



Analisis Penggunaan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar

Tamara Putri Wahyuni

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: tamaraputriw@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-04	The Role Playing Learning Model or role playing means learning by playing roles or behaving in social relations with students involved in playing roles in the learning process. Playing a role (Role Playing) is a learning model that involves students to be active in the learning process by acting out a drama that exists in people's lives and is related to the material being studied. Motivation will always be related to the issue of needs and desires. Learning motivation is the tendency to always pay attention and remember everything continuously which can improve student activity so that it can affect learning outcomes for the better. The results of this study indicate that the implementation of learning using the role playing model is carried out by first the teacher arranging learning sketches, discussing, evaluating and concluding learning. The process of implementing learning is carried out systematically. learning with the teacher using the Role Playing Method in learning mathematics in the classroom makes it easy for students to understand learning and those who initially don't like mathematics understand what the teacher is explaining so that learning becomes meaningful and fun. The negative impacts of using role playing models are less time allocation, less conducive or noisy classes, and not all students can play their roles.
Keywords: <i>Role Playing Method;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Learning Mathematics.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-04	Model Pembelajaran Role Playing atau bermain peran artinya pembelajaran dengan bermain peran atau bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam proses pembelajaran. Bermain peran (Role Playing) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari. Motivasi akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Motivasi belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model role playing dilakukan dengan pertama guru mengatur sketsa pembelajaran, diskusi, evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan sistematis. pembelajaran dengan guru menggunakan Metode Role Playing dalam pembelajaran matematika dikelas peserta didik menjadi mudah memahami pembelajaran dan yang awalnya tidak suka matematika menjadi mengerti dengan apa yang dijelaskan guru sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Dampak negatif dari penggunaan model role playing adalah alokasi waktu yang kurang, kelas yang kurang kondusif atau berisik, dan tidak semua peserta didik dapat memainkan perannya.
Kata kunci: <i>Metode Role Playing;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Pembelajaran</i> <i>Matematika.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan suatu kemampuan membentuk perilaku serta peradaban bangsa yang berhakekat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadikan masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab (UU RI No. 2, Tahun 2003).

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan juga kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Salah satu dari pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pem-

belajaran merupakan seperangkat kegiatan kegiatan eksternal yang di atur guna mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih jelas, Gagne (1985) berpendapat bahwa teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan pembelajar, dengan situasi eksternal yang harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, kegiatan mendukung, dan juga kegiatan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa pembelajar.

Pembelajaran dilakukan untuk mengatur situasi atau kondisi belajar yang di rancang sedemikian sistematis agar pada proses pembelajar keadaan akan menjadi kondusif, aktif, saling bekerja sama, dan tercapainya proses belajar yang baik. Pembelajaran dapat dilakukan dengan model model pembelajaran dan metode pembelajaran agar tercapainya pembelajaran yang sesuai dengan ketuntasan maksimal peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice&Wells). Sedangkan menurut Arends dalam Trianto, mengatakan "model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencpeserta didikan pembelajaran di kelas". Model pembelajaran sangat membantu pembelajaran karena menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan

gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tertarik untuk membahas tentang pembelajaran matematika yang dilakukan guru. Model pembelajaran yang diterapkan guru dengan mengajak peserta didik bermain peran dalam pembelajaran matematika seperti menganggap bilangan menjadi benda kongkret yang disukai peserta didik sehingga peserta didik dapat mudah memahi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang diberikan guru menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran matematika dan mengurangi ketakutan peserta didik dalam belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul karya ilmiah "Analisis Penggunaan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Matematika peserta didik kelas V SD NEGERI 23/III Koto Tuo".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan serta menggambarkan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial (Saryono: 2010). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kasus yang menjelaskan atau menguraikan tentang analisis penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar negeri 23/III Kerinci kelas V. Peneliti melakukan penelitian yang dilakukan di SDN 23/III Koto Tuo, Kerinci. Penelitian tentang analisis model pembelajaran *role playing* pada pelajaran matematika di kelas V Sekolah dasar. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2012).

Dengan menggunakan wawancara, obserpasi dan dokumentasi. Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar (Ardhana dalam Lexy J. Moleong, 2002:103). Pada penelitian ini Metode Analisis

Data yang di gunakan adalah, Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan. Dalam penelitian ini pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah Triangulasi teknik dan Triangulasi sumber. Artinya data yang diperoleh diuji kevaliditasnya dengan memanfaatkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, atau membandingkan data hasil wawancara tentang pembelajaran daring dengan isi suatu dokumen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa kelas V mengenai analisis pembelajaran matematika menggunakan model role playing kelas V SD Negeri 23/III Kerinci. Pembahasan ini untuk menjawab rumusan masalah yang menjadi pertanyaan atau masalah dalam penelitian yaitu Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan model role playing pada mata pelajaran matematika di SDN 23/III Koto Tuo, Kerinci dan Bagaimana dampak pembelajaran dengan menggunakan model role playing terhadap capaian peserta didik dalam mata pelajaran matematika di SDN 23/III Koto Tuo, Kerinci.

1. Sistem Pembelajaran Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 23/III Kerinci

Sistem pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dibentuk untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang akan dan dilaksanakan untuk dapat merancang suatu kurikulum Hikmatul nafiah 2019:372. Sistem pembelajaran digunakan untuk membantuk proses pembelajaran yang bertujuan mengatur semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan gambaran maka akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang terkoordinasi dengan kurikulum. Sistem pembelajaran menggunakan model role playing adalah gambaran dengan konsep dan tatanan yang di atur dalam model role playing dengan bermain peran. Djamarah (2010) berpendapat bahwa model role playing merupakan model pembelajaran bermain peran dapat disamakan dengan kegiatan drama, yang pada dasarnya mendramatisasikan suatu tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah bermasyarakat. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk dapat

menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas dengan melibatkan pembelajaran matematika, yang kemudian dijadikan sebagai bahan percobaan agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran matematika mengenai statistika kelas V yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/alternatif terhadap peran dan hasil dari pementasan tersebut.

Sistem pembelajaran menggunakan model role playing pada mata pelajaran matematika kelas V dimulai dengan mengatur suasana kelas, membentuk kelompok yang berjumlah 2 kelompok dengan jumlah 5 dan 6 orang anak, kemudian membuat sketsa pembelajaran, diskusi, evaluasi dan juga penarikan kesimpulan. Pada empat kegiatan tersebut peserta didik melakukan instruksi yang diberikan guru sesuai petunjuk, mengatur suasana belajar, guru meminta siswa untuk menyiapkan meja dan juga duduk sesuai kelompoknya kemudian meminta anak untuk melakukan permainan konsentrasi untuk melatih semangat dan minat belajar anak. Selanjutnya pada kegiatan ke dua yaitu membuat sketsa guru meminta salah seorang anak untuk menjadi ketua RT atau yang bertugas sebagai penanya untuk menanyakan 3 pertanyaan kepada seluruh anggota kelompok yaitu, berapa umur, dimana tempat tinggal dan pekerjaan ayahnya kemudian mengelompokkan.

Kemudian pada kegiatan ke tiga yaitu berdiskusi guru meminta semua peserta kelompok menentukan rata rata dari pertanyaan tersebut, maksimal, dan minimalnya kemudian dibuat tabel dan berdiskusi untuk menentukan jawabannya. Terakhir adalah kegiatan evaluasi atau penarikan kesimpulan dimana guru meminta semua anggota kelompok untuk menampilkan hasil dari diskusi yang telah dilaksanakan dan menarik kesimpulan. Dalam kegiatan diskusi guru meminta siswa memainkan peran seolah olah menjadi pak RT atau tim Penanya dan siswa lain menjadi narasumber seperti narasumber sungguhan. Sistem pembelajaran dengan menggunakan model role playing berfungsi untuk dapat menyajikan suatu metode, menguraikan, memberikan contoh dan memberi latihan kepada semua siswa untuk mencapai tujuan tertentu. (Hamdani 2019). Dari pernyataan diatas menjelaskan bahwa sistem pembelajaran sangat berpengaruh bagi terlaksananya

model pembelajaran dan juga kurikulum pembelajaran. Sistem pembelajaran akan mempengaruhi suatu keberhasilan pembelajaran.

2. Pengelolaan Pelaksanaan Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 23/III Kerinci

Pendidikan merupakan semua suatu pengalaman belajar yang berlangsung dalam setiap lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan yaitu semua situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu dengan tujuan untuk mengembangkan setiap potensi yang ada dan dimiliki oleh suatu individu” sesuai dengan pernyataan mudyahardjo, 2010:3. Model pembelajaran bermain peran (Role Playing) dilakukan dengan beberapa siswa diberikan suatu kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan Arti role secara harfiah adalah peranan, atau akting, dan play adalah bermain. Bermain peran (role playing) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan dari pengalaman (Hamalik, 2001). Pengelolaan pelaksanaan pada pembelajaran dengan model role playing adalah dengan pengalaman langsung peserta didik dalam memerankan peran untuk mengilustrasikan suatu pembelajaran dan di ikut sertakan dengan pemahaman mengenai matematika dalam mater statistika kelas V mengenai rata rata, maksimum dan minimum.

3. Proses Pembelajaran Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 23/III Kerinci

Slameto (2013) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang diproses dengan usaha yang dilakukan untuk dapat memperoleh sebuah hasil yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, dengan hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2010) belajar adalah kegiatan perubahan perilaku dikarenakan pengalaman dan latihan. Sedangkan menurut Sanjaya (2011) mengatakan belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namu belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Belajar merupakan sebuah tungkah laku yang dihasik untuk mendapatkan perubahan perilaku.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model role playing dalam mata pelajaran matematika adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan usaha dengan cara menggunakan model role playing untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan dan pencapaian belajar yang sesuai dengan standar kurikulum. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berlangsung secara sistematis dimulai dari kegiatan pembukaan yaitu guru membirkan salam dan masuk keles kemudian guru meminta siswa untuk mengatu meja menjadi 2 kelompok dan diantaranya 1 kelompok berjumlah 5 dan satu kelompok berjumlah 6 dengan sistematis pembelajaran. Kemudian guru meminta semua siswa duduk per kelompoknya, setelah itu guru memilih 2 orang siswa untuk menjadi ketua RT atau penanya dari setiap kelompok memiliki satu perwakilan.

Kemudian guru memulai pembelajaran dengan membuka pembelajaran setelah itu guru meminta setiap kelompok untuk menjawab tiga pertanyaan untuk dikelompokkan kedalam satu pertanyaan inti yaitu maksimum, minimum dan rata rata, semua siswa memerankan peran masing masing diskusi untuk mencari jawaban inti dan melakukan evaluasi dengan menampilkan hasil peragaan dan jawaban inti dan terakhir penarikan kesimpulan. Pembelajaran berjalan sempurna jika semua dilakukan oleh guru.

4. Dampak Pembelajaran Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 23/III Kerinci

Penggunaan metode role playing atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, Melatih siswa untuk mendesain penemuan, Berpikir dan bertindak kreatif, Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayati, Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dengan tepat, Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi menarik. Sedangkan kekurangannya adalah Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini, Guru harus

memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengatakan pembelajaran, memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dan Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. Menurut (Syafudin nurdin 2016) Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menumakan dampak positif dari penggunaan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran matematika kelas V adalah menarik minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih anak dalam bekerja sama dan mengajak siswa berpikir kreatif sedangkan dampak negatif nya adalah alokasi waktu yang kurang, kelas kurang kondusif dan tidak semua peserta didik dapat memainkan peran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis penggunaan model role playing dalam pembelajar matematika peserta didik Kelas V Di SD Negeri 23/III Koto Tuo dapat disimpulkan bahwa guru menerapkan model role playing di kelas V dengan sistem pembelajaran yakni membuat sketsa pembelajaran, diskusi, evaluasi dan penarikan kesimpulan. Penerapan proses pembelajar nya ada dengan cara memerankan langsung peran ketua RT dan penjawab dalam kegiatan pembelajaran, dengan jumlah siswa kelas V 11 orang dan dibagi menjadi 2 kelompok satu kelompok ada yang 5 peserta didik dan 6 peserta didik. 1 orang Peserta didik ditugaskan guru menjadi ketua RT dan yang lain menjadi penjawab. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebagaimana peserta didik menjadi tokoh asli sebagai ketua RT dan penjawab.

Proses pembelajaran dilakukan dengan pertama guru mengatur suasana kelas seperti membentuk meja, membentuk kelompok pembukaan awal kemudian guru membuat sketsa pembelajaran atau gambaran ilustrasi tentang peranan setiap anak, kemudian melakukan diskusi, guru meminta peserta didik untuk memerankan tokoh masing masing, selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan cara menampilkan setiap kelompok ke depan dan menguraikan hasil yang didapat dari masalah yang diberikan guru. Yang terakhir penarikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan guru

meminta salah satu siswa menjelaskan hasil dari pembelajaran pada hari itu. Penggunaan model pembelajaran role playing digunakan guru secara sistematis.

Dampak penggunaan model role playing pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 23/III Kerinci yaitu dampak positif nya peserta didik dapat menyalurkan kreatifitas, dapat bekerja sama, pembelajaran menjadi menarik, menarik minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 23/III Kerinci, dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Dampak negatif dalam pembelajaran menggunakan model role playing adalah kondisi kelas yang tidak kondusif (ribut) alokasi waktu yang tidak cukup dan masih adanya siswa yang belum bisa memahami pembelajaran. Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi tentang penggunaan model pembelajaran role playing pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 23/III Kerinci. Penelitian ini dilakukan peneliti yang bertujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan tentang penggunaan model role playing dan dampak dari penggunaan model role playing dalam pembelajaran matematika. Peneliti melakukan penelitian ini untuk menjadi acuan dalam penyediaan sarana dan juga prasarana agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terlaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran.

B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan peneliti berharap dapat menambah wawasan dan kemampuan guru tentang analisis penggunaan model role playing dalam pembelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar. Selanjutnya peneliti berharap agar guru dapat menggunakan model pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar pembelajar menjadi menarik dan juga menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas ALTabtabae, F. A., & Yusuf, F. G. (2019). Role of Knowledge Management Processing in Improving Quality of Educational Services' Applied Study of Sample Views From Faculty Members in a Number of Faculties of the University of Thi-Qar'. *International Journal of Management*, 10(5).
- Akib, I. (2016). Analisis Teori Belajar Robert Gagne dalam Pembelajaran Konsep

- Matematika. Makasar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan. Kabupaten Bandung. Jurnal pendidikan dasar, 8(1), 16-17.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role Playing Peserta didik Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1).
- Batang, S. G. W., & RPP, R. P. P. A. Metode Penelitian 1. Subjek Penelitian.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Dharmawan, D. W., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2014). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Fitry, T., Maizora, S., & RuSDi, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6-12.
- Hartani, A. L. (2011). Manajemen Pendidikan.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Lex Privatum*, 8(2).
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi
- 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.
- Marliyah, L. (2021). Hakekat Teori dalam Riset Sosial. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 2(1), 30-37.
- Muharni, F. Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Konkrit Kelas III SDN 19 Sungai Kunyit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(7).
- NATASIA, N. (2020). Pengembangan Media Bantu Matematika Berupa Game Edukasi Bergenre Role Play Game (RPG) (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pratiwi, M. E. (2014). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Pemahaman konsep IPA peserta didik SMP melalui pembelajaran problem solving pada topik perubahan benda-benda di sekitar kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 52-62.
- Sari, M., Peserta didikti, T., Suparto, A. A., Ambarsari, I. F., Azizah, N., Safitri, W., & Hasanah, N. (2022). Metodologi penelitian. *Global Eksekutif Teknologi*.

- Subarinah, S., Hayati, L., Amrullah, A., Prayitno, S., & Junaidi, J. (2020). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Matematika Untuk Membelajarkan Konsep dan Operasi Bilangan Bulat Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Gugus IV Cakranegara. *Jurnal PEPADU*, 1(2), 191-197.
- Suharsimi, A. (2006). *metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Sunaryo, Y. (2014). Model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik peserta didik sma di kota tasikmalaya. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 1(2), 209679.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.