



PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP LITERASI NUMERASI MATERI PERKALIAN PESERTA DIDIK KELAS III SD

Moh. Ardiwanata¹, Wahyu Maulida Lestari²

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo¹²

e-mail: ardiwanata19@gmail.com¹, wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas III SDN Karangtanjung pada materi perkalian. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa yang terlihat dari nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan *desain One Group Pretest-Posttest* yang melibatkan 30 peserta didik sebagai sampel. Instrumen berupa tes uraian 10 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian diberikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Data dianalisis dengan uji normalitas dan *Paired Sample t-Test*. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata skor *pretest* sebesar 26,23 yang meningkat menjadi 64,07 pada *posttest*, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, model *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa pada materi perkalian. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep perkalian dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya, model *Role Playing* efektif meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi perkalian dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar. Penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut, baik pada variabel lain maupun penerapan di mata pelajaran lain, dengan dukungan pelatihan guru yang memadai.

Kata Kunci: *model Role Playing, literasi numerasi, materi perkalian*

ABSTRACT

This study aimed to investigate the effect of the *Role Playing* learning model on the numeracy literacy skills of third-grade students at SDN Karangtanjung in multiplication material. The background of this research lies in the low numeracy literacy skills of students, as indicated by the average scores falling below the Minimum Mastery Criteria (KKM). The research employed an experimental method with a One Group Pretest-Posttest design involving 30 students as the sample. The instrument consisted of a descriptive test comprising 10 items that had been validated for both validity and reliability, and was administered before and after the implementation of the learning model. Data were analyzed using a normality test and a Paired Sample t-Test. The results showed that the average pretest score of 26.23 increased to 64.07 on the posttest, with a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Accordingly, the *Role Playing* learning model has been proven to have a significant impact on improving students' numeracy literacy skills in multiplication material. This learning model offers an active and contextual learning experience, enabling students to more easily understand multiplication concepts and apply them in real-life situations. In conclusion, the *Role Playing* model is effective in enhancing numeracy literacy skills in multiplication and can serve as an innovative alternative instructional strategy in elementary education. This study opens opportunities for further development, both in exploring other variables and in applying the model to other subjects, supported by adequate teacher training.

Keywords: *Role Playing model, numeracy literacy, multiplication material*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memegang peranan strategis dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar, khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk pembelajaran akademis, tetapi juga sebagai lingkungan sosial yang berperan dalam membentuk karakter, mengembangkan keterampilan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik (Anggreni & Immanuel, 2020). Di Indonesia, pendidikan dasar ditujukan bagi anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun yang umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak secara fisik, sosial, dan akademik (Melianti dkk., 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran esensial yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan angka, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Penguasaan terhadap matematika semakin krusial di era perkembangan teknologi saat ini, karena memiliki keterkaitan yang erat dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 (Panjaitan dkk., 2023). Matematika bahkan dijadikan salah satu indikator utama dalam mengukur kemajuan pendidikan suatu negara melalui penilaian internasional seperti *Program for International Student Assessment* (PISA) (Bayirli dkk., 2023).

Dalam pembelajaran matematika, literasi numerasi merupakan salah satu komponen yang esensial. Literasi numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menganalisis informasi yang bersifat numerik dalam konteks kehidupan sehari-hari (Han dkk., 2017). Kemampuan tersebut meliputi interpretasi data yang disajikan dalam bentuk grafik dan tabel, serta penyelesaian perhitungan matematis dan pengambilan keputusan berdasarkan angka (Khakima dkk., 2021). Salah satu materi penting yang mendukung pengembangan literasi numerasi di tingkat sekolah dasar adalah perkalian, yang merupakan bentuk penjumlahan berulang dan memiliki penerapan luas dalam berbagai situasi praktis, seperti menghitung jumlah barang dan memahami konsep skala. (Afifah & Fitriawati, 2021).

Namun, Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan praktik mengajar di SDN Karangtanjung pada bulan November hingga Desember 2024, diketahui bahwa kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas III masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Hal ini dibuktikan melalui data nilai yang diperoleh dari guru kelas. Rendahnya kemampuan literasi numerasi ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang kurang mendukung penguatan literasi numerasi dari kemampuan peserta didik untuk Tingkat penyelesaian soal, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep perkalian secara mendalam. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, dari data yang saya peroleh dan saya lihat kurangnya kemampuan literasi numerasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang belum sepenuhnya mengakomodasi pengembangan keterampilan tersebut. Hal ini berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami dan menghubungkan konsep perkalian, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan ini dapat terlihat dari rendahnya pemahaman mereka dalam menyelesaikan soal-soal perkalian, terutama yang berkaitan dengan penerapan dalam konteks nyata. Dengan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif, eksploratif, dan berbasis pengalaman langsung agar peserta didik lebih mudah memahami konsep perkalian.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan. Salah satu model yang sesuai adalah model *Role Playing*, yaitu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam simulasi peran tertentu agar dapat memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna (Nurgiansah dkk.,



2021). Model ini mendorong peserta didik untuk menjadi aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga mendukung pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pelaku aktif (Wibowo, 2021).

Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa model *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar. Febrianto dkk. (2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi, dengan rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 75,85. (Aini dkk., 2024) Beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara melalui pendekatan serupa. Namun, studi yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan literasi numerasi pada materi perkalian, terutama di kelas III SDN Karangtanjung, masih sangat terbatas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SDN Karangtanjung pada materi perkalian. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para guru dalam menentukan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan literasi numerasi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengukur secara kuantitatif pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa, dengan fokus pada materi perkalian. Subjek penelitian adalah seluruh populasi siswa kelas III di SDN Karangtanjung, yang berjumlah 30 orang. Penggunaan seluruh populasi sebagai sampel penelitian ini menerapkan teknik *sampling jenuh* untuk memastikan data yang diperoleh dapat merepresentasikan kondisi kelas secara keseluruhan. Pendekatan ini dipilih untuk melihat perubahan kemampuan siswa secara langsung pada satu kelompok yang sama setelah diberikan perlakuan spesifik.

Prosedur penelitian di lapangan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama yang sistematis. Pertama, seluruh siswa diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal literasi numerasi mereka terkait konsep perkalian. Kedua, kelas tersebut mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* sebagai perlakuan, di mana siswa secara aktif terlibat dalam skenario kontekstual. Ketiga, setelah periode perlakuan selesai, siswa kembali mengerjakan *post-test* dengan soal yang setara untuk mengukur kemampuan akhir mereka. Instrumen yang digunakan adalah tes uraian berjumlah 10 butir soal yang telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Pearson dan uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha untuk memastikan kelayakannya.

Data kuantitatif yang diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara statistik menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Langkah pertama dalam analisis adalah melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk memastikan bahwa sebaran data memenuhi asumsi statistik parametrik. Apabila data terbukti berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor kemampuan literasi numerasi siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing*, sehingga efektivitas model tersebut dapat disimpulkan secara objektif.

Hasil

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama tiga pertemuan di SDN Karangtanjung. Pertemuan pertama, pada 25 April 2025, digunakan untuk uji coba instrument berupa soal essay sebanyak 10 soal. Pertemuan kedua dan ketiga, masing-masing pada 6 dan 8 Mei 2025, diawali dengan pemberian pretest, dilanjutkan pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, dan diakhiri dengan posttest.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson terhadap skor total. Hasilnya menunjukkan bahwa 8 dari 10 soal valid, dengan nilai *r*-hitung lebih besar dari *r*-tabel (0,388). Dua butir soal dinyatakan tidak valid dan dikeluarkan dari analisis (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item Soal	r hitung	r tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,452	0,388	0,02	Valid
2	0,452	0,388	0,02	Valid
3	0,460	0,388	0,018	Valid
4	0,806	0,388	0	Valid
5	0,753	0,388	0	Valid
6	0,782	0,388	0	Valid
7	-0,152	0,388	0,458	Tidak valid
8	0,452	0,388	0,02	Valid
9	-	-	-	Tidak dapat dihitung
10	0,507	0,388	0,008	Valid

Sumber : Data hasil output SPSS 25 for windows, diolah oleh peneliti 2025

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan program *SPSS versi 25*, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,714 untuk 10 butir soal. Nilai ini berada di atas batas minimum yang diterima secara umum, yaitu 0,60, sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel, yaitu mampu mengukur variabel penelitian secara konsisten. (Tabel 2).

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Butir Soal
0,714	10

Sumber : Data hasil output SPSS 25 for windows, diolah oleh peneliti 2025

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tes	Statistik	df	Sig.
Pretest	0,935	30	0,065
Posttest	0,934	30	0,061

Sumber : Data hasil output SPSS 25 for windows, diolah oleh peneliti 2025

4. Uji Hipotesis

Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari **26,23** pada *pretest* menjadi **64,07** pada *posttest* setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan ini sebesar **37,83** poin dinyatakan signifikan, dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Selain itu, terdapat hubungan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ($p = 0,028$).



Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SDN Karangtanjung pada materi perkalian. (Tabel 4).

Tabel 4. Hasil Paired Sample t-Test

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	26.23	64.07
N (Jumlah Siswa)	30	30
Std. Deviation	9.790	15.306
Std. Error Mean	1.787	2.794

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi antara Skor Pretest dan Posttest

Statistik	Nilai
Korelasi Pretest–Posttest	0.401
Signifikansi (2-tailed)	0.028

Berdasarkan hasil uji korelasi yang disajikan pada Tabel 5, dapat dianalisis hubungan antara pemahaman awal siswa (skor pretest) dengan pemahaman akhir mereka setelah pembelajaran (skor posttest). Diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0.401, yang mengindikasikan adanya hubungan positif dengan tingkat kekuatan sedang. Hal ini berarti terdapat kecenderungan bahwa siswa yang memiliki skor awal lebih tinggi juga akan memperoleh skor akhir yang lebih tinggi. Lebih lanjut, nilai signifikansi (2-tailed) yang didapatkan adalah 0.028. Karena nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi standar $\alpha = 0.05$ ($0.028 < 0.05$), maka korelasi positif tersebut dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang nyata dan searah antara pengetahuan awal siswa dan pencapaian akhir mereka setelah mengikuti intervensi pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Statistik Uji Paired Samples	Nilai
Mean Difference	-37.833
Std. Deviation	14.487
Std. Error Mean	2.645
CI 95% (Lower–Upper)	-43.243 – -32.424
t-value	-14.304
df	29
Signifikansi (2-tailed)	0.000

Sumber : Data hasil output SPSS 25 for windows, diolah oleh peneliti 2025

Berdasarkan Tabel 6, hasil analisis uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) mendapatkan perlakuan pembelajaran. Nilai selisih rata-rata (*Mean Difference*) sebesar -37.833 mengindikasikan bahwa rata-rata skor posttest secara substansial lebih tinggi daripada skor pretest, dengan peningkatan rata-rata sebesar 37.833 poin. Perbedaan ini terbukti signifikan secara statistik, didukung oleh perolehan nilai t-hitung yang sangat besar yaitu -14.304 dengan derajat kebebasan (df) 29, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi ini jauh di bawah taraf signifikansi standar $\alpha = 0.05$ ($p < 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan sangat signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Hal ini memberikan bukti kuat bahwa model atau metode pembelajaran yang diterapkan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata skor *pretest* sebesar **26,23** yang meningkat menjadi **64,07** pada *posttest*, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, model *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa pada materi perkalian. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas simulasi peran dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih konkret dan bermakna (Nurgiansah dkk., 2021).

Model *Role Playing* memungkinkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam situasi belajar yang menyerupai kondisi nyata, sehingga materi perkalian tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut (Wibowo, 2021), pendekatan pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik dan interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini mendukung hasil penelitian Febrianto dkk. (2024) yang menemukan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan rata-rata hasil belajar mencapai 75,85. Peningkatan kemampuan literasi numerasi yang signifikan juga menunjukkan bahwa materi perkalian, sebagai salah satu komponen fundamental matematika di sekolah dasar, dapat diajarkan secara efektif melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Sebagaimana diungkapkan oleh (Afifah & Fitriawati, 2021), penguasaan materi perkalian sangat penting dalam membangun dasar kemampuan berhitung yang diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan dan pembelajaran lanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini menguatkan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar, yaitu pada tahap operasional konkret (Melianti dkk., 2023). Dengan model *Role Playing*, peserta didik dapat memanifestasikan konsep matematika secara nyata melalui peran yang dimainkan. Dengan demikian, model ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan numerasi peserta didik.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pemberian *pretest* dan *posttest* secara berulang mampu membantu guru dalam mengukur perkembangan kemampuan peserta didik secara objektif dan terstruktur. Dengan demikian, model *Role Playing* tidak hanya bermanfaat sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang efektif (Keezhatta, 2020; Sudaryanto, 2022; Treviana & Pranata, 2023; Wibowo & Masruro, 2022). Namun, keterbatasan penelitian ini adalah sampel yang hanya berasal dari satu kelas di SDN Karangtanjung, sehingga hasilnya mungkin kurang dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sampel dan variabel lain yang dapat mempengaruhi literasi numerasi, seperti faktor motivasi dan dukungan lingkungan belajar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *Role Playing* adalah cara yang efektif untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar lebih memahami dan meningkatkan kemampuan berhitung, terutama dalam materi perkalian (Khasanah, 2021; Widiarti & Hernadi, 2019; Yulian et al., 2019).

Hasil Pengamatan Model Pembelajaran *Role Playing* Pengamatan terhadap guru menunjukkan peningkatan aktivitas dan kreativitas dalam mengelola proses pembelajaran. Guru mampu memfasilitasi diskusi serta memotivasi siswa agar berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa guru yang perlu meningkatkan penguasaan teknik *Role Playing* agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien (Fariza & Kusuma, 2024; Gusmuliana et al., 2021; Pratiwi, 2021). Sementara itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui peran yang dimainkan, mereka lebih mudah memahami materi dan mampu mengaplikasikan konsep secara praktis. Keterlibatan aktif dalam diskusi dan simulasi juga berkontribusi pada

peningkatan kemampuan literasi numerasi. Meskipun demikian, beberapa peserta didik pada awalnya merasa kurang percaya diri saat tampil, namun kemampuan partisipasi mereka berkembang seiring waktu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Materi Perkalian Peserta Didik Kelas III SDN Karangtanjung", peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi numerasi setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Hasil pretest yang diberikan sebelum perlakuan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 26,23, sedangkan hasil posttest setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 64,07.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan dan berada pada kategori tinggi terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik pada materi perkalian di kelas III SDN Karangtanjung.

Selain itu, respon peserta didik terhadap penerapan model *Role Playing* menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Mereka merasa lebih termotivasi, senang, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan bermain peran membantu peserta didik memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual, sehingga meningkatkan minat belajar serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., & Fitriawati, M. (2021). Pengembangan media panlintermatika (papan perkalian pintar matematika) materi perkalian untuk siswa sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>
- Aini, I. N., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas 2 SDN Kalisalam 2 pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(4), 18927–18932. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5875>
- Anggreni, N. M. S., & Immanuel, A. S. (2020). Model school well-being sebagai tatanan sekolah sejahtera bagi siswa. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 1(3), 146. <https://doi.org/10.24014/pib.v1i3.9848>
- Bayirli, E. G., et al. (2023). An analysis of PISA 2018 mathematics assessment for Asia-Pacific countries using educational data mining. *Mathematics*, 11(6), 1–23. <https://doi.org/10.3390/math11061318>
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Gusmuliana, P., et al. (2021). Improving students speaking motivation by using role play technique at Institute Islamic in Indonesia. In *Proceedings of the 2nd International Conference on English Language Education (ICONELE)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210227.060>
- Han, W., et al. (2017). *Materi pendukung literasi numerasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repository.kemdikbud.go.id/11628/1/materi-pendukung-literasi-numerasi-rev.pdf>
- Keezhatta, M. S. (2020). Efficacy of role-play in teaching and formative assessment for undergraduate English-major students in Saudi Arabia. *Arab World English*

- Journal*, 11(3), 549. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no3.36>
- Khakima, L. N., et al. (2021). Penerapan literasi numerasi dalam pembelajaran siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-775->
- Khasanah, S. K. (2021). Increasing student learning outcomes in mathematics about operational numbers with role playing method of colors media in class V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(4), 383. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53372>
- Melianti, E., et al. (2023). Pentingnya pendidikan yang ada di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3549–3554.
- Nurgiansah, T. H., et al. (2021). Role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Panjaitan, S. N., et al. (2023). Pengembangan LKPD elektronik (E-LKPD) berbasis problem-solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar peserta didik SMP IT Indah Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1890–1901. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2341>
- Pratiwi, I. (2021). Application of role playing methods in improving student speaking skills in class V Indonesian language subjects SDN 526 Buntu Kamiri, Luwu Regency. *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.70713/ijest.v1i1.20304>
- Sudaryanto, B. W. (2022). Meningkatkan keaktifan berkomunikasi melalui model role playing. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i1.26863>
- Treviana, R. M. C., & Pranata, K. (2023). The influence of the role playing method on the speaking ability of lower grade elementary school students in East Jakarta. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 45. <https://doi.org/10.30997/dt.v10i1.6518>
- Wibowo, A., & Masruro, S. (2022). The effect of role playing type of cooperative model on the Indonesian learning outcomes of elementary students. *ACITYA Journal of Teaching & Education*, 4(1), 101. <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i1.3197>
- Wibowo, D. R. (2021). Problematika guru SD dalam pembelajaran IPS jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 167–176. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7538>
- Widiarti, A., & Hernadi, J. (2019). Penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 252. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4576>
- Yulian, R. W., et al. (2019). Layanan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Banjarbaru. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v5i1.1828>