Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)
Vol. 3 No. 1 April 2023
ISSN: 2827-8836 (cetak), ISSN: 2827-8844 (Online), Hal 144-162
DOI: https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114

Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten

[1]Eti Robiatul Adawiah, [2]Siti Qomariyah
[1,2] Institut Madani Nusantara (IMN) Sukabumi, Jawa Barat

Jl. Lio Balandongan Sirnagalih, Jl. Begeg No. 74, cikondang, Kec. Citamiang, Kota Sukabumi, jawa Barat
Email : Etirobiatuladawiah180@gmail.com, stqomariyah36@gmail.com

***Abstract**: Mathematics learning is seen as difficult and boring for students so students find it difficult to develop creativity in learning mathematics, so teachers are required to make changes to learning by applying more creative learning models. This is the background for the use of various learning models. This study aims to determine the role of role playing in increasing students' creativity in learning mathematics for class VII at SMPN 1 Sagaranten. This study used a qualitative descriptive analysis approach with Classroom Action Research (CAR). The results of this study are the application of the role playing learning model can make learning more interesting, the results of observations and class actions the creativity of class VII B students of SMPN 1 Sagaranten in mathematics learning varies, some increase and no, because not all students can carry out these roles properly and applying this role to the theme of discussing social arithmetic, there were still some students who felt shy and insecure in carrying out their roles so that even in calculations they were not too focused. However, the class situation becomes more interesting and active so that learning mathematics is carried out in a fun and without feeling, bored, drowsy or monotonous and also boring.*

***Keywords:** Role Playing, Creativity, Interesting Learning*

Abstrak: Pembelajaran Matematika dipandang sulit dan membosankan bagi siswa sehingga siswa merasa sulit untuk mengembangkan kreativitas pada pembelajaran matematika, sehingga guru dituntut untuk melakukan perubahan pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif. Ini yang melatarbelakangi penggunan model pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran role playing dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika kelas VII di SMPN 1 Sagaranten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analisis dengan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Adapun hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran role playing dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, hasil observasi dan Tindakan kelas kreativitas siswa kelas VII B SMPN 1 sagaranten pada pembelajaran matematika bervariasi ada yang meningkat dan tidak, karena tidak semua siswa dapat melakukan peran tersebut dengan baik dan menerapkan peran tersebut pada tema pembahasan aritmatika sosial, masih ada beberapa siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri dalam melakukan perannya sehingga dalam hitunganpun tidak terlalu fokus. Namun keadaan kelas menjadi lebih menarik dan aktif sehingga pembelajaran matematika dilakukan dengan menyenagkan dan tanpa rasa, jenuh, kantuk atau monoton dan juga membosankan.

Kata Kunci: Role Playing, Kreativitas, Pembelajaran yang menarik

Received Mei 30, 2023; Revised Juni 20, 2023; Juli 04, 2023
* Eti Robiatul Adawiah, *etirobiatuladawiah180@gmail.com*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan. Adanya pendidikan membuat seseorang belajar sehingga terjadi sebuah perubahan baru. Menurut S. Saat pendidikan adalah sebuah sistem yang dibangun oleh beberapa komponen. Komponen yang ada didalam pendidikan yaitu guru, siswa, tujuan, alat dan lingkungan pendidikan. Maka untuk menyelenggarakan pendidikan maka komponen tersebut harus terpenuhi.[1]

Faktor utama pendidikan adalah belajar. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan atau sikap baru melalui studi, pengalaman, atau intruksi. Menurut Nasir belajar merupakan sebuah kegiatan komplek yang mampu membawa perubahan perilaku atau tingkah laku yang bertanggung jawab, dalam segi kognitif, afektif, sikap, dan keterampilan.[2]

Dalam rangka menciptakan model pembelajaran yang kreatif, guru perlu mengadopsi pendekatan yang berbeda, mendorong pemikiran kreatif, memberikan ruang eksplorasi, mengintegrasikan teknologi, dan memfasilitasi keterlibatan siswa. Dengan cara ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, memotivasi, dan membangun keterampilan kreatif siswa untuk menghadapi tantangan masa depan. Untuk mencapai tujuan Pendidikan, harus ada kerja sama antara pihak sekolah, masyarakat dan keluarga. Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai kompetensi soial, mampu bergaul, dan berkomunikasi dengan baik.[3] Disamping itu gura juga harus kreatif dan memahami metode pendidikan, sehingga pendidik mampu memilih metode dan Teknik yang tepat sesuai dengan tingkat akal murid. Dan mampu mengelola kelas dengan baik, sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.[4]

Setiap siswa dianurgahi potensi kreativitas dalam dirinya, akan tetapi kreativitas itu perlu dioptimalkan dengan proses latihan atau diberikan stimulus terlebih dahulu sehingga siswa mampu mengembangkan potensi kreatif yang ada dalam dirinya. pembahasan tentang kreativitas dalam belajar melibatkan pemahaman bahwa pendidikan tradisional sering kali lebih fokus pada pemberian informasi dan pemahaman konsep yang sudah ada, daripada mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan ide-ide baru. Namun, dalam dunia yang terus berubah dan kompleks ini, kemampuan untuk berpikir kreatif menjadi semakin penting. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, inovasi menjadi

---

[1] S. Saat, *Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya dalam pendidikan)*. Al-Ta'Dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan,2015, Vol.7 No.2, hlm, 1-17

[2] H. Nasir, *Belajar dan Pembelajaran*, Bantul: K.Media, 2016

[3] Siti Qomariyah, Wendi Asswan, dkk, *Studi Deskriptif Sosial Guru dalam Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Qur'an, EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2022, Vol.3, No. 3, pp 275,284

[4] Wendy Asswan Cahyadi, Siti Qomariyah, *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pendidikan Islam Perspektif Tafsir al-Qur'an,* EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran, 2022, Voi.3, No.3, hlm 481

salah satu faktor penting dalam keberhasilan pribadi dan profesional. Kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan solusi baru menjadi sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan yang kompleks[5].

Peran dan fungsi guru bukan lagi sekedar pentransfer ilmu dan pembuka wawasan, tetapi dituntut sebagi agen perubahan dan membuat masa depan pendidikan. lebih baik. Tugas utama guru adalah mengembangkan potensi siswa secara maksimal melalui mata pelajaran. Setiap mata pelajaran, dibalik materi yang disampaikan secara jelas memiliki nilai karakteristik yang mendasari materi itu sendiri. Oleh Karena itu setiap guru harus mampu mengembangkan watak dan sifat yang mendasari mata pelajaran itu sendiri.[6]

Dalam praktiknya tidak sedikit guru yang mengalami hambatan dan permasalahan dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor penyebabnya, yaitu di antaranya faktor guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Hal tersebut lah yang kadang menghambat berkembangnya proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran bukanlah penguasaan materi pelajaran, akan tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa sesuai dengan yang akan di capai.[7]

Oleh karena itulah, penguasaan materi pelajaran bukanlah akhir dari proses penagajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkah laku yang lebih luas. Artinya, sejauh mana materi pelajaran yang dikuasai siswa dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Untuk itulah metode dam strategi yang digunakan guru tidak hanya sekedar metode ceramah, di Indonesia masih banyak yang menggunakan metode tersebut, seharusnya menggunakan metode dan model pembelajaran yang kreatif.[8]

Matematika merupakan ilmu pasti yang memegang peran penting dalam disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia. Banyak sekolah-sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran matematika dengan baik yaitu untuk meningkatkan mutu dan kualitas peserta didik. Dalam pembelajaran matematika yang paling penting dilaksanakan adalah proses berfikir. Siswa dilatih untuk mengembangkan kemamapuan berfikir logis, analitis, sistematis dan konsisten.[9]

---

[5] Charles, C. Bonwell dan A. James Eison, *Creating Excitement In The Classroom (Pembelajaran Aktif: Menciptakan Kebersamaan di Kelas)*, Jossey-Bass, 1991, Hlm.98

[6] A. Sopian, Tugas, *Peran, dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan,* Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 2016, Vol.1, No.1, hlm.88-97

[7] Mariyana, Rita, Dkk, *Pengelolaan lingkungan belajar*, Jakarta:Kencana, 2010, hlm.71

[8] A. Hamid, *Guru Profesional*, Jurnal STAI AL Falah, 2017, hlm. 274-285

[9] Rizqiana, Novia, *Pengaruh Penerapan StrategiPembelajaran PQ4R Terhadap Pemahaman Matematika Siswa Kelas VII SMPN 6 Kota Cirebon*,2013

Berbagai model pembelajaran dapat digunakan untuk membantu dalam proses berfikir sehingga siswa akan lebih mudah dan kesulitan yang di alami teratasi maka, pembelajaran di Indonesia yang sifatnya masih monoton dengan berbagai model dan strategi harus di kembangkan agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran matematika memanglah sulit, namun kesulitan itu dapat menjadi mudah ketika siswa sudah tertarik dengan model yang di terapkan gurunya dapat menyenangkan, menarik perhatiannya dan memotivasinya untuk belajar matematika.

Tetapi dalam praktiknya masih banyak peserta didik yang tidak suka dengan pelajaran matematika bahkan tak jarang banyak siswa yang phobia terhadap pelajaran matematika. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika berpengaruh pada hasil pembelajaran mereka, sebelum pembelajaran matematika dimulai bahkan saat mendengar jam pembelajaran matematika terkadang siswa sudah enggan dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Ini menjadikan pada saat proses evaluasi pembelajaran tak jarang banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah pada pelajaran matematika. Dalam kehidupan sehari-hari pun, seringkali kita dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan matematika baik yang tingkat kesukaran rendah maupun yang tingkat kesukaran tinggi.[10]

Mencermati permasalahan tersebut maka dibutuhkan model sederhana, mudah dilakukan dan dapat dipraktekan langsung dalam kehidupan sehari-hari. *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat digunakan. Penggunaan model *Role Playing* dalam proses pembelajaran melibatkan siswa langsung untuk memerankan peran tertentu dalam kehidupan nyata sehingga apabila siswa dilibatkan langsung maka siswa akan mudah mengingat dan memahami tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Poorman (2002) menyebutkan bahwa menurut hasil penelitian, strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Model *Role Playing* dalam proses pembelajaran biasanya digunakan untuk melakukan tiruan-tiruan maka model *Role Playing* identiknya digunakan dalam mata pelajaran seni atau drama.

Namun sebenarnya model *Role Playing* juga dapat dilakukan dalam proses pembelajaran matematika yaitu pada sub pokok pelajaran aritmatika sosial. Penerapan model dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada pemahaman siswa. Seorang pendidik perlu memilih

[10] Luis Fernandes, Yonathan Winardi, dan Dkk, *Hambatan Belajar Matematika*, Journal of Holistic Mathematic Education (JOHME), 2019, Vol.3, No.1

model pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Peran metode (*role playing*) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika melibatkan pemahaman bahwa pendekatan tradisional yang terfokus pada pengajaran langsung terkadang kurang efektif dalam membangkitkan daya pikir kreatif siswa. Pembelajaran matematika yang kreatif membutuhkan kemampuan untuk berpikir di luar kotak, mencoba pendekatan baru, dan menerapkan konsep matematika dalam konteks yang berbeda.

Dalam metode (*role playing*), siswa memiliki kesempatan untuk berperan sebagai karakter dalam suatu situasi tertentu yang membutuhkan penerapan konsep matematika. Permainan semacam itu memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan berbagai cara.[11]

Secara keseluruhan, permainan (*role playing*) dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan memberikan konteks menarik, tantangan pemecahan masalah, kerja sama, eksperimen, dan motivasi, permainan membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting dalam memahami dan menerapkan konsep matematika. Persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika yang terkesan menakutkan, membuat siswa bosan, dan sangat tertfokus dengan nilai dan angka-angka yang melibatkan bebderapa faktor, yaitu: pendekatan pembelajaran yang terlalu mengintimidasi siswa, kesulitan memahami konsep, fokus pada jawaban benar afau salah, kurangnya relevansi dengan kehidupan sehari-hari, tidak ada ruang untuk eksplorasi dan kreativitas, dan kurangnya metode pembelajaran yang interkatif.[12]
Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menarik untuk mata pelajaran matematika. Pendekatan yang melibatkan interaksi, aplikasi praktis, penerapan teknologi, dan penerapan metode pembelajaran yang beragam, diantaranya penggunaan model pembelajaran role playing sebagai pemecahan masalah, agar siswa aktif dan terlibat langsung sebagai objek dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dengan penggunaan metode role playing dapat membantu mengubah persepsi siswa terhadap matematika menjadi lebih positif dan menarik.

---

[11] Aziz Fanani, *Penerapan role Playing dalam Pembelajaran Matematika Kontekstual*, Banyumas:Jurnal Banyumas Ekspres, 2019

[12] A. Permata Saino, *Penerapan Metode role Playing untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Diklat Pelayanan Prima*, Surabaya:UNESA, 2013

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran role playing dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika kelas VII di SMPN 1 Sagaranten.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitik yaitu salah satu pendekatan yang digunakan dalam penenlitian kualitatif untuk memahami fenomena secara rinci dan mendalam. Pendekatan ini menggabungkan unsur deskriptif dan anlistis dalam menggambarkan dan menganalisis fenomena yang sedang diteliti. Peneliti mengumpulkan data melalui teknik wawancara, observasi, studi kasus, atau analisis dokumen.

Teknik penelitian yang digunakan untuk mempelajari suatu tujuan alami (bukan eksperimen) dan tidak manipulatif. Penulis merupakan instrument utama, dan pengambilan sampel sumber data memiliki tujuan yang sangat dibutuhkan. Studi kualitatif tentang hasil menekankan pentingnya generalisasi.[13]

Peneliti memakai metode PTK, penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan untuk memperbaiki atau mengembangkan praktik pengajaran di dalam kelas. PTK melibatkan siklus perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi yang berulang dalam rangka mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam pembelajaran dan prestasi siswa.[14]

Lokasi penelitian adalah tempat atau area dimana penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dibahas. Adapun lokasi penelitian dilaksankan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sagaranten (SMPN 1 Sagaranten)

Sasaran penelitian adalah tujuan utama yang ingin dicapai melalui pelaksanaan penelitian, sasaran penelitian sangat bervariasi tergantung pada jenis penelitian dan topik yang sedang diteliti. Subjek dari penelitian ini adalah guru Mata Pelajaran Matematika. Sedangkan Objek penelitian adalah siswa siswi Kelas VII B SMPN 1 Sagaranten. Dalam Penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri, sedangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.[15] Analisis data yang digunakan dalam penelelitian ini menggunakan model Miles and Huberman

[13] Prof. Dr. Sugiyono, *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,Alfabeta, 2017,hlm.15.

[14] Prof. Dr. A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2014, hlm.339

[15] Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014, hlm.192

(sugiyono,2015:91) yang meliputi: collection, data reduction (reduksi/pemilihan data), data display (Penyajian data), dan conclution drawing, verification (penarikan kesimpulan/verifikasi). Untuk keabsahan data peneliti menggunakan alat uji sebagai beriku: triangulasi sumber, triangulasi Teknik, referensi, konfirmabilitas, transferabilitas, dan auditabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Model Pembelajaran Role Playing

Model Pembelajaran Role Playing adalah suatu tipe model pembelajaran pelayanan (Sercvice Learning). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut A'la (2011) metode pembelajaran Role Playing merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, itu bergantung kepada apa yang di perankan. Hampir dalam setiap pembelajaran, guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, Tanya jawab antara guru dan peserta didik, penemuan dan inkuiri.

Model pembelajaran role playing adalah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran atau karakter tertentu untuk memainkan situasi ataus kenario yang mirip dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran role playing, siswa mengambil peran dan berinteraksi satu sama lain untuk memahami dan menghadapi tantangan atau masalah yang dihadapi dalam konteks yang relevan.

Pembelajaran role playing dapat digunakan dalam berbagai bidang pendidikan dan pembelajaran, teemasuk dalam mata pelajaran bahasa, sains, sejarah, dan keteramoilan sosial. Tujuannya adalah untuk mengaktifkan siswa secara lebih dan mendorong partisipasi, membangun pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan interpersonal.

Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang digunakan apabila pembelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang dan lebih baik di dramatisasikan daripada diceritakan.[16]

Model pembelajaran *role playing* adalah model yang melibatkan interaksi antar peserta didik dalam melakukan peran atau tokoh yang sedang dilakoni. [17]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran peran (*role-playing*) adalah suatu metode pembelajaran di mana peserta didik atau peserta pelatihan berperan sebagai karakter atau individu tertentu dalam situasi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran peran, peserta didik akan berinteraksi dengan peserta lain yang juga berperan dalam situasi tersebut.

Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memungkinkan peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam situasi yang realistis. pembelajaran peran memiliki beberapa manfaat, antara lain: a) Meningkatkan keterlibatan: Peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, karena mereka harus berperan dan berinteraksi dengan peserta lain dalam situasi yang diberikan. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar, b) Pengembangan keterampilan sosial: Melalui pembelajaran peran, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan pemecahan masalah interpersonal, c) Peningkatan pemahaman: Dengan berperan sebagai karakter dalam situasi tertentu, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik atau konsep yang sedang dipelajari. Mereka dapat melihat implikasi dan konsekuensi dari tindakan mereka dalam situasi yang realistis, d) Pembelajaran reflektif: Setelah melalui sesi pembelajaran peran, peserta didik dapat melakukan refleksi terhadap pengalaman mereka. Mereka dapat menganalisis tindakan mereka, memahami dampaknya, dan mengidentifikasi area di mana mereka dapat meningkatkan kinerja mereka.[18]

Pembelajaran peran dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi, pelatihan kerja, atau pengembangan keterampilan pribadi. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi.

Ada beberapa macam model pembelajaran berbasis peran atau *role playing* yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa di antaranya: 1) Model Role

[16] B.H. Uno, & M. Nurdin, *Belajar dengan pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.

[17] M. Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis kompetensi*, Ciputat: GP Press Group.

[18] Nida Hadaina farida, Atat Siti Nuraini, dkk, *Manfaat Penerapan Metode Role Playing Pada Praktikum Seti Tata Hidang*, Jurnal Media Pendidikan, 2017, Vol.6, No.1

Playing Konvensional: Model ini melibatkan siswa dalam peran atau karakter tertentu. Siswa akan berperan sebagai karakter tersebut dan berinteraksi satu sama lain dalam situasi yang telah ditentukan. Contohnya, siswa dapat berperan sebagai tokoh sejarah dan melakukan simulasi debat atau dialog antara tokoh-tokoh tersebut. 2) Model Role Playing Tertulis: Model ini melibatkan siswa dalam peran tertulis di mana mereka harus menulis dan mengembangkan karakter, latar belakang, dan situasi tertentu. Kemudian, siswa akan bertukar cerita atau surat dengan siswa lain yang berperan sebagai karakter lain. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang sudut pandang yang berbeda. 3) Model Role Playing Interaktif: Model ini melibatkan siswa dalam peran aktif dengan penggunaan teknologi. Misalnya, siswa dapat menggunakan perangkat lunak atau aplikasi simulasi untuk memainkan peran tertentu dalam situasi yang realistis. Mereka dapat menjawab pertanyaan, mengambil keputusan, dan menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka. 4) Model Role Playing Sosial-Emosional: Model ini fokus pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Siswa akan berperan sebagai karakter dalam situasi yang melibatkan interaksi sosial atau masalah emosional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman tentang perasaan, empati, dan keterampilan penyelesaian masalah. 5) Model Role Playing STEM: Model ini berfokus pada pembelajaran sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM) melalui peran. Siswa akan berperan sebagai ilmuwan, insinyur, atau profesional STEM lainnya dalam situasi tertentu. Mereka akan menggunakan pengetahuan dan keterampilan STEM untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan dalam peran mereka. Model-model ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Guru dapat mengadaptasi dan menggabungkan elemen-elemen dari berbagai model untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa.

B. Implementasi Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII di SMPN 1 SAGARANTEN.

Penelitian ini dilakukan pada hari jum'at tanggal 26 Mei 2023. Peneliti melakukan observasi langsung kelapangan, dimulai dengan wawancara kepada kepala sekolah yaitu bapak Wawan Setiawan S.Pd., M.M.Pd. tentang kedaan sekolah dan juga bertanya seputar guru yang akan dijadikan objek penelitian.[19] Kemudian peneliti wawancara kepada wakil kepala sekolah yaitu bapak Hendi Kurniawan, S.Pd. perihal profil sekolah dan program-program yang ada di

[19] Wawan Setiawan, *Narasumber (Kepala Sekolah SMPN 1 Sagaranten*), Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN, 2023

SMPN 1 Sagaranten, dan hasil penelitian tersebut SMPN 1 sagaranten mempunyai berbagai program unggulan yaitu salah satunya dibidang agama. [20]

Dan untuk mengetahui pembiasan yang ada di SMPN 1 Sagaranten peneliti wawncara kepada ibu Yuantiny Adiana, S.Pd, bahwa di SMPN 1 Sagaranten ada beberapa pembiasaan yang menjadi unggulan yaitu, BIMTAL setiap hari jum'at selama 1 jam pelajaran yang dibimbing oleh 3 guru, kemudian shalat duha yang dilaksanakan setiap hari selasa, rabu, dan kamis. Dan pembacaan tadarus al-Qur'an setiap memulai jam pelajaran yang dikaitkan dengan materi pembahasan yang akan disampaikan. Dengan adanya pembiasaan tersebut terdapat dampak yang positif baik untuk guru ataupun untuk siswa itu sendiri.[21]

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kepada Kepala sekolah, Wakil kepala sekolah, dan bendahara juga beberapa guru yang ada di SMPN 1 Sagaranten terdapat beberapa guru yang terbiasa untuk menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran.

Hasil pengamatan aktivitas pembelajaran, aktivitas guru Matematika yang Bernama Jonih Iskandar, M.Pd, dilakukan pada pembelajaran matematika di kelas VII B. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VII B dengan jumlah siswa 36 orang, pada mata pelajaran MATEMATIKA dengan tema pembahasan Aritmatika Sosial, dan model pembelajaran yang digunakan yaitu *role playing* (peran).[22]

Model ini merupakan model pembelajaran bermain peran atau role playing sehingga suatu peran di dramakan oleh peserta didik dengan dibagi kedalam 8 kelompok. Pembelajaran peran (*role-playing*) adalah suatu metode pembelajaran di mana peserta didik atau peserta pelatihan berperan sebagai karakter atau individu tertentu dalam situasi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran peran, peserta didik akan berinteraksi dengan peserta lain yang juga berperan dalam situasi tersebut. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memungkinkan peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam situasi yang realistis.

Anggapan pembelajaran matematika yang dirasa sangat membosankan, dan kurang menarik. sekarang terbantahkan dengan adanya penerapan model-model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing* (peran). Dengan demikian diharapkan kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika akan meningkat dan berkembang.

---

[20] Hendi Kurniawan, Narasumber *(Wakil Kepala Sekolah SMPN 1 Sagaranten*), Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN, 2023

[21] Yuantiny Adiana, Narasumber *(Bendahara dan perwakilan guru SMPN 1 Sagaranten*), Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN, 2023

[22] Jonih Iskandar, *Objek (guru mata pelajaran yang diteliti)*, Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN, 2023

Penelitian dilakukan dengan penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam satu siklus. Tindakan kelas adalah rangkaian Langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang guru atau kelompok guru untuk meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas. Siklus ini melibatkan perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi.[23]

Dalam satu siklus penelitian Tindakan kelas guru dapat merencanakan perubahan atau inovasi tertentu dalam pengajaran dan belajar di kelas. Dan yang dilakukan oleh guru matematika yaitu pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan atau penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru tersebut: 1) Merencanakan perubahan dan penerapan model pembelajaran, 2) Kemudian melaksanakan Tindakan dengan menerapkan model pembelajaran pada tema aritmatika sosial, karena tema ini berkaitan erat dengan berbagai situasi sosial yaitu, penjualan, pembelian, potongan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara. Setelah melakukan Tindakan, 3) Guru menganalisis hasil observasi di kelas untuk mengevaluasi perubahan yang telah dilakukan. Guru membandingkan data hasil observasi sebelum dan setelah perubahan, untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas siswa atau tidak.

Dan hasil observasi dikelas siswa kelas VII B sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, dan kreativitas beberapa siswa pun meningkat, 4) Terakhir guru tersebut merefleksikan temuan dan merencanakan langkah selanjutnya.[24]

Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika merujuk pada upaya untuk mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, dan mengembangkan pemecahan masalah yang inovatif dalam konteks matematika.

Arimatika sosial menurut (Negoro: 2003) merupakan cabang dari matematika, aritmatika sering disebut juga sebagai ilmu hitung. Dalam ilmu hitung dibicarakan tentang sifat-sifat bilangan, dasar-dasar pengerjaan seperti menjumlah, mengurang, membagi dan mengalikan, serta menarik akar dan sebagainya. Meskipun aritmatika cabang matematika, aritmatika mempunyai peranan yang amat penting karena digunakan pada hampir setiap materi dalam pelajaran matematika, aritmatika ada pada pelajaran aljabar, ilmu ukur (geometri), teori kemungkinan (peluang), statistika, teori fungsi dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti akan membahas aritmatika sosial merupakan bentuk operasi aljabar dalam kegiatan ekonomi.

Dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada tema aritmatika sosial adalah: 1) Menyediakan tantangan terbuka: guru

[23] Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2012, hlm.88
[24] Jonih Iskandar, *Praktik Pembelajaran di kelas VIIB*, SMPN 1 Sagaranten, 2023

memberikan tugas kepada siswa untuk belanja bersama, siswa yang bertugas sebagai pembeli harus merancang daftar belanja, menghitung harga barang, dan menghitung diskon, dan siswa diminta untuk berkolaborasi dalam kelompok untuk merencanakan belanjaan yang sesuai dengan anggaran yang sudah disepakati. 2) Mendorong diskusi dan kolaborasi: guru memberikan simulasi peran atau permainan peran kepada siswa yang berhubungan dengan kehidupan nyata yang melibatkan aritmatika sosial yaitu, sebagai penjual dan sebagai pembeli. 3) Memberikan ruang untuk Eksplorasi: Manipulatif dan permainan, guru memberikan sejumlah modal berupa uang mainan kepada setiap kelompok serta permainan matematika yang melibatkan aritmatika sosial, siswa bermain peran dengan menggunakan uang mainan untuk memahami konsep pengeluaran, pemasukan, dan hasil. 4) Menghubungkan Matematika dengan dunia nyata: Keuangan peribadi, setiap siswa dan kelompoknya diberikan uang mainan kemudian mereka diminta untuk merencanakan anggaran bulanan dan diminta untuk merencanakan pengeluaran dengan bijak.[25]

Setelah itu guru memberikan umpan balik yang positif dan memberikan apresiasi terhadap kreativitas siswa. Dan hasil observasi dan Tindakan kelas kreativitas siswa kelas VII SMPN 1 sagaranten pada pembelajaran matematika bervariasi ada yang meningkat dan ada juga yang tidak karena tidak semua siswa dapat melakukan peran tersebut dengan baik dan menerapkan peran tersebut pada tema pembahasan aritmatika sosial, masih ada beberapa siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri dalam melakukan perannya sehingga dalam hitunganpun tidak terlalu fokus. Namun keadaan kelas menjadi lebih menarik dan aktif sehingga pembelajaran matematika dilakukan dengan menyenagkan dan tanpa rasa, jenuh, kantuk atau monoton dan juga membosankan.

C. Langkah-Langkah Untuk Melakukan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 SAGARANTEN.

Berikut adalah Langkah-langkah melaksanakan model pembelajaran role playing: 1) Tentukan tujuan pembelajaran, 2) Pilih tema atau scenario, 3) Berikan informasi dan persiapan, 4) Atur kelompok atau pasangan, 5) Lakukan role playing, 6) Diskusi dan refleksi, 7) Evaluasi dan Tindakan lanjut[26]

Evaluasi yang digunakan: 1) observasi langsung (Partisipasi siswa, pemecahan masalah yang dilakukan, pemahaman konsep), 2) Rubrik penilaian (Pemahaman konsep matematika,

[25] Munandar, Utami, *Mengembangkan kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rieneka Cipta, 1999, hlm.83
[26] Nita Oktiva, *Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing*, Jakarta: Aku Pintar, 2022

kemampuan berperan, kolaborasi, kreativitas), 3) Presentasi dan laporan (siswa menyajikan laporan tentag pemahaman konsep matematika Ketika menerapkannya dalam model roll playing, serta refleksi tentang pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh, kejelasan presentasi, dan pemikiran kritis), 4) Diskusi kelompok atau refleksi (ajukan pertanyaan yang memancing pemikiran kritis tentang pengalaman siswa, pemahaman mereka tentang konsep matematika yang dipelajari), 5) Penugasan tulis (siswa diminta merefleksikan pengalaman mereka selama kegiatan role playing), 6) Ujian atau soal terstruktur (berikan soal-soal yang menguji pemahaman konsep. Penerapan dalam situasi nyata)[27]

Langkah-langkah model pembelajaran role playing atau peran dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika dengan tema Aritmatika sosial: 1) Pilih skenario aktif: guru menyiapkan scenario bermain peran yang relevan dengan dunia nyata yaitu sebagai penual, pembeli, pengamat. 2) Berikan kebebasan ekspresi: siswa dibiarkan berimprovisasi, berinteraksi, dan menemukan solusi kratif dalam situasi yang diberikan, sehingga imajinasi siswa dapat terangsang dalam menggunakan konsep aritmatika sosial. 3) Promosikan kolaborasi: Siswa diminta untuk berkolaborasi dan bekerjasama dengan kelompok, guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi, berbagi ide, dan mencari solusi bersama. 4) Berikan tantangan terbuka: guru meminta siswa untuk mencari solusi yang tidak konvensional, siswa diminta untuk merancang strategi yang inovatif dalam pengelolaan anggaran dan membuat scenario penjualan yang unik yang melibatkan interaksi sosial dan perhitungan matematika. 5) Fasilitas refleksi dan diskusi: setelah selesai berperan siswa berdiskusi membahas pengalam pembelajaran tersebut. 6) Promosikan pemanfaatan keterampilan: guru memberikan arahan dan informasi tentang pentingnya penerapan konsep matika dalam peran masing-masing. 7) Evaluasi kreativitas: guru menggunakan rubrik penilaian dari mulai proses hingga akhir kegiatan penerapan model pembelaran roll playing.[28]

Adapun Langkah-langkah pembelajarannya yang dilakukan guru dikelas adalah: (1) **Mengamati**, a) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang, b) Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan permasalahan yang melibatkan mengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara) secara umum. **(2) Menanya**: a) Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait denganmengenal fenomena atau aktivitas yang terkait

[27] Moh. Sahlan,*Evaluasi Pembelajaran*, Jember: Stain Press, 2023,107-117

[28] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016, hlm.209-210

dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara), b) Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam LK. **(3) Mengumpulkan informasi**: a) Peserta didik diminta untuk membuka buku siswa dan sumber lain untuk mengumpulkan data tentang apa yang dinamakanmengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara). **(4) Mengasosiasi:** a) Peserta didik masing-masing kelompok berdiskusi dan membagi peran yang akan di tampilkan berkaitan dengan apa yang dinamakanmengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara), b) Guru berkeliling mencermati peserta didik dalam kelompok yang mengalami kesulitan dan membrikan kesempatan untuk bertanya tantang hal-hal yang belum dipahami, c) Guru memberikan bantuan kepada peserta didik di masing-masing kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik**,** d) Perserta didik dalam kelompok masing-masing dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang apa yang dinamakanmengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara).[29] **(5) Mengomunikasikan**: a) Beberapa perwakilan kelompok menampilkan perannya sesuai dengan fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara), b) Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil penampilan yang diperankan meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 SAGARANTEN

Adapun kelebihan model pembelajaran role playing adalah: 1) Meningkatkan keterlibatan siswa, 2) Mendorong kolaborasi dan komunikasi, 3) Mengemangkan keterampilan sosial, 4) Meningkatkan pemahaman konsep, 5) Merangsang kreativitas, 6) Memperkuat koneksi emosional, 7) Menyediakan umpan balik secara langsung.

[29] Jonih Iskandar, *RPP Matematika (Aritmatika Sosial)*, Sukabumi:Dokumen RPP SMPN 1 Sagaranten, 2023, 1 lembar

Adapun kekurang model pembelajaran role playing (Peran) adalah: 1) Kegiatan roll playing membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan dan pelaksanaannya, 2) Kompleksitas peran: beberapa siswa kesulitan untuk memainkan peran dengan baik, 3) Memerlukan ruang kelas yang lebih luas, 4) Evaluasi penilaian subjektif sehingga diperlukan rubrik penilaian yang jelas dan konsisten untuk memastikan penilian yang adil dan objektif, 5) tidak semua tema atau pembahasan dalam berbagai mata pelajaran bisa menggunakan model pembelajaran role playing.[30]

Kelebihan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika kelas VII di SMPN 1 Sagaranten dengan tema Aritmatika sosial yaitu: 1) Merangsang kreativitas: pembelajaran role playing mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mencari solusi yang inovatif dalam situasi yang relevan dengan aritmatika sosial. 2) Kontekstual dan relevan: dalam kegiatan role playing siswa terlibat dalam situasi dunia nyata yang terkait dengan aritmatika sosial. 3) Kolaborasi dan komunikasi 4) Penerapan keterampilan sosial: Kerjasama, negosiasi, komukiasi yang efektif, dan pemecahan masalah. 5) Pengalaman emosional yang kuat: membantu memperkuat koneksi emosional siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga meningkatkan minta,motivasi, dan kreativitas mereka dalam pemahaman dan penerapan konsep matematika.

Kekurangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika kelas VII di SMPN 1 Sagaranten dengan tema Aritmatika sosial: 1) Waktu yang dibutuhkan cukup lama, 2) Beberapa siswa kesulitan dalam memainkan peran, 3) Dikelas jadi gaduh sehingga guru harus lebih ekstra dalam mengelola kelas, 4) Penggunaan bahasa yang tidak terkontrol.[31]

E. Pembelajaran Yang Bisa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

Model role playing cocok digunakan dalam situasi pembelajaran di mana interaksi sosial, pemecahan masalah, dan penerapan konsep dalam konteks nyata menjadi fokus utama. Berikut beberapa contoh situasi di mana model pembelajaran role playing dapat digunakan dengan efektif: 1) Simulasi ekonomi: siswa dapat berperan sebagai produsen, konsumen, atau pemilik bisnis. 2) Simulasi sejarah: siswa bisa memainkan peran tokoh sejarah atau memerankan peristiwa sejarah penting, 3) Literatur dan sastra: siswa dapat memainkan peran karakter dalam cerita atau novel yang sedang dipelajari. 4) Simulasi sains atau lingkungan:

---

[30] A. Biantara, *Pengaruh penggunaan Metode role playing terhadap hasil belajar IPS*,Universitas Negeri Yogyakarta.

[31] Hasil penerapan model pembelajaran role playing, *Mata pelajaran Matematika (Aritmatika Sosial)*, Tindakan Kelas VII B: SMPN 1 Sagaranten

siswa dapat bermain peran sebagai ilmuan, peneliti, atau pemimpin dalam situasi simulasi yang melibatkan eksperimen, analisis data, atau pengambilan keputusan terkait isu lingkungan.

Beberapa mata pelajaran yang dapat menggunakan model pembelajaran role playing yaitu: a) Bahasa Inggris, b) Sejarah, c) Ilmu sosial, d) Pendidikan Kewarganegaraan, e) Matematika, f) Bahasa Indonesia[32]

KESIMPULAN

Peran role playing dalam pembelajaran matematika dengan tema aritmatika sosial di SMPN 1 Sagaranten pada siswa kelas VII B memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam lingkungan pembelajaran yang konvensioanal, siswa seringkali merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam mempelajari matematika. Namun, dengan menerapkan permainan peran, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam pmodel pembelajaran role playing, siswa diberikan peran sebagai karakter dalam cerita matematika yang menantang, terkait dengan tema aritmatika sosial. Siswa dihadapkan pada situasi yang realistis dan harus menggunakan konsep matematika untuk memecahkan masalah yang muncul. Proses ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara kreatif, menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan strategi yang unik.

Melalui permainan peran, siswa terlibat secara aktif dalampemecahan masalah matematika dan berkolaborasi dengan anggota tim. Siswa merasakan kegembiraan dan kepuasan Ketika berhasil menemukan solusi yang tepat. Selain itu, siswa juga mampu mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan empatai, karena siswa harus berinteraksi dengan karakter lain dalam permainan.

Penerapan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran matematika tema aritmatika sosial di SMPN 1 sagaranten memungkinkan siswa untuk melihat matematika sebagai suatu yang hidup dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga menggunakan kreativitas mereka dalam mencari solusi yang inovatif.

Dengan demikian, peran role playing dalam pembelajaran matematika dengan tema aritmatika sosial di SMPN 1 Sagaranten pada siswa kelas VII memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan krativitas siswa. Aktivitas ini membantu siswa terlibat secara aktif,

[32] Nita Oktifa, *Mengenal Metode dan Model Pembelajaran Role Playing*, blog akupintar.id

meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika, dan mengembangkan keterampilan kreatif serta sosial yang penting. Dalam hasilnya, siswa menjadi lebih terinspirasi dan termotivasi dalam mempelajari matematika, serta memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

Saat.S. 2015. *Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya dalam pendidikan)*. Al-Ta'Dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan. Vol.7 No.2,

Nasir. H. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*, Bantul: K.Media

Qomariyah Siti, Asswan wendy, dkk, 2022, *Studi Deskriptif Sosial Guru dalam Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Qur'an, EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.3, No. 3, pp 275,284

Asswan Cahyadi Wendy, Qomariyah Siti. 2022. *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pendidikan Islam Perspektif Tafsir al-Qur'an,* EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran. Vol.3, No.3

Charles, C. Bonwell dan A. James Eison,1991. *Creating Excitement In The Classroom (Pembelajaran Aktif: Menciptakan Kebersamaan di Kelas)*. Jossey-Bass

Sopian. A.Tugas. 2016. *Peran, dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan,* Jurnal Tarbiyah Islamiyah. Vol.1, No.1

Mariyana, Rita, Dkk. 2010. *Pengelolaan lingkungan belajar*. Jakarta:Kencana

Hamid. A. 2017. *Guru Profesional*. Jurnal STAI AL Falah

Rizqiana, Novia, 2013. *Pengaruh Penerapan StrategiPembelajaran PQ4R Terhadap Pemahaman Matematika Siswa Kelas VII SMPN 6 Kota Cirebon*

Fernandes Luis, Winardi Yonathan, dan Dkk. 2019. *Hambatan Belajar Matematika*. Journal of Holistic Mathematic Education (JOHME). Vol.3, No.1

Fanani Aziz. 2019. *Penerapan role Playing dalam Pembelajaran Matematika Kontekstual*. Banyumas:Jurnal Banyumas Ekspres

Permata.A Saino2013. *Penerapan Metode role Playing untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Diklat Pelayanan Prima*. Surabaya:UNESA

Elisa Edi. 2021. *Jenis-Jenis Model Pembelajaran*. Educhanel Indonesia

Shiphy A. Octavia. 2020. *Model-Model pembelajaran*, Yogyakarta: DEPUBLISH Cv Budi Utama

Jeanie M. Dell'Olio dan Tony Donk. 2020. *Models of Teaching*. SAGE Publications

Meliana Agnes. 2023. *Jenis-Jenis Model Pembelajaran dan Metode Belajar yang*

bisa Digunakan Guru Di kelas,BlogKejarcita.id

Robert J. Marzano. 2011. *The Highly Enganged Classroom*. Marzano Research

Gardner Howard. 1999. *The Disciplined Mind: Beyond Facts and Standardized Tests, The K-12 Education That Every Child Deserves*. Penguin Books

Raharja Untung, Lutfiah Ninda, eka Purnama Harahap, Lidiya Wijayanti. 2020. *Metode pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0*, Technomedia Journal (TMJ). Vol.4, No. 2

Csikszentmihalyi, M. 1997. *Flow and The Psychology of Discovery and Invention*. New York, NY: Harper Perennial

Supini Epin. 2022. *Bentuk Pembelajaran yang Kreatif Untuk SiswaZaman Now*. blog.Kejarcita.id

Mulyana Aini.2020. *Kreativitas Belajar Siswa,* Blogspot:Pendidikan Kewarganegaraan

Prof. Dr. Sugiyono. 2017. *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,Alfabeta

Prof. Dr.Muri A. Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana

Prof. Dr. Arikunto Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta

Prof. Dr. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

B.H. Uno, & Nurdin. M. 2013. *Belajar dengan pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Yamin M. *Strategi Pembelajaran Berbasis kompetensi*, Ciputat: GP Press Group.

Hadaina farida Nida, Atat Siti Nuraini, dkk. 2017. *Manfaat Penerapan Metode Role Playing Pada Praktikum Seti Tata Hidang*. Jurnal Media Pendidikan. Vol.6, No.1

Basri Hasan. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V*, Jurnal Pendidikan dan Pengemabngan Program Studi PGSD:FIKIP UNIVERSITAS Riau. Vol.1, No.1

Data Poko Pendidik SMPN 1 Sagaranten,2023 Observasi, SMPN 1 sagaranten, 2023

Data Struktur Kurikulum, SMPN 1 Sagaranten, 2023

Setiawan Wawan. *2023. Narasumber (Kepala Sekolah SMPN 1 Sagaranten*).Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN

Kurniawan Hendi. 2023. Narasumber *(Wakil Kepala Sekolah SMPN 1 Sagaranten*).Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN

Adiana Yuantini. 2023. Narasumber *(Bendahara dan perwakilan guru SMPN 1Sagaranten*). Sagaranten:SMPN 1 SAGARANTEN

Iskandar Jonih. 2023. *Objek (guru mata pelajaran yang diteliti)*. Sagaranten:SMPN1 SAGARANTEN

Mulyasa. 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Utami Munandar. 1999. *Mengembangkan kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rieneka Cipta

Oktiva Nita. 2022. *Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing*. Jakarta: Aku Pintar

Sahlan. Moh. 2023. *Evaluasi Pembelajaran*. Jember: Stain Press

Huda Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Iskandar Jonih. 2023. *RPP Matematika (Aritmatika Sosial)*. Sukabumi:Dokumen RPP SMPN 1 Sagaranten. 1 lembar

Hasil penerapan model pembelajaran role playing, *Mata pelajaran Matematika (Aritmatika Sosial)*, Tindakan Kelas VII B:SMPN 1 Sagaranten