karena memenuhi kriteria kesesuaian dan kepraktisan LKS elektronik. Selain itu, LKS Kata Peran dikatakan efektif karena dapat meningkatkan semangat dan belajar siswa kelas IV di Indonesia yang kaya akan materi budaya, sains.

Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran interaktif (LKPD) untuk kelas IPA. Alat ini didasarkan pada rencana pembelajaran yang menggabungkan kegiatan bermain peran.

Model bermain peran melibatkan beberapa langkah: latihan pemanasan dengan alat peraga, pembagian peran, pengaturan adegan, penunjukan pengamat, memerankan skenario, diskusi kelompok dan evaluasi, presentasi, diskusi dan evaluasi lebih lanjut, dan terakhir, refleksi pribadi. pengalaman.

Penelitian Tuken (2016) mengemukakan bahwa metode ini mendorong siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, aktif berdiskusi, bertanya, dan mendengarkan penjelasan teman sebayanya. Hasilnya, model bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains.

Alat peraga terdiri dari; kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi terbuka, lingkungan belajar, lembar kerja siswa (LKPD), formulir penilaian dan alat penilaian. Penerapan isi terdiri atas penerapan LKPD dengan KI dan CD, penerapan pada indikator pembelajaran, penerapan kegunaan pembelajaran dan kebutuhan materi pembelajaran, serta penerapan LKPD yang tidak hanya mencakup teori, namun penerapan. dalam praktek..

Bahasa isi terdiri atas struktur kalimat, bentuk kata, penulisan huruf (huruf besar dan miring), ejaan, tanda baca dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa. tentang siswa. Daya tarik penyajiannya terletak pada koordinasi isi materi yang secara umum menarik dan menyenangkan, perpaduan gambar LKPD yang menarik, materi disajikan secara konsisten sedemikian rupa sehingga materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif dan menarik. menciptakan. motivasi siswa. untuk mempelajari.

LKPD yang digunakan dalam kegiatan mengajar guru kurang menarik dan tidak membantu siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Guru harus mampu mendorong siswa untuk lebih aktif. Guru menerapkan diskusi melingkar, namun sebagian siswa kesulitan dalam mengemukakan pendapat dan pemikirannya saat berdiskusi, sehingga pembelajaran tergolong pasif. Hal ini dibenarkan oleh Zuraturrahmi (2016) yang menemukan bahwa pada saat diskusi, guru tidak meminta siswa untuk berpartisipasi penuh dalam diskusi, sehingga kegiatan diskusi kurang optimal.

Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan LKPD yang akan dikembangkan. Pada tahap perencanaan LKPD, peneliti merancangannya berdasarkan komponen, prinsip dan tahapan penyusunan Peraturan LKPD Nomor 22 Tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, misalnya. (1) perancangan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran, (2) penentuan materi, pendekatan, model, metode, media dan materi pembelajaran, (3)

perancangan materi pembelajaran, (4) pembuatan bahan pembelajaran yang dapat digunakan yaitu LKPD. (Tabel untuk peserta). Mendidik), (5) Pembinaan LKPD, (6).

Buatlah formulir evaluasi sikap. Penilaian Sikap ini terdiri atas Lembar Sikap KI-1 dan KI-2, (6) Rancangan Borang Penilaian Sikap, (7) Rancangan Borang Penilaian Data, (8) Rancangan Penilaian Remedial dan Pengayaan, (9) Rancangan RPP dan LKPD.

Langkah selanjutnya adalah pengembangan. Setelah merancang LKS elektronik siswa, peneliti merancang LKS elektronik siswa lengkap kemudian menerapkannya pada tahap validasi ahli-ahli.

Pada tahap sosial (sosialisasi), produk LKPD Berbasis Role Playing layak digunakan, dengan kategori hasil validasi dan uji sangat baik. Langkah ini dilakukan peneliti dengan menyampaikan produk yang dikembangkan ke sekolah tempat penelitian ini dilakukan, yaitu SDIT Raudhatul Hasanah..

Hasil validitas evaluasi mata pelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia yang dikembangkan dalam LKPD berbasis role play pada materi pendidikan ilmu pengetahuan alam dan alam memberikan hasil yang sangat realistis yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar siswa. Hasil evaluasi ahli media pembelajaran yaitu. desain pembelajaran yang dikembangkan di LKPD, mempunyai hasil yang sangat layak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pendidikan. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada kelompok kecil disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan sangat bermanfaat dan aplikatif dalam pembelajaran, serta produk yang dikembangkan mendapat tanggapan positif.

## **KESIMPULAN**

Hasil verifikasi ahli pembelajaran mata pelajaran LKPD kelas IV SD diperoleh nilai mean tahap pertama sebesar 78,10, sedangkan mean verifikasi LKPD tahap kedua sebesar 89,25. (3) Respon siswa terhadap pengembangan LKPD pembelajaran mata pelajaran kelas V menunjukkan bahwa LKPD ini masuk dalam kategori “sangat baik”.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil Litbang Penelitian Tema LKPD, peneliti menyarankan agar Litbang Penelitian Tema LKPD dapat dijadikan bahan pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan produk LKPD yang lebih baik di masa yang akan datang. Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang ingin dicapai di LKPD.



## DAFTAR REFERENSI

- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2013). *Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran kooperatif pada materi kalor*. Jurnal pendidikan ipa indonesia, 2(1).
- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sd*. Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(3), 1–10.
- Fitri, dkk, 2021. *Buku Siswa Kelas IV BAB VI Tema Indonesiaku Kaya Budaya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Irawan, T. S. Dan E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish (P. 2017).
- Mawliadyana, H. T., & Istinah, F. (2019). *Pengembangan Lkpd Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif TPS Untuk Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar/*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(6), 57-66.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (P. 13).
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 2116–2126.
- Tuken (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas VI SDN IV Kota Parepare*, Vol VI, No 2, Halaman 3
- Winarni, E. W., (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaraturrahmi (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Pokok Bahasa Cermin Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Banda Aceh*, Vol 04, No 01, Halaman 179.
- Zelmi Kaffa, Yalvema Miaz. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(5), 29.