

KAJIAN LITERATUR TENTANG MODEL ROLE PLAY DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG PADA PESERTA DIDIK KELAS IV

Roselia Puji Lestari *¹

Feni Nur Afifah ²

Siti Lailatul Ulya ³

Aines Nisma Zustiani ⁴

Aryadi Nursantoso ⁵

^{1,2,3,4,5}, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an

*e-mail: roseliapujilestari0613@gmail.com¹, feninurafifah163@gmail.com², ulyalailatul25@gmail.com³, nizamzustiani@gmail.com⁴, aryadi@unsig.ac.id⁵

Abstrak

Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi bangun ruang, masih sering dipersepsikan sulit oleh peserta didik karena karakteristik materinya yang abstrak. Kondisi tersebut menuntut penggunaan model pembelajaran yang mampu menyajikan konsep secara konkret dan bermakna. Dalam pelajaran matematika, metode *Role Play* merupakan salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis konsep dan karakteristik model *Role Play*, karakteristik pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas IV, bentuk penerapan *Role Play* dalam pembelajaran matematika, serta kelebihan dan keterbatasannya berdasarkan kajian literatur dan hasil penelitian terdahulu. Studi literatur menjadi metode yang dipilih dalam penelitian ini dengan menelaah berbagai sumber yang relevan. Hasil kajian menyatakan bahwa model *Role Play* dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang, keaktifan belajar, serta kemampuan berpikir konkret peserta didik kelas IV SD, meskipun memiliki keterbatasan dalam pengelolaan waktu dan kesiapan peserta didik.

Kata Kunci: *Role Play*, pembelajaran matematika, bangun ruang, sekolah dasar.

Abstract

Mathematics instruction at the elementary school level, particularly in learning three-dimensional geometric concepts, is frequently regarded as challenging by students due to the abstract nature of the material. This situation highlights the need for instructional models that can transform abstract concepts into concrete and meaningful learning experiences. One instructional approach considered suitable for this purpose is the Role Play learning model. This article aims to examine in depth the concept and characteristics of the Role Play model, the features of mathematics learning related to spatial geometry in fourth-grade elementary classrooms, various forms of Role Play implementation in mathematics instruction, as well as its strengths and limitations based on previous studies and literature findings. A literature review method was employed by analyzing relevant academic sources. The findings indicate that the Role Play model contributes positively to students' understanding of three-dimensional geometry concepts, learning engagement, and concrete thinking abilities among fourth-grade elementary school students, although its implementation may be constrained by time management and students' readiness.

Keywords: *Role Play, mathematics learning, three-dimensional geometry, elementary school.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berperan besar dalam membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir secara runtut, logis, dan terarah, serta melatih mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat hitung, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih cara berpikir dan memahami fenomena di sekitar peserta didik secara rasional. Pada jenjang kelas IV sekolah dasar, materi matematika mulai menuntut pemahaman konsep yang lebih abstrak, salah satunya adalah materi bangun ruang. Materi ini menuntut kemampuan visualisasi, imajinasi ruang, serta pemahaman hubungan antar unsur bangun ruang seperti sisi, rusuk, dan titik sudut, yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik apabila disampaikan secara konvensional.

Sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar dirancang dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar serta bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa peserta didik perlu dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran serta penguatan pemahaman konsep, bukan sekadar penguasaan prosedur dan rumus (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran matematika idealnya dilaksanakan melalui pendekatan yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan kontekstual.

Namun demikian, berbagai kajian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan pemberian latihan soal. Guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah, sementara peserta didik berperan sebagai penerima informasi pasif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, termasuk pada materi bangun ruang, karena minimnya pengalaman belajar yang melibatkan kegiatan nyata dan interaksi secara langsung (Sutarto & Syarifuddin, 2019). Akibatnya, pemahaman konsep peserta didik menjadi rendah dan pembelajaran matematika sering dianggap sulit serta kurang menarik.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan peserta didik serta membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih nyata. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah model pembelajaran Role Play. Model Role Play merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas bermain peran berdasarkan skenario tertentu, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi sosial dan pemaknaan terhadap peran yang dijalankan (Shoimin, 2016). Dalam pembelajaran matematika, Role Play dapat dimanfaatkan untuk mengubah konsep-konsep abstrak menjadi situasi pembelajaran yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berbagai temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Role Play dalam pembelajaran matematika berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan serta pemahaman konsep peserta didik. Studi yang dilakukan oleh Asfiah, Hidayati, dan Chalimah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model Role Play dalam pembelajaran matematika berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, karena peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Lutfiani, Erdiana, dan Rahmawati (2023) mengemukakan bahwa model Role Play tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan kerja sama peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, Fadilah, Rahmawati, dan Susilo (2023) menyatakan bahwa penerapan model Role Play memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematis peserta didik.

Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut masih cenderung membahas penerapan Role Play dalam pembelajaran matematika secara umum dan belum secara khusus mengkaji materi bangun ruang pada kelas IV sekolah dasar. Padahal, materi bangun ruang memiliki karakteristik khusus yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu membantu peserta didik membangun pemahaman ruang secara visual dan konkret. Selain itu, kajian yang secara komprehensif membahas konsep, karakteristik, bentuk penerapan, serta kelebihan dan keterbatasan model Role Play dalam pembelajaran bangun ruang masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan kajian yang perlu diisi melalui kajian literatur yang sistematis dan mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini disusun untuk membahas konsep serta ciri-ciri model pembelajaran Role Play dalam pembelajaran matematika, mengidentifikasi karakteristik pembelajaran matematika pada materi bangun ruang bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar, menganalisis bentuk penerapan strategi Role Play dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, serta menelaah kelebihan dan keterbatasan penerapan model Role Play serta keterkaitannya dengan pemahaman konsep peserta didik. Kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan secara teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran matematika di sekolah dasar, serta menjadi bahan acuan

praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran bangun ruang yang lebih bermakna dan berorientasi pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memaparkan secara rinci konsep, karakteristik, serta penerapan model pembelajaran Role Play dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar berdasarkan temuan-temuan penelitian sebelumnya. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini menitikberatkan pada proses pemaknaan, penafsiran, dan pemahaman terhadap fenomena pembelajaran yang dikaji melalui berbagai sumber pustaka, bukan pada analisis data yang bersifat angka. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami bagaimana model Role Play diterapkan dalam pembelajaran matematika serta kontribusinya dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kajian pustaka dan penelaahan dokumen ilmiah yang berkaitan dengan fokus penelitian. Sumber data utama berasal dari artikel jurnal nasional dan internasional, buku rujukan di bidang pendidikan, serta berbagai hasil penelitian terdahulu yang membahas model pembelajaran Role Play, pembelajaran matematika di sekolah dasar, dan materi bangun ruang. Proses penelusuran literatur dilakukan menggunakan mesin pencari akademik seperti Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish, sehingga sumber yang diperoleh bersifat relevan dan terkini, terutama yang diterbitkan dalam rentang sepuluh tahun terakhir. Literatur yang terkumpul selanjutnya diseleksi berdasarkan kesesuaian dengan topik penelitian, kredibilitas sumber, serta relevansinya dengan pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara sistematis penerapan model pembelajaran Role Play dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang, serta menganalisis keterkaitannya dengan peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus berfokus pada pengenalan berbagai bentuk penerapan Role Play dalam pembelajaran bangun ruang, keterlibatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta pengaruh model tersebut terhadap keaktifan, pemahaman konsep, dan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Fokus kajian ini dipilih karena materi bangun ruang kerap dipersepsikan sulit oleh peserta didik akibat karakteristiknya yang bersifat abstrak serta menuntut kemampuan membayangkan bentuk dan memahami hubungan ruang.

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Role Play dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang, sedangkan subjek penelitian berupa sumber-sumber tertulis, seperti artikel jurnal, buku referensi, dan laporan hasil penelitian yang relevan. Melalui kajian terhadap berbagai sumber tersebut, peneliti menganalisis bagaimana model Role Play digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep bangun ruang, misalnya dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan bermain peran sebagai bagian-bagian bangun ruang, seperti sisi, rusuk, dan titik sudut, atau melalui simulasi penerapan bangun ruang dalam aktivitas sehari-hari. Pendekatan ini dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang aktif, nyata, dan bermakna.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik analisis isi (*content analysis*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Proses analisis diawali dengan membaca secara cermat setiap sumber pustaka yang telah terpilih, kemudian mengidentifikasi gagasan utama, konsep penting, serta temuan penelitian yang berkaitan dengan penerapan model Role Play. Selanjutnya, data diklasifikasikan ke dalam tema-tema tertentu, seperti konsep dasar Role Play, langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran matematika, kelebihan dan keterbatasan model, serta dampaknya terhadap pemahaman konsep bangun ruang. Hasil analisis tersebut kemudian dibandingkan antar sumber untuk menemukan pola, persamaan, dan perbedaan temuan penelitian.

Tahap akhir analisis dilakukan dengan mensintesis seluruh temuan yang telah diklasifikasikan ke dalam bentuk narasi deskriptif yang tersusun secara sistematis. Sintesis ini bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang menyeluruh dan mendalam mengenai efektivitas penerapan model *Role Play* dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan baik secara teoretis maupun praktis, khususnya bagi guru sebagai rujukan dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan kajian tentang model pembelajaran *Role Play* dalam konteks pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian deskriptif kualitatif melalui kajian literatur, bahwa model pembelajaran *Role Play* merupakan aktivitas yang melibatkan peserta pembelajaran secara aktif melalui pemberian peran sesuai skenario pembelajaran, dengan karakteristik kolaborasi antar siswa dan kesempatan partisipasi yang merata. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas IV SD memerlukan pendekatan konkret, kontekstual, dan visual karena peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret. Penerapan *Role Play* melalui simulasi dan penggunaan alat peraga konkret terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep bangun ruang secara lebih bermakna. Meskipun demikian, penerapan metode *Role Play* memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan waktu yang relatif lebih lama, kesiapan guru, dan keterbatasan ruang kelas. Namun secara umum, model *Role Play* dinilai relevan dan berpotensi memberikan peningkatan terhadap pemahaman konsep matematika kelas IV SD apabila diterapkan dengan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik.

Menurut Naldi, Oktaviandry, dan Gusmaneli (2024) menjelaskan bahwa *role playing* adalah kegiatan memerankan karakter tertentu berdasarkan sifat dan karakter tokoh yang dipilih oleh guru atau peserta didik sendiri, sebagaimana juga dikemukakan oleh Astriani (2018). Karakteristik utama model pembelajaran *Role Play* meliputi keterlibatan lebih dari satu pihak, adanya perpaduan antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, pemberian peran yang jelas sesuai skenario, serta kesempatan yang sama bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuannya. Temuan ini menunjukkan bahwa *Role Play* sejalan dengan prinsip kegiatan belajar yang aktif dan *student center*.

Menurut Pratiwi (Pratiwi, 2021) menegaskan bahwa metode *Role Play* memiliki tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik melalui kegiatan belajar dan pengalaman keseharian dalam kehidupan, sekaligus membantu siswa memahami konsep atau prinsip tertentu serta melatih siswa agar berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. Dalam konteks pembelajaran matematika, penerapan *Role Play* menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu siswa memahami konsep secara lebih bermakna.

Menurut Sari, Jusar, dan Wahyuni (2024) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar menuntut penggunaan media pembelajaran interaktif agar siswa aktif dan enjoy dalam belajar. Multimedia interaktif memiliki kapasitas untuk menyajikan materi dalam berbagai bentuk dan menciptakan lingkungan belajar yang terintegrasi, sehingga memungkinkan peserta didik mengontrol pengalaman belajarnya sendiri. Selain itu, multimedia juga berpotensi menciptakan konteks pembelajaran yang lebih realistis dan berkualitas, terutama dalam membantu siswa memahami konsep-konsep spasial pada materi yang di pelajari. (Sari et al., 2024) Temuan menarik dari penelitian tersebut adalah penggunaan media interaktif yang dapat diakses siswa baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mendukung proses belajar. Dalam kaitannya dengan *Role Play*, karakteristik pembelajaran matematika bangun ruang yang menuntut visualisasi dan pengalaman konkret menjadikan model ini relevan untuk diterapkan pada peserta didik kelas IV yang masih berada pada tahap berpikir logis yang bergantung pada konteks fisik yang nyata.

Menurut farhan dkk. (2024) menunjukkan bahwa metode *Role Play* atau bermain peran melibatkan kegiatan memainkan peran untuk menampilkan lingkungan sosial atau psikologis dengan tujuan membantu peserta didik menghayati perasaan, sikap, dan cara berpikir orang lain. Dalam pembelajaran matematika, pendekatan ini diterapkan dengan membawa masalah matematika ke dalam situasi kehidupan nyata. Langkah-langkah atau sintaks metode *Role Play* meliputi tahap pemanasan, pemilihan partisipan, penyiapan pengamat, pengaturan panggung, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan evaluasi, penambahan peran, diskusi lanjutan, serta berbagi pengalaman dan kesimpulan. (Farhan et al., 2024)

Secara prosedural, guru memulai dengan menyusun kasus-kasus yang dekat dengan kehidupan siswa, menentukan peran, mengatur alur permainan, menunjuk pengamat, melaksanakan pertunjukan, serta memfasilitasi diskusi dan refleksi. Karakteristik utama *Role Play* dalam pembelajaran matematika bersifat kontekstual dan berbasis realitas. Siswa tidak hanya mengerjakan soal secara abstrak, tetapi menggunakan konsep matematika dalam skenario kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan aplikatif.

Penerapan metode *role play* pada materi bangun ruang di kelas IV SD memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan simulasi yang menyerupai situasi nyata. Meskipun penerapannya bentuk penerapan strategi *Role Play* dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas IV SD lebih sering ditemukan pada pembelajaran bangun datar, pendekatan ini tetap dapat disesuaikan untuk konsep tiga dimensi dengan memanfaatkan alat peraga konkret. (& Priantari, 2024) Akan tetapi metode *role play* juga terdapat keterbatasan, seperti memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama serta ruang kelas yang cukup luas, sehingga menjadi tantangan tersendiri pada kondisi kelas SD yang jumlah siswanya padat. Meski begitu, metode ini dinilai relevan karena mampu membantu siswa memahami konsep spasial melalui keterlibatan peran secara langsung, sebagaimana terlihat pada peningkatan hasil belajar bangun datar berdasarkan temuan observasi kualitatif di SD negeri wilayah pedesaan. (Farhan et al., 2024)

Metode *Role Play* memiliki keunggulan dalam mendorong keaktifan, kreativitas, dan kemampuan komunikasi siswa. Melalui peragaan bangun ruang menggunakan alat sederhana, sehingga siswa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran berlangsung. Metode ini juga memudahkan guru dalam mengamati tingkat pemahaman siswa secara langsung. Di sisi lain, keterbatasan metode *Role Play* terletak pada kebutuhan persiapan yang cukup kompleks, alokasi waktu yang relatif lama, serta kebutuhan ruang kelas yang memadai. (Naldince et al., 2024) Selain itu, metode ini kurang optimal apabila tidak didukung media konkret, mengingat siswa kelas IV masih berada pada fase berpikir logis yang berpusat pada benda nyata. Kurangnya variasi dalam pelaksanaan juga berpotensi menimbulkan kejenuhan siswa.

Meskipun demikian, metode *Role Play* dinilai sangat sesuai untuk diterapkan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia 9–10 tahun lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui pengalaman yang bersifat nyata. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep geometri dari tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi, dengan persentase ketuntasan belajar yang diperkirakan mencapai sekitar 80–90 persen. Selain itu, penerapan model *Role Play* juga selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kegiatan eksploratif serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Role Play* merupakan salah satu pilihan model pembelajaran yang dinilai sesuai dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi bangun ruang bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas bermain peran yang bersifat nyata, kontekstual, dan dilakukan secara berkelompok, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep bangun ruang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

Berdasarkan hasil kajian literatur, penerapan model *Role Play* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keaktifan belajar, motivasi, kemampuan berpikir konkret, serta

pemahaman konsep peserta didik terhadap unsur-unsur bangun ruang. Melalui kegiatan simulasi peran dan pemanfaatan media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga dapat menghubungkannya dengan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun demikian, penerapan model Role Play memiliki beberapa keterbatasan, antara lain membutuhkan perencanaan yang matang, alokasi waktu yang lebih panjang, kesiapan guru, serta dukungan media dan pengelolaan kelas yang baik. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model Role Play sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, model Role Play berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Farhan, M., Utami, L. A., Amelia, I., Aggreani, S., & Narpila, S. D. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang. *PEMA*, 4(2), 107–111.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Naldince, M., Yufrinalis, M., & Timba, F. N. (2024). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 600–608.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*.
- Sari, S. G., Jusr, I. R., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1), 14–27.
- Asfiyah, S., Hidayati, P. N., & Chalimah, S. N. (2021). Metode jarimatika berbasis *role play* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 135–140.
- Fadilah, R., Rahmawati, S., & Susilo. (2023). Penerapan metode *role play* terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 15(2).
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran matematika sekolah dasar (SD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lutfiani, L. L., Erdiana, L., & Rahmawati, E. (2023). Pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar dan kerja sama siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Shoimin, A. (2016). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutarto, & Syarifuddin. (2019). Pembelajaran matematika di sekolah dasar: Permasalahan dan alternatif solusi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–54.