

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLEPLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN
DATAR KELAS IV SD BAWAMAI**

Fathur Rozi¹

¹PGSD FKIP Universitas Tanjungpura

fahurrozi88@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student learning activity in mathematics in the fourth grade at BAWAMAI Elementary School, which resulted in poor student understanding of the material taught. The conventional learning model applied in the classroom has not been able to stimulate student understanding in a real-world context. Therefore, a learning method is needed that can strengthen contextual understanding while increasing student participation, one of which is through the application of role models. This study aims to analyze the effect of the role-playing learning model on students' learning outcomes in a flat form. This study uses a quantitative descriptive design. The research participants were 32 fourth-grade students at BAWAMAI Elementary School. Participants were selected using convenience sampling based on the recommendation of the mathematics teacher in the class, who stated that students in that class were more adaptive to new learning models, thereby maximizing the learning model used. The research tool was a multiple-choice test. Data analysis was performed using inferential analysis techniques with the help of SPSS 27. The results of the data analysis showed that the application of the role model was effective in improving student learning outcomes in flat geometry. This effectiveness was evidenced by an increase in the average student score, from a pre-test score of 53.2 to a post-test score of 70.2. Thus, the role model has a significant influence on increasing student participation and learning achievement in mathematics learning about flat shapes.

Keywords: *learning outcomes, influence, roleplaying, elementary school, properties of flat shapes*

ABSTRAK

Penelitian ini didorong oleh rendahnya tingkat aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas empat Sekolah Dasar BAWAMAI, yang mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang optimal. Model pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas belum mampu merangsang pemahaman siswa dalam konteks dunia nyata. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman kontekstual sambil meningkatkan partisipasi siswa, salah satunya melalui penerapan model bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif. Peserta penelitian adalah 32 siswa kelas IV di Sekolah Dasar BAWAMAI. Peserta

dipilih menggunakan sampling kenyamanan berdasarkan rekomendasi guru matematika di kelas tersebut, yang menyatakan bahwa siswa di kelas tersebut lebih adaptif terhadap model pembelajaran baru, sehingga dapat memaksimalkan model pembelajaran yang digunakan. Alat penelitian adalah tes pilihan ganda. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis inferensial dengan bantuan SPSS 27. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Efektivitas ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor siswa, dari skor pra-tes 53,2 menjadi skor pasca-tes 70,2. Oleh karena itu, model peran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika tentang bangun datar.

Kata Kunci: hasil belajar, pengaruh, bermain peran, sekolah dasar, sifat-sifat bangun datar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah satu di antara elemen penting dalam hidup manusia. Setiap individu membutuhkan pendidikan untuk merencanakan tujuan hidupnya di masa depan. Pendidikan memiliki peran strategis dalam mencetak serta mengarahkan sumber daya manusia yang berkualitas serta berdaya saing tinggi, khususnya untuk menghadapi tantangan pada era modern saat ini. Tingkat keberhasilan penyelenggaraan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang efektif akan membantu peserta didik memperoleh informasi sebanyak mungkin (Swihadayani, 2023). Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan perlu difokuskan pada

pengelolaan proses pembelajaran secara efektif agar berjalan dengan baik dan menghasilkan peserta didik yang kompeten (Aryana, 2020). Salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui penerapan pendekatan inovatif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Yuliantina, 2023). Apabila pendidik, peserta didik, dan sumber belajar mampu berkolaborasi secara optimal, maka kualitas proses pembelajaran akan semakin meningkat.

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks sebagai dampak dari pesatnya perkembangan teknologi, derasnya arus globalisasi, serta dinamika

sosial-budaya yang terus berubah. Kondisi ini menuntut guru untuk merancang program pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Kompetensi yang dimaksud meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Septikasari & Frasandy, 2018). Pembelajaran merupakan usaha terencana dan reflektif yang dilakukan pendidik untuk mengembangkan keterampilan serta pemahaman peserta didik. Melalui proses tersebut, pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran ke dalam rencana ajar serta mengarahkan peserta didik menuju tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang optimal pada setiap kegiatan belajar, termasuk dalam pembelajaran matematika. Satu diantara beberapa alasan pembelajaran matematika menjadi penting untuk diberikan kepada peserta didik karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta keterampilan dalam mengambil

keputusan yang didasarkan pada data (Ariyani, 2023). Selain itu, matematika juga dapat melatih berpikir sistematis dan terstruktur, membantu menyelesaikan masalah dengan teliti, cermat, serta mendorong kreativitas dan inovasi dalam kehidupan nyata (Azis, Hartoyo & Ijuddin, 2021). Dengan adanya pembelajaran matematika, diharapkan mampu mengajarkan peserta didik untuk berpikir kreatif, menemukan solusi yang inovatif terhadap masalah, serta dapat melihat suatu persoalan dari berbagai perspektif (Izudin dkk, 2025).

Berdasarkan pengamatan dan diskusi yang dilaksanakan pada hari Senin, 03 Februari 2025 bersama guru matematika kelas IV Sekolah Dasar BAWAMAI (Badan Wakaf Madrasah Arabiyah Islamiyah), proses penyampaian materi pembelajaran matematika telah dilakukan dengan baik. Namun, usaha tersebut belum sepenuhnya dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik untuk menyerap informasi penting dalam materi yang diajarkan oleh pendidik di kelas. Satu di antara penyebabnya adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran,

sehingga motivasi belajar tidak berkembang secara optimal. Padahal, motivasi belajar merupakan aspek fundamental yang berperan penting dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Motivasi belajar yang tinggi dapat menstimulasi semangat dan kemandirian peserta didik dalam meningkatkan pemahaman selama proses pembelajaran (Halidjah, 2021). Selain itu, faktor lain yang turut memengaruhi adalah keterbatasan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar dari materi yang dipelajari. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal dan berdampak pada capaian belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu, pendidik selayaknya dapat mengevaluasi sumber kejenuhan peserta didik dan menerapkan model pembelajaran yang kreatif untuk menjadikan konteks pembelajaran lebih menarik dan optimal mengikuti kebutuhan peserta didik (Lasmi & Muskania 2025). Adapun model pembelajaran yang peneliti sarankan dalam mengajarkan materi sifat-sifat bangun datar adalah model bermain peran atau *role playing*.

Menurut Kartini (2020), model bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengatur proses belajar dengan memanfaatkan imajinasi dan empati peserta didik melalui peran sebagai karakter nyata dalam kehidupan sehari-hari dan karakter fantasi dalam cerita. Model pembelajaran *role playing* berfokus pada keterlibatan peserta didik terhadap masalah nyata secara emosi dan sensoris. Peserta didik dijadikan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, sehingga dapat terlibat aktif dalam menggunakan kemampuan berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman sejawat dalam situasi tertentu (Maulidiyah, Mubarak & Rahmawati, 2022). Langkah-langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran *role playing* menurut Cherif (1998), terbagi menjadi 5 tahap, yaitu : (1) bila *role playing* baru digunakan dalam pengajaran, maka guru terlebih dahulu menerangkan teknik pelaksanaannya serta menentukan para pemeran; (2) persiapan dan penjelasan kegiatan, guru menjelaskan situasi dan masalah yang akan diperankan; (3) bermain peran; (4) setelah *role playing* dalam keadaan puncak, maka

guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar penonton memiliki kesempatan untuk berpendapat dan menilai kegiatan *role playing* yang ditampilkan; (5) diskusi dan membuat simpulan belajar, guru dan siswa memberikan saran dan komentar tentang jalannya *role playing* untuk perbaikan pada kegiatan selanjutnya (Paudi, 2020, h.113).

Penelitian tentang efektivitas model pembelajaran *role playing* telah dilaksanakan oleh Wulandari, Timara & Sulistri (2021) pada pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini ditunjukkan oleh perbedaan skor kemampuan kognitif antara kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *role playing* dan kelompok kontrol yang menerapkan model konvensional. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengaplikasikan model *role playing* pada pembelajaran matematika yang memiliki karakteristik abstrak. Penerapan model ini diharapkan mampu membantu peserta didik mengonstruksi pemahaman

konkretnya dalam pembelajaran matematika melalui aktivitas bermain peran, sehingga dapat berdampak pada peningkatan capaian belajar serta partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika terutama pada materi sifat-sifat bangun datar.

Meskipun penelitian mengenai penerapan model *role playing* dalam pembelajaran matematika sudah ada (Saidah, 2023), namun materi yang digunakan masih memiliki korelasi pada aspek sosial masyarakat yaitu materi aritmetika sosial tentang mata uang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan baru dalam bidang ilmu matematika, khususnya terkait integrasi model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan yang mampu menjembatani karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak dengan pemahaman peserta didik yang konkret, khususnya pada materi bangun datar. Fokus kajian dalam penelitian ini berkaitan dengan materi bangun

datar, yang membahas tentang karakteristik bangun datar, yang meliputi segitiga, persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika tentang karakteristik bangun datar.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran matematika yang tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan kognitif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan tercipta lingkungan pembelajaran matematika yang lebih kreatif, interaktif, dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Partisipan merupakan peserta didik di

Sekolah Dasar BAWAMAI Pontianak di kelas IV dengan jumlah partisipan sebanyak 32 peserta didik. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling* dengan pertimbangan bahwa subjek penelitian ditentukan berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran Matematika kelas IV. Guru merekomendasikan peserta didik di kelas IV D karena dinilai memiliki kemampuan beradaptasi dengan baik terhadap penerapan model pembelajaran baru, sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing*. Untuk menjaga kerahasiaan dan melindungi privasi partisipan, seluruh identitas asli diganti dengan penggunaan inisial. Fokus penelitian ini adalah mengkaji perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing*. Data mengenai aktivitas pembelajaran serta capaian hasil belajar diperoleh melalui instrumen tes matematika yang disusun secara khusus untuk mengukur kemampuan kognitif. Data kuantitatif yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif, melalui perhitungan

persentase dan nilai rata-rata, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan instrumen penelitian, yang terdiri atas modul ajar, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kisi-kisi soal, instrumen evaluasi, serta media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi matematika mengenai sifat-sifat bangun datar. Adapun instrumen penelitian yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda. Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang berdasarkan kurikulum pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran mencakup penggunaan model *role playing* yang difokuskan pada delapan sifat bangun datar, yaitu sifat persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajargenjang, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran. Pada tahap akhir, dilakukan observasi terhadap

aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, capaian hasil belajar kognitif, serta tingkat penguasaan materi. Selanjutnya, peserta didik diberikan tes sebagai bentuk evaluasi, dan data hasil tes tersebut dianalisis untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

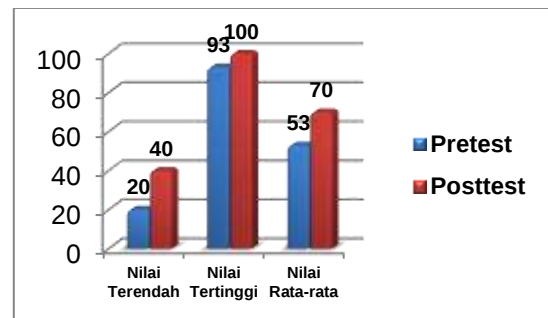
Penelitian ini dilaksanakan melalui pemberian intervensi berupa penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD BAWAMAI PONTIANAK. Materi yang digunakan dalam penerapan model tersebut adalah topik sifat-sifat bangun datar. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa, dengan fokus pengamatan pada capaian hasil belajar ranah kognitif. Proses pengamatan dilakukan selama dua kali pertemuan, di mana setiap pertemuan mencakup dua sesi kegiatan *role playing*. Hasil observasi terhadap 32 siswa tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD BAWAMAI (Pretest dan Posttest)

Kelas Eksperimen				
No	Inisial	Pretest	Posttest	N-Gain
1	AKP	47	73	0.49
2	APS	73	100	1.00
3	AA	53	40	-0.28
4	ASF	67	73	0.18
5	AD	80	87	0.35
6	CRB	60	67	0.18
7	DLM	53	80	0.57
8	DH	20	87	0.84
9	FAS	73	87	0.52
10	FRH	33	53	0.30
11	FRA	47	67	0.38
12	JFM	47	67	0.38
13	KAS	40	67	0.45
14	MCNA	67	73	0.18
15	MAT	27	40	0.18
16	MAM	27	67	0.55
17	N	67	73	0.18
18	NP	27	53	0.36
19	NSZ	93	87	-0.86
20	NP	53	60	0.15
21	QAG	47	73	0.49
22	QTNF	80	80	0.00
23	RNA	47	73	0.49
24	RZR	47	47	0.00
25	RAR	60	67	0.18

26	RFN	47	100	1.00
27	SAS	47	67	0.38
28	UMZ	73	73	0.00
29	VTN	53	80	0.57
30	YA	20	53	0.41
31	ZLR	67	73	0.18
32	Z	60	60	0.00

Adapun hasil peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat dari garfik berikut.



Grafik 1 Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa rata-rata skor kognitif peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi matematika mengenai sifat-sifat bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar BAWAMAI. Pada tahap *pretest*, sebanyak 22 siswa memperoleh skor di bawah KKTP, sedangkan 10 siswa lainnya mencapai skor di atas KKTP. Sementara itu, pada tahap *posttest*,

jumlah siswa yang masih berada di bawah KKTP menurun menjadi 8 orang, sedangkan sebanyak 24 siswa berhasil memperoleh skor di atas KKTP.

Pembahasan

Intervensi dalam penelitian ini diterapkan pada pembelajaran matematika khususnya pada materi sifat-sifat bangun datar melalui model *role playing* dalam proses pelaksanaannya. Pemilihan pembelajaran matematika sebagai objek intervensi didasarkan pada karakteristiknya yang bersifat abstrak dan cenderung monoton dalam pengajarannya, sehingga informasi penting dalam materi seringkali sulit dipahami dan diserap secara optimal oleh peserta didik (Sholehah dkk, 2018). Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman terhadap karakteristik pembelajaran matematika sekaligus mendorong keaktifan peserta didik, diperlukan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik baik secara individu maupun kelompok, tanpa mengurangi tanggung jawab masing-masing (Wali dkk, 2020). *Role playing* adalah satu diantara model pembelajaran yang dapat digunakan. Model

pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam sebuah cerita sederhana yang telah dirancang sebelumnya (Permana, 2020). Model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam belajar, melalui permainan gerak yang terstruktur dengan tujuan, aturan, dan suasana menyenangkan (Baeti dkk, 2020). Pada penelitian ini, intervensi diberikan pada pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar yang meliputi delapan bentuk bangun datar, yaitu segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran. Pelaksanaan intervensi dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik diminta untuk memerankan bangun datar tersebut dan menyampaikan informasi terkait karakteristik yang dimiliki berdasarkan bentuk yang diperankan. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya menghafal sifat-sifat bangun datar secara verbal, tetapi juga mengalami pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Data empiris yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* yang ditampilkan pada grafik di atas mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata skor, dari 53,2 pada *pretest* menjadi 70,2 pada *posttest*, setelah penerapan model *role playing* di kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mencakup aktivitas motorik serta interaksi sosial-komunikatif antarpeserta didik. Hasil analisis data terhadap nilai *pretest* dan *posttest* juga mengindikasikan adanya perbedaan capaian belajar peserta didik yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori. Pertama, pada tahap *pretest*, terdapat 22 peserta didik yang memperoleh skor di bawah Kriteria Ketuntasan Target Pembelajaran (KKTP), yaitu 65, sedangkan 10 peserta didik lainnya memperoleh skor di atasnya. Rendahnya capaian pada tahap ini diduga disebabkan oleh keterbatasan pemahaman terhadap materi yang

diberikan serta kurangnya keseriusan dalam mengerjakan soal, sehingga hasil yang diperoleh belum optimal. Kedua, setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model *role playing*, sebanyak 24 peserta didik menunjukkan skor di atas KKTP. Peningkatan ini diduga dipengaruhi oleh efektivitas model *role playing* dalam mendorong pemahaman konsep serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga materi dapat diserap secara lebih optimal. Ketiga, terdapat 10 peserta didik yang memperoleh skor rendah meskipun telah mendapatkan perlakuan tersebut. Rendahnya hasil ini diperkirakan disebabkan oleh kurangnya kesungguhan peserta didik dalam mengerjakan soal maupun keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Dari 32 orang sampel penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar. Peningkatan tersebut tampak dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dalam mata pelajaran

matematika. Setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*, sebanyak 24 peserta didik berhasil memenuhi rata-rata standar capaian kemampuan kognitif, dibandingkan sebelumnya yang hanya berjumlah 10 peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* pada pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari (Kustiarini & Prasetyo, 2018), (Saidah, 2023) dan (Farhan dkk, 2024) menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *role playing* mendapatkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada pembelajaran matematika di kelas IV. Penelitian yang dilakukan oleh (Yusnarti & Sutyarningsih, 2021) dan (Listiani, 2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran non-matematis. Temuan tersebut didukung oleh hasil *posttest*, yang memperlihatkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui

model *role playing* meraih skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran dengan model serupa. Dan juga model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menumbuhkan motivasi, serta mempermudah dalam memecahkan masalah yang diperoleh melalui pengalaman memerankan tokoh dalam suatu kegiatan bermain peran (Rahmi, Nurmalina & Fauziddin, 2020). Hasil yang serupa juga diungkapkan oleh (Kasanah, Damayani & Rafian, 2019) yang menyatakan bahwa penerapan model *role playing* dapat membentuk karakter peserta didik menjadi individu yang imajinatif, memiliki minat belajar yang luas, menumbuhkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kolaborasi dalam kegiatan kelompok.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) memberikan dampak positif terhadap capaian hasil belajar kognitif peserta didik tentang materi sifat-sifat bangun datar. Model pembelajaran ini tidak hanya dapat meningkatkan capaian

hasil belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Hal ini terlihat dari 32 orang sampel penelitian, sebelum diberikan intervensi berupa model *role playing* dalam pembelajaran matematika, sebanyak 22 orang belum memenuhi standar rata-rata, kemudian setelah diberikan intervensi, 24 orang dari total 32 sampel sudah memenuhi skor rata-rata kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) pada ranah kognitif. Pada *pretest*, skor rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 53,2. Kemudian setelah diberikan intervensi berupa model pembelajaran *role playing* meningkat menjadi 70,2. Hasil penelitian ini membuka peluang bagi kajian lebih lanjut untuk menelaah apakah penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi matematika lainnya juga berpotensi memberikan dampak positif dalam peningkatan kemampuan kognitif peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, S. N. (2023). Analisis Miskonsepsi Peserta didik Sekolah Dasar tentang Materi Pecahan. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 40.
- Aryana, I. M. P. (2020). Pentingnya Mendesain Pembelajaran Menuju Pendidikan Berkualitas. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–318.
- Aziz, A., Hartoyo, A., & Ijuddin, R. (2021). Hubungan Antara Keyakinan Matematis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mts Darul Ulum. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(10), 1–9.
- Baeti, N. N., Prasetyawati, D., & Priyanto, W. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 58–65.
- Farhan, M., Utami, L. A., Amelia, I., Anggreani, S., & Dahlya Narpila, S. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 107–111.

- Halidjah, S. (2021). Hubungan Motivasi Dan Kemandirian Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Fkip Untan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 182–194.
- Hartoyo. A, Prasodjo. B, Izudin, M. I, Safiranty. N, & Muskania. R. T. (2025). Intervensi Nilai Berkeadilan Sosial Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 30–39.
- Kartini, T. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Play Di Kelas Xii Ipa 2 Sma N 1 Sitiung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 124–133.
- 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), 529.
- Kustiarini, & Prasetyo, P. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Role Playing* Bagi Siswa Kelas IV SD. DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 65-77.
- Lasmi, Muskania, R. T. (2025). Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPAS Kelas III. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 271-288.
- Listiani, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn Pinang 2 Kota Tangerang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1260–1272.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615.
- Paudi, Z. I. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120.
- Permana, G. P. (2020). 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.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.
- Septikasari, R., & Nugraha Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad

- 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbyah Al-Awlad*, VIII(2), 107–117.
- Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*. 2(3), 253–261.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Negeri 28 Santur Kota Sawahlunto, Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Teknologi*, 3(6), 488–493.
- Wali, G. N. K., Winarko, W., & Murniasih, T. R. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya. *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(2), 164–173.
- Wulandari, R., Timara, A., & Sulistri, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media. *ORBITA: jurnal pendidikan dan ilmu fisika*. 7(2), 283–290.
- Yuliantina, I. (2023). Optimalisasi Supervisi Kepala Sekolah Dalam Merealisasikan Pembelajaran Berkualitas Berbasis Kurikulum Merdeka. 15(1), 75–81.
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa