

EFEKTIVITAS MODEL ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V

Oleh :

Wahyuni Syafitri Burhan¹⁾, Dedek Oktavia Nasution²⁾, Almira Amir³⁾

¹Pasca Sarjana, Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

²Pasca Sarjana, Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

³Pasca Sarjana, Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa, salah satunya melalui model role playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model role playing dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, ditandai dengan persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 48% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika serta mendorong keaktifan dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, model ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci : Role Playing, Hasil Belajar, Matematika, Aktivitas Siswa, Pembelajaran Inovatif

Abstract

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of elementary school students caused by teacher-centered learning and lack of active student involvement. Therefore, an innovative learning model is needed that is able to increase students' understanding of concepts and activeness, one of which is through the role playing model. This study aims to determine the effectiveness of the application of the role playing model in improving the mathematics learning outcomes of grade V students. Data collection techniques are carried out through tests, observations, and documentation. The results of the study showed an increase in student learning outcomes, marked by the percentage of learning completeness that increased from 48% in the first cycle to 80% in the second cycle. In addition, teacher activities and student involvement in learning have also increased significantly. These findings show that the application of the role playing model is effective in improving mathematics learning outcomes and encouraging student activity and confidence. Thus, this model is suitable as an alternative in learning mathematics in elementary school.

Keywords : Role Playing, Learning Outcomes, Math, Student Activities, Innovative Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Tawarniate et al., 2025). Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Ulfah et al., 2021). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan perlu diarahkan pada upaya menghasilkan peserta didik yang berkualitas, berdaya saing, serta memiliki karakter yang baik.

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen seperti tujuan, materi, metode, media, serta interaksi antara guru dan siswa (Rohmah, 2017). Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi (Abidin, 2017). Dalam pembelajaran matematika, hal ini menjadi sangat penting karena karakteristik materi yang cenderung abstrak seringkali menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar.

Permasalahan yang sering ditemukan di sekolah dasar adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini antara lain disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi metode, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta terbatasnya kemampuan dalam memahami konsep secara mendalam. Akibatnya, pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan belum mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena pembelajaran belum dikaitkan dengan pengalaman nyata (Hidayatullah & Zainil, 2025). Siswa cenderung menghafal tanpa memahami makna konsep, sehingga pengetahuan yang diperoleh mudah dilupakan dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Okatafianti & Purnomo, 2025). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *role playing* (bermain peran), yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman dan interaksi (Sari, 2018).

Melalui model *role playing*, siswa dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Selain itu, model ini juga dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan kontekstual melalui situasi yang diperankan (ZULEFNI, Marshella Septi, et Al, n.d.).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (MAO, Rosmeyri Devi; GOTHAMA, Putu A, n.d.; Permana, 2021). Hal ini terlihat dari meningkatnya ketuntasan belajar serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran setelah model tersebut diterapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 200110 Padangsidempuan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) (Sugiyono, 2017). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata di kelas (Utomo et al., 2024). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model *role playing*.

Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran *role playing*, yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas bermain peran untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung. Implementasinya dilakukan dengan menyusun skenario pembelajaran matematika, membagi siswa dalam kelompok, melakukan pementasan peran, diskusi, dan evaluasi.

Variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan aktivitas belajar. Aspek kognitif diukur melalui kemampuan memahami konsep dan menyelesaikan soal. Aspek afektif mencakup sikap seperti minat, percaya diri, dan kerja sama. Aspek aktivitas mencerminkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V sekolah dasar pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 200110 Padangsidempuan yang berjumlah sekitar 24 orang dengan karakteristik kemampuan yang beragam. Penelitian dilakukan dalam konteks pembelajaran matematika di kelas.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan: menyusun RPP berbasis *role playing*, menyiapkan skenario, media, dan instrumen penelitian.
2. Pelaksanaan tindakan: menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran matematika.
3. Observasi: mengamati aktivitas dan sikap siswa serta keterlaksanaan pembelajaran.
4. Refleksi: menganalisis hasil tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

1. Tes: untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada akhir setiap siklus.
2. Observasi: untuk mengamati aspek afektif dan aktivitas siswa selama pembelajaran.
3. Dokumentasi: berupa foto, daftar nilai, dan perangkat pembelajaran sebagai data pendukung. (Romdona et al., 2025)(Arikunto, 2017)

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

- Soal tes hasil belajar (mengukur aspek kognitif)
- Lembar observasi sikap (afektif)
- Lembar observasi aktivitas siswa
- Dokumentasi pendukung (Arikunto, 2017)

Instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran matematika dan disesuaikan dengan penerapan model *role playing*.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

- Analisis kuantitatif (kognitif) dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa:

Konsep rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Persentase ketuntasan:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Analisis kualitatif (afektif dan aktivitas) dilakukan secara deskriptif dengan mengonversi skor observasi ke dalam bentuk persentase dan kategori (baik, cukup, kurang). (Cahyadi et al., 2024)

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan aktivitas belajar.

1. Kognitif: minimal 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 (KKM) dan terjadi peningkatan rata-rata kelas.
2. Afektif: minimal 75% siswa menunjukkan sikap belajar dalam kategori baik (minat, percaya diri, kerja sama).
3. Aktivitas: minimal 75% siswa aktif dalam pembelajaran (bermain peran, diskusi, bertanya, dan menyelesaikan tugas).

Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketiga aspek tersebut mengalami peningkatan secara konsisten pada setiap siklus berdasarkan hasil analisis data dari tes, observasi, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model *role playing*. Data diperoleh melalui tes (kognitif), observasi (afektif dan aktivitas), serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, sebelum penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*), dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, pada akhir siklus I diberikan posttest guna mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran setelah penerapan model tersebut. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

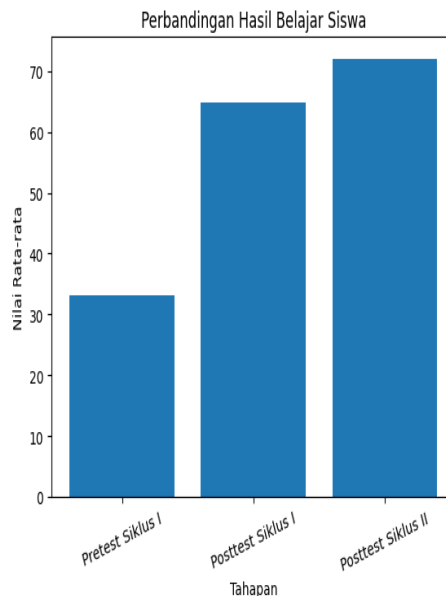
Pada tahap perencanaan, peneliti menetapkan kelas yang akan diteliti, menentukan waktu pelaksanaan, menyusun materi dan skenario pembelajaran berbasis *role playing*, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dalam tiga pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan pembelajaran dan pelaksanaan *pretest*. Selain itu, siswa mulai dikenalkan dengan skenario bermain peran yang akan digunakan pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *role playing*. Guru menyampaikan materi, membagi siswa ke dalam kelompok, serta menunjuk beberapa siswa untuk memerankan skenario yang telah disiapkan. Siswa lain berperan sebagai pengamat, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok, presentasi hasil, dan evaluasi pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan skenario yang berbeda. Siswa kembali melakukan pementasan, diskusi, dan presentasi. Pada akhir pertemuan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah tindakan.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru mengalami peningkatan dari 78% pada pertemuan pertama menjadi 81% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 79%. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai mampu mengelola pembelajaran dengan model *role playing*, meskipun masih dalam tahap penyesuaian. Dari aspek hasil belajar, nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 33,2 dengan tingkat ketuntasan hanya 8%. Setelah tindakan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 64,8 dengan ketuntasan sebesar 48% yang terlihat dalam diagram berikut ini :



Peningkatan ini menunjukkan adanya dampak positif penerapan model *role playing*, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 75\%$).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dari aspek afektif dan aktivitas, sebagian siswa mulai menunjukkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Namun, masih terdapat siswa yang kurang aktif, berbicara di luar konteks pembelajaran, serta belum percaya diri dalam berpartisipasi dan mempresentasikan hasil diskusi.

Berdasarkan hasil refleksi, beberapa kendala yang ditemukan antara lain siswa belum terbiasa dengan model *role playing*, kurangnya kedisiplinan saat pembelajaran berlangsung, serta rendahnya kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan perbaikan berupa peningkatan motivasi

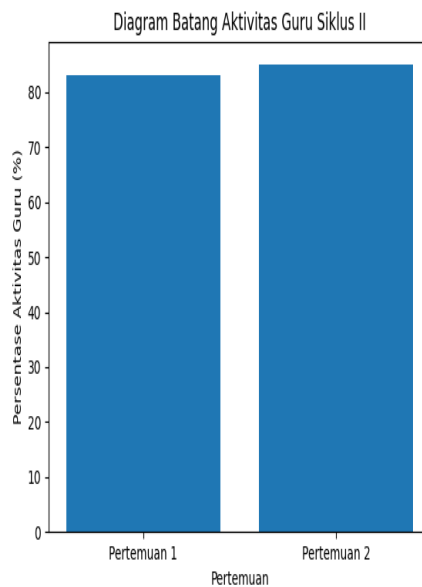
belajar, penguatan peran guru dalam mengelola kelas, serta pemberian penghargaan untuk mendorong keaktifan dan keberanian siswa.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I, dengan tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, pembelajaran dirancang dengan penekanan pada peningkatan keaktifan siswa, penguatan pemahaman materi, serta perbaikan pengelolaan kelas.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *role playing* dengan skenario yang lebih terstruktur. Guru lebih aktif dalam membimbing, memotivasi, serta mengontrol jalannya diskusi. Siswa terlibat dalam pementasan, diskusi kelompok, dan presentasi hasil. Pada pertemuan ketiga, dilakukan evaluasi melalui posttest untuk mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan persentase 83% pada pertemuan pertama dan 85% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 84%, yang terlihat dalam diagram berikut ini



Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu mengimplementasikan model *role playing* secara lebih efektif.

Dari aspek kognitif, nilai rata-rata siswa mencapai 72 dengan persentase ketuntasan sebesar 80%. Jika divisualisasikan dalam diagram batang, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

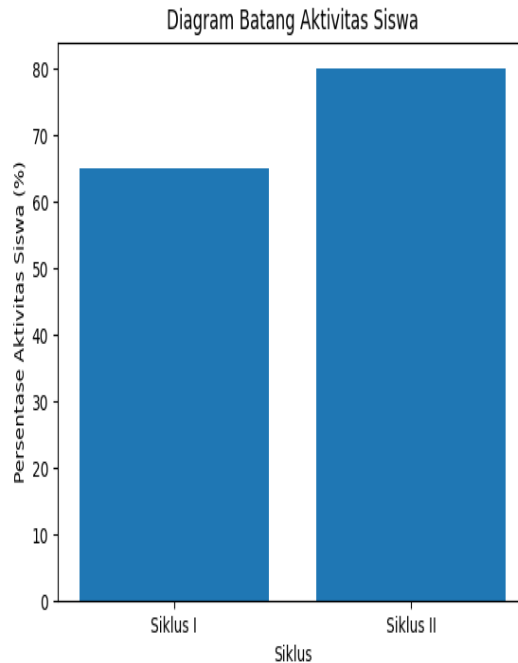
Pada aspek afektif dan aktivitas, siswa menunjukkan perubahan yang positif. Siswa lebih antusias, aktif dalam diskusi, serta lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. Sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap belajar yang baik dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Siswa menjadi lebih memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih baik. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II.

Pembahasan

1. Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data rata-rata persentase aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus I dan siklus II sebagaimana disajikan pada diagram berikut.

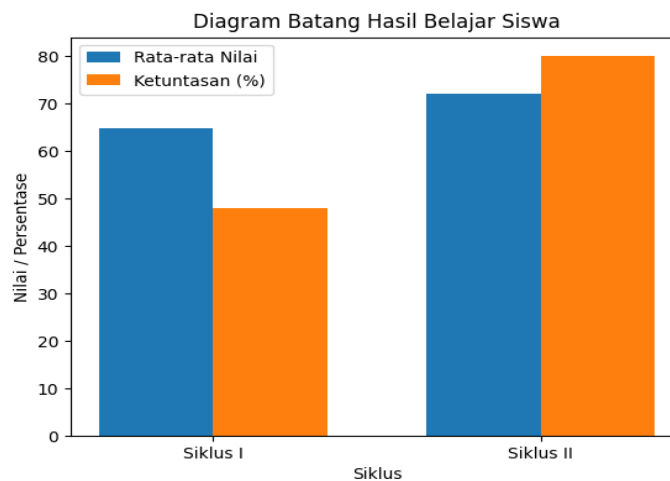


Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I sebesar 79%, kemudian meningkat menjadi 84% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 5% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan dalam kinerja guru selama proses pembelajaran. Guru semakin mampu mengelola pembelajaran dengan model *role playing*, baik dalam menyampaikan materi, mengorganisasi siswa, maupun dalam membimbing jalannya diskusi. Hal ini sejalan dengan karakteristik model *role playing* yang menuntut guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran (Tampubolon & Sillitonga, 2025).

Selain itu, penerapan model ini juga mampu mendorong guru untuk lebih aktif dalam merangsang kemampuan berpikir siswa, khususnya dalam memahami permasalahan dan menemukan solusi secara kontekstual. Guru juga memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan diri melalui peran yang dimainkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan (Tampubolon & Sillitonga, 2025). Pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui aktivitas bermain peran cenderung lebih mudah diingat karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan data posttest pada setiap siklus. Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 12 orang (48%), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 20 orang (80%). Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 32%.

Pencapaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi, yaitu minimal 75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh karena itu, tindakan perbaikan melalui penerapan model *role playing* dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari efektivitas langkah-langkah dalam model *role playing*. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelaku dalam skenario yang disajikan, sehingga mampu menghayati materi yang dipelajari. Hal ini mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, kegiatan diskusi yang menyertai proses bermain peran juga menciptakan interaksi yang aktif antar siswa. Siswa tidak hanya sebagai pemeran, tetapi juga sebagai pengamat yang memberikan tanggapan, saran, maupun kritik. Kondisi ini menjadikan pembelajaran lebih hidup dan partisipatif.

Dari sisi kognitif, siswa menjadi lebih mudah memahami isi materi, seperti mengidentifikasi unsur-unsur dalam teks dan memecahkan masalah yang terdapat di dalamnya. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi dengan lebih baik.

Selain aspek kognitif, peningkatan juga terlihat pada aspek psikomotor dan afektif siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri, berani tampil di depan kelas, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *role playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan sikap positif siswa (Metode et al., 2025).

Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan aktivitas guru dan hasil belajar siswa. Karena indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II, maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu dari 48% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 75\%$). Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari 64,8 pada siklus I menjadi 72 pada siklus II.

Dari aspek proses, penerapan model *role playing* juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam kegiatan bermain peran, diskusi, maupun presentasi.

Dengan demikian, model *role playing* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika sekaligus mengembangkan aspek afektif dan aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika, terutama untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Guru juga perlu merancang skenario yang kontekstual dan menarik agar pembelajaran lebih bermakna.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi yang berbeda, jenjang pendidikan lain, atau dengan mengombinasikan model *role playing* dengan pendekatan lain seperti RME atau berbasis teknologi, guna memperoleh hasil yang lebih optimal dan komprehensif.

5. REFERENSI

- Abidin, A. M. (2017). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225–238.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan PkM*.
- Cahyadi, N., S ST, M. M., Asep Deni, M. M., Suacana, I. W. G., Agus Suprpto, S. P., MP, I. P. M., Yap, R. A., SP, M. S., Sahrullah, S. T., Wahyu Indah Dewi Aurora, M. K. M., & others. (2024). *ANALISIS DATA PENELITIAN*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Hidayatullah, D. A., & Zainil, M. (2025). Analisis kesulitan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran Matematika pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 967–973.
- MAO, Rosmeyri Devi; GOTHAMA, Putu A. (n.d.).
- Metode, I., Playing, R., & Meningkatkan, U. (2025). *Jurnal mudabbir*. 5, 900–907.
- Okatafianti, A. A., & Purnomo, H. (2025). Analisis kesulitan siswa dalam belajar operasi perkalian matematika kelas IV SD Lemah Rubuh. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13(a), 247–257.
- Permana, G. P. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 53–67.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *Jurnal Cendekia: Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(2), 193–210.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tampubolon, A. T., & Sillitonga, C. (2025). Peran Guru dalam Menggunakan Strategi Role-Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 1–9.
- Tawarniate, R., Sya, M. F., & Dianti, A. M. (2025). Urgensi Pembelajaran Sepanjang Hayat bagi Manusia. *Karimah Tauhid*, 4(6).
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- 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.
- ZULEFNI, Marshella Septi, et al. (n.d.).