

DAFTAR PUSTAKA

- Amarodin. (2018). *Implementasi media gambar dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPA kelas V*. *Perspektive*, 11(1), 52–64.
- Arrahim, & Muttolingah, I. (2017). *Penggunaan media realia (papan magnetik) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas IV MI At-Taubah Kota Bekasi*. *PEDAGOGIK*, 5(2), 57–64
- Azizah, L. N., Rahmawati, P., Purnanto, A. W., & Ulfa, W. W. (2024). Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar melalui pembelajaran *Role Playing* berbantuan uang lipat (uang nilai tempat). *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(1), 1–11.
- Azhari, R. A., & Aryani, Z. (2024). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas rendah. *Jurnal Insan Cita Pendidikan (Iceni)*, 1(2), 1–7.
- Chaidir, L., Ramadhani, D. M., Irmawati, M., Hasanah, U., & Harpiani, S. (2024). *Efektivitas metode bermain terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa sekolah dasar*. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Deiniatur, M. (2016). Implementasi pendidikan multikultural pada anak-anak melalui model pembelajaran bermain peran. *Jurnal Thufula*, 4(1), 89–103.
- Hasybiyah, N., & Arafatun, S. K. (2024). Pengaruh media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 10 Pangkalpinang. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(3), 202–211.
- Hidayatulloh, I. (2023). Karakteristik pembelajaran siswa tingkat sekolah dasar. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Ikhsani, A. N. R., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. H. S. (2024). Meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD menggunakan metode jarimatika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan *Role Playing* pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Karyati, F. (2017). Pengembangan media gambar dalam meningkatkan pembelajaran matematika. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1).
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526.
- Khodijah, S., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2025). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 250–263.
- Nahida, Hadi, P., & Mustafa. (2024). *Peningkatan kemampuan dalam operasi pengurangan melalui media kantong bilangan pada anak tunarungu kelas IV di SLBN 1 Barru*. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek)*, 2(2).
- Ningrum, K. S., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. (2023). *Pengaruh model pembelajaran problembased learning terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Rejosari 01*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Ningrum, P. M. P. (2023). *Upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa kelas III SD*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(01), 21–28.
- Mahmud, N., & Muksin, A. (2021). *Penerapan model pembelajaran example non example untuk meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan pada siswa kelas II Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah I Gotalamo Kecamatan Morotai Selatan*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5015106>
- Minsih, M. (2018). Peran guru dalam pengelolaan kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 20–27.

- Muflihah, S. N. I., Irfani, F., & Hambari. (2024). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ahsan Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(22), 1241–1248. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14591156>
- Magdalena, I., Yoranda, D. O., Savira, D., Billah, S., & Guru, P. (2021). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–59.
- Najikhah, N., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas penerapan model TGT berbantuan media *spinner numerasi* terhadap kemampuan berhitung siswa SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 858–871.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli. (2024). *Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI), 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Parnagari, G. B. D. (2025). *Penerapan teori belajar kognitif memakai model kooperatif berbantuan media gambar untuk meningkatkan aktivitas belajar IPAS siswa kelas IV SD*. Karimah Tauhid, 4(7).
- Purwanto, M. N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rohmah, A. N. F. (2022). Metode *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDI Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 90–106.
- Sa'diyah, M. M. (2023). *Pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media gambar terhadap hasil belajar pada materi lapisan bumi dan bencana siswa kelas VII SMPN 1 Rambipuji Kabupaten Jember* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).

- Sahrunayanti, S., Dema, M., & Wahyuningsih, W. (2023). Pemanfaatan media permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446.
- Semuruk, A. H., Patoh, L., & Tulung, W. C. (2025). Upaya peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan game edukasi *Wordwall* pada siswa kelas II SD GMIM Malalayang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 8240–8254.
- Souisa, H. F. (2022). Implementasi penggunaan media gambar terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. *Sosced*, 5(2), 200–214.
- Sulistiyani. (2013). *Penggunaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan bentuk soal cerita pada siswa kelas I SDN Ujung VI No. 31 Surabaya*.
- Syahriani, N., & Santoso, S. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 7(2), 131–140
- Tarigan, A. (2017). Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112.
- Wati, M. (2025). *Efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri Lawe Kongker*. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 407–417. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2640>
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi deskriptif model pembelajaran *Role Playing* berlandaskan teori *social learning* berbasis pedagogik kreatif: Bahasa Indonesia. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49.
- Zaqiyah, S. (2024). Pengaruh penggunaan sempoa terhadap kemampuan berhitung siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(2).