



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA PESERTA DIDIK PADA MATERI LINGKARAN KELAS
VIII**

SKRIPSI

OLEH

RIDHATUL ILMI AZIZAH

NPM 220.01.0.72041



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

TAHUN 2025



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA PESERTA DIDIK PADA MATERI LINGKARAN KELAS
VIII**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Malang

Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Matematika

OLEH

RIDHATUL ILMI AZIZAH

NPM 220.01.0.72041

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

2025

ABSTRAK

Azizah, R.I.2025. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik pada Materi Lingkaran kelas VIII. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Sikky El Walida S.Si., M.Pd.; Pembimbing 2: Siti Nurul Hasana S.Si., M.Sc.

Kata-kata Kunci : penerapan, model pembelajaran *Role Playing*, kemampuan pemecahan masalah, lingkaran

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik dalam pembelajaran matematika agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sumbermanjing Wetan sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran tersebut dapat membantu mempermudah peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan dan hasil model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran kelas VIII MTs Miftahul Huda. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas partisipan. Pengambilan data menggunakan lembar observasi kegiatan pendidik dan peserta didik, wawancara, catatan lapangan dan tes akhir. Tahapan analisis data yang dilakukan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sumbermanjing Wetan yang berjumlah 20 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan materi lingkaran.

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil sebagai berikut. 1) Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dilaksanakan dengan sintaks : (a) peserta didik bersiap untuk menyelesaikan masalah pada LKPD dan dibentuk kelompok disesuaikan dengan tugas-tugasnya, (b) memilih peran pemain setiap kelompok menentukan tugas dari setiap anggota, (c) pelaksanaan permainan peran setiap kelompok akan bertugas memainkan peran sesuai dengan materi yang sudah diberikan, (d) diskusi dan evaluasi setelah merancang dan menyelesaikan persoalan matematika, setiap kelompok mempresentasikan dan evaluasi dilakukan

berdasarkan konsep lingkaran, (e) permainan ulang bagi kelompok yang belum tuntas dengan maka akan diadakan permainan ulang, (f) diskusi dan evaluasi kedua bagi kelompok yang masih belum tuntas maka diadakan diskusi dan evaluasi kedua, (g) kesimpulan dan penutup masing-masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi dan menyampaikan kesimpulan dengan baik. Hasil observasi kegiatan peserta didik siklus I mencapai 65,5% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87%. Hasil observasi kegiatan pendidik pada siklus I 70% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,5%. Adanya peningkatan kegiatan peserta didik dan pendidik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* diterapkan dengan baik. 2) Hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat dari hasil tes akhir siklus. Pada siklus I, tes akhir siklus mencapai persentase 60% dengan rata-rata kelas 69,45 dan pada siklus II tes akhir siklus mencapai persentase 90% dengan rata-rata kelas 79,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Huda terdapat peningkatan sebesar 30% setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. 3) Respon peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Huda terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I mencapai persentase 66,6%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,3%. Dengan demikian, dapat disimpulkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi lingkaran kelas VIII MTs Miftahul Huda. Dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pendidik dapat terus mengembangkan keterampilan dalam mengelola kelas, agar lebih kondusif, dan peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Pendidik mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Melalui proses pembelajaran, pendidikan berfungsi sebagai jembatan dan metode untuk mewujudkan seluruh potensi manusia. Setiap orang mempunyai hak atas pendidikan (Fitri, 2021:23). Manusia menjadi lebih kreatif, aktif, kompeten, mandiri, dan produktif serta dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya melalui pendidikan yang lebih baik. Menurut Sanjaya (dalam Koerniantono, 2019:62) pendidikan merupakan bagian dari keberadaan manusia, dan semua bayi yang baru lahir mendapat pendidikan dari orang tuanya. Proses pembelajaran juga berhubungan langsung dengan pendidikan. Belajar pada hakikatnya adalah upaya sadar untuk mempelajari hal-hal yang tidak diketahui dan suatu proses dimana manusia berhubungan dengan lingkungan, dan salah satu dengan belajar matematika.

Matematika menggunakan penerapan dan penalaran dalam berbagai situasi. Matematika diajarkan sebagai mata pelajaran di semua jenjang pendidikan. Matematika memainkan peran penting di semua tingkatan, tidak hanya dalam kehidupan tetapi juga dalam bidang pembelajaran lainnya (Ananda & Wandini, 2022:4174). Salah satu topik yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut adalah matematika.

Setiap orang perlu mengetahui dan mempelajari matematika untuk menciptakan ketertiban dalam aktivitas sehari-hari. Matematika berperan penting dalam pengembangan sains, namun masih banyak peserta didik yang tidak

menyukai matematika karena dianggap sulit sehingga membuat peserta didik malas belajar matematika (Purba & Sirait, 2017:33). Peserta didik diajarkan matematika untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara cermat dan efisien (Purba & Sirait, 2017:33). Setelah memperoleh pembelajaran dalam matematika, peserta didik mampu memecahkan masalah, melakukan perhitungan dan menerapkan konsep dasar matematika tidak hanya pada matematika tetapi juga pada topik lain dalam kehidupan sehari-hari (Dodo dkk., 2023:2863)

Masalah tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu untuk mengatasi tantangan tersebut seseorang harus mampu memecahkan permasalahan. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 menyatakan kurikulum 2013 (K13) menekankan pentingnya keterampilan pemecahan masalah dalam matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran penting yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Ghufrah dkk., (2023:21) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan langkah awal dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan baru dan mengembangkan konsep untuk menciptakan solusi dan mengelola keterampilan yang diperoleh sebelumnya. Realita menggambarkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum pandai dalam memecahkan masalah matematika. Kemampuan memecahkan masalah secara logis melibatkan pengumpulan fakta, menganalisis informasi yang dikumpulkan, dan mengembangkan berbagai cara terhadap masalah serta memilih cara yang paling tepat dan efektif (Akuba dkk., 2020:44)

Pemecahan masalah matematika mempunyai dua makna yaitu: (1) pemecahan masalah sebagai pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menemukan kembali (*reinvention*) dan memahami materi, konsep, prinsip matematika dan pemecahan masalah, dan (2) sebagai tujuan atau kemampuan yang harus dicapai. Rincian indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Danaklson (Nursyahidah dkk., 2018:13) diuraikan sebagai berikut.

- 1) Tentukan apakah ada cukup data untuk memecahkan masalah.
- 2) Membuat model matematika untuk memecahkan skenario dan masalah dunia nyata.
- 3) Memilih dan menerapkan strategi untuk memecahkan masalah matematika atau non-matematika.
- 4) Jelaskan atau interpretasikan hasil sesuai dengan tugas awal dan verifikasi keakuratan hasil atau jawaban.
- 5) Gunakan matematika dengan bijak.

Peserta didik memperoleh pengalaman dalam berlatih menerapkan pengetahuan dan keterampilan melalui pemecahan masalah (Nurdiana dkk., 2021:14) dan setiap proses pembelajaran sebaiknya menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berfungsi sebagai prosedur bagi pendidik di kelas dan menggambarkan proses metodologis untuk membangun sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif membuat pembelajaran tatap muka menjadi menarik dan produktif. Model pembelajaran yang baik membantu peserta didik karena memungkinkan mereka belajar lebih efisien

(Nurdiana dkk., 2021:14). Pendidik berharap peserta didik dapat bekerja sama dengan baik adanya model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bias diterapkan adalah model *Role Playing*.

Model *Role Playing* merupakan suatu model yang menitikberatkan pada pengalaman belajar langsung kepada peserta didik, dimana mereka mengembangkan imajinasinya dengan memerankan karakter orang dan benda, serta menerapkan materi pembelajaran secara langsung (Naldi dkk., 2022:134). Dalam bermain peran pembelajaran terjadi di dalam kelas, namun peserta didik dihadapkan pada situasi tertentu di luar kelas. Bermain peran juga sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana peserta didik membayangkan memainkan peran orang lain di luar kelas. Pembelajaran bermain peran memberikan pengalaman belajar yang segar dan menarik bagi peserta didik yang berpartisipasi, juga dapat dikombinasikan dengan berbagai media ajar (Naldi dkk., 2022:135).

Menurut informasi yang diperoleh dari pendidik pada observasi pertama di MTs Miftahul Huda yang mengajar matematika kelas VIII, kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih tergolong rendah. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah masih berkisar 65%. Hal ini disebabkan karena sulitnya peserta didik memahami permasalahan gaya cerita dan tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik disebabkan karena pendidik jarang menggunakan model pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran. Peserta didik pada dasarnya hanya mendengarkan, menerima, mencatat, menghafal dan belajar sesuai kecepatan

pendidik, sementara pendidik berfokus pada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan presentasi. Ceramah dan penjelasan yang sepihak akan dengan cepat menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan menjadi pasif sehingga pendidik hendaknya membangun suasana dan menata lingkungan belajar yang menyenangkan di kelas. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda sebaiknya diterapkan model pembelajaran yang imajinatif dan kreatif.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah kemampuan memecahkan masalah. Maka pendidik matematika harus berusaha membantu peserta didik mengembangkan keterampilannya. Dengan begitu tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan tugas-tugas sulit yang memberikan peserta didik pengetahuan yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang inisiatif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan paparan sebelumnya, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik pada Materi Lingkaran Kelas VIII.”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, fokus penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran kelas VIII.

1.3 Rumusan Masalah

Mengacu pada konteks penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran kelas VIII?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi lingkaran kelas VIII?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi lingkaran kelas VIII?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran kelas VIII.
2. Mendeskripsikan hasil peningkatan penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran kelas VIII.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan

masalah matematika peserta didik pada materi lingkaran kelas VIII.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Role Playing* yang dapat membantu peneliti untuk memperoleh pemahaman matematika yang lebih mendalam khususnya pada bidang pemecahan masalah matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, peserta didik dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang lebih beragam untuk meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah matematika.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini menambah wawasan dan informasi dalam mengajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan tidak monoton.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan atau saran untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika sehingga dapat meningkatkan sumber daya pendidikan untuk memperoleh output yang berkualitas.

d. Bagi peneliti

Untuk memperoleh wawasan, pengalaman, keterampilan sekaligus referensi untuk mengembangkan kualitas pembelajaran matematika dengan lebih kreatif, inovatif dan interaktif.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut akan dijelaskan beberapa istilah.

1. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* memberikan peserta didik kesempatan untuk mengambil peran yang membantu peserta didik menemukan identitas mereka. Tujuan dari model pembelajaran *Role Playing* adalah membantu peserta didik mengembangkan jati dirinya, membentuk kelompok yang kompak, saling menghormati, memahami emosi orang lain, dan memecahkan kesulitan dengan bekerja dalam kelompok peran.

Sintaks model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut.

- 1) Pemanasan.
- 2) Pemilihan peran.
- 3) Menata panggung (kelas).
- 4) Menyiapkan pengamat.
- 5) Memainkan peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi.
- 7) Memainkan peran ulang.
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematika adalah suatu kemampuan menemukan solusi permasalahan melalui beberapa tahap penyelesaian yang sistematis.

Indikator kemampuan pemecahan masalah matematika ada 4 yaitu sebagai berikut.

1. Memahami masalah.
 2. Menyusun rencana penyelesaian.
 3. Melaksanakan rencana penyelesaian.
 4. Memeriksa kembali hasil yang diperoleh.
- ### 3. Lingkaran

Dalam penelitian ini materi lingkaran adalah materi yang diajarkan pada kelas VIII MTs Miftahul Huda di semester ganjil. Adapun pokok bahasan yang ada dalam materi ini adalah mengetahui jari-jari, diameter, tali busur, juring dan tembereng lingkaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi lingkaran setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas VIII MTs Miftahul Huda. Berikut adalah uraian hasil penelitian.

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dilaksanakan dengan sintaks:
(1) persiapan, (2) pemilihan peran pemain, (3) memainkan peran, (4) diskusi dan evaluasi, (5) permainan ulang, (6) diskusi dan evaluasi kedua, (7) kesimpulan dan penutup. Kegiatan pendidik pada siklus I mencapai 70% dengan kriteria “baik” sedangkan pada siklus II mencapai 84,5% dengan kriteria “sangat baik”. Kegiatan pendidik pada masing – masing siklus sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Akan tetapi kegiatan pendidik pada siklus I masih banyak kekurangan sehingga perlu diperbaiki pada siklus II. Kegiatan peserta didik pada saat penerapan tindakan siklus I mencapai 65,5% dengan kriteria “baik” sedangkan pada siklus II mencapai 87% dengan kriteria “sangat baik”. Adanya peningkatan kegiatan pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* diterapkan dengan baik.

2. Hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi lingkaran setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat dari hasil tes akhir siklus. Pada siklus I, terdapat 12 dari 20 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 dengan persentase 60% dengan kriteria “baik”. Sedangkan pada siklus II, 18 dari 20 peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 dengan persentase 90% dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII MTs. Miftahul Huda mengalami peningkatan sebesar 30% setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Respon peserta didik kelas VIII MTs. Miftahul Huda terdapat penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi lingkaran didapatkan dari hasil wawancara. Pada siklus I, 4 dari 6 subjek dengan persentase 65,6% menyatakan suka dengan model pembelajaran *Role Playing*, namun kriteria keberhasilan wawancara belum terpenuhi karena belum mencapai $\geq 70\%$. Hasil wawancara pada siklus II menunjukkan bahwa 5 dari 6 subjek dengan persentase 83,3% menyatakan suka dengan pembelajaran *Role Playing* sehingga hasil wawancara pada siklus II dinyatakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi lingkaran kelas VIII MTs. Miftahul Huda.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka saran yang perlu disampaikan oleh peneliti antara lain.

1. Bagi Sekolah, model pembelajaran *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Sehingga, sebagai tindak lanjut model pembelajaran *Role Playing* ini dapat diterapkan disekolah atas kebijakan kepala sekolah.
2. Bagi pendidik, pendidik dapat terus mengembangkan keterampilan dalam mengelola kelas, agar lebih kondusif. Pendidik juga dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* agar peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Pendidik juga bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu mengkaji lebih dalam lagi mengenai model pembelajaran *Role Playing* dan meneliti lebih lanjut mengenai hal-hal yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Akuba, S. F., Purnamasari, D., & Firdaus, R. (2020). Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2827>
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Anggita, L., Susanto, H. A., & Astutiningtyas, E. L. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Menyelesaikan Soal Statistika ditinjau dari Gaya Belajar Depoter dan Hernacki. 6(5), 194–204.
- Aprilyada, G., Akbar Zidan, M., Adypon Ainunisa, R., & Winarti, W. (2023). Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165–173.
- Ariawan, R., & Nufus, H. (2017). 231-Article. Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa, 1(2), 82–91.
- Budiansyah. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Pratiwi*.
- Chabibah, L. N., Siswanah, E., & Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199–210. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.29024>
- Dodo, A. I., Lede, Y. K., & Making, S. R. M. (2023). Analisis pemecahan masalah dalam operasi hitung penjumlahan bilangan bulat siswa SMP Negeri 1 Kota Tambolaka matematika sebagai produk yang jadi , melainkan suatu bentuk aktivitas , atau proses . Sebagai menggunakan kegiatan matematik untuk memecahkan mas. 4(3), 2861–2872.
- Firman, F., Mirnawati, M., Hisbullah, H., Usman, U., Ramadhana, M. A., & Harianto, E. (2021). How To Apply the Numbered Head Together Learning Model To Improve Indonesian Learning Outcomes of Middle School Students. *Firman*, 1(2), 59–70. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.30>
- Fitri. (2021). Pengaruh Media Kartu Kuartet Toleransi Terhadap Kemampuan

- Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(3), 23.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.603>
- Humaerah, et al; (2019). *Pemanfaatan bahan ajar pendidikan agama islam (PAI) berbasis metode role playing untuk meningkatkan minat belajar SKI peserta didik di MTs. Muhammadiyah Julubori. Cendikia*. 2(4), 245–250.
- Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 59–70. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.69>
- Mansir, F.-, Tumin, T., & Purnomo, H. (2020). Role Playing Learning Method in The Subject of Aqidah Akhlak at Madrasa. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 191–201. <https://doi.org/10.31538/nzh.v3i2.675>
- Mujadi. (2019). *Kemampuan pemecahan masalah matematika*. 53–54.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli. (2022). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Rizky Fadhillah*, 2(2).
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana. 1–23.
- Nurdiana, E., Sarjana, K., Turmuzi, M., & Subarinah, S. (2021). Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 202–211. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.34>
- Nursyahidah, F., Saputro, B. A., & Rubowo, M. R. (2018). A Secondary Student's Problem Solving Ability in Learning Based on Realistic Mathematics with Ethnomathematics. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 3(1), 13.
<https://doi.org/10.23917/jramathedu.v3i1.5607>
- Purba, O. N., & Sirait, S. (2017). Peningkatan kemmpuan pemecahan masalah dengan model Laps-Heuristic di SMA Shafiyatul Amaliyah. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i1.119>
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771>

- Rahmatika, R., Krairiani, K., & Akmal, N. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 10–19.
- Riska, E. H., & Surya, E. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Semnastika Unimed*, 07(April), 553–558.
- Riswan. (2024). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Proposal*, 4–6.
- Ruchliyadi, D. A., Millen, H., Putra, A., Adawiah, R., & Kiptiah, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(02).
- Saputro, L. H., Sunandar, S., & Kusumaningsih, W. (2020). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(5), 409–416. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6663>
- Sri Annisa, I., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6469–6477.
- Supriadi, Y., & Pd, M. (n.d.). *Pengembangan Kecerdasan Sosial AUD Melalui Kegiatan Bermain Peran di PAUD*. 1–11.
- Ulomo, C. (2021). *Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa kelas V SD I Kuwukan menggunakan metode role playing. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161-a. 8, 6.
- Venny Astriani, D. (2018). Pengaruh model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(2), 95–111.
- Wahyuti, E., Purwadi, P., & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 1–12.
- Wijayanti, F (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).