



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA SD

Anita Julia Sarwono¹ Zainal Arifin²

STKIP PGRI Bangkalan^{1,2}

e-mail: anitajuliasarwono@gmail.com¹. zainal@stkipgri-bkl.ac.id²

Diterima: 29/1/2026; Direvisi: 4/2/2026; Diterbitkan: 15/2/2026

ABSTRAK

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model Role Playing Terhadap Motivasi dan Pemahaman siswa UPTD SDN Tengket 2. Peneliti ini menggunakan jenis Peneliti kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen yaitu jenis *one grup pretest-posttest Design*. Sampel Dalam penelitian ini menggunakan 32 siswa kelas 2A di UPTD SDN Tengket 2, dengan instrumen penelitian berupa angket dan soal untuk mengetahui Motivasi dan Pemahaman belajar siswa. Analisis data menggunakan aplikasi IBM SPSS 21.0 untuk mengetahui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji paired sample t-test motivasi siswa yang telah diuji diperoleh data rata-rata mean pada *pretest* motivasi siswa sebesar 34,50 dan nilai *posttest* Motivasi siswa sebesar 35,09 serta data nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sedangkan hasil uji paired sampel t-test pemahaman belajar sebesar 51,25 dengan nilai rata-rata *posttest* pemahaman belajar sebesar 67,19 serta nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap motivasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: *Model pembelajaran, Motivasi, Pemahaman belajar.*

ABSTRACT

This study specifically aims to determine the effect of Role Playing models on the motivation and understanding of students of UPTD SDN Tengket 2. This study uses a quantitative research type and uses an experimental method, namely the type of one group pretest posttest design. The sample in this study used 32 students of class 2A at UPTD SDN Tengket 2 with research instruments in the form of questionnaires and questions to determine student motivation and understanding of learning. Data analysis uses the IBM SPSS 21.0 application to determine validity, reliability test, normality test and paired sample t-test of student motivation that has been tested obtained average data mean on student motivation pretest of 34,50 and posttest value of student motivation of 35,09 and significant value data of $0,000 < 0,05$. While the results of the paired sample t-test of learning understanding were 51,25 with an average posttest value of learning understanding of 67,19 and a significant value of $0,000 < 0,05$. So it can be concluded that the influence of the Role Playing learning model had an effect on students' motivation and understanding.

Keywords: *Learning model of motivation for understanding learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama untuk mencetak pribadi terpelajar yang berguna bagi negara, tanah air, dan bangsa (Anggraini et al., 2026; Ataupah & Parhan, 2025; Purnamawati et al., 2025). Di tengah perkembangan teknologi 2026 yang kian pesat, matematika menjadi disiplin ilmu yang sangat krusial karena melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan



sistematis pada anak sejak dini. Idealnya, usaha menciptakan suasana belajar harus menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kecerdasan, serta akhlak mulia melalui pemberian pengetahuan yang mendalam. Namun, data pendidikan menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran matematika di tingkat dasar masih menghadapi tantangan besar secara nasional. Sekitar 45% siswa sekolah dasar di berbagai wilayah masih kesulitan menyerap materi logika dasar karena metode penyampaian yang kurang menarik. Pembelajaran bukan sekadar transfer pengetahuan teknis, melainkan proses pemberian penilaian dan kebijaksanaan yang membentuk karakter. Oleh karena itu, meningkatkan mutu pendidikan dengan memperhatikan setiap aspek instruksional adalah keharusan mutlak agar hasil belajar mencapai titik maksimal. Matematika seharusnya tidak dipandang sebagai beban intelektual yang menakutkan, melainkan sebagai alat untuk memahami dunia secara lebih terstruktur melalui kecakapan berpikir yang tajam dan sikap yang mandiri bagi setiap individu (Nasution et al., 2025; Putri & Sutriyani, 2025; Sari et al., 2026).

Realitas di lapangan sering kali bertolak belakang dengan harapan ideal tersebut karena matematika masih dianggap sebagai momok yang menakutkan, membosankan, dan sulit oleh mayoritas siswa. Berdasarkan observasi awal di UPTD SDN Tengket 2, tercatat bahwa 60% siswa kelas 2 sering kehilangan fokus dan asyik bercanda dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Banyak peserta didik yang menunjukkan gejala malas belajar karena mereka tidak melihat keterkaitan antara hitungan angka dengan kehidupan nyata mereka yang dinamis. Akibatnya, tingkat pemahaman mereka terhadap materi menjadi sangat rendah, di mana hanya sekitar 30% siswa yang mampu menjawab pertanyaan logika sederhana dengan benar saat evaluasi harian dilakukan. Kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa berpikir logis dan perilaku nyata siswa yang tidak termotivasi menciptakan hambatan besar dalam pencapaian target akademik. Masalah ini diperparah oleh metode konvensional yang cenderung pasif, membuat siswa merasa terasing dari proses penemuan ilmu di dalam kelas. Ketidakmampuan menyerap makna materi pada tahap awal ini akan berdampak buruk pada jenjang pendidikan berikutnya jika tidak segera diberikan intervensi yang tepat dan segar.

Salah satu solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dalam kegiatan instruksional. Model ini memberikan dasar filosofis yang sangat kuat karena mencakup seluruh aspek pembelajaran, mulai dari strategi operasional hingga teknik interaksi yang konkret antara guru dan siswa. Secara fundamental, bermain peran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan langsung situasi tertentu, yang secara signifikan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan mereka. Pembelajaran bukan lagi sekadar duduk diam dan mendengar, melainkan sebuah proses aktif di mana siswa menempatkan diri mereka dalam skenario yang relevan dengan materi matematika dasar. Melalui konsep *learning by doing*, konsep-konsep angka yang abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih nyata dan jauh lebih menyenangkan bagi anak-anak (Hidayah et al., 2023; Kirana et al., 2023; Nurmawanti et al., 2023; Putri & Sutriyani, 2025). Model ini dirancang untuk menciptakan struktur pembelajaran yang dinamis, di mana siswa menjadi pusat dari seluruh kegiatan belajar tersebut secara kolaboratif. Penggunaan alat dan teknik dalam bermain peran membantu siswa memahami langkah-langkah pencapaian tujuan belajar secara lebih sistematis sekaligus mengurangi rasa jemu yang sering muncul dalam metode pengajaran tradisional yang kaku (Mandjarama et al., 2025; Mukti et al., 2025; Rinjani & Subiyantoro, 2024).



Motivasi dan pemahaman merupakan 2 pilar utama yang sangat menentukan keberhasilan akademik siswa dalam jangka panjang. Motivasi berfungsi sebagai mesin penggerak yang memelihara perilaku siswa agar tetap terdorong melakukan tindakan belajar yang produktif dan konsisten. Sementara itu, pemahaman mencerminkan kemampuan menyerap makna materi dan menjelaskannya kembali menggunakan kata-kata yang berbeda sesuai dengan persepsi masing-masing. Di UPTD SDN Tengket 2, rendahnya motivasi belajar berbanding lurus dengan rendahnya daya serap siswa terhadap materi matematika yang diberikan guru. Sekitar 55% siswa merasa tidak tertantang untuk menyelesaikan soal-soal hitungan karena merasa tidak memiliki keterikatan emosional dengan proses pembelajarannya di kelas. Penerapan *role playing* memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar, sebuah pendekatan yang sangat efektif untuk karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar. Suasana menyenangkan yang tercipta mampu menarik perhatian siswa secara instan dan menumbuhkan motivasi internal yang sangat kuat. Ketika siswa merasa bahagia, fokus mereka akan meningkat secara otomatis, sehingga materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami dan mengendap dalam memori jangka panjang tanpa perlu paksaan yang berlebihan dari pihak pengajar.

Nilai baru atau inovasi dari penelitian ini terletak pada penggabungan model *role playing* secara spesifik untuk meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman matematis pada siswa kelas 2 sekolah dasar. Sebagian besar penelitian terdahulu mungkin hanya berfokus pada salah satu variabel saja, namun riset ini secara komprehensif mengukur dampak ganda model tersebut terhadap perilaku dan kemampuan kognitif siswa secara simultan. Fokus penelitian di UPTD SDN Tengket 2 memberikan konteks yang unik mengenai tantangan pembelajaran matematika di lingkungan sekolah pedesaan dengan dinamika siswa yang aktif. Inovasi ini menawarkan pendekatan yang jauh berbeda dari metode ceramah tradisional yang sudah mulai ditinggalkan oleh dunia pendidikan modern tahun 2026. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam skenario bermain peran, guru dapat mencapai tujuan kurikulum dengan lebih efektif dan efisien. Diharapkan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa intervensi melalui aktivitas bermain peran mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 80% dari kondisi awal yang rendah. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan masalah lokal, tetapi juga menjadi referensi penting bagi pengembangan strategi pengajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan ramah anak demi kemajuan pendidikan nasional yang lebih berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, secara spesifik menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode ini dipilih untuk mengukur dampak intervensi secara terukur tanpa menggunakan kelompok pembanding, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Fokus utama penelitian melibatkan dua jenis variabel, yaitu model pembelajaran *Role Playing* sebagai variabel bebas (*independent variable*) yang diterapkan pada materi pengurangan, serta motivasi dan pemahaman belajar siswa sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Prosedur pelaksanaan dimulai dengan tahap *pretest* (O1) untuk mengetahui kondisi dasar kemampuan dan motivasi peserta didik sebelum intervensi. Selanjutnya, perlakuan (X) berupa penerapan model bermain peran dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap akhir melibatkan pelaksanaan *posttest* (O2) guna mengidentifikasi perubahan atau peningkatan skor yang terjadi. Seluruh rangkaian prosedur ini dirancang sistematis untuk melihat hubungan sebab-akibat yang nyata antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan hasil belajar yang dicapai siswa.



Subjek penelitian dipusatkan pada peserta didik kelas IIA di UPTD SDN Tengket 2 dengan total populasi sebanyak 32 siswa, yang sekaligus ditetapkan sebagai sampel total karena jumlahnya yang terbatas. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan kondisi lapangan yang menunjukkan masih rendahnya tingkat motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung pengurangan. Guna mengumpulkan data yang akurat, peneliti menggunakan dua jenis instrumen utama, yaitu instrumen nontes dan instrumen tes. Instrumen nontes berupa angket motivasi belajar yang terdiri dari 10 butir pernyataan untuk mengukur dorongan internal siswa, yang dinilai menggunakan *Likert Scale* empat poin mulai dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Sementara itu, instrumen tes digunakan untuk mengukur pemahaman kognitif siswa melalui 10 butir soal pilihan ganda. Sebelum digunakan dalam pengambilan data lapangan, seluruh instrumen tersebut telah melalui proses pengujian kualitas yang ketat, meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan keakuratan alat ukur.

Teknik analisis data dilakukan secara komputasi menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) untuk menjamin presisi perhitungan statistik. Tahapan analisis dimulai dengan uji prasyarat instrumen, yakni uji validitas untuk mengukur ketepatan butir soal dan uji reliabilitas untuk melihat konsistensi jawaban, di mana instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Alpha* lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk memastikan data terdistribusi secara normal, dengan kriteria nilai signifikansi (Sig) harus di atas 0,05. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Uji beda ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata nilai antara *pretest* dan *posttest* guna mengetahui efektivitas model pembelajaran *Role Playing*. Dasar pengambilan keputusan menetapkan bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (*Ho*) ditolak, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari perlakuan terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Motivasi dan Pemahaman Siswa UPTD SDN Tengket 2” Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing terhadap motivasi dan pemahaman siswa UPTD SDN Tengket 2. Data dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu *Preexperimental Designs* dengan jenis *One Group Pretest- Posttest Design*. Metode pada jenis ini menggunakan pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) yang dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan model *role playing* kepada siswa.

Penelitian ini telah melakukan uji coba instrumen penelitian di UPTD SDN Tengket 2 pada tanggal 26 November 2025 dikelas IIB dengan jumlah 32 siswa. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui motivasi belajar dan soal untuk mengetahui pemahaman belajar siswa, dengan 15 pertanyaan untuk menguji uji validitas dan uji reabilitas. Kemudian akan dilakukan uji prasyarat di UPTD SDN Tengket 2 pada tanggal 29 November 2025 untuk pretest dan posttest di kelas IIA dengan jumlah 32 siswa, pada penelitian ini akan melakukan uji normalitas serta uji pasired sample t-test.

1. Uji instrumen
 - a. Uji Validitas Angket Motivasi

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Motivasi

No Item	r_{xy}	r_{tabel}	keterangan
Item_1	0,708	0,349	Valid
Item_2	0,602	0,349	Valid
Item_3	0,201	0,349	Tidak Valid
Item_4	0,672	0,349	Valid
Item_5	0,535	0,349	Valid
Item_6	0,617	0,349	valid
Item_7	0,291	0,349	Tidak Valid
Item_8	0,617	0,349	Valid
Item_9	0,695	0,349	Valid
Item_10	0,628	0,349	Valid
Item_11	0,690	0,349	valid
Item_12	0,703	0,349	valid
Item_13	0,792	0,349	Valid
Item_14	0,744	0,349	valid
Item_15	0,183	0,349	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil uji validitas angket motivasi yang telah dilakukan dengan 15 pertanyaan yang diberikan, hanya 12 pernyataan valid dan 3 pernyataan yang tidak valid. Namun dalam penelitian ini menggunakan 10 pernyataan saja.

b. Uji Validitas Pemahaman belajar

Tabel 2. Uji Validitas Pemahaman

No Item	r_{xy}	r_{tabel}	keterangan
Item_1	0,447	0,349	Valid
Item_2	0,390	0,349	Valid
Item_3	0,194	0,349	Tidak valid
Item_4	0,529	0,349	Valid
Item_5	0,513	0,349	Valid
Item_6	0,662	0,349	valid
Item_7	0,596	0,349	Valid
Item_8	0,547	0,349	Valid
Item_9	0,254	0,349	Tidak Valid
Item_10	0,617	0,349	Valid
Item_11	0,534	0,349	valid
Item_12	0,423	0,349	valid
Item_13	0,126	0,349	Tidak valid
Item_14	0,126	0,349	Tidak valid

Item_15	0,12	0,349	Tidak valid
---------	------	-------	-------------

Berdasarkan tabel 2 hasil uji validitas soal pemahaman yang telah dilakukan dengan 15 pertanyaan yang diberikan, hanya 10 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Namun penelitian ini hanya menggunakan 10 pernyataan saja.

c. Uji Reabilitas Angket Motivasi

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas Motivasi

Reliability Statistics

Cronbach' sAlpha	N of Items
.871	13

Berdasarkan tabel 3. Reliability Statistics, nilai cronbach's Alpha sebesar 0,871 lebih besar dari $r_{tabel} = 0,349$ yang berarti bahwa item pada instrument tersebut adalah reliabel.

d. Uji Reabilitas Soal Pemahaman

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Pemahaman Soal Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's	N of Items
.738	13

Berdasarkan tabel 4. Reliability Statistics, nilai cronbach's Alpha sebesar 0,738 labih besar dari $r_{tabel} = 0,349$ yang berarti bahwa item pada instrument tersebut adalah reliabel

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Motivasi

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Motivasi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.58983289
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.069
	Negative	-.122
Kolmogorov-Smirnov Z		.691
Asymp. Sig. (2-tailed)		.726

Berdasarkan tabel 5 hasil uji normalitas pada tabel diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar $0,726 > 0,05$ maka data hasil penelitian dikatakan normal

b. Uji Normalitas Pemahaman

Tabel 6. Uji normalitas Pemahaman

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.08348918
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.878
	Negative	-.155
Kolmogorov-Smirnov Z		.876

Asymp. Sig. (2-tailed) .428

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 6 diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar $0,428 > 0,05$ maka hasil data penelitian dikatakan normal.

c. Uji Paired sample T-tes Angket Motivasi

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-tes Motivasi
Paired sample T-tes

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				
Pair 1	pretest - posttest	-.594	1.583	.280	-1.165	-.023	-2.121	31	.042

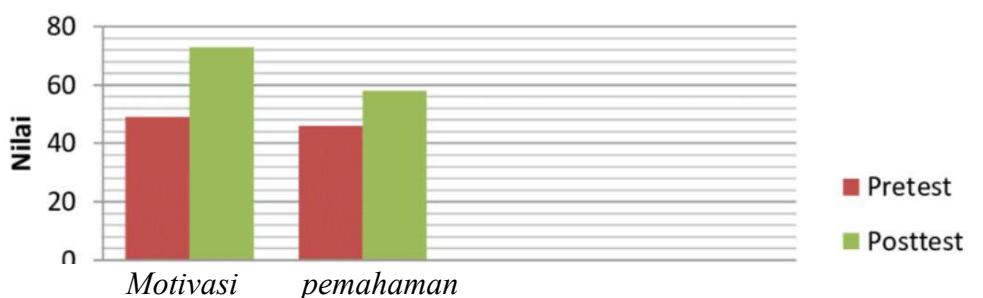
Hasil tabel 7. Uji Paired sample T-tes pada tabel diatas menunjukkan nilai sig nifikan sebesar $0,042 < 0,05$, maka bisa dinyata bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model role playing terhadap motivasi siswa.

d. Uji Paired Sample T-tes Pemahaman

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-tes Pemahaman
Paired Sample T-tes

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				
Pair 1	pretest - posttest	-15.938	14.780	2.613	-21.266	-10.609	-6.100	31	.000

Hasil Tabel 8. Uji paired sample T-tes pada tabel diatas menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka bisa dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model role playing terhadap pemahaman belajar siswa. Dari beberapa uji yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dibuktikan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran role playing terhadap motivasi dan pemahaman siswa, hal ini dapat dilihat melalui bagan dibawah ini



Gambar 1. Hasil Pre test dan Post test

Dari data diatas terlihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan secara statisti terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa di UPTD SDN Tengket 2.



Pembahasan

Analisis statistik terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* di UPTD SDN Tengket 2 memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,042, yang berada di bawah ambang batas 0,05, mengindikasikan adanya perbedaan nyata antara kondisi motivasi siswa sebelum dan sesudah intervensi. Peningkatan nilai rata-rata dari 34,50 pada tes awal menjadi 35,09 pada tes akhir, meskipun secara angka terlihat moderat, mencerminkan adanya pergeseran psikologis positif dalam diri siswa. Metode bermain peran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan emosional secara langsung mampu menstimulasi minat intrinsik siswa, menjadikan proses belajar matematika yang sering dianggap sulit menjadi lebih menarik dan relevan bagi anak usia sekolah dasar (Desanjaya et al., 2025; Mardiaty et al., 2025; Putri & Sutriyani, 2025; Widayanti et al., 2025).

Dampak signifikan model *role playing* juga terlihat jelas pada aspek pemahaman kognitif siswa, khususnya pada materi pengurangan. Lonjakan nilai rata-rata pemahaman dari 51,85 saat *pretest* menjadi 67,19 saat *posttest* dengan nilai signifikansi 0,000 merupakan indikator keberhasilan yang substansial. Kenaikan skor yang tajam ini menunjukkan bahwa visualisasi konsep abstrak matematika ke dalam skenario peran konkret membantu siswa menjembatani kesenjangan antara teori dan aplikasi. Melalui simulasi peran, siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi mengalami langsung logika pengurangan dalam konteks situasi nyata yang disimulasikan. Proses internalisasi konsep ini menjadi lebih mendalam karena melibatkan memori episodik siswa saat berinteraksi dengan teman sebayanya. Temuan ini memperkuat argumen bahwa metode pembelajaran aktif (*active learning*) jauh lebih superior dibandingkan metode ceramah konvensional dalam menanamkan pemahaman konsep dasar matematika pada siswa kelas rendah (Hardiningtyas et al., 2025; Kurniawan & Sutriyani, 2025; Mahadewi et al., 2020; Nasution & Wahyuni, 2025).

Temuan penelitian ini selaras dengan studi terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Syarifuddin pada tahun 2016, yang juga menemukan dampak positif *role playing* terhadap keterampilan siswa. Meskipun konteks mata pelajaran berbeda, yakni Bahasa Indonesia dan Matematika, benang merah yang dapat ditarik adalah fleksibilitas model *role playing* dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa di berbagai disiplin ilmu. Konsistensi hasil ini menegaskan bahwa *role playing* bukan sekadar teknik selingan, melainkan strategi pedagogis yang robust. Perbedaannya terletak pada fokus variabel terikat; jika penelitian sebelumnya menekankan pada keterampilan berbicara, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa domain kognitif seperti pemahaman konsep matematika dan domain afektif seperti motivasi belajar juga dapat ditingkatkan secara simultan melalui metode yang sama. Hal ini memperluas validitas eksternal model *role playing* sebagai alat bantu ajar yang efektif di jenjang pendidikan dasar (Baharas et al., 2024; Pirnando et al., 2025).

Implikasi praktis dari penelitian ini bagi para pendidik di sekolah dasar sangatlah jelas. Guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan metode bermain peran sebagai variasi strategi mengajar, terutama untuk materi-materi yang bersifat abstrak dan sering menjadi momok bagi siswa. Keberhasilan metode ini dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman secara bersamaan menawarkan solusi ganda bagi permasalahan klasik di kelas, yaitu rendahnya minat dan kesulitan memahami materi. Dengan merancang skenario peran yang relevan dengan



kehidupan sehari-hari siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang imersif di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses bermain dan belajar, sehingga mengurangi kecemasan matematika (*math anxiety*). Selain itu, penggunaan *role playing* juga secara tidak langsung melatih keterampilan sosial siswa seperti kerjasama dan komunikasi, yang merupakan kompetensi penting di abad ke-21 (Handayani, 2024; Lestari et al., 2025; Nissa et al., 2020).

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini tidak lepas dari beberapa keterbatasan yang perlu menjadi catatan. Penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelas kontrol membatasi kemampuan peneliti untuk mengontrol variabel eksternal lain yang mungkin turut memengaruhi peningkatan hasil belajar, seperti faktor kematangan siswa atau pengaruh lingkungan belajar di rumah. Selain itu, durasi perlakuan yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk mengukur retensi pemahaman jangka panjang siswa terhadap materi yang diajarkan. Jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas juga menuntut kehati-hatian dalam menggeneralisasi hasil penelitian ini ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen murni dengan kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang lebih besar serta durasi yang lebih panjang untuk memvalidasi konsistensi efektivitas model *role playing* ini secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian eksperimen semu ini secara konklusif membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman matematis siswa kelas IIA UPTD SDN Tengket 2. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif menggunakan uji paired sample t-test, ditemukan peningkatan statistik yang nyata pada skor motivasi belajar siswa dari rata-rata awal 34,50 menjadi 35,09 pasca-intervensi, dengan nilai signifikansi 0,042 yang berada di bawah ambang batas 0,05. Lebih impresif lagi, dampak intervensi terhadap pemahaman konsep matematika menunjukkan lonjakan drastis, di mana nilai rata-rata melonjak dari 51,85 menjadi 67,19, didukung oleh nilai signifikansi 0,000 yang sangat meyakinkan. Temuan ini mengonfirmasi hipotesis bahwa metode bermain peran efektif menjembatani kesenjangan abstraksi matematika melalui visualisasi konkret dan keterlibatan aktif, mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari yang semula menakutkan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Implikasi dari studi ini merekomendasikan penggunaan *role playing* sebagai strategi instruksional alternatif yang potensial untuk mengatasi stagnasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi logika hitungan yang sering menjadi kendala. Transformasi kelas yang pasif menjadi arena belajar interaktif terbukti mampu menstimulasi minat intrinsik sekaligus memperdalam retensi pengetahuan siswa. Meskipun demikian, keterbatasan desain penelitian tanpa kelompok kontrol dan sampel kecil menuntut adanya studi lanjutan yang lebih komprehensif untuk memvalidasi konsistensi hasil ini dalam skala yang lebih luas. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi empiris penting bagi pengembangan kurikulum yang adaptif dan berpusat pada siswa, sejalan dengan semangat inovasi pendidikan abad 21 yang menekankan pada pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. T., Afiyah, A. N., Milosopa, E., Widiastari, N. G. A. P., Henlong, T., & Fitri, S. A. (2026). Analisis perbandingan kurikulum Indonesia dan negara maju dalam konteks kualitas pembelajaran. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8900>



- Ataupah, W. V., & Parhan, M. (2025). Kurikulum yang membumi: Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPS untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1133–1145. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8045>
- Baharas, V. R. S., Jannah, F., Agusta, A. R., & Hidayat, A. (2024). Meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika menggunakan model PANTING di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(3), 229–241. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3193>
- Desanjaya, J., Sundari, A., & Suriadi, A. (2025). Penerapan metode jarimatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas II SD Negeri 27 Talang Kelapa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 815–826. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5437>
- Handayani, F. (2024). Peningkatan hasil belajar pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan melalui metode bermain peran bagi siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 442–453. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7182>
- Hardiningtyas, B. T., Handayani, A. D., & Mujiono, M. (2025). Meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan media benda kongkrit. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 83–94. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4901>
- Hidayah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar muatan matematika menggunakan model learning pada siswa kelas V SDN Sungai Lulut 7. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 138–149. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.52866>
- Kirana, R. N. I., Sumaji, S., & Ermawati, D. (2023). Efektivitas penggunaan media Kartu Hilang (KAHI) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(3), 264–273. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.49491>
- Kurniawan, A., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas penerapan model TGT berbantuan media video animasi terhadap minat belajar matematika siswa SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 2001–2011. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7826>
- Lestari, I., 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. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.9.1.36-43>
- Mahadewi, N. K. N., Ardana, I. M., & Mertasari, N. M. S. (2020). Kemampuan komunikasi matematis melalui model reciprocal teaching berbantuan media interaktif. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 338–351. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3606>
- Mandjarama, F. I., Ina, A. T., & Matulessy, Y. M. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model Jigsaw berbantuan media buku saku di SMP Negeri 3 Waingapu. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1692–1702. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7534>
- Mardiati, Sitepu, E., Tartiyyoso, S., Zulhayana, S., Saputri, L., Afni, K., Sitepu, D. R., Fitria, F., & Rahmadita, A. (2025). Bimbingan belajar berbasis fun learning untuk meningkatkan minat dan kemampuan matematika siswa sekolah dasar di



Kecamatan Secanggang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3739–3749. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2185>

Mukti, L. I., Ardianti, S. D., & Ratnasari, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS dengan penerapan model TGT berbantuan media ROKA kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 994–1005. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6314>

Nasution, D. A., Wahidah, K., & Putri, A. E. (2025). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VIII MTsN 2 Medan. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1980–1991. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7605>

Nasution, H., & Wahyuni, R. (2025). Pembelajaran aktif dan media pembelajaran pada kemampuan pesera didik SMP dalam memecahkan masalah matematis. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 40–51. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4438>

Nissa, I. C., Sukarma, I. K., & Sutarto, S. (2020). Problem-based learning with role-playing: An experiment on prospective mathematics teachers. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 13(1), 14–31. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v13i1.370>

Nurmawanti, I., Indraswati, D., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Putra, G. P. (2023). Differentiated content, process, and product: Study of differentiated instruction to reveal numeracy at SDN Sapit. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 9(2), 208–221. <https://doi.org/10.29407/jmen.v9i2.21255>

Pirnando, M., Handayani, W., & Octaria, D. (2025). Pengaruh pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V pada materi bangun datar di SDN 93 Palembang. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1214–1225. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6667>

Purnamawati, P., Mustari, M., & Hadi, M. S. (2025). Penerapan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 8 di SMPN 5 Mataram. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1534–1545. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7362>

Putri, H. S. M., & Sutriyani, W. (2025). Pengembangan komik etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1945–1955. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7825>

Rinjani, A., & Subiyantoro, S. (2024). Role playing: Metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar IPAS di sekolah dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 119–130. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i3.369>

Sari, I. P. N., Efrita, E., Tamin, I. F., Amatullah, D. H., Warto, W., & Pratiwi, R. H. (2026). Pengaruh self renewal capacity dan disposisi matematis terhadap kemampuan penalaran matematika siswa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 34–44. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8930>

Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Yuliana, F., & Christian, S. (2025). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas V MI Wahid Hasyim. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 580–591. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5145>