



## Penerapan *Role Playing* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Lulu Imanizar<sup>1\*</sup>, Nadia Lisbeth Napitupulu<sup>2</sup>, Sopia Manalu<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI

---

### INFO ARTICLES

#### Article History:

Received: 03-12-2020  
Revised: 01-02-2021  
Approved: 24-03-2021  
Publish Online: 10-04-2021

#### Key Words:

*Role Playing; Elementary School; Pembelajaran Matematika.*



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

**Abstract:** *The writing of this article aims to find out (1) Definition of role playing (2) The purpose of role playing learning model (3) Role and how to apply role playing model to elementary school students (4) Advantages and disadvantages of role playing model. Role playing model is quite good in training and improving creativity and understanding of mathematics materials or concepts in learners. Especially in elementary school students, who at that age they still need understanding because they have not been able to think abstractly. So with a method that emphasizes the understanding of concepts will make it easier for students to learn mathematics. In each learning is sought more emphasized on understanding the concept so that students have a good basic provision to achieve other basic skills such as reasoning, communication, connection and problem solving.*

**Abstrak:** Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui (1) Definisi *role playing* (2) Tujuan model pembelajaran *role playing* (3) Peran dan cara menerapkan model *role playing* pada siswa sekolah dasar (4) Kelebihan dan kekurangan model *role playing*. Model *role playing* cukup baik dalam melatih dan meningkatkan kreatifitas serta pemahaman materi atau konsep matematika pada peserta didik. Terutama pada siswa tingkat sekolah dasar, yang pada usia tersebut mereka masih memerlukan pemahaman karena belum dapat berfikir secara abstrak. Maka dengan metode yang menekankan pemahaman konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari matematika. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada pemahaman konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah

---

**Correspondence Address:** Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, Indonesia; e-mail: [lulunizar01@gmail.com](mailto:lulunizar01@gmail.com)

**How to Cite:** Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan *role playing* pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.

**Copyright:** Lulu Imanizar, Nadia Lisbeth Napitupulu, Sopia Manalu. (2021).

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada. Pendidikan dapat berlangsung di sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah menciptakan lingkungan yang kondusif dan terencana demi terjadinya proses pendidikan bagi siswa (Nurhasanah et al., 2016). Menurut Ernani dalam (Kasanah et al., 2019) Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Karena, pendidikan merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang. Pendidikan juga mempunyai peranan yang mendasar dalam proses pengembangan sumber daya manusia dan proses pembentukan jiwa manusia untuk berkembang dengan potensi dan kemampuannya. Menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas harus melalui pendidikan yang berkualitas. Peningkatan kualitas pendidikan menunjukkan upaya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses adalah jika proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna maka proses pembelajaran harus berlangsung secara efektif.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia banyak mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa dengan harapan siswa tersebut mampu menggunakan pengetahuan yang di dapat untuk kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus kuasai karena pembelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang tidak hanya sebagai ilmu pengetahuan tetapi juga sebagai alat berpikir ilmiah. Selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan terlebih dahulu pada pemahaman konsep sebelumnya. Menurut Concroft mengemukakan bahwa : "Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran kekurangan; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang" (Purba, 2017). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan matematika adalah ilmu tentang berfikir dan bernalar, tentang bagaimana memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang tepat dari berbagai keadaan.

Menurut Susanto, pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas; serta mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif. Sedangkan, konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Sehingga siswa dikatakan memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika jika ia dapat merumuskan strategi penyelesaian, menerapkan perhitungan sederhana, menggunakan simbol untuk mempresentasikan konsep, dan mengubah suatu bentuk ke bentuk lain seperti pecahan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar (Purba, 2017). Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran berikut media yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan memilih suatu model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Namun pada kenyataan dalam dunia pendidikan, pelajaran matematika belum mencapai hasil yang memuaskan. Masalah pendidikan merupakan hal yang paling banyak dibicarakan, terutama berkaitan dengan mutu pelajaran di sekolah yang mengalami kemunduran. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, karena matematika digunakan dalam setiap jenjang pendidikan. Untuk itu matematika perlu diajarkan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama (Yulianto et al., 2020). Permasalahan yang sering dijumpai oleh siswa tingkat sekolah

dasar yaitu kurangnya pemahaman konsep pada penyelesaian soal matematika. Terutama pada kondisi Covid-19 yang masih terjadi sejak 10 bulan yang lalu, yang mengakibatkan peserta didik saat ini melakukan pembelajaran melalui *daring* dan tidak tatap muka secara langsung dengan pendidik. Dan mengakibatkan peserta didik cenderung menghafal dan hanya mendengarkan penjelasan oleh gurunya tanpa mereka mencoba sendiri dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu cara pendekatan yang tepat dan efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. Bagi pendidik yang berperan sebagai fasilitator dan moderator harus menyesuaikan metode-metode pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran matematika secara efektif dengan salah satunya yang akan dijelaskan pada artikel ini yaitu metode *role playing*. *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum saat ini, dikarenakan pada model ini banyak aktivitas yang melibatkan siswa, dari mulai siswa yang mengutarakan konsep suatu materi, siswa mengamati, siswa berpikir, hingga siswa menarik kesimpulan suatu materi yang mereka dapat melalui adegan bermain peran. Sehingga setelah siswa terlibat aktif secara langsung dalam proses belajar matematika, maka proses yang sedang berlangsung dapat ditingkatkan ke proses yang lebih tinggi sebagai pembentukan pengetahuan baru (Fitry et al., 2019).

Untuk itu, penulisan artikel ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut model pembelajaran *role playing* yang dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika. Sehingga selanjutnya akan dibahas mengenai (1) Definisi *role playing* (2) Tujuan model pembelajaran *role playing* (3) Peran dan cara menerapkan model *role playing* pada siswa sekolah dasar (4) Kelebihan dan kekurangan model *role playing*. Dan, diharapkan para pembaca dapat mengimplementasikannya ke dalam proses pembelajaran matematika terutama pada siswa tingkat sekolah dasar

## DISKUSI

### **Definisi Role Playing**

*Role playing* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu sisi kehidupan anak secara keseluruhan. Bermain dapat memberikan kesenangan bagi anak, oleh karena itu bermain merupakan hal yang sangat menunjang dalam perkembangan anak, baik pada perkembangan intelektualnya maupun pada perkembangan sisi lain (Sulistiyani, 2010).

Pengertian *role playing* dalam dunia pendidikan menurut Ahmadi, adalah usaha untuk memecahkan maupun mengidentifikasi suatu masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Dalam proses pendidikan, penggunaan metode dalam pembelajaran merupakan tindakan terstruktur yang diambil oleh guru dalam mengajar. Yang bertujuan agar proses pembelajaran lebih efektif dengan melibatkan siswa (Anwar, 2012). Dengan metode pembelajaran *role playing*, sejumlah peserta didik dapat bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya dan peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tersebut sesuai dengan tema yang dipilih. Ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Basri, 2017).

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Dengan menerapkan metode bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi siswa selama belajar (Pratama & Fatahillah, 2017).

Dalam pembelajaran *role playing* menekankan pada keaktifan dan kecakapan siswa untuk berimprovisasi sendiri dengan isi materi, jadi dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk selalu aktif dan merespon dengan baik setiap aktifitas selama pembelajaran berlangsung (Hartati et al., 2012).

### **Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Endraswara, tujuan dalam penggunaan model bermain peran (*role playing*) yaitu a) Mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri; b) Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain; c) Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik; d) Melibatkan peserta didik yang pemalu dalam kegiatan kelas; e) Membuat rasa percaya diri tumbuh pada peserta didik; f) Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalahan pemahaman yang benar; g) Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang ada di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi (Firmansyah et al., 2020).

Karenanya dengan melalui metode bermain peran, peserta didik mampu terlibat secara penuh dalam aktivitas pembelajaran, memunculkan kreatifitas dalam menguasai suatu bahan ajar yang didalami, serta mengekspresikan perasaannya dengan tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.

### **Peran dan Cara Menerapkan Model *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar**

Menurut Hamzah, metode *role playing* berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Hamzah, 2011:26). Hal ini dapat bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi termasuk dalam peran di masyarakat dalam hal jual beli. (Zahro & Suparkun, 2013).

*Role playing* dalam pembelajaran, yang ditulis oleh (Kustiarini & Prasetyo, 2018) memiliki fungsi sebagai berikut: 1) mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh, 2) mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis, 3) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, 4) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, 5) menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit, 6) membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan, 7) melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, 8) mendorong siswa memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, 9) mendorong pembelajaran seumur hidup, 10) mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif, 11) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa dengan sah, 12) mengembangkan pemahaman yang empatik, 13) memberi feedback yang segera bagi guru dan siswa.

Menurut Reseffendi konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Terutama pada siswa kelas sekolah dasar, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu merangsang tiga komponen utama perhatian, yaitu : *attention span, focus, dan selective attention* dalam pembelajaran berhitung, yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu permainan sehingga ketiga fokus utama perhatian mereka akan terangsang (Wahyuningsih, 2016).

Menurut Uno dalam (Firmansyah et al., 2020), terdapat langkah-langkah yang terdapat pada penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: 1) pemanasan atau persiapan; 2) pemilihan pemain (partisipasi); 3) penataan panggung (ruang kelas); 4) guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat; 5) memainkan peran; 6) diskusi dan evaluasi; 7) permainan ulang; 8) diskusi dan evaluasi kedua; 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Melalui langkah-langkah tersebut peserta didik akan belajar dan menemukan suatu kegiatan yang cocok terhadap peran yang didapatkannya. Peran yang diberikan adalah peran-peran yang terdapat pada sketsa permasalahan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat menjiwai proses penemuan sesuai dengan karakter yang diperankannya. Sebagai contoh penggunaan *role playing* pada pembelajaran matematika operasi hitung di sekolah dasar ada peserta didik yang berperan sebagai pembeli yang akan membeli kepada seorang/sekelompok pedagang. Dengan peran tersebut peserta didik diarahkan untuk memahami masalah dan dapat menjelaskan proses yang terjadi pada saat melakukan transaksi jual-beli, yang pastinya ada perhitungan dan penggunaan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, ataupun pembagian. Dengan demikian

diharapkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan serius seolah-olah dia seorang pembeli. Diharapkan pula peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar karena terbuka peluang bagi guru untuk membuat peran yang sesuai dengan cita-cita peserta didik.

Berikut ini adalah sintaks model pembelajaran bermain peran, yaitu (1) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok dengan maksimal anggota sebanyak 3 orang; (2) Peserta didik diberikan sketsa persoalan oleh guru dengan disediakan beberapa karakter yang harus diperankan dalam sketsa persoalan tersebut; (3) Peserta didik diarahkan untuk berbagi peran dan tugas, kemudian guru menjelaskan tugas dari masing-masing peran; (4) Peserta didik berdiskusi dan berbagi tugas untuk mencari solusi dari permasalahan yang terdapat pada sketsa; (5) Beberapa kelompok menampilkan hasil diskusinya dan kelompok yang lain dapat bertindak sebagai penanya (audien); (6) Peserta didik diarahkan untuk menemukan simpulan dari kegiatan belajar dan penemuan; (7) Guru memberikan refleksi di akhir pertemuan (Sulastri et al., 2015).

### **Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing***

Dalam penerapannya terdapat beberapa kelebihan pada penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Djamarah dalam (Firmansyah et al., 2020) yaitu : (1) peserta didik dapat melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan, (2) peserta didik akan terlatih untuk berkreasi dan berinisiatif, (3) bakat yang dimiliki oleh peserta didik dapat dipupuk sehingga di mungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah, (4) dapat ditumbuhkan dan dibina kerja sama antar pemain dengan sebaik-baiknya, (5) peserta didik akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6) dapat dibinanya bahasa peserta didik menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kemudian terdapat juga kelemahan dari model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yaitu: (a) pemain mungkin akan tidak berjalan dengan baik jika kondisi kelas tidak mendukung. Untuk mengatasi masalah diatas maka terlebih dahulu guru mengatur posisi tempat duduk sesuai kelompoknya, (b) masih sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak difungsikan dengan baik. Maka dari itu guru harus menjelaskan dengan detail terlebih dahulu tentang apa yang akan di perankan dalam skenario, (c) memakan banyak waktu untuk lancarnya dalam bermain peran, diperlukan kelompok yang saling mengerti, daya imajinasi yang tinggi, jujur, saling mengetahui lebih dalam masing-masing pribadi. Dengan ini perlu disiapkan jam pelajaran matematika yang benar-benar cukup untuk model *role playing*.

## **SIMPULAN**

Permasalahan yang berhubungan pada pembelajaran matematika paling banyak diakibatkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai saat belajar dikelas. Salah satu metode yang sering digunakan oleh pendidik adalah metode ceramah. Hal tersebut menjadikan pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif dan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, metode-metode pembelajaran lainnya yang seharusnya dapat digunakan pendidik salah satunya yaitu metode *role playing* (bermain peran). Pada siswa tingkat sekolah dasar, yang pada usia tersebut mereka masih memerlukan pemahaman karena belum dapat berfikir secara abstrak. Maka, metode *role playing* (bermain peran) merupakan metode yang cocok untuk menciptakan pembelajaran aktif termasuk dalam pembelajaran matematika.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 24–32.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38–53.

- Firmansyah, E. K., Suhartono, & Roosyanti, A. (2020). Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Sederhana Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>
- Hartati, T., Widiyantoi, & Oktarina, N. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 1–6.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526.
- Kustiarini, & Prasetyo, P. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Role Playing* Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–77.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Pratama, R., & Fatahillah, A. (2017). Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 27–30.
- Purba, A. (2017). Pemahaman dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan*, 1(1), 1–9.
- Sulastri, Y. L., Wahidin, D., & Ihsan, I. R. (2015). Belajar Matematika Secara Aktif Melalui Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Tipe Bermain Peran (*Role Playing*). *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo*, 1–6.
- Sulistiyani. (2010). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Soal Cerita pada Siswa Kelas 1 SDN Ujung VI No 31 Surabaya. *Jurnal PGSD Universitas Surabaya*, 1–6.
- Wahyuningsih, S. L. (2016). Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas VI SLB C1 Dharma Mulia Semarang. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 82–95.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102.
- Zahro, F., & Suparkun. (2013). Metode *Role Playing* terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Tunarungu Kelas III. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–8.