

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI BIJAK MEMAKAI UANG MELALUI
MODEL *ROLE PLAYING* PADA MURID KELAS II
SD NEGERI SUKUN 2 KOTA MALANG**

Erizka Firdani Arifianda¹, Andika Gutama², Ahmad Rifki Hidayat³

^{1,2} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SDN Sukun 2 Kota Malang

erizkafirdani@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the learning outcomes of second-grade students of Sukun 2 Elementary School, Malang City, in the Indonesian Language subject "Wise Use of Money" through the application of the Role Playing learning model. The main problems in this study are the low focus on learning, the activities of male students who tend to be less conducive, and classical cognitive learning outcomes that have not met the Minimum Completion Criteria (KKM). The research approach used is descriptive quantitative to measure the improvement in student learning outcomes. The study was conducted in two cycles using the Kemmis & McTaggart model which includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 29 second-grade students of Sukun 2 Elementary School, Malang City, consisting of 12 male students and 17 female students. Data collection instruments were learning outcome tests (cognitive evaluation) and student activity observation sheets. The results of the study showed a significant increase in classical learning outcomes. In the pre-cycle conditions, students' classical completion was 34.48%. After the interventions in Cycle I, the classical completion rate increased to 62.07%, and at the end of Cycle II, it jumped dramatically to 89.65%, with a class average score of 79.31. Thus, the implementation of the Role-Playing learning model has been quantitatively proven to be effective in improving learning outcomes in financial literacy in elementary schools.

Keywords: Learning Outcomes, Indonesian Language, Role-Playing, Wise Use of Money.

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas II SD Negeri Sukun 2 Kota Malang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi "Bijak Memakai Uang" melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya fokus belajar, aktivitas murid laki-laki yang cenderung kurang kondusif, serta hasil belajar kognitif klasikal yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan capaian hasil belajar murid. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis & McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah murid kelas II SDN Sukun 2 Kota Malang dengan jumlah 29 murid yang terdiri dari 12 murid laki-laki

dan 17 murid perempuan. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar (evaluasi kognitif) serta lembar observasi aktivitas murid. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar klasikal yang signifikan. Pada kondisi prasiklus, ketuntasan klasikal murid sebesar 34,48%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, ketuntasan klasikal naik menjadi 62,07%, dan pada akhir Siklus II melonjak drastis hingga mencapai 89,65% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 79,31. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* terbukti secara kuantitatif efektif meningkatkan hasil belajar materi literasi keuangan pada sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, *Role Playing*, Bijak Menggunakan Uang.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi landasan utama untuk perkembangan murid dalam membentuk kemampuan dasar. Jenjang ini tidak hanya berfungsi sebagai tahap awal dalam sistem pendidikan formal, melainkan juga sebagai tempat pembentukan susunan pengetahuan, keterampilan dasar, serta sikap adaptif yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. (Henita, N., Neviyarni, & Irdamurni. (2023). 8(2), n.d.)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran utama dalam pengembangan kemampuan komunikasi dan pemikiran secara nyata di tingkat dasar yaitu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, murid diorientasikan agar mampu memahami informasi secara kritis, mengungkapkan gagasan secara

runtut, serta menginternalisasi pemahaman nilai-nilai kehidupan praktis dalam kegiatan sehari-hari, termasuk pada materi fungsional seperti "Bijak Memakai Uang" (Purnamasari, I., & Suryani, 2024).

Namun, realitas empiris di kelas II SD Negeri Sukun 2 Kota Malang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia belum berlangsung secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar murid, khususnya murid laki-laki, menunjukkan pola keaktifan yang menyimpang dari fokus akademik selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan tersebut tercermin dari perilaku psikomotorik seperti sering berkeliling kelas tanpa tujuan, meninggalkan tempat duduk secara berulang, serta menunjukkan kurang focus saat guru menyampaikan materi secara ekspositori. Kondisi objektif ini

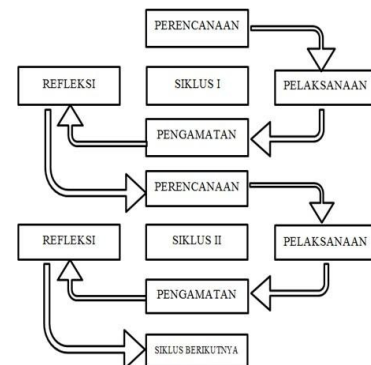
berakibat langsung pada iklim kelas yang kurang kondusif, berujung pada rendahnya pemahaman substansi materi serta pencapaian hasil belajar kognitif murid yang berada di bawah ekspektasi kurikulum.

Rendahnya hasil belajar murid disebabkan oleh dominasi strategi pengajaran yang bersifat searah (konvensional), di mana interaksi murid terhadap materi uang hanya bersifat teoritis-abstrak. Menghadapi masalah ini, diperlukan modifikasi model pembelajaran yang mampu memodifikasi pengetahuan pernyataan menjadi pengetahuan tindakan melalui simulasi sosial nyata. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dinilai sebagai alternatif solusi kuantitatif yang relevan. Melalui *Role Playing*, murid tidak sekadar menghafal arti tata cara mengelola uang, melainkan melakukan praktik langsung dan komunikasi langsung mengenai peran pembeli yang hemat, penjual yang jujur, maupun pengelola keuangan yang bijak. Berdasarkan deskripsi di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara kuantitatif efisien model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi "Bijak Memakai

Uang" pada murid kelas II SD Negeri Sukun 2 Kota Malang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain PTK didasarkan pada model siklus berulang dari Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan struktural yang sistematis, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), serta perefleksian (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang melalui dua siklus di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan (Kunandar, 2021)



Gambar 1. Model *Spiral* Kemmis dan McTaggart

Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas II SD Negeri Sukun 2, Kota Malang. Ruang lingkup penelitian terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi "Bijak Memakai Uang". Pemilihan subjek didasarkan pada temuan

observasi awal yang mengindikasikan rendahnya partisipasi aktif dan capaian belajar siswa, yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Penelitian dirancang dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahapan sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan model pembelajaran *Role Playing*, serta mengembangkan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran; siswa belajar secara berkelompok melalui kegiatan bermain peran jual beli alat tulis. Observasi dilaksanakan untuk memantau keaktifan, partisipasi, dan kerja sama siswa. Hasil refleksi dari setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Pada Siklus II, perbaikan mencakup penyempurnaan aturan permainan dan peningkatan intensitas bimbingan guru guna memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa secara merata.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non-tes. Teknik

tes menggunakan soal evaluasi berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap siklus guna mengukur capaian belajar kognitif siswa. Sementara itu, teknik non-tes mencakup observasi yang dilaksanakan dengan bantuan lembar pengamatan aktivitas siswa berskala 1–4, serta dokumentasi berupa foto dan catatan nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung..

Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata kelas menggunakan rumus : $\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$

Deskripsi :

$\bar{x}$ = skor rerata

$\sum xi$ = total seluruh nilai

n = jumlah data

serta persentase ketuntasan belajar klasikal memanfaatkan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Deskripsi :

P = Persentase Ketuntasan Siswa

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah semua murid

Analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi untuk menggambarkan tahapan pembelajaran secara menyeluruh, meliputi keaktifan siswa, interaksi kelompok,

dan keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* (Rahmawati, 2023).

Studi ini terbukti sukses jika paling sedikit 85% murid meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di akhir siklus. Perihal tersebut ditampilkan dengan naiknya skor rata-rata kelas serta tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 85% pada akhir siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas II SD Negeri Sukun 2 Kota Malang dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Bijak Memakai Uang Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa. Indikator keberhasilan ditetapkan melalui ketuntasan belajar klasikal minimal 85% dari seluruh siswa yang memperoleh nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal. ≥ 75 .

Siklus I

Dalam Siklus I siswa diperkenalkan dengan model Pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan jual beli dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–5 orang. Hasil observasi pertemuan pertama memperlihatkan sebagian siswa masih dalam tahap adaptasi. Pada pelaksanaan Siklus I, para siswa mulai dikenalkan dengan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) lewat simulasi jual-beli. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil campuran yang beranggotakan 4 sampai 5 orang. Strategi kelompok heterogen ini sengaja dipilih agar siswa yang sudah aktif bisa ikut membantu dan menuntun temannya yang masih pemalu atau pasif. Melalui kegiatan ini, siswa diajak mempraktikkan langsung bagaimana cara berkomunikasi yang baik sekaligus belajar menggunakan uang secara bijaksana.

Namun, karena model ini merupakan hal baru bagi mereka, proses belajar pada pertemuan pertama tidak langsung berjalan mulus. Berdasarkan hasil pengamatan, suasana kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih bingung dan berada dalam tahap adaptasi dengan aturan

permainan. Akibatnya, diskusi di dalam kelompok belum bisa berjalan secara optimal. Banyak siswa yang masih malu-malu untuk berbicara atau bingung dengan peran mereka masing-masing. Guru pun harus bekerja ekstra keras untuk berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain demi menjelaskan ulang aturan mainnya.

Memasuki pertemuan kedua, kondisi di dalam kelas syukurlah mulai berubah ke arah yang lebih baik. Tingkat keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar terlihat mengalami peningkatan. Anak-anak mulai mengerti tugas mereka, baik yang berperan sebagai penjual maupun pembeli. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena mereka mulai menikmati proses belajar sambil bermain ini.

Meskipun demikian, peneliti mencatat masih ada kendala yang muncul, yaitu sebagian siswa tampak kurang percaya diri saat harus berbicara atau memperagakan peran mereka di depan teman-temannya. Rasa canggung inilah yang membuat kemampuan berbahasa mereka belum keluar secara maksimal. Semua kekurangan pada Siklus I ini—mulai dari masalah adaptasi aturan

hingga rasa kurang percaya diri—menjadi catatan penting bagi guru untuk melakukan perbaikan pada Siklus II. terhadap aturan permainan sehingga diskusi kelompok belum berjalan optimal. Pada pertemuan kedua kondisi membaik; keterlibatan siswa meningkat meskipun sebagian masih kurang percaya diri. Hasil belajar Siklus I dirangkum oleh Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Aspek	Pert. 1	Pert. 2	Peningkatan	Target
Rata-rata Kelas	70,38	76,15	5,77	≥ 75
Siswa Tuntas	8 siswa	17 siswa	+9 siswa	≥ 24 siswa
Ketuntasan Klasikal	30,77 %	65,38 %	+34,61 %	≥ 85%

Berdasarkan Tabel 1 rata-rata kelas meningkat dari 70,38 pada Pertemuan 1 menjadi 76,15 pada Pertemuan 2, dengan ketuntasan klasikal naik dari 30,77% menjadi 65,38%. Capaian ini belum memenuhi target 85% yang nantinya studi diteruskan ke Siklus II. Refleksi Siklus I mengidentifikasi empat kelemahan utama yaitu tata cara bermain peran jual beli belum dipahami merata, bimbingan guru belum terdistribusi merata dan diskusi kelompok belum

efektif. Perbaikan yang ditetapkan meliputi panduan tata cara bermain peran dan bimbingan guru lebih maksimal.

Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II, seluruh perbaikan yang didapatkan dari hasil evaluasi dan refleksi pada siklus sebelumnya langsung diterapkan secara nyata di dalam kelas. Salah satu langkah perbaikan yang dilakukan oleh guru adalah dengan membagikan lembar panduan tentang tata cara dan aturan main bermain peran kepada setiap kelompok. Langkah ini diambil agar siswa tidak lagi merasa kebingungan mengenai apa yang harus mereka lakukan. Selain itu, guru juga mengubah strategi mengajar dengan lebih aktif berjalan berkeliling kelas untuk memantau situasi, memberikan bimbingan langsung, serta membantu anak-anak yang masih merasa kesulitan.

Melalui penerapan perbaikan-perbaikan tersebut, hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan positif yang sangat besar pada atmosfer belajar di kelas. Suasana kelas menjadi jauh lebih tertata dan kondusif. Temuan di lapangan membuktikan bahwa hampir seluruh

siswa kini dapat menunjukkan partisipasi yang sangat aktif dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang pada Siklus I masih terlihat malu-malu dan pasif, sekarang sudah berubah menjadi lebih berani dan percaya diri saat memperagakan peran mereka dalam simulasi jual-beli alat tulis ini.

Tidak hanya itu, kemampuan komunikasi dan interaksi sosial antaranggota kelompok juga mengalami peningkatan yang luar biasa. Anak-anak terlihat saling bekerja sama dengan kompak, tidak lagi canggung saat menawarkan barang dagangan, dan lebih teliti ketika menghitung uang mainan. Pendekatan guru yang memberikan bimbingan secara merata ke setiap sudut kelas terbukti sukses memicu rasa percaya diri siswa.

Hasil belajar Siklus II dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Pert. 1	Pert. 2	Peningkatan	Target
Rata-rata Kelas	77,5	79,31	7,31	≥ 75
Siswa Tuntas	22 siswa	25 siswa	+3 siswa	≥ 24 siswa
Ketuntasan Klasikal	84,62 %	96,15 %	+11,53 %	≥ 85%

Tabel 2 memperlihatkan peningkatan signifikan pada Siklus II. Rata-rata kelas mencapai 79,31 dengan ketuntasan klasikal 96,15% melampaui target 85%. Hanya dua siswa yang belum mencapai KKM sehingga penelitian dinyatakan berhasil. Perbandingan hasil belajar antarsiklus ditampilkan oleh Tabel 3.

Tabel 3 Komparasi Hasil Belajar Antarsiklus

Aspek	Siklus 1 Pert. 1	Siklus 1 Pert. 2	Siklus 2 Pert. 1	Siklus 2 Pert. 2
Rata-rata	70,38	76,15	77,5	79,31
Siswa Tuntas	8	17	22	28
Ketuntasan Klasikal	30,77 %	65,38 %	84,62 %	96,15 %

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 3, terlihat adanya tren peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan secara bertahap dari 70,38 menjadi 79,31, dengan selisih peningkatan sebesar 8,93 poin. Sementara itu, persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat sebesar 65,38 poin persen, yakni dari 30,77% menjadi 96,15%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* secara berkelanjutan terbukti

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terbukti sangat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten. Hal ini terlihat jelas dari melonjaknya persentase ketuntasan belajar klasikal siswa, yang awalnya hanya 30,77% pada awal pertemuan, naik drastis menjadi 96,15% di akhir siklus. Angka ini sudah jauh melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 85%. Peningkatan hasil belajar yang diraih siswa ini sejalan dengan teori hasil belajar kognitif dari (Ormrod, 2022) yang menjelaskan bahwa proses belajar anak bergerak mulai dari mengingat materi, memahami konsep, hingga akhirnya mampu mempraktikkannya langsung dalam kehidupan. Lewat model ini, kesulitan belajar yang dialami siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bisa berkurang dari siklus ke siklus.

Jika kita lihat di lapangan, perubahan besar ini terjadi karena aktivitas bermain peran mampu mengubah suasana kelas. Kelas yang tadinya pasif karena guru terlalu banyak berceramah, berubah menjadi

ruang simulasi sosial yang seru dan penuh interaksi. Di sini, siswa tidak lagi diminta menghafal teori yang membosankan tentang cara mengatur uang. Sebaliknya, mereka langsung merasakan pengalamannya secara nyata dengan berperan menjadi penjual yang jujur, pembeli yang hemat, atau pengelola uang yang bijak. Aktivitas fisik dan emosional dalam simulasi jual-beli alat tulis ini terbukti ampuh mengusir rasa jenuh, membuat siswa jauh lebih fokus, serta berhasil menertibkan siswa laki-laki yang tadinya suka ramai sendiri dan kurang kondusif saat jam pelajaran.

Melalui kerja kelompok kecil yang sengaja dibuat beragam, siswa juga diajak untuk saling bekerja sama, berdiskusi, dan memahami materi literasi keuangan ini secara langsung. Hasil evaluasi di setiap akhir siklus membuktikan bahwa pemahaman siswa tentang materi "Bijak Memakai Uang" menjadi semakin kuat seiring dengan semakin jelasnya aturan permainan serta bimbingan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, metode belajar sambil melakukan (*learning by doing*) ini sukses membuktikan bahwa materi Bahasa Indonesia bisa diajarkan dengan cara yang tidak hanya

mendongkrak nilai di atas kertas, tetapi juga sangat menyenangkan dan membekas lama di ingatan anak-anak (Pratiwi, 2024).

Dari sisi perkembangan anak, keberhasilan ini terjadi karena anak usia SD (kelas II) memang masih berpikir secara konkret. Mereka membutuhkan contoh nyata untuk memahami sebuah konsep. Materi "Bijak Memakai Uang" pada dasarnya adalah ilmu komunikasi praktis untuk sehari-hari, bukan sekadar teks bacaan biasa. Melalui *Role Playing*, kata-kata baru seperti "kebutuhan", "keinginan", "hemat", dan "transaksi" tidak lagi menjadi hafalan mati di buku paket, melainkan menjadi bahasa yang mereka gunakan langsung saat bermain peran dengan temannya. Kesimpulannya, model *Role Playing* ini adalah paket lengkap yang berhasil memperbaiki nilai pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa lewat cara yang paling dekat dengan dunia mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas II SD Negeri Sukun 2 Kota

Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terbukti sangat efektif dan sukses dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi fungsional "Bijak Memakai Uang". Peningkatan capaian akademis siswa terlihat sangat konsisten dari waktu ke waktu. Berdasarkan data nyata di lapangan, persentase ketuntasan belajar klasikal siswa melonjak sangat drastis, dari yang awalnya hanya sebesar 30,77% pada pertemuan pertama Siklus I, naik menjadi 65,38% pada pertemuan kedua, dan akhirnya melesat tinggi hingga mencapai 96,15% pada akhir Siklus II. Rata-rata nilai kelas juga mengalami kenaikan bertahap yang signifikan dari angka 70,38 menjadi 79,31. Pencapaian akhir ini membuktikan bahwa hampir seluruh siswa telah berhasil lulus KKM dan hasilnya sudah jauh melampaui target indikator keberhasilan klasikal yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu sebesar 85%.

Di samping mendongkrak nilai kognitif murid di atas kertas, metode bermain peran melalui simulasi aktivitas transaksi jual-beli alat tulis ini juga membawa dampak positif yang

besar terhadap pengelolaan kelas. Model pembelajaran ini sukses mengubah suasana kelas yang tadinya pasif akibat dominasi metode ceramah searah, menjadi sebuah ruang simulasi sosial yang sangat seru, ceria, dan berpusat pada siswa. Murid-murid menjadi lebih mudah memahami konsep literasi keuangan secara nyata melalui metode belajar sambil melakukan (*learning by doing*) yang sangat sesuai dengan tahap perkembangan berpikir konkret anak seusia mereka. Selain itu, keterlibatan aktivitas fisik yang teratur dalam permainan ini terbukti ampuh membuat murid laki-laki yang tadinya suka ramai sendiri dan kurang kondusif menjadi jauh lebih tertib, tenang, serta fokus selama jam pelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Henita, N., Neviyarni, & Irdamurni. (2023). 8(2), 115-124. (n.d.). *Pembentukan kemampuan dasar dan komunikasi melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,.
- Purnamasari, I., & Suryani, E. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Fungsional untuk*

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1), 78-92.
- Kunandar, D. R. (2007). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Guru Profesional. *Jakarta: Rajawali Pers*, 2(2), 7911–7915.
- Purnamasari, I., & Suryani, E. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Fungsional untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1), 78-92.
- Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Fungsional Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(1), 78-92.
- Ormrod, J. E., & Jones, B. D. (2022). *Essentials of Educational Psychology: Big Ideas To Guide Effective Teaching* (6th ed.). Pearson.
- Pratiwi, A., & Setiawan, H. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan melalui Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 12(1), 45-58.
- Rahmawati, L., & Hidayat, T. (2023). Analisis Kualitatif Keterlaksanaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keaktifan dan Interaksi Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(2), 115-126.