



Systematic Literature Review: Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Sikap dan Hasil Belajar Matematika Siswa

Azfa Nur Aqilah

Universitas Singaperbangsa Karawang, 2210631050059@student.unsika.ac.id

Dani Firmansyah

Universitas Singaperbangsa Karawang, dani.firmansyah@staff.unsika.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya keterkaitan antara sikap dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang melibatkan langkah: menentukan pertanyaan penelitian, melakukan proses pencarian, membuat kategori eksklusif dan inklusif, mengumpulkan data, menganalisis data, dan melakukan evaluasi penelitian. Pengumpulan data dari 15 artikel jurnal, skripsi, dan tesis yang relevan dengan topik penelitian, diterbitkan antara tahun 2019-2024, dan diperoleh dari database *Google Scholar*, *Semantic Scholar*, dan Garuda. Hasil analisis dari pengumpulan data menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan solusi pembelajaran masa kini dan dinilai memiliki pengaruh positif terhadap sikap dan hasil belajar matematika.

Kata kunci:

Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Role Playing, Sikap

Copyright © 2024 by the authors; licensee Department of Mathematics Education, University of Singaperbangsa Karawang. All rights reserved.

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license. (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

Systematic Literature Review: The Effect of Role Playing Learning Model on Students Attitudes and Mathematics Learning Outcomes

ABSTRACT

This research aims to examine the relationship between student attitudes and learning outcomes through the implementation of the role-playing learning model. This research uses a qualitative approach with the Systematic Literature Review (SLR) method, which involves stages: determining the research question, conducting the search process, creating exclusion and inclusion categories, collecting data, analyzing data, and conducting research evaluation. Data collection from 15 journal articles, theses, and dissertations relevant to the research topic, published between 2019-2024, and obtained from the Google Scholar, Semantic Scholar, and Garuda databases. The results of the data collection analysis show that the role-playing learning model is a contemporary learning solution and is considered to have a positive impact on attitudes and mathematics learning outcomes.

Keywords:

Mathematics Learning Outcomes, Role-Playing Learning Model, Attitude

Copyright © 2024 by the authors; licensee Department of Mathematics Education, University of Singaperbangsa Karawang. All rights reserved.

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license. (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut perkembangan yang cepat dalam bidang keilmuan matematika. Demikian, sulit untuk memastikan siswa tingkat dasar hingga tingkat tinggi memahami konsep matematika saat pembelajaran. Salah satu faktor penting yang

memengaruhi pemahaman konsep belajar siswa yaitu sikap mereka terhadap mata pelajaran sebagai perwujudan dari kemampuan afektif siswa. Selain itu, cara seorang guru mengajar saat pembelajaran juga menjadi penentu tercapainya hasil pembelajaran di kelas. Berdasarkan isi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebutkan, bahwa penguasaan teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik menjadi salah satu unsur kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru termuat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Memberikan pengajaran kepada siswa menjadi tugas utama seorang guru matematika agar siswa dapat melakukan proses pembelajaran hingga tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang memiliki penguasaan kelas dapat memberikan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran dianggap berhasil jika ada perubahan fisik, pemahaman dan pengalaman pada siswa. Gagne dan Berliner (dalam Tri Anni, 2005; Nasution, 2018) berpendapat mengenai peristiwa belajar yaitu, suatu organisme perilakunya berubah karena dari pengalaman.

Pendapat lain dari Gagne (dalam Dahar, 2011; Nasution, 2018). Belajar merupakan suatu perubahan perilaku akibat dari suatu pengalaman yang dialami oleh siswa. Kegiatan pembelajaran matematika dikatakan berhasil dengan melakukan suatu evaluasi agar hasil yang diperoleh siswa dapat diketahui. Menurut Sudjana (Nasution, 2018), hasil belajar merupakan cerminan dari kemampuan siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru agar hasil belajar matematika siswa meningkat diantaranya melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dan menggunakan model bermain peran atau bahasa lainnya ialah *role playing*. Melalui *role play* dalam (Subagiyo, 2013), siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan cara yang kreatif dan mendalam, yaitu dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan. Siswa dapat berperan sebagai tokoh nyata atau bahkan benda mati sehingga lebih memahami konsep dan nilai yang terkandung dalam materi pelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* menjadi solusi masa kini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Namun, kelemahannya ada pada siswa yang tidak dapat memerankan bermain peran karena merasa malu dan tidak paham jalan cerita saat menggunakan model pembelajaran *role playing*. Tujuan penelitian ini untuk melihat adanya keterkaitan antara sikap dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* sehingga pertanyaan penelitian (PP) dapat ditentukan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap sikap belajar siswa?
2. Apakah dengan model pembelajaran *role playing* hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan?
3. Apa saja tantangan dan kekuatan pada penerapan model pembelajaran *role playing*?

Dengan melihat pertanyaan penelitian agar tujuan penelitian ini tercapai. Peneliti mengupayakan adanya pengaruh pembelajaran model *role playing* terhadap sikap siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode *Systematic Literature Review* (SLR). Berdasarkan Perry & Hammond 2002 (Andriani, 2022), peneliti mempelajari jurnal ilmiah dan bahan penelitian lainnya yang dapat digunakan sebagai pedoman atau landasan kepenelitian terbaru dengan memperoleh materi dari peneliti lainnya. Selanjutnya data hasil

penelitian berupa data deskriptif lalu dianalisis menggunakan penjelasan deskripsi yang mudah dipahami.

Penelitian SLR memiliki beberapa langkah penting untuk mengumpulkan data (Triandini, dkk. 2019) meliputi: Menentukan Pertanyaan Penelitian, Melakukan Proses Pencarian, Membuat Kategori Eksklusi dan Inklusi, Mengumpulkan Data, Menganalisis Data dan Melakukan Evaluasi untuk memperbaiki proses pencarian.

Langkah pertama, menentukan pertanyaan penelitian. Langkah kedua adalah melakukan proses pencarian. Peneliti mengelompokkan bahan kajian artikel dari jurnal nasional terakreditasi yang diterbitkan rentang tahun 2019-2024 melalui aplikasi *Publish or Perish* memakai database *Google Scholar*, *Semantic Scholar* dan Garuda. Pencarian kata kunci dari Google Scholar yaitu pembelajaran model *role playing*, sikap siswa dengan pembelajaran *role playing*. Selain itu dari *Semantic Scholar* digunakannya kata kunci sikap siswa, dan hasil belajar matematika siswa. Tersedia kata kunci serupa yaitu model pembelajaran *role playing* dari database Garuda. Langkah ketiga membuat kategori eksklusi dan inklusi yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Eksklusi dan Inklusi

No	Kategori Eksklusi	Kategori Inklusi
1.	Penelitian sejenis membahas tentang model <i>role playing</i> seluruh bidang, dalam sikap siswa untuk meningkatkan hasil belajar di luar dari kajian utama	Penelitian sejenis membahas tentang model pembelajaran <i>role playing</i> di bidang Pendidikan dalam sikap siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.
2.	Subjek yang diteliti adalah siswa tingkat satuan pendidikan	Subjek yang diteliti adalah siswa tingkat sekolah menengah dari swasta maupun negeri
3.	Penelitian yang diterbitkan oleh penerbit Nasional dan Internasional di luar dari kriteria inklusi	Penelitian yang dipublikasikan oleh penerbit Nasional dari 3 database <i>Google Scholar</i> , <i>Semantic Scholar</i> dan Garuda
4.	Tahun publikasi di luar rentang tahun inklusi	Penelitian artikel jurnal, skripsi dan tesis yang publikasi antara 2019 hingga 2024
5.	Bahasa yang digunakan dalam artikel di luar Bahasa Indonesia	Bahasa yang digunakan dalam artikel yaitu Bahasa Indonesia

Pada langkah keempat, peneliti mengumpulkan data dari kategori inklusi sebanyak 15 artikel jurnal, skripsi, dan tesis yang relevan dengan bahasan penelitian. Data ini meliputi penggunaan model pembelajaran *role playing* yang melibatkan sikap siswa sebagai upaya peningkatan hasil belajar matematika. Langkah kelima peneliti melakukan analisis data berdasarkan pertanyaan penelitian yang tersedia. Langkah terakhir melakukan proses evaluasi dengan memperbaiki persamaan kata agar pencarian kata kunci pada database sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan sesuai dengan langkah *systematic literature review* (SLR). Berdasarkan analisis dari 15 artikel jurnal, skripsi dan tesis yang relevan dengan penelitian, yaitu mengkaji bahasan mengenai kegiatan belajar matematika menggunakan model *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Di bawah ini disajikan tabel hasil analisis artikel tersebut.

Tabel 2. Hasil Penelitian yang relevan tentang Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Role Playing*

No	Peneliti dan Tahun	Hasil Penelitian
1.	(Latifah Priantari, 2024) &	Penggunaan model <i>role playing</i> menjadikan siswa bebas mengekspresikan diri sesuai dengan peran yang dimainkan. Siswa merasa senang, karena mereka merasa aktif, berani, terampil dalam berbicara, kreatif, dan berpikir kritis.
2.	(Wulandari, dkk. 2023)	Partisipasi siswa saat pembelajaran matematika dengan model <i>role playing</i> mengalami peningkatan
3.	(Herlindya Sutirna, 2022) &	Dari sudut pandang guru untuk masa mendatang model <i>role playing</i> mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena mereka aktif selama kegiatan pembelajaran, serta memberikan gambaran mengenai gaya dan tingkat intelektual siswa. Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi diharapkan mengalami hal serupa sehingga hasil belajar matematika pun meningkat.
4.	(Yulianto, dkk. 2020)	Pembelajaran model <i>role playing</i> pada pelajaran matematika berpengaruh positif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.
5.	(Widiarti Hernadi, 2019) &	Hasil penelitian mengatakan bahwa penerapan metode <i>role playing</i> dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika. Pendekatan pembelajaran bermain peran membuat pembelajaran menarik dan menghilangkan kebosanan.
6.	(Myrela Khuzaini, 2024) &	Pembelajaran berbasis drama dengan metode <i>role playing</i> berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa di SMA N 1 Sedayu.
7.	(Fithrati Hasni, Najmul, 2021)	Setelah penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> komunikasi matematis siswa lebih baik dibandingkan sebelum menerapkan model pembelajaran.
8.	(Adawiah Qomariyah, 2023) &	Pembelajaran dengan model <i>role playing</i> dianggap lebih menarik. Ditunjukkan dari hasil dan pengamatan berdasarkan kreativitas siswa kelas VII B SMPN 1 Sagaranten saat pembelajaran matematika beragam. Sebagian mengalami peningkatan namun, tidak semua

			siswa dapat berperan dengan baik terutama dalam materi aritmatika sosial. Mereka tidak focus saat belajar karena rasa malu dan kurang percaya diri dirasakan oleh mereka.
9.	(Winaktu Supardi, 2021)	&	Dalam penelitian ditunjukkan bahwa metode sosiodrama bisa menjadi variasi pembelajaran yang membuat siswa senang dan hasil belajar siswa juga meningkat.
10.	(Mulyani Supardi, 2023)	&	Siswa X MIPA 2 SMA Negeri 2 Cikarang Utara menunjukkan peningkatan prestasi belajar matematika setelah penerapan model <i>role playing</i> .
11.	(Istrini, 2021)		Penerapan pembelajaran model <i>role playing</i> materi Teorema Pythagoras menunjukkan hasil yang meningkatkan terhadap prestasi belajar siswa dan mereka merasa mudah untuk menyelesaikan permasalahan materi Teorema Phytagoras.
12.	(Saidah, dkk. 2022)		Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i> yang mengintegrasikan <i>role playing game</i> dengan materi aritmatika sosial telah dianggap layak karena melalui proses validasi dari berbagai ahli.
13.	(Masithah, 2023)	dkk.	Penggunaan pembelajaran bermain peran materi jual beli di kantin bebantuan media uang mainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Setiap siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan, dari kategori cukup menjadi sangat baik.
14.	(Yulianingsih, 2022)		Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode <i>role playing</i> pada materi aritmatika sosial mengalami peningkatan.
15.	(SUKARMAN, 2022)		Penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> siswa kelas VIII B disebutkan dalam penelitian dan pembahasan mengalami peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis dari artikel jurnal, skripsi dan tesis yang ditemukan **(PPI) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap sikap belajar siswa?**

Penelitian terhadap 15 artikel jurnal, skripsi, dan tesis ada yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap sikap belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan kemampuan afektif siswa, yang merupakan bagian penting dalam proses belajar. Aspek sikap, yang merupakan perwujudan kemampuan afektif siswa, meliputi merdeka belajar, keaktifan, minat belajar, kepercayaan diri, dan kecemasan.

Temuan penelitian yang dilakukan oleh (Latifah & Priantari, 2024) dengan studi literatur ditemukan penerapan pembelajaran dengan metode *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap sikap siswa sebagai manifestasi dari kemampuan afektif, seperti meningkatkan minat belajar, rasa percaya diri, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan saat *role playing* diterapkan siswa diberikan naskah oleh guru, mereka dapat memposisikan dirinya sesuai peran dengan menggunakan khayalan dan perasaan sehingga, potensi mereka dapat tereksplorasi sebagai bentuk dari konsep merdeka belajar.

Dengan adanya merdeka belajar untuk siswa, penelitian sejalan dilaksanakan oleh (Wulandari, dkk. 2023) memakai penelitian quasi eksperimen. Penerapan model pembelajaran *role playing* dilaksanakan di kelas eksperimen sedangkan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan untuk mengumpulkan data yang akan diisi oleh kedua kelas saat *pretest* dan *posttest*. Tahap pengujian hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, keaktifan siswa menerapkan pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen meningkat sedangkan kelas kontrol memakai pembelajaran konvensional tidak ditemukan keaktifan belajar siswa. Adanya minat belajar siswa saat pembelajaran karena siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran *role playing*.

Dalam penelitian (Herlindya & Sutirna, 2022) ditunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) memberikan reaksi keinginan siswa untuk belajar matematika dihubungkan dengan sudut pandang guru di masa depan, metode pembelajaran *role playing* mampu membuat siswa termotivasi, siswa memiliki minat untuk belajar, siswa jadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan wawasan tentang gaya belajar dan tingkat intelektual siswa, baik kehidupan nyata maupun peristiwa abstrak. Motivasi belajar dikaitkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya pencapaian prestasi. Hasil yang baik karena adanya motivasi belajar (Jum'ati, L, 2008).

Kepercayaan diri juga menjadi sikap yang mendasar dari siswa untuk mewujudkan kemampuan afektif saat menerapkan pembelajaran model *role playing*, terhubung dengan penelitian (Yulianto, dkk. 2020) menggunakan metode penelitian eksperimen semu ditemukan kepercayaan diri siswa berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil pengamatan kelas eksperimen melihat aktivitas belajar siswa dengan model *role playing*, siswa terlihat siap dalam menerima materi pelajaran dibandingkan siswa kelas kontrol. Dengan demikian, kelas eksperimen menunjukkan tingginya antusiasme karena adanya tanggapan. Kepercayaan diri siswa yang tinggi memungkinkan rendahnya kecemasan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *role playing*.

Kecemasan merupakan sikap dalam bentuk perasaan yang pastinya dimiliki oleh siswa saat kondisi tertentu. Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus (Widiarti & Hernadi, 2019) membahas cara menurunkan kecemasan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, dari hasil siklus terdapat hasil penerapan metode *role playing* mampu mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika. Pendekatan belajar memainkan peran ini membuat pembelajaran menarik dan menghindarkan kebosanan.

(PP2) Apakah dengan model pembelajaran *role playing* hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan?

Model pembelajaran *role playing* atau bahasa lain bermain peran yang dilakukan siswa memberikan pengalaman langsung dari persoalan dunia nyata melalui penghayatan. Kegiatannya diakui dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Faktor hasil belajar dalam (Kue, dkk. 2022) secara umum, faktor yang memengaruhi dapat dibedakan menjadi dua, antaranya faktor kognitif dan faktor afektif. Pada faktor kognitif terdiri dari kecerdasan siswa

dalam menerima materi matematika, serta faktor afektif terdiri dari sarana prasarana, sikap siswa, guru, alat dan media ajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Myrela & Khuzaini, 2024) dilihat dari faktor kognitif mengenai kemampuan literasi numerasi siswa di SMA N 1 Sedayu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan selama 3 kali pertemuan. Kelas eksperimen menerima kegiatan pembelajaran berbasis drama (*role playing*) dan kelas kontrol melakukan pembelajaran tanpa bermain peran, dengan membahas soal yang berbeda setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran matematika bermain peran terdiri dari tiga langkah antara lain *introduction*, *development*, dan *quieting*. Saat menguji hipotesis, rata-rata kemampuan literasi numerasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Kelas eksperimen memiliki kemampuan literasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan kegiatan pembelajaran matematika berbasis drama (*role playing*) menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

Faktor kognitif lainnya yang akan menghasilkan siswa dapat berpikir kritis yaitu dengan siswa memiliki kemampuan komunikasi matematis. Kemampuan menyampaikan ide-ide matematis dengan jelas dan tepat dibarengi penggunaan istilah matematika adalah indikator utama dari kemampuan komunikasi matematis. Sejalan dengan penelitian (Hasni, N. F, 2021) menurutnya, ada beberapa faktor yang membuat keterampilan komunikasi matematis siswa meningkat saat menerapkan model *role playing* karena, keterampilan tersebut secara langsung terhubung dengan kemampuan afektif mereka. Dampaknya, siswa menjadi terampil berbicara, berinteraksi, dan tertarik untuk belajar. Model pembelajaran tersebut mengintegrasikan pengetahuan ke dalam praktik, untuk memecahkan masalah, mencari ide baru dengan kreativitas, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika.

Berbeda dari penelitian yang dilakukan (Adawiah & Qomariyah, 2023) disebutkan faktor kognitif pada kemampuan kreativitas siswa kelas VII B dalam pembelajaran matematika bervariasi, yaitu dengan adanya siswa yang mengalami peningkatan dan begitupun sebaliknya. Sebagian siswa tidak dapat menjalankan peran dengan baik pada materi aritmatika sosial karena rasa malu dan kurang percaya diri dialami oleh mereka, akibatnya kurang fokus saat belajar. Demikian, pembelajaran matematika tentang materi logika matematika menggunakan metode sosiodrama atau dalam bahasa lain *role playing* yang dilakukan (Winaktu & Supardi, 2021) dapat memicu kemampuan kognitif siswa sehingga hasil belajarnya juga dapat ditentukan. Dalam menentukan hasil belajar dari tujuan pembelajaran tentang Logika Matematika peneliti melaksanakan selama dua siklus untuk dilihat peningkatan pada hasil belajar siswa. Saat dilaksanakan siklus pertama dan kedua adanya peningkatan saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama. Interaksi antara siswa dan guru dimulai dengan kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok. Berdasarkan hal ini, dapat ditarik kesimpulan terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran siswa pada pelajaran matematika tentang materi logika matematika.

Selain untuk meningkatkan kemampuan belajar yang ada pada diri siswa dengan pembelajaran *role playing* dikatakan sebagai solusi peningkatan prestasi belajar matematika. Prestasi ialah hasil pencapaian seseorang dalam melakukan kegiatan, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Mulyani & Supardi, 2023). Adapun, peningkatan tersebut terlihat berdasarkan evaluasi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role play*. Pada pertemuan pertama, rata-rata prestasi belajar siswa adalah 61,71, dan setelah menerapkan model *role play*, rata-rata meningkat menjadi 70,00. Oleh karena itu, penerapan model ini dilaksanakan secara berkelanjutan agar prestasi belajar siswa meningkat,

pembelajaran juga lebih optimal sesuai dengan tujuan karena memenuhi kriteria ketuntasan. Dengan demikian, penerapan pembelajaran dengan *role play* pada siswa kelas X MIPA 2 terbukti meningkatkan prestasi belajar matematika.

Guru mengupayakan prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan juga dinyatakan oleh (Istrini, 2021), ia memiliki langkah serupa dalam penelitian tindakan kelas yang terjadi secara dua siklus saat materi matematika *pythagoras* berlangsung dengan menggunakan *model role playing*. Penelitian tersebut merupakan sebuah terobosan agar permasalahan yang dialami siswa kelas VIII-H saat pembelajaran menjadi lebih baik jika ditinjau dari segi hasil. Hasil siklus satu belum memenuhi kriteria indikator pencapaian karena peneliti terjadi kendala antara lain, ditemukan siswa yang tidak serius dalam kegiatan pembelajaran, terdapat kelompok yang kebingungan untuk mengikuti langkah-langkah yang tersedia dalam lembar kegiatan, maka dilangsungkan siklus kedua untuk memperbaiki kegiatan di siklus sebelumnya, di mana hasil dari kegiatan tersebut mengalami peningkatan prestasi belajar matematika mencapai 85% sesuai yang diharapkan.

Kegiatan pembelajaran konvensional menimbulkan kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika, menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu siswa. Peneliti (Saidah, dkk. 2022) memberi solusi agar kegiatan pembelajaran jauh lebih menyenangkan melalui pembelajaran interaktif dengan mengembangkan media belajar *Macromedia Flash Professional 8* berbasis *role playing* atau bermain peran. Kegiatan belajar materi matematika Aritmatika Sosial di SMP Negeri 1 Cineam menggunakan media berbasis *role playing* dikatakan layak setelah divalidasi dari berbagai ahli. Aspek media dan materi mendapatkan kategori baik, begitu pula dengan aspek kelayakan oleh pengguna memperoleh kategori baik. Pada penelitian yang dilakukan (Masithah, dkk. 2023), menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan bermain peran (*role playing*) dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa. Diadakan kegiatan pembelajaran dengan bermain peran materi matematika jual beli, menggunakan tindakan kelas melalui dua tahap kegiatan dan memakai benda konkret sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa tunagrahita kategori ringan. Penerapan pembelajaran bermain peran dengan media uang mainan terbukti meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Setiap siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan, dari kategori cukup menjadi sangat baik.

Materi aritmatika sosial dalam penelitian lainnya dilakukan oleh (Yulianingsih, 2022) menerapkan pembelajaran model *role playing*. Proses pembelajaran dilakukan secara dua siklus, setiap siklus selalu ada hasil baik mengenai pembelajaran *role playing*, siklus yang kedua siswa mengalami peningkatan pemahaman dan keaktifan. Ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya, beberapa siswa mengajukan pertanyaan Selama diskusi untuk menyelesaikan soal, sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan. Namun, terdapat siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal. Oleh karena itu, guru mengarahkan siswa yang telah menyelesaikan soal post-test dengan hasil 100 untuk menolong temannya yang kesulitan menyelesaikan soal. Pada siklus kedua, telah mencapai target keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dengan tingkat kelulusan sebesar 62,16%, sehingga penelitian diberhentikan saat siklus ini.

(PP3) Apa saja tantangan dan kekuatan pada penerapan model pembelajaran *role playing*?

Saat penerapan model pembelajaran, ada kendala yang dihadapi karena model pembelajaran tidak ada yang sempurna. Contoh saat pelaksanaannya yaitu ada siswa yang tidak serius mengikuti pembelajaran saat berada di lingkungan kelas. Menurut (Istrini, 2021) untuk mengatasi hal ini peneliti perlu mengambil langkah antisipatif dengan memberi instruksi kepada ketua kelompok agar mengkondisikan anggotanya. Tantangan atau kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *role playing*

berdasarkan (SUKARMAN, 2022) memakan banyak waktu. Penggunaan model *role playing* ini memerlukan durasi yang panjang sehingga mengurangi waktu belajar siswa. Selain itu, siswa yang pemalu cenderung kesulitan untuk berperan aktif dalam kegiatan *role playing*. Sedangkan dibalik tantangan tersebut seorang guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran agar lebih interaktif dengan membangun sikap positif kepada siswa. Kekuatan atau kelebihan dari model *role playing*, secara langsung siswa dapat menerima pelajaran dengan memainkan peran berdasarkan teori matematika. Demikian, siswa lebih mudah mengingat dan ikut merasakan hasil dari peran yang telah dilakukan.

SIMPULAN

Hasil analisis dari ke-15 artikel jurnal, skripsi dan tesis yang relevan, menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan solusi pembelajaran masa kini dan dinilai memiliki pengaruh positif terhadap sikap dan hasil belajar matematika. Aspek sikap, yang merupakan perwujudan kemampuan afektif siswa seperti sikap percaya diri, keaktifan, minat dan motivasi belajar siswa, serta aspek hasil belajar perwujudan dari kemampuan kognitif, seperti kemampuan komunikasi matematis, kemampuan literasi numerasi, kreativitas dan berpikir kritis. Hal ini pada akhirnya berdampak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun model pembelajaran *role playing* memiliki potensi besar, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti kurangnya kepercayaan diri siswa dalam berperan dan kesulitan dalam mengelola jalan cerita. Mengembangkan strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan dan memaksimalkan potensi model *role playing* akan sangat bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Tantangan yang dihadapi, seperti kurangnya kepercayaan diri siswa saat berperan dan kesulitan dalam mengelola jalan cerita, dapat diatasi dengan strategi yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162.
- Andriani, W. (2022). Penggunaan Metode Sistematis Literatur Review dalam Penelitian Ilmu Sosiologi. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2).
- Hasni, N. F. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di MTs* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Herlindya, H., & Sutirna, S. (2022). PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 2(1), 94–101.
- Istrini, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika yang Memuat Teorema Pythagoras Pada Siswa Kelas VIII-H Semester 2 SMP Negeri 4 Tulungagung. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 103–108.
- Jum'Ati, L. (2008). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Siodrama: Penelitian Tindakan Kelas Di SMP Islamiyah Ciputat.

- Kue, H. A., Badu, S. Q., Resmawan, R., & Zakiyah, S. (2022). Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Muhammadiyah Tolangohula. *Research in the Mathematical and Natural Sciences*, 1(1), 39–46.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10.
- Masithah, S. A., Muchtar, F. H., & Nuraeni, T. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Kegiatan Bermain Peran Jual Beli di Kantin Pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 1223–1228.
- Mulyani, R. S., & Supardi, S. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika. *PANDITA: Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 6(1), 46–60.
- Myrela, A. C., & Khuzaini, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Drama (Roleplaying) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas XI. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 689–703.
- Nasution, M. (2018). Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(02), 112–126.
- Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 124–135.
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay untuk SMK kelas X semester 2*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- SUKARMAN, S. (2022). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KOORDINAT CARTESIUS MELALUI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI KELAS VIII-B SMP NEGERI 1 KALIANGET. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 222–231.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63–77.
- Widiarti, A., & Hernadi, J. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran untuk Menurunkan Kecemasan Siswa terhadap Matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 252–257.
- Winaktu, A. W., & Supardi, U. S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Logika Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Metode Sosiodrama. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 113–125.
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147.
- Yulianingsih, M. (2022). *Improving Mathematics Learning Outcomes in Social Arithmetic Material through Class 7.9 Role Playing Learning Methods SMPN 3 Parungpanjang–Bogor*.
- 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.