

**UPAYA PENINGKATAN KONEKSI MATEMATIS SISWA MELALUI  
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATERI PEMBAGIAN DI KELAS 2  
MI ISLAMIYAH ROWOSARI**

Eva Ayu Lestari<sup>1</sup>, Rachamat Imam Muslim<sup>2</sup>, Dian Kusumawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kendal Batang

[1Evaayulestari289@gmail.com](mailto:<sup>1</sup>Evaayulestari289@gmail.com), [2rachmatimam.spd@gmail.com](mailto:<sup>2</sup>rachmatimam.spd@gmail.com),

[3kusumawatidian97@gmail.com](mailto:<sup>3</sup>kusumawatidian97@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research explores students' mathematical connection skills at the second-grade level, which represent a crucial component of meaningful mathematics learning. The study was designed to strengthen the ability of Grade 2 students at MI Islamiyah Rowosari to establish mathematical connections in division topics through the application of a role-playing instructional model, while also examining the stages of its implementation in classroom practice. The investigation was structured within a Classroom Action Research (CAR) methodology and executed across two iterative stages, engaging 21 students as research subjects, comprising 11 female and 10 male participants. Each cycle followed a systematic "sequence of planning, instructional action, observation, and reflection". Data were gathered through multiple techniques, including classroom observations, learning achievement tests, questionnaires, interviews, and documentation. Quantitative analysis was applied to evaluate improvements in learning outcomes and mastery levels, whereas qualitative analysis was used to examine the dynamics of the learning process. Implementation of the role-playing learning model led to a pronounced improvement in students' ability to establish mathematical connections, demonstrated by the substantial growth in average achievement from 47.2% in the first cycle to 88.0% in the second cycle. The findings indicate that students became increasingly capable of linking division concepts with real-world contexts. Consequently, the role-playing learning model can be regarded as an effective alternative approach for enhancing mathematical connection skills in division instruction for Grade 2 students at MI Islamiyah Rowosari.*

**Keywords:** connecting mathematical, role playing, mathematical, elementary school

**ABSTRAK**

Kemampuan koneksi matematis memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami matematika secara terpadu dan bermakna. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa kelas II MI Islamiyah Rowosari pada pembelajaran materi pembagian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, serta mendeskripsikan proses penerapan model tersebut dalam pembelajaran matematika. Studi ini dirancang

menggunakan pendekatan “Penelitian Tindakan Kelas (PTK)” yang diimplementasikan dalam dua siklus, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan pelaksanaan yang sistematis “perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi”. Beragam teknik digunakan dalam proses pengumpulan data, meliputi observasi, pengukuran melalui tes, angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menilai perkembangan hasil belajar dan ketuntasan siswa, serta secara kualitatif untuk mendeskripsikan aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa. Nilai rata-rata siswa pada siklus I hanya mencapai 47,2%, namun setelah dilakukan penyempurnaan pembelajaran pada siklus II, nilai tersebut meningkat secara signifikan menjadi 88,0%. Hasil ini menegaskan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, perkembangan kemampuan siswa, serta keterampilan siswa dalam mengaitkan konsep pembagian dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada materi pembagian di kelas II MI Islamiyah Rowosari.

Kata Kunci: koneksi matematis, role playingmatematika, sekolah dasar

#### A. Pendahuluan

Matematika menjadi mata pelajaran yang bersifat wajib dan dipelajari secara berjenjang di seluruh jenjang pendidikan formal, dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, matematika memiliki fungsi yang sangat penting serta memberikan berbagai manfaat bagi aktivitas manusia, karena dapat membantu berbagai aktivitas seperti kegiatan jualbeli membagi benda dan lainnya (Miftahul Jannah and Miftahul Hayati 2024). Pembelajaran matematika materi pembagian, siswa

yang memahami cara melakukan pembagian akan lebih mudah dalam menyelesaikan berbagai permasalahan praktis, seperti menghitung uang, membagi makanan dalam jumlah yang sama, atau menentukan waktu yang diperlukan untuk melakukan beberapa kegiatan dalam satu hari. Keterampilan ini memberi siswa rasa percaya diri dalam menghadapi situasi sehari-hari yang memerlukan perhitungan matematika (Khotna Sofiyah, Ikrima Namira2, Ade Maulina Nasution3 2024). Pada kenyataannya pembelajaran matematika khususnya

materi pembagian, masih sering mengalami kendala, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep pembagian karena pembelajaran cenderung menekan pada hafalan prosedur Langkah-langkah mekanis tanpa memberikan pemahaman yang bermakna. Akibat dari kondisi tersebut, siswa sering mengalami hambatan dalam mengerjakan soal cerita dan permasalahan kontekstual yang memerlukan penguasaan konsep (Lebyana Norma Belinda<sup>1</sup>, Dede Margo Irianto<sup>2</sup> 2023). Selain itu, faktor efektif seperti rendahnya minat belajar, motivasi, serta kondisi emosional siswa turut mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika (Hernawan, Setianingsih, and Purnamasari 2023).

Kemampuan koneksi matematis memiliki posisi strategis, sebab melalui kemampuan tersebut siswa dapat memahami keterkaitan antar konsep matematika, menjalin hubungan dengan disiplin ilmu lain, dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata (Indriani and Noordyana 2021). Kemampuan ini merupakan elemen dasar dalam pembelajaran matematika yang berkontribusi terhadap terbentuknya

pemahaman konsep Berbagai kajian menunjukkan bahwa kemampuan siswa di Indonesia masih berada pada level yang kurang memadai, terutama dalam menerapkan konsep matematika ke dalam situasi kehidupan nyata (Anisa Astra Jingga<sup>1</sup>, Mardiyana<sup>2</sup> 2018).

Rendahnya kemampuan koneksi matematis juga ditemukan di MI Islamiyah Rowosari khususnya pada materi pembagian. Berdasarkan hasil observasi awal, Hasil pengamatan menunjukkan bahwa Penguasaan siswa terhadap konsep pembagian dalam kaitannya dengan situasi kehidupan sehari-hari masih berada pada tingkat yang rendah.

Di sisi lain, praktik pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh peran guru, sehingga partisipasi siswa belum berkembang secara optimal, sehingga partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar belum berkembang secara optimal, yang mengakibatkan siswa pasif dan cenderung menghafal tanpa memahami makna konsep pembagian secara mendalam. Akibatnya banyak siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah. Untuk merespons permasalahan tersebut, pembelajaran matematika

perlu dikembangkan melalui inovasi yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan yaitu *role playing*. Model ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa melalui aktivitas bermain peran yang mendorong kerja sama, komunikasi, serta penghayatan terhadap situasi atau peristiwa tertentu dalam proses pembelajaran(Yulianto et al. 2020). Melalui *role playing*, siswa dapat memerankan situasi nyata yang berkaitan dalam konsep pembagian, seperti membagi kue atau membagi barang, yang membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan berbagai kondisi nyata dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Syifa et al. 2023). Sejumlah penelitian terdahulu menegaskan bahwa model pembelajaran *role playing* berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika (Wahyuni 2023).

Dengan mempertimbangkan kondisi pembelajaran yang terjadi, Penelitian ini diarahkan pada penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada materi pembagian di kelas II MI Islamiyah Rowosari. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh kontribusi pemikiran dalam pengembangan pembelajaran matematika yang menekankan aspek kebermaknaan, konteks nyata, serta berorientasi pada keaktifan siswa.

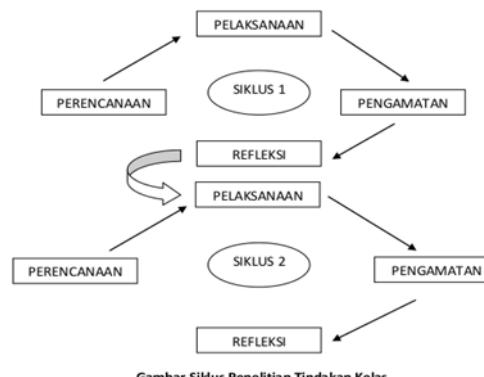
## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode PTK sebagai desain penelitian. Metode ini dipilih karena berfokus pada upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui serangkaian tindakan yang dirancang secara sistematis dan reflektif (mu'alimin 2018). Pendekatan yang digunakan memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dalam mengembangkan kemampuan koneksi matematis siswa melalui penggunaan metode *role playing*.

Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, penelitian ini

dilaksanakan di kelas II MI Islamiyah Rowosari yang berlokasi di Kecamatan Limpung, Kabupaten Batang. Subjek penelitian meliputi seluruh siswa kelas II sebanyak 21 orang, Komposisi subjek penelitian terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *sampling* jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, mengingat jumlah populasi yang terbatas serta karakteristik PTK yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran di kelas yang diteliti (Muh and Lely 2017). Kemampuan koneksi matematis siswa pada materi pembagian ditetapkan sebagai fokus utama kajian dalam penelitian ini.

Desain penelitian mengikuti model PTK yang terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu “perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection)” (Rachmad Imam Muslim 2012).



Gambar.1 desain PTK

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP berbasis model *role playing*, menyiapkan media pembelajaran, instrument observasi dan soal pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran *role playing* melalui kegiatan bermain peran yang menggambarkan konsep pembagian dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pada tahap observasi, peneliti mencermati aktivitas belajar siswa serta kinerja guru selama pembelajaran. Tahap refleksi kemudian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik triangulasi yang meliputi wawancara, angket, observasi, tes, dan dokumentasi. (Dian Kusumawati 2025)

Analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diolah dengan menghitung nilai rata-rata serta persentase ketuntasan berdasarkan hasil tes kemampuan koneksi matematis siswa. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil koneksi matematis siswa menggunakan anget post tes untuk perbandingan. Kriteria kategori rentang persentase koneksi matematis dari tertinggi hingga yang paling rendah.

<b>N-gain</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>85-100</b>	Baik sekali
<b>70-85</b>	Baik
<b>60-70</b>	Cukup
<b>45-60</b>	Kurang

- a. Menghitung pencapaian koneksi matematis

$$\langle g \rangle = \frac{\text{hasil s. angket}}{\text{s. maks}}$$

- b. Rata-rata persentase kelas

$$x = \frac{\text{total skor seluruh responden}}{\text{jumlah responden}}$$

Pengolahan data kualitatif dilakukan melalui proses penyaringan data, penyusunan data, dan perumusan kesimpulan yang bersumber dari hasil observasi serta

dokumentasi (Alfiana 2023). Penelitian ini dinyatakan lulus apabila meningkatnya kemampuan koneksi matematis siswa dalam persentase ketuntasan belajar mencapai minimal 80%.

## **C. Hasil Penelitian**

### **a. Hasil Penelitian**

Perencanaan penelitian ini disusun berdasarkan hasil identifikasi awal yang ditemukan di MI Islamiyah Rowosari, yang menunjukkan bahwa kemampuan koneksi matematis siswa dalam memahami materi pembagian masih belum optimal. Sejumlah siswa belum menunjukkan kemampuan yang memadai dalam mengintegrasikan konsep pembagian dengan kondisi nyata di lingkungan sehari-hari, serta mengalami kesulitan dalam memahami makna pembagian secara konseptual. Berdasarkan kondisi tersebut, sebagai bentuk tindak lanjut terhadap permasalahan pembelajaran, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode *role playing* guna meningkatkan kemampuan siswa dalam membangun koneksi matematis.

Penelitian ini disusun dalam dua siklus tindakan, yang pada setiap siklusnya melibatkan serangkaian tahap pelaksanaan penelitian “perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi”. Setiap tahap perencanaan dirancang secara sistematis agar tindakan yang diberikan benar-benar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi siswa.

### 1. Perencanaan siklus I

Dalam pelaksanaan siklus I, peneliti mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, yang meliputi:

1. Menyusun RPP dengan menerapkan metode *role playing* pada materi pembagian.
2. Menyusun scenario permainan peran yang menggambarkan kehidupan sehari-hari seperti kegiatan membagi secara adil.
3. Menyiapkan media pembelajaran konkret, seperti gambar, benda dan alat peraga sederhana.
4. Menyusun instrument sederhana berupa, lembar observasi siswa dan guru, angket, soal siklus I.
5. Menentukan indicator keberhasilan tindakan yang

terdiri dari, peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, peningkatan nilai rata-rata koneksi matematis, dan presentase ketuntasan.

Perencanaan siklus I difokuskan pada pengenalan model *role playing* dan pembiasaan siswa untuk mengaitkan konsep pembagian dengan situasi nyata. Berikut Adalah hasil dari siklus I

**Tabel 1 hasil angket siswa siklus I  
Siswa kelas II MI Islamiyah Rowosari**

KATEGORI	SIKLUS I
Tinggi	1 siswa (4,76%)
Sedang	4 siswa (19,0%)
Rendah	14 siswa (66,6%)
Rata-rata	47,2%

Temuan pada siklus I mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai standar yang ditentukan dan masih berada pada kategori rendah, dengan capaian rata-rata sebesar 47,2%. Karena hasil tersebut belum sesuai dengan target kemampuan, peneliti melanjutkan tindakan pembelajaran pada siklus II.

## 2. Perencanaan siklus II

Perencanaan tindakan pada siklus II dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi siklus I. Oleh karena itu, apabila masih terdapat hambatan dalam pelaksanaan siklus I, maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II melalui tahapan-tahapan berikut:

1. Menyusun RPP berbasis model role playing dengan Langkah pembelajaran yang lebih terstruktur.
2. Menyusun scenario role playing yang lebih sederhana.
3. Menambah media pembelajaran seperti benda konkret seperti, kancing, stik es krim, kertas bergambar dan lainnya.
4. Menyusun instrument evaluasi berupa soal tes koneksi matematis, lembar observasi, dan angket renpon siswa.
5. Menentukan indicator keberhasilan siklus, yang bertujuan meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa sekaligus memastikan ketuntasan

belajar klasikal mencapai minimal 80%.

**Table 2 hasil angket siswa siklus II**

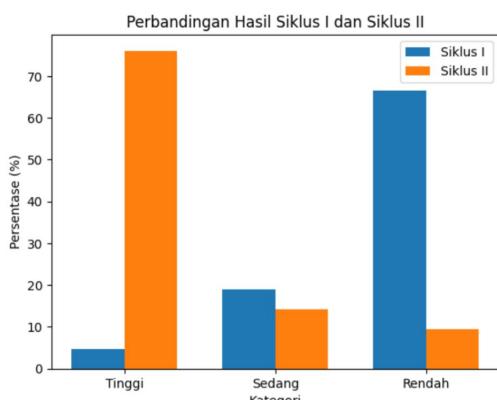
Siswa kelas II MI Islamiyah Rowosari

KATEGORI	SIKLUS I
Tinggi	16 siswa (76,1%)
Sedang	3 siswa (14,2%)
Rendah	2 siswa (9,5%)
Rata-rata	88,0%

Hasil analisis data memperlihatkan adanya perkembangan kemampuan koneksi matematis siswa, yang ditunjukkan oleh hasil pengukuran pada siklus II dengan capaian sebesar 88,0% adanya kenaikan dari siklus sebelumnya dengan batas skor maksimum 100. Maka di peroleh:

$$N\text{-Gain} = \frac{88,0 - 47,2}{100 - 47,2} = \frac{40,8}{52,8} = 77,2$$

Perolehan nilai N-Gain sebesar 77,2 dalam kategori tinggi mengindikasikan bahwa metode pembelajaran role playing memberikan dampak signifikan dan efektif terhadap berkembangnya kemampuan koneksi matematis siswa dalam memahami materi pembagian pada pembelajaran matematika.



Grafik.1 peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa

Berdasarkan data wawancara yang diperoleh dari siswa dengan variasi tingkat kemampuan, mulai dari tinggi hingga rendah, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berdampak positif terhadap pemahaman konsep pembagian sekaligus memperkuat kemampuan koneksi matematis siswa. Peserta didik yang berada pada tingkat kemampuan tinggi memiliki pemahaman konsep yang lebih kuat dan mendalam, ditandai dengan kemampuan mengaitkan konsep pembagian dengan berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari serta menghubungkannya dengan konsep matematika lain. Siswa dengan kemampuan sedang telah memahami konsep dasar pembagian dan menunjukkan peningkatan minat serta keaktifan belajar, meskipun

koneksi antar konsep dan kemampuan berhitung masih memerlukan penguatan. Sementara itu siswa dengan kemampuan rendah menunjukkan kemampuan yang masih terbatas, namun tetap merespon pembelajaran secara positif dan terbantu melalui aktifitas bermain peran, meskipun membutuhkan bimbingan guru secara intensif. Secara keseluruhan, pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu proses pemahaman konsep pembagian, meskipun berbeda Tingkat kemampuan siswa memengaruhi kedalaman pemahaman dan kemandirian dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

### b. Pembahasan

Analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berkontribusi secara efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada materi pembagian. Peningkatan tersebut terjadi karena model *role playing* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam situasi yang menyerupai konteks kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat

(Sri Wahyuni 2020) Temuan penelitian ini mendukung pandangan yang menegaskan bahwa pembelajaran matematika akan menjadi lebih bermakna apabila dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Namun, pada pelaksanaan siklus I, kemampuan belajar siswa masih berada pada kategori rendah karena siswa belum terbiasa menghubungkan pengalaman konkret dengan simbol-simbol matematika. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Hernawan et al. 2023) yang menyatakan bahwa salah satu kesulitan utama siswa dalam mempelajari materi pembagian terletak pada pemahaman konsep dan prinsip pembagian secara menyeluruh, bukan sekadar menghafal prosedur atau langkah-langkah penyelesaiannya.

Setelah dilakukan di siklus berikutnya siklus II, Kemampuan siswa dalam melakukan koneksi matematis menunjukkan peningkatan yang berarti. Siswa tidak hanya mampu menyelesaikan soal pembagian, tetapi juga memahami makna pembagian sebagai proses membagi sama rata dalam pembagian konteks. Hal ini mendukung pendapat (Irwan Rahmatulloh, Aldan

Aldiyansyah, and Lintang Alviandini 2024) bahwa kemampuan koneksi matematis berperan sebagai penghubung antara konsep matematika, pengalaman nyata, dan beragam representasi pembelajaran.

Di samping itu, penggunaan model pembelajaran *role playing* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan koneksi matematis, tetapi juga mendorong perkembangan sikap dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik dalam proses pembelajaran, aktif dalam diskusi, serta mampu bekerja sama secara efektif dalam kegiatan kelompok. Temuan ini sejalan dengan (Syifa et al. 2023) yang menegaskan bahwa penggunaan model *role playing* berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa serta membantu siswa memahami konsep matematika berdasarkan konteks kehidupan nyata.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil PTK menunjukkan bahwa “model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa kelas II MI Islamiyah Rowosari pada materi pembagian. Temuan observasi

memperlihatkan adanya lonjakan capaian belajar siswa, dari rata-rata 47,2% pada siklus I menjadi 88,0% pada siklus II. Perubahan tersebut didukung oleh nilai N-Gain sebesar 77,2% yang menunjukkan peningkatan pada kategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa semakin mampu menghubungkan konsep pembagian dengan konsep matematika lain serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa dan guru. Penggunaan model pembelajaran *role playing* memberikan kontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang bermakna karena mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui aktivitas bermain peran, siswa tidak terbatas pada penguasaan prosedural dalam menyelesaikan operasi pembagian, tetapi juga memahami makna konsep pembagian secara lebih mendalam, tetapi juga secara konseptual, sehingga mampu merepresentasikan konsep pembagian dalam berbagai bentuk, baik melalui benda konkret, cerita, maupun simbol. Aktivitas ini mendorong siswa berpikir kritis, kerja

sama, dan komunikasi yang berdampak positif terhadap peningkatan koneksi matematis".

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldan Aldiyansyah, Irwan Rahmatulloh, and Lintang Alviandini. 2024. "Modifikasi Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Strategi Tugas Dan Paksa Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa." *Student Research Journal* 2(1):73–82. doi: 10.55606/srjyappi.v2i1.960.
- Alfiana, E. 2023. "Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Berdasarkan Model Krulik Dan Rudnick Pada Materi Perbandingan Di Kelas VII SMP Negeri 1 Leces Proboli." 1–137.
- Anisa Astra Jingga1, Mardiyana2, Triyanto3. 2018. "Pendekatan Dan Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Revisi 2017 Yang Mendukung Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa." 5(3):286–99.
- Dian Kusumawati. 2025. "Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis Diorama 3D Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 SD N Tegalsari 5 Batang." 10.
- Hernawan, Muhamad, Eka Sari Setianingsih, and Iin Purnamasari. 2023. "Analisis Kesulitan Belajar Materi Pembagian Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wangunrejo 01."

- Pena Edukasia 2(1):27–33.
- Indriani, Nuri Dwi, and Mega Achdisty Noordyana. 2021. "Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending Dan Means Ends Analysis." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1(2):339–52. doi: 10.31980/plusminus.v1i2.906.
- Khotna Sofiyah, Ikrima Namira<sup>2</sup>, Ade Maulina Nasution<sup>3</sup>, Yuli. 2024. "Pentingnya Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8(12):52–58.
- Lebyana Norma Belinda<sup>1</sup>, Dede Margo Irianto<sup>2</sup>, Yeni Yuniarti<sup>3</sup>. 2023. "Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Matematika Pada Siswa Kelas 3." *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 9(1).
- Miftahul Jannah, and Miftahul Hayati. 2024. "Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1):40–54. doi: 10.29303/griya.v4i1.416.
- mu'alimin. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*.
- Muh, Sudarmo Priyo Nur, and Mariyanti Ika Lely. 2017. "Kemampuan Problem Solving Dengan Kesiapan Masuk Sekolah Dasar." *Psikologia : Jurnal Psikologi* 2(1):51.
- Rachmad Imam Muslim. 2012. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament."
- Sri Wahyuni. 2020. "Analisis Kesulitan Siswa Pada Mata Pelajaran Transformasi Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa." 55–62.
- Syifa, Ayu, Putri Fadilah, Ery Rahmawati, Tri Achmad, Budi Susilo, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2023. "PENERAPAN METODE ROLE PLAY TERHADAP KONEKSI." 270–79. doi: 10.26418/jvip.v15i2.60890.
- Wahyuni, Tamara Putri. 2023. "Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(5):3482–88. doi: 10.54371/jiip.v6i5.1756.
- Yulianto, Agus, Dian Nopitasari, Ihlasiani Permata Qolbi, and Rini Aprilia. 2020. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3(1):97–102. doi: 10.30605/jsgp.3.1.2020.173.