

Efektivitas model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif aritmatika sosial pada materi uang dan perdagangan kelas v sekolah dasar

F. S. Burhanudin^{1*}, Joko Daryanto², and Sandra Bayu Kurniawan.³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa tengah, 57146, Indonesia

[*fathsab313@gmail.com](mailto:fathsab313@gmail.com)

Abstract. *Social Arithmetic combines arithmetic with social contexts, emphasizing understanding and applying arithmetic principles in daily life and social situations. This study examines the effectiveness of the Role Playing learning model on cognitive learning outcomes in Social Arithmetic, focusing on money and trade topics among grade V students in Gugus Menur, Miri, Sragen. The research employs an experimental method with a quantitative approach, utilizing a control group pretest-posttest design. The population consists of all grade V students in Gugus Menur, with samples from two experimental and two control schools. Data analysis includes hypothesis testing using independent sample t-tests and n-gain tests. The findings show significant differences in cognitive understanding between the Role Playing and Think Pair Share (TPS) learning models after treatment. The Role Playing model is more effective than conventional learning, with a standard gain score of 0.50 (moderate) for the experimental class and 0.19 (low) for the control class. In conclusion, the Role Playing model significantly improves cognitive learning outcomes in Social Arithmetic compared to the TPS model among grade V students.*

Kata kunci: *learning outcomes, Role Playing, social arithmeti, Elementary School*

1. Pendahuluan

Sebuah ide matematika yang disebut “aritmatika sosial” menggabungkan aspek aritmatika dengan konteks sosial. Hal ini berkaitan dengan pemahaman dan penerapan prinsip aritmatika yang digunakan dalam situasi sosial dan sehari-hari. Gagasan tentang Penghitungan Angka Sosial berkaitan dengan sejarah, kemajuan, dan relevansi dalam lingkungan sosial. [1] Salah satu mata pelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari adalah ilmu hitung sosial yang meliputi pemahaman nilai dari suatu barang, nilai harga jual beli, persentase dari untung dan rugi, serta topik terkait lainnya. [2]

Indonesia merupakan negara yang unik karena memiliki ciri khas yaitu banyak memiliki keragaman dari budaya, suku bangsa, agama, hingga aliran-aliran kepercayaan [3]. Setiap siswa memiliki kesulitan yang berbeda setiap individu. Soal cerita dan non cerita merupakan contoh soal yang dapat digunakan sebagai tolak ukur kemampuan matematika [4]. Kesulitan yang dialami setiap individu dapat memungkinkan siswa melakukan kesalahan dan kekeliruan dalam menyelesaikan persoalan. Kesalahan dan kekeliruan dalam menyelesaikan persoalan berdampak dalam hasil belajar kognitif siswa. Hasil dari belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar atau melakukan kegiatan belajar langsung sehingga nantinya menjadi tolak ukur guru dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan mengetahui perkembangan siswa dalam menangkap materi yang diajarkan. Hasil belajar merupakan seberapa besar penguasaan materi pelajaran

yang diperoleh dan dikuasai peserta didik setelah dilakukan kegiatan belajar dan mereka mendapatkan pengalaman belajarnya secara langsung [5]. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal menurut para ahli. Motivasi belajar, kemampuan, minat, sikap, dan IQ siswa merupakan contoh faktor internal [6]. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh dari lingkungan luar seperti lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga [6]. Siswa yang mendapat perhatian baik dari orang tua cenderung mencapai hasil belajar yang optimal. Dampak yang signifikan terhadap hasil belajar dapat diberikan oleh model pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan aktif. Lingkungan sekolah juga memainkan peran penting. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang dipilih oleh guru menjadi sangat penting karena berpengaruh langsung pada keberhasilan proses pembelajaran. Model yang dipilih akan mempengaruhi cara siswa memahami materi, berinteraksi dalam kelas, dan mengembangkan keterampilan mereka, sehingga menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemampuan guru dalam menyajikan materi, interaksinya dengan siswa, dan kreativitasnya dalam menyajikan materi, semuanya merupakan faktor eksternal yang ada di lingkungan sekolah [7].

Kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan tiga komponen utama hasil belajar secara keseluruhan [8]. Dalam konteks pembelajaran materi Aritmatika Sosial di sekolah, hasil belajar biasanya diukur dengan fokus pada ranah kognitif. Hal ini karena keakuratan hasil belajar matematika sangat terkait dengan aspek kognitif, yang diukur melalui tes untuk menilai kemampuan, pemahaman, dan penguasaan materi siswa [9]. Tes merupakan sebuah alat atau prosedur yang sistematis dan objektif, dirancang untuk mengumpulkan data secara cepat dan akurat [10]. Namun hasil belajar kognitif aritmatika sosial siswa masih rendah. Pada bulan Oktober 2023 telah dilakukan observasi awal berupa wawancara yang dilaksanakan di salah 2 Sekolah Dasar Negeri di Gugus Menur, Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen. Nilai rata-rata pretes berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu antara 15 sampai 65, sedangkan KKM kelas V adalah 70. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa siswa masih kurang berminat terhadap uang dan berdagang, pembelajaran masih bersifat guru-terpusat, dan siswa tidak berpartisipasi aktif. Selain itu, orang tua juga belum mampu mendukung pembelajaran Aritmatika Sosial anaknya karena model pembelajaran yang digunakan bersifat rutin.

Fase pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar dibagi menjadi tiga bagian yaitu fase A, fase B, dan fase C [11]. Hasil pembelajaran pada akhir Tahap C meliputi kemampuan membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, dan mengurutkan bilangan sampai dengan satu juta, serta kemampuan menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan uang. Pemanfaatan uang dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat tukar jual beli tercakup dalam materi Aritmatika Sosial untuk siswa kelas V, sesuai dengan tahapan operasional tertentu yang dilaluinya. Siswa dapat berlatih menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan membantu mereka menjadi lebih sadar akan nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri serta orang lain berkat role play model. Model pembelajaran Role Playing mengajarkan siswa memainkan peran dalam berbagai situasi pembelajaran melalui dramatisasi. [12].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Lutfiana Ristianisa (2020) menunjukkan bahwa model *Role Playing* meningkatkan keterampilan berbicara siswa lebih efektif dibandingkan model *Think-Pair-Share*. Kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV berbeda secara signifikan, dengan nilai t-value sebesar 6,695 dan p-value sebesar 0,000-0,05 [13]. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Mayto Siregar (2021) menunjukkan hasil di mana nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, yaitu 2,283 dibandingkan dengan 2,131. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a). Kesimpulannya adalah bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa terhadap pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 101213 Baringin [14].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Delfiana Cibro (2022), untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman konsep matematis menggunakan metode Role Playing pada materi relasi dan fungsi, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,688617, yang jauh melebihi nilai t tabel yang sebesar 1,674689. Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel, hipotesis diterima. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa metode Role Playing secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di SMP Swasta Harapan Mekar Medan pada materi relasi dan fungsi di kelas VIII. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berkontribusi positif terhadap pemahaman matematis siswa, membuktikan

efektivitas metode tersebut dalam konteks pembelajaran matematika [15]. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk menilai keefektifan model Role Playing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V Gugus Menur dan implementasinya pada materi uang dan perdagangan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian dengan eksperimen merupakan pendekatan dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dampak perlakuan terhadap variabel dependen secara sistematis, serta mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dengan akurat. Metode ini fokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan terukur, dan ditandai dengan adanya kelompok kontrol [1]. Dalam penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode penelitian jenis eksperimen. Keseluruhan langkah penelitian ini, yang diawali dari pengumpulan data lapangan kemudian dianalisis dan penyajian hasil, dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group design*. Terdapat dua kelompok dalam desain penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 2 kelas dan kelas kontrol yang terdiri dari 2 kelas. Dilakukan pretest terlebih dahulu untuk melihat bagaimana kemampuan awal siswa. Setelah mendapat perlakuan pada kedua kelas, akan diberikan posttest. subjek dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus Menur, salah satu dari enam Gugus yang ada di Kecamatan Miri. Pengambilan sampel secara *cluster random sampling* adalah metode pengambilan sampel yang digunakan dan dapat diterapkan dengan baik pada populasi besar seperti di wilayah, provinsi, atau kabupaten [16]. Sampel dalam penelitian yang dilakukan terdiri dari dua sekolah untuk kelompok kontrol dan dua sekolah untuk kelompok eksperimen.

Hasil belajar Aritmatika Sosial menjadi variabel terikat dalam penelitian ini. Para peneliti menggunakan tes tertulis yang berhubungan dengan Uang dan Perdagangan untuk mengukur hasil pembelajaran ini. Pengambilan nilai dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* untuk mengevaluasi kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah penerapan berbagai model pembelajaran. Kemudian *posttest* adalah untuk menilai dampak model *Role Playing* dan *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar Aritmatika Sosial siswa. Nilai skala rasio yang diperoleh dari kedua pengujian ini dapat digunakan dalam analisis yang lebih mendalam dan informatif.

Untuk mengevaluasi efektivitas model Role Playing, uji t sampel independen dan uji N-gain digunakan sebagai metode analisis data. Uji normalitas, homogenitas, dan keseimbangan merupakan langkah uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis [17].

Sebelum melaksanakan pembelajaran perlu diketahui bahwa terdapat kendala dalam melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing yaitu (a) Guru masih kurang dalam penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, (b) Guru masih kurang dalam memberikan kesimpulan terhadap jalannya kegiatan belajar dengan metode pembelajaran *role playing*, (c) Masih terdapat beberapa siswa yang menolak jika diberi peran pada kegiatan *role playing* karena takut dan malu, (d) Siswa yang tidak mendapatkan giliran bermain peran tidak memperhatikan jalannya kegiatan justru ramai sendiri, (e) Tidak ada siswa yang mau menyampaikan hasil pengamatan [18].

3. Hasil dan Pembahasan

a) Hasil penelitian

Untuk kelompok eksperimen, dua sekolah SDN Jeruk 2 dan SDN Brojol 1 dipilih melalui metode *cluster random sampling*. Sedangkan SDN Jeruk 1 dan SDN Geneng 1 menjadi dua sekolah yang menjadi kelompok kontrol. Tes terdiri dari 14 soal pilihan ganda yang telah dievaluasi reliabilitasnya dalam menilai hasil belajar kognitif siswa. Setelah dilakukan tes awal, nilai rata-rata dari *pretest* kelas eksperimen dengan memiliki jumlah 35 siswa adalah 58,98 dengan standar deviasi 13,56. Dengan variansi sebesar 184,09, nilai terendah dari kelas ini sebesar 35,71, dan nilai tertinggi sebesar 85,71. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* 31 siswa yang berada di kelas kontrol adalah 55,07 dengan standar deviasi 11,54. Dengan variansi sebesar 133,31, nilai terendah dari kelas kontrol sebesar 35,71, dan nilai tertinggi dari kelas kontrol sebesar 78,57.

Sedangkan dalam tes akhir atau *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 78,57 kemudian nilai standar deviasi yaitu 12,61, memiliki nilai variansi 159,06, kemudian untuk nilai terendah adalah 50 dan nilai tertingginya adalah 100. Hasil *posttest* yang didapatkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 63,36 kemudian pada standar deviasi sebesar 12,19, lalu pada variansinya

memiliki nilai 148,78, pada kelas kontrol terdapat nilai terendah sebesar 42,86, dan nilai yang tertinggi yaitu 85,71.

1) Uji prasyarat

Uji Normalitas dilaksanakan sebagai uji prasyarat yang memiliki tujuan untuk mengetahui sebaran dari data suatu kelompok atau variabel mengikuti sebaran normal dan dapat dilakukan uji statistik yang sesuai, parametrik atau non parametrik. Nilai Lhitung harus lebih rendah dari Ltabel agar data dianggap normal. Setelah dilakukan uji normalitas maka didapatkan hasil bahwa nilai Lhitung pada *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 0,125 lebih kecil dari Ltabel 0,161, dan nilai Lhitung pada *pretest* kelas kontrol sebesar 0,121 lebih kecil dari Ltabel 0,159. Nilai Lhitung *posttest* kelompok eksperimen sebesar 0,1 lebih kecil dari Ltabel 0,149, sedangkan nilai Lhitung *posttest* kelompok kontrol sebesar 0,115 memiliki nilai lebih kecil dari Ltabel 0,159. Hasilnya, distribusi normal data sebelum dan sesudah tes di kedua kelas dapat disimpulkan.

Uji homogenitas merupakan pengujian selanjutnya. Pada uji homogenitas didapatkan nilai 0,406 untuk *pretest* sedangkan dalam nilai Sig sebesar 0,986 untuk *posttest*. Karena kedua nilai tersebut lebih tinggi dari tingkat kesalahan 0,05, sehingga dapat ditarik kesimpulan sampel data dari kedua kelas berdistribusi homogen atau seragam. Sebelum perlakuan dimulai, dilakukan uji keseimbangan untuk melihat apakah kemampuan kelompok eksperimen dan kontrol sama. Uji ini menggunakan uji *Independent-samples t-test* dengan tingkat signifikansi 0,05.

Tabel 1. Uji independent-samples t-test

Persamaan Variasi	Uji Levene		Uji T	
	F	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
Diasumsikan	0,701	0,406	1.252	0,215
Tidak Diasumsikan			1.265	0,211

Uji selanjutnya adalah uji keseimbangan yang merupakan tes ketiga. Uji keseimbangan diambil dari data nilai awal *pretest*, dan nilai Sig. 0,215. Nilai Sig. Dari uji keseimbangan Lebih dari 0,05 maka dari hasil tersebut disimpulkan, kelas eksperimen pada penelitian ini dengan jumlah 35 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 31 siswa tersebut memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan.

2) Hasil Uji Hipotesis

Peneliti mempunyai landasan yang kuat untuk melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pengujian hipotesis. Hasil uji data tes sebelum diberi perlakuan atau *pretest* dan data tes setelah diberikan perlakuan atau *posttest* pada uji normalitas menunjukkan kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi secara normal, dan homogenitas dari kedua kelas bahwa data tersebar secara homogen. Untuk menguji hipotesis berdasarkan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan *Uji Independent Sample T Test* dan uji N-gain.

a. Pengujian Hipotesis Pertama

Uji Independent Sampel T Test digunakan dengan tujuan untuk menguji hipotesis dengan menganalisis hasil *posttest*, guna menentukan setelah diberikan perlakuan apakah dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan pada hasil belajar pada Aritmatika Sosial materi uang dan perdagangan.

Tabel 2. Data Hasil Uji Hipotesis Pertama

Persamaan Variasi	Uji Levene		Uji T	
	F	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
Diasumsikan	0,937	0,337	2.092	0,040
Tidak Diasumsikan			2.111	0,039

Berdasarkan Tabel 1, nilai Sig. dari uji t pada uji prasyarat memiliki nilai dari 0,05 yang menunjukkan hasil dari uji keseimbangan tidak terdapat perbedaan signifikan dari kedua kelas. Namun, setelah diberikan perlakuan, nilai Sig. pada uji t menjadi 0,04, yang berarti memiliki nilai lebih kecil dari 0,05, sehingga disimpulkan adanya perbedaan dalam nilai hasil belajar kognitif kedua kelas.

b. Pengujian Hipotesis Kedua

Untuk menguji hipotesis setelah diberikan perlakuan hipotesis kedua diuji menggunakan N-Gain. Tabel 3 menampilkan hasil perhitungan N-Gain

Tabel 3. Data Hasil Uji Hipotesis Kedua

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>Standart Gain</i>	Keterangan
Eksperimen	58,98	78,57	0,5029	Sedang
Kontrol	55,07	63,36	0,1919	Rendah

Analisis standar gain menunjukkan nilai 0,5029 untuk kelas eksperimen, mengindikasikan bahwa model *Role Playing* tergolong efektif dengan pengkategorian sedang. Sebaliknya, nilai besaran standar gain dari kelas kontrol adalah 0,1919, sehingga penggunaan model *Think Pair Share* (TPS) kurang efektif. Berdasarkan Tabel 3, model *Role Playing* terbukti lebih unggul dibandingkan model *Think Pair Share* (TPS) dalam hal pengaruh pemahaman kognitif dari siswa.

b) Pembahasan

Setelah dilaksanakan penelitian yang memiliki tujuan menilai seberapa efektif penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis *Role Playing* hasil belajar kognitif Aritmatika Sosial pada materi uang dan perdagangan di kelas V pada jenjang Sekolah Dasar di Gugus Menur Miri tahun 2023. Berdasarkan uji hipotesis, berikut adalah kesimpulan dari hasil penelitian:

➤ **Terdapat perbedaan pemahaman kognitif siswa pada model pembelajaran *Role Playing* dan *Think Pair Share*(TPS) setelah diberi perlakuan.**

Analisis kedua terhadap hipotesis pertama dilakukan dengan mengevaluasi nilai posttest dari kedua kelas sampel setelah pengujian prasyarat selesai. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Sig sebesar 0,04, nilai dari uji T menunjukan lebih rendah dari taraf signifikansi sebesar 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif jenis *Think Pair Share* (TPS) dan jenis *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang berbeda dalam Aritmatika Sosial materi uang dan perdagangan di kelas V SD.

➤ **Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* memiliki efektivitas lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.**

Jika dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya pada topik uang dan perdagangan, model *Role Playing* menunjukkan pengaruh yang cukup signifikan terhadap nilai hasil belajar aspek kognitif pada siswa Sekolah Dasar di Gugus Menur. Untuk mendukung kesimpulan ini, digunakan uji N-Gain untuk menghitung berapa rata-rata skor pada pengambilan nilai dalam *pretest* dan pengambilan nilai pada *posttest* di kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dan kelas kontrol menggunakan model *Think Pair Share* (TPS). Berdasarkan perhitungan N-Gain yang tercantum dalam Tabel 3, kelas eksperimen pada penelitian ini mendapatkan nilai N-Gain memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai uji N-Gain yang didapatkan oleh kelas eksperimen yaitu 0,5, yang termasuk kategori sedang. Sebaliknya, pada kelas kontrol hanya mendapatkan nilai N-Gain 0,19, sehingga tergolong pada kategori yang rendah.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Terdapat perbedaan antara kedua kelas secara signifikan dalam dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* dibandingkan dengan model *Think Pair Share* (TPS) pada nilai hasil belajar kognitif Aritmatika Sosial materi uang dan perdagangan di kelas V sekolah dasar di Gugus Menur. Kesimpulan didapatkan dari hasil pengujian uji t sebesar nilai 0,040. Sehingga sesuai dengan penelitian terdahulu.
2. Efektivitas antara penggunaan model kooperatif *Role Playing* dengan penggunaan model kooperatif *Think Pair Share* (TPS) juga menunjukkan perbedaan signifikan. Analisis uji N-Gain mengungkapkan bahwa siswa kelas V yang diberi pembelajaran dengan model jenis *Role Playing*

menunjukkan hasil belajar kooperatif dengan nilai N-Gain lebih tinggi apabila dibandingkan pembelajaran dengan model *Think Pair Share* (TPS). Kelas eksperimen menerapkan model *Role Playing* mendapatkan nilai N-Gain dengan nilai 0,50 sehingga digolongkan kedalam pengkategorian sedang, sedangkan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) mendapatkan nilai N-Gain 0,19 yang termasuk kedalam pengkategorian rendah.

5. Referensi

- [1] Hudiono Dan Dian Ahmad Budi Satria B 2013 TAHAPAN PENYELESAIAN SOAL ARITMETIKA SOSIAL DITINJAU DARI TAHAPAN O'NEIL BERDASARKAN TINGKAT KEMAMPUAN SISWA SMP *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan*
- [2] Pitriani Y and Ocktaviaini N N 2020 Kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi aritmatika sosial menurut polya *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* **9** 287–98
- [3] Yarinap J, Mahfud H and Adi F P 2020 Penerapan model role playing untuk meningkatkan pengetahuan konsep bhineka tunggal ika pada siswa kelas V sekolah dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **8** 1–4
- [4] Galuh S, Kurniawan S B and Budiharto T 2022 Analisis kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika tentang operasi hitung pecahan kelas v sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **10** 7–12
- [5] Primayana K H, Lasmawan I W and Adnyana P B 2019 Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari minat outdoor pada siswa kelas IV *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia* **9** 72–9
- [6] Astiti N D, Mahadewi L P P and Suarjana I M 2021 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA *Mimbar Ilmu* **26** 193–203
- [7] Nortvig A-M and Christiansen R B 2017 Institutional collaboration on MOOCs in education—A literature review *International Review of Research in Open and Distributed Learning* **18** 306–16
- [8] Arifudin O 2022 Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis) *Bandung: Widina Bhakti Persada*.
- [9] Maulidya N S and Nugraheni E A 2021 Analisis hasil belajar matematika peserta didik ditinjau dari self confidence *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* **5** 2584–93
- [10] DR HA Rusdiana M M and Ratnawulan E 2022 *Manajemen Kurikulum: Konsep Prinsip dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (ARSAD PRESS)
- [11] MAULANA R 2021 Merdeka Belajar
- [12] Wiyanti S 2016 Panduan Pelaksanaan Praktikum BK Kelompok *Surakarta: UNS*
- [13] Ristianisa L and Suhardi S 2021 Role-Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students *International Journal of Elementary Education* **5** 191–7
- [14] S.N. Mayto 2021 PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (Bermain Peran) PELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 101213 BARINGIN KECAMATAN SIPIROK KABUPATEN TAPANULI SELATAN T.P 2020/2021 *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* 64–5
- [15] Cibro D 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Play Role Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di SMP Swasta Harapan Mekar Medan *Sumatra Utara: Univrsitas Muhammadiyah Sumatra Utara*. 36–7
- [16] Talika F T 2016 Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta. Sendjaja
- [17] Arikunto S 2013 Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek *Jakarta: Rineka Cipta*
- [18] Hidayatika R F and Mahfud H 2022 Penerapan metode role playing untuk meningkatkan pemahaman materi upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas v sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **11** 5