

## PANGGUNG AJAIB ANGKA: PETUALANGAN MATEMATIKA DALAM TEATER PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI KELAS IV SD 38 JANNA-JANNAYA

Indra Dwi Lestari<sup>1\*</sup>, Aisyah Nursyam<sup>2</sup>, Kiki Henra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Bone, Bone

email : <sup>1\*</sup>[indradwilestari10@gmail.com](mailto:indradwilestari10@gmail.com), <sup>2</sup>[ichanursyam@gmail.com](mailto:ichanursyam@gmail.com), <sup>3</sup>[kikihenra@unimbone.ac.id](mailto:kikihenra@unimbone.ac.id)

\* Korespondensi penulis

### Abstrak

Hasil belajar matematika siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat pasif dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD 38 Janna-Jannaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental one group pretest-posttest. Sampel terdiri dari 16 siswa, dengan instrumen berupa soal pilihan ganda untuk pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 58,12 menjadi 85,18, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 19% menjadi 87,5%. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung, tetapi juga membangun kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini membuka peluang untuk studi lanjutan mengenai penerapan *role playing* pada materi matematika lainnya, pada jenjang pendidikan berbeda, atau dikombinasikan dengan media digital untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif.

**Kata kunci:** Matematika, Pembelajaran, *Role Playing*

### Abstract

*This study aims to assess how the role play method in mathematics learning affects the learning outcomes of fourth grade students of SD 38 Janna-jannaya. This study uses a quantitative method with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 16 students. The method of collecting of multiple-choice questions. The paired t-test was used to compare the results of the initial and final tests. The results showed that students experienced a significant increase in learning outcomes. The average score increased from 58,12 in the initial test to 85,18 in the final test. The percentage of learning success increased from 19% to 87,5%. Based on the results of the statistical test, a significance value of 0,000 was obtained which is smaller than 0,05. This shows that the role playing method has a significant influence on students mathematics learning outcomes. The ability of the role playing method to train creativity, improve understanding, understand concepts, foster student cooperation, and create a pleasant learning atmosphere has helped its successful implementation in increasing students interest in the mathematics learning process.*

**Keywords:** Learning, Mathematics, *Role Playing*

Cara menulis sitasi : Lestari, I. D., Nursyam, A., & Henra, K. (2025). Panggung ajaib angka: petualangan matematika dalam teater pembelajaran *role playing* di kelas iv sd 38 janna-jannaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 9(1), 36-43.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian manusia. Pendidikan penting untuk suatu bangsa agar bisa bersaing dengan Negara lain di masa depan. Sekolah sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan yang baik adalah yang memudahkan siswa belajar, menyenangkan, dan yakin pada tujuan yang ingin dicapai (Puspitasari & Airlanda, 2021). Pendidikan yang berkualitas juga menciptakan masyarakat yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan, guru adalah pusatnya. Guru merupakan motor penggerak dalam bidang pendidikan dan diharapkan dapat

menunjang keberhasilan pendidikan. (Margiati & Puspaningtyas, 2021) menyatakan bahwa pendidikan diperlukan untuk kelangsungan hidup manusia dalam jangka panjang.

Pendidikan memang sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia dari berbagai sisi. Cara meningkatkan kualitas manusia tersebut adalah dengan belajar matematika. (Al Husna et al., 2021). Pembelajaran matematika dirancang untuk membantu siswa menerapkan pola berfikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran ilmiah lainnya. Matematika merupakan ilmu universal yang menjadi landasan bagi perkembangan teknologi modern (Saidah, 2023). Pembelajaran matematika juga sangat penting untuk persiapan baik dari lingkungan maupun siswa itu sendiri, karena matematika merupakan pelajaran yang terstruktur dan memerlukan pemikiran yang logis, maka kedua faktor yang mempengaruhi tersebut pasti akan menimbulkan kendala dalam pembelajaran matematika (Asdar et al., 2021).

Matematika adalah materi yang perlu dipelajari sejak tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu tujuan mempelajari matematika di sekolah dasar adalah agar siswa dapat belajar secara mandiri dan menemukan konsep-konsep matematika yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika bukan hanya soal menghafal rumus dan konsep, tetapi juga melibatkan pendekatan yang memungkinkan siswa menemukan konsep-konsep yang berguna dalam menyelesaikan masalah matematika (Maghfiroh et al., 2021). Pernyataan lain yang muncul ialah "Matematika itu susah". Pernyataan ini tersebar luas di kalangan siswa. Secara khusus, siswa yang sangat tidak menyukai matematika menganggap matematika yang merupakan ilmu pasti itu rumit, sulit dipahami, dan membingungkan. Akibatnya mereka menjadi malas dalam mempelajari matematika (Reza Lestari et al., 2024).

Berdasarkan observasi, pelajaran matematika di kelas IV tampak monoton dan menyebabkan siswa kehilangan motivasi dalam proses pembelajaran. Siswa jarang terlibat dalam diskusi kelompok, lebih sering mencatat rumus serta contoh soal, lalu menyelesaikan latihan soal yang tersedia di buku. Hal ini membuat pemahaman siswa terhadap materi menjadi terbatas, karena pengetahuan mereka hanya bersumber dari isi buku. Hal ini terlihat saat penilaian, masih terdapat banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan minimal (KKM). Dari 16 siswa yang dievaluasi dengan KKM 68, hanya 3 siswa (19%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 13 siswa (81%) lainnya belum tuntas. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif (Elisabeth & Astitin, 2022). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *role playing* (Wulandari et al., 2023). Siswa secara langsung memainkan peran dalam sebuah masalah yang berfokus pada materi matematika, yaitu perkalian dan penjumlahan, dengan menerapkan metode *role playing*.

Metode *role playing* adalah cara belajar dimana siswa menggunakan imajinasi mereka untuk memahami materi pembelajaran. (Yulianto et al., 2020) Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan pemahaman melalui peran sebagai tokoh nyata atau objek tidak bernyawa. Biasanya permainan ini dimainkan oleh beberapa orang, tergantung pada peran yang dimainkan (Yulianto et al., 2020). Model permainan peran adalah metode untuk memahami materi pelajaran dengan menggunakan imajinasi dan perasaan peserta didik. Dalam metode ini ada aturan, tujuan, dan elemen kesenangan dalam kegiatan pembelajaran (Wahyuni, 2023).

Menurut Naldince et al (2024) *role palying* atau bermain peran adalah jenis permainan gerak yang memiliki tujuan, aturan, dan memberikan kesenangan. Dalam *role playing*, murid harus berperan sesuai situasi yang berbeda dari biasanya, meskipun pelajarannya tetap dilakukan di dalam kelas. Selain itu, *role play* sering kali diartikan sebagai aktivitas dimana siswa berpura-pura menjadi orang lain diluar kelas. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif dan membuat mereka senang selama proses belajar. Dengan menggunakan metode *role playing* di kelas, siswa dapat berinteraksi dan menciptakan

suasana yang menyenangkan (Naldince et al., 2024). Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa (Naldince et al., 2024).

Studi terdahulu mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa metode ini dapat digunakan pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan. Metode ini juga terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru hingga 97%. Selain itu, penerapan metode *role playing* menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 51% pada siklus I, dan meningkat menjadi 75% pada siklus II. Dengan demikian, metode *role playing* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas awal sekolah dasar. (Nomor et al., 2022).

Penerapan model pembelajaran *role market playing* dengan menggunakan permainan pasar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, hubungan antar peserta didik, keterampilan ekspresif dan kerja sama, serta keterampilan berhitung. Dalam pelaksanaannya, peserta didik berperan sebagai penjual di pasar, yang memberi mereka kesempatan untuk menunjukkan keterampilan matematika, memperoleh pemahaman dasar tentang konsep penawaran dan permintaan, serta memperkaya pengalaman dan menginternalisasi pelajaran secara lebih mendalam. (Imama et al., 2024)

Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Alfiati et al., 2024). Dengan bermain peran, siswa belajar memanfaatkan konsep peran, menyadari keberagaman peran yang ada, serta merenungkan perilaku mereka sendiri dan perilaku orang lain. Pembelajaran yang menggunakan model *role playing* mampu memberikan stimulasi yang mendorong kreativitas, imajinasi, pemahaman, dan pendalaman dalam menjalankan peran. (Naldi et al., 2024) Hal ini memungkinkan makna yang terkandung dalam scenario tersebut dapat disampaikan dan dipahami dengan oleh orang lain (Aurika et al., 2024).

Bermain peran adalah bertindak sesuai dengan karakter yang telah ditetapkan sebelumnya untuk tujuan tertentu. Bermain peran membantu siswa belajar dari pengalaman langsung dengan menekankan pentingnya tempat dan waktu dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* diterapkan untuk memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan kerja sama antar siswa, dan mempermudah ingatan tentang konsep materi yang diajarkan oleh guru (Nurfauzi et al., 2023). Menggunakan metode ini, siswa dapat belajar dengan pengalaman langsung dan aktual, yang dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari matematika. Jika siswa menyukai pelajaran, mereka dapat dengan mudah meningkatkan prestasi dalam bidang bahasa terutama dalam ketrampilan berbicara. Pengaruh media dan cara pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Guru ingin siswa memahami materi, semangat belajar, termotivasi, dan memiliki minat belajar yang kuat. Hal ini memerlukan sarana pembelajaran yang memadai di sekolah dan metode pengajaran yang menarik (Ilmiah & Pendidikan, 2023).

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya di kelas IV, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi dan rendahnya nilai yang diperoleh sebagian besar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran *Role Play* mempengaruhi hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pra eksperimental* dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *one group pretest posttest* (Ii et al., 2024). Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara statistik untuk membuktikan hipotesis yang telah disusun Abd.Mukhid (2021) terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar matematika

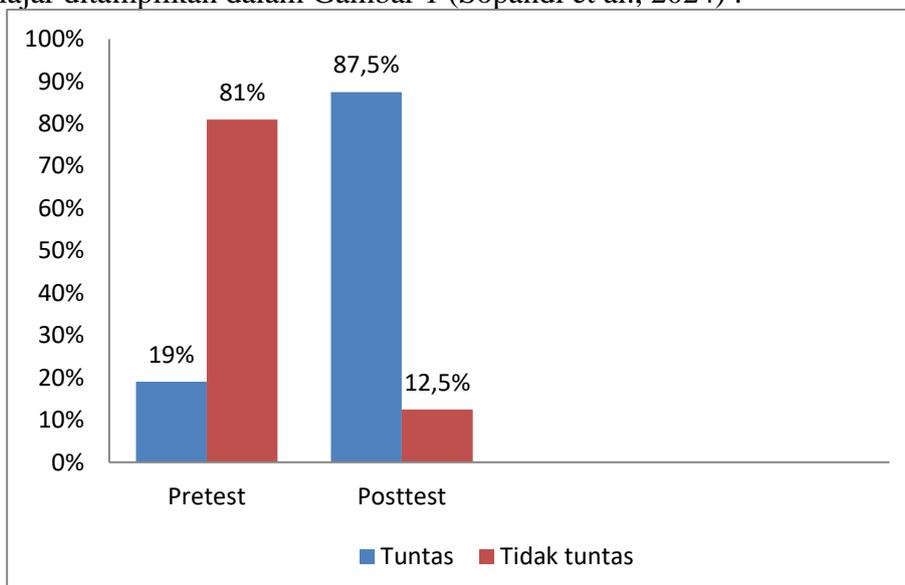
siswa kelas IV. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD 38 Janna-Jannaya, yang berjumlah 16 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, yang memuat materi tentang operasi bilangan bulat. Instrumen tes ini diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode pembelajaran *role playing*. Soal disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dan kisi-kisi yang telah dibuat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum yang berlaku. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa soal memenuhi aspek konstruksi, isi, dan bahasa. Alat yang digunakan adalah tes tertulis dengan pilihan ganda dan uraian untuk *pretest* dan *posttest*. Metode analisis data yang digunakan adalah *uji-t berpasangan*, yang merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel yang berpasangan. Penggunaan uji *paired sample t-test* dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* (Simuru et al., 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini melibatkan 16 siswa kelas IV di SD 38 Janna-jannaya. Studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran *role playing* untuk memperoleh data awal, kemudian metode *role playing* untuk memperoleh data awal, kemudian metode *role palying* untuk memperoleh data awal, kemudian metode *role playing* diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan ujian akhir untuk mendapatkan data terbaru. Data awal menunjukkan hanya 3 dari 16 siswa di kelas IV SD 38 Janna-Jannaya yang mencapai ketuntasan. Berdasarkan *pretest*, skor rata-rata pemahaman matematika siswa kelas IV SD 38 Janna-Jannaya adalah 58,12. Setelah menggunakan metode pembelajaran matematika berdasarkan permainan peran, skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,18. Rekapitulasi persentase keberhasilan belajar ditampilkan dalam Gambar 1 (Sopandi et al., 2024) :



**Gambar 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar**

Berdasarkan data pada Gambar 1 di atas, sebanyak 19 % siswa berhasil dalam *pretest* sebelum menggunakan metode pembelajaran bermain peran, sementara itu 81% siswa tidak berhasil. Pada uji

posttest setelah menerapkan metode pembelajaran bermain peran, tingkat ketuntasan presentasi mencapai 87,5%, sementara yang tidak tuntas sebesar 12,5%.

Berikut ini juga disajikan hasil uji normalitas peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 38 Janna-jannaya yang ditampilkan Tabel 1:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

No.	Kelas	Sig.	Signifikansi	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	0,042	$0,551 < 0,05$	Normal
2	<i>Posttest</i>	0,167	$0,167 > 0,05$	Normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas pada kedua data, yakni pretest dengan tingkat signifikansi 0,042, data tersebut menunjukkan distribusi memenuhi asumsi normalitas karena nilai signifikansi lebih besar 0,05. *Posttest* dengan nilai signifikansi 0,167 menunjukkan bahwa data tersebut didistribusikan secara normal karena lebih besar dari 0,05.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest***

No.	Jenis Data	Jenis Uji Homogenitas	Sig*	Keterangan
1	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	<i>Lavene test</i>	0,137	Homogen

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dianggap homogeny. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , data dinggap tidak homogen. Berdasarkan Tabel 2, hasil uji homogenitas dengan *lavene test* menunjukkan nilai 0,137. Oleh karena  $0,137 > 0,05$  maka data hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data homegen.

Berdasarkan uji normalitas, data *pretest* dan *posttest* sama-sama berdistribusi normal. Kemudian, *Lavene test* digunakan untuk memeriksa apakah kedua data homogen atau tidak. Karena kedua data memiliki distribusi normal dan homogen, kita akan menggunakan uji *paired sample t test* untuk menganalisis data. Hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T Test***

No.		<i>Paires Differences</i>					<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std, Deviation</i>	<i>Std, Error Mean</i>	<i>95% Confidence Internal of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
1	<i>Pair 1 Pretest-posttest</i>	-27,062	9,560	2,390	-32,156	-21,968	-11,323	15	0,000

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi adalah 0,000 yang kenyataannya lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dampak penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar siswa dalam pelajaran Matematika di SD 38 Janna-jannaya adalah signifikan (Smp & Makmur, 2021).

## Pembahasan

Efek penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika di SD 38 Janna-jannaya menunjukkan hasil yang signifikan. Sebelum penerapan metode ini, hanya 3 dari 16 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 58,12. Setelah menggunakan metode *role playing*, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,5% dengan nilai rata-rata 85,18.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Nomor et al., 2022), yang menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 75% pada siklus II, dengan peningkatan aktivitas guru hingga 97%. Penemuan ini mendukung gagasan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Selain itu, penelitian oleh (Yulianto et al., 2020) menegaskan bahwa metode ini meningkatkan pemahaman konsep melalui imajinasi dan kreativitas siswa, yang selanjutnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan temuan (Maria Naldince et al., 2024), yang mencatat bahwa meskipun *role playing* efektif meningkatkan keterlibatan siswa, beberapa siswa yang memiliki kesulitan dalam kerja sama kelompok tidak mendapatkan manfaat yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* juga memerlukan adaptasi untuk mengakomodasi karakteristik individu siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa metode *role playing* adalah pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi implementasinya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mengatasi potensi hambatan dalam penerapannya.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD 38 Janna-Jannaya. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing*. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai, yaitu membuktikan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 58,12 pada saat pretest menjadi 85,18 pada saat posttest. Selain itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat dari 37,5% menjadi 87,5% setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*. Hal ini mengindikasikan bahwa metode tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, metode ini dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, fokus penelitian ini hanya terbatas pada materi tertentu dalam pembelajaran matematika, sehingga efektivitas metode *role playing* pada topik atau jenjang lain belum dapat dipastikan.

Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan studi lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan pada konteks sekolah yang berbeda agar hasil penelitian lebih representatif. Penelitian juga dapat diperluas dengan mengeksplorasi efektivitas metode *role playing* pada mata pelajaran lain atau mengombinasikannya dengan teknologi pembelajaran interaktif. Selain itu, guru

diharapkan dapat merancang skenario pembelajaran yang lebih variatif dan menarik agar manfaat metode *role playing* dapat dioptimalkan dalam pembelajaran sehari-hari.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada kampus kami tercinta Universitas Muhammadiyah Bone, Tim program PKKM ISS-MBKM 2024, pemerintah Kabupaten Bantaeng khususnya Kecamatan Sinoa desa Bonto Majannang, yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan, arahan serta masukan-masukan selama pengabdian kepada masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd.Mukhid. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Al Husna, L., MZ, Z. A., & Rian Vebrianto. (2021). Studi Eksploratif Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tanah Datar. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.159>
- Alfiati, R., Yosafa, E. M., Zuhdi, U., & Riani, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Nilai Mata Uang Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Ii Upt Sd Negeri Ngampelrejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3651–3658.
- Asdar, Arwadi, F., & Rismayanti. (2021). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika dan Self Confidence Siswa SMP. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.857>
- Aurika, L., Halidjah, S., & Pranata, R. (2024). Pengaruh Model Role Playing dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. *Journal on Education*, 06(02), 14880–14886.
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, 1(1), 70–74.
- Ii, K., Geneng, S. D. N., & Jepara, K. (2024). *Penerapan metode. 09*.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). 3 1,2,3. 9(November), 1–10.
- Imama, N., Lestari, F. D., Kholiqa, S., Dhika, P., Ningsih, K., & Mataram, U. (2024). Implementasi role market playing terhadap kemampuan numerasi kelas iii di sdn 12 cakranegara implementation of role market playing on class iii numeracy skills at sdn 12 cakranegara. 4(3).
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1341>
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44. <https://doi.org/10.33365/jae.v1i1.28>
- Maria Naldince, Yufrinalis, Marianus, N.S., F., & Timba. (2024). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 600–608.
- Nomor, V., Rozak, D. L., & Fatkhiyani, N. (2022). *Pengaruh metode role playing pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di mi hidayatul mubtadiin new*. 1(September), 22–25.
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., Sinaga, J., Majenang, S., Pendidikan Indonesia, U., Muhammadiyah Sungai Penuh, S., Simalungun, U., & Tinggi Teologi Widya Agape, S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan

- 
- Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213–221.
- Puspitasari, R. Y., & Airlanda, G. S. (2021). Meta-analisis pengaruh pendekatan pendidikan matematika realistik (pmr) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1094–1103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.878>
- Reza Lestari, Habibi, & Syaiful Bastari. (2024). Persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika (studi kasus siswa kelas vi sd negeri 03 gumay ulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.58222/jurip.v3i1.777>
- Saidah, L. (2023). Penerapan Role Playing Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1236–1259. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Simuru, J. K., Saerang, I. S., & Maramis, J. B. (2021). Pengujian akurasi metode moving average dalam memprediksi harga saham masa depan pada bank bumh yang terdaftar di bursa efek indonesia. *Jurnal EMBA*, 9(3), 1664–1673. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/35948>
- Smp, D. I., & Makmur, B. (2021). *No Title. 1*, 1–11.
- Sopandi, M. N., Sakura, H., Arga, P., & Nurfurqon, F. F. (2024). *Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. 07(04)*, 749–758.
- Wahyuni, T. P. (2023). *Analisis Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar. 6(1977)*, 3482–3488.
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa smp negeri 6 yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika smp. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>