PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI PERCOBAAN 4

Dimas Kukuh Priyatmoko
Dr. Sumpana, M.Pd.
Siwi Utaminingtyas, M.Pd.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Wates Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning tipe Role Playing terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Percobaan 4. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran tentang efektivitas model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas Va dan Vb, berjumlah 56 peserta didik, yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 28 peserta didik. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan observasi keterlaksanaan sintaks model pembelajaran. Analisis dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, Independent Sample T-Test, serta regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan model Cooperative Learning tipe Role Playing berada pada kategori baik hingga sangat baik dengan rata-rata 83,34%. Minat belajar matematika meningkat pada kelas eksperimen dari nilai pretest 62,71 menjadi posttest 66,68, sedangkan kelas kontrol hampir tidak mengalami perubahan. Analisis regresi dan uji T menunjukkan pengaruh positif dan signifikan model Cooperative Learning tipe Role Playing terhadap minat belajar ($Y = 10{,}409 + 0{,}630X$; $R^2 = 0{,}310$; $p = 0{,}002$), sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model Cooperative Learning tipe Role Playing memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Minat Belajar, Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kreatif, dan kritis yang akan berguna sepanjang hayat. Namun, dalam implementasinya, pendidikan dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya rendahnya minat belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran esensial yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000:5) menekankan bahwa pembelajaran matematika idealnya mencakup pemahaman konsep, penalaran, komunikasi, dan koneksi matematika dengan kehidupan nyata. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik, sehingga minat belajar mereka cenderung rendah. Kondisi tersebut berdampak langsung pada kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kemampuan mereka dalam memahami konsep yang diajarkan.

Pada jenjang sekolah dasar, penyajian materi matematika harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik. Materi bilangan, pengukuran, geometri, dan data harus diberikan secara kontekstual agar siswa mampu menghubungkannya dengan pengalaman konkret (Hidayati, 2012:301; Shafara, 2024:622). Namun, ketika pembelajaran tidak disesuaikan dengan tahap perkembangan tersebut, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dan kehilangan ketertarikan dalam belajar. Fenomena ini tampak jelas berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di SD Negeri Percobaan 4 Wates.

Berdasarkan hasil observasi tahun ajaran 2024, sekitar 65% siswa kelas V menunjukkan minat belajar matematika yang rendah. Data ini diperoleh melalui catatan observasi guru dan wawancara dengan beberapa siswa, yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat, serta mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Kendala lain yang ditemukan meliputi kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, minimnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif.

Permasalahan semakin terlihat pada pembelajaran materi Bilangan Cacah sampai 100.000, khususnya pada Topik D tentang operasi hitung. Peserta didik tampak kesulitan memahami konsep dan tidak antusias mengikuti penjelasan guru. Salah satu siswa menyampaikan, "Saya sering merasa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa aktivitas yang melibatkan kami secara langsung." Guru kelas V juga mengakui bahwa variasi model pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga peserta didik cenderung pasif (Wawancara, 13 Agustus 2024). Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Experiential Learning Kolb* (1984:38), yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat dalam pengalaman langsung yang bermakna. Namun, pembelajaran matematika di kelas cenderung bersifat konvensional di mana guru mendominasi penjelasan, sementara siswa hanya menerima informasi secara pasif. Pendekatan demikian tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pengalaman belajar kontekstual, yang menyebabkan rendahnya minat belajar mereka.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu meningkatkan kemampuan penalaran dan partisipasi siswa karena minimnya aktivitas kolaboratif dan pengalaman belajar bermakna (Zaini & Marsigit, 2014:161). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual. Salah satu alternatif yang relevan adalah model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing,* yang mengajak

peserta didik terlibat dalam simulasi peran dan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna.

Berbagai studi mendukung efektivitas model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian Fawziyah (2021:308) menunjukkan bahwa model ini membuat peserta didik lebih aktif berkolaborasi dalam kelompok kecil dan memahami konsep melalui pengalaman peran. Yusnarti & Suryaningsih (2021:254) juga menemukan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa. Selain itu, penelitian Susanti dkk. (2021:7) dan Johnson & Johnson (1999:82) menunjukkan bahwa simulasi peran membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Hasil penelitian Wirahandayani dkk. (2023:1262) bahkan menegaskan bahwa model ini mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan empati. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* diyakini mampu mengatasi rendahnya minat belajar matematika.

Melihat berbagai temuan tersebut serta kondisi nyata di SD Negeri Percobaan 4, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana model *Cooperative Learning tipe Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi inovatif bagi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam konteks pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena berorientasi pada data numerik, objektif, dan dapat dianalisis secara statistik untuk menjawab rumusan masalah. Desain *quasi experiment* digunakan karena penelitian dilakukan pada konteks kelas nyata sehingga variabel luar tidak dapat dikontrol sepenuhnya.

Model yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat perubahan minat belajar setelah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percobaan 4 Wates, Kulon Progo, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 (Juli–Agustus). Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang terdiri atas dua kelas paralel (Va dan Vb) dengan jumlah total 56 peserta didik. Karena jumlah populasi kurang dari 100, penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, sehingga seluruh peserta didik dijadikan sampel. Pembagian kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui *random assignment* individu menggunakan aplikasi pengacak daring.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan terikat. Variabel bebas (X) adalah model *Cooperative Learning* tipe Role Playing, sedangkan variabel terikat (Y) adalah minat belajar matematika peserta didik. Variabel bebas dioperasionalkan melalui lima sintaks utama, yaitu orientasi, pembagian peran, *role playing*, diskusi, dan evaluasi. Variabel terikat

dioperasionalkan melalui lima indikator minat belajar: rasa senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, serta keinginan bertanya atau mencari tahu lebih dalam.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Angket skala Likert empat tingkat digunakan untuk mengukur minat belajar pada tahap *pretest* dan *posttest*. Observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran *Role Playing* dan aktivitas peserta didik berdasarkan indikator keterlibatan dan sintaks pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung melalui foto, catatan lapangan, serta perangkat pembelajaran. Ketiga teknik ini digunakan untuk memastikan kelengkapan data dan meningkatkan validitas temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percobaan 4 yang beralamat di Jalan Tentara Pelajar No. 8, Kelurahan Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini merupakan satuan pendidikan mandiri dengan dua rombongan belajar pada setiap kelas. Subjek penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas Va dan Vb Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah masing-masing 28 siswa.

Pada pelaksanaan penelitian, tidak semua siswa menerima perlakuan, sebab hanya kelompok eksperimen yang diberikan intervensi berupa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing*. Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara acak melalui aplikasi *Spin the Wheel* untuk memberikan kesempatan yang setara bagi semua peserta didik dan meminimalkan potensi bias dalam penentuan sampel.

Data penelitian diperoleh melalui angket dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan *mean*, *median*, *modus*, *standar deviasi*, dan distribusi frekuensi. Variabel dalam penelitian terdiri dari model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat.

Data observasi keterlaksanaan model pembelajaran menunjukkan bahwa guru memperoleh skor 49 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 51 pada pertemuan kedua, dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 83,34% yang termasuk kategori baik hingga sangat baik. Sementara itu, keterlaksanaan pembelajaran dari sisi peserta didik juga mengalami peningkatan, yaitu dari 78,33% pada pertemuan pertama menjadi 83,33% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 80,83%. Temuan ini menunjukkan bahwa sintaks *Role Playing* terlaksana dengan baik serta terdapat peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 1 *Descriptive Statistics* Data Minat Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest Kontrol	28	37	63	53,29	7,338
Nilai Pretest Eksperimen	28	51	82	62,71	7,878
Nilai Posttest Kontrol	28	32	84	52,43	8,854
Nilai Posttest Eksperimen	28	51	84	66,68	7,818
Valid N (listwise)	28				

Data minat belajar yang dikumpulkan melalui angket sebanyak 21 butir dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Hasil menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 62,71 pada *pretest* menjadi 66,68 pada *posttest*, dengan rentang nilai yang stabil dan penyebaran data yang konsisten.

Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata yang relatif tidak berubah, bahkan mengalami penurunan dari 53,29 menjadi 52,43. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* memberikan dampak yang lebih positif terhadap minat belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Peserta Didik

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Minat Belajar	Pretest Kontrol	,108	28	,200*	,950	28	,196
	Posttest Kontrol	,123	28	,200*	,955	28	,267
	Pretest Eksperimen	,108	28	,200*	,970	28	,586
	Posttest Eksperimen	,125	28	,200*	,945	28	,144

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitasnya. Berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, seluruh nilai signifikansi pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, baik *pretest* maupun *posttest*, memiliki nilai lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Data Minat Belajar Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Minat Belajar	Based on Mean	,001	1	54	,972
	Based on Median	,013	1	54	,908
	Based on Median and with adjusted df	,013	1	53,945	,908
	Based on trimmed mean	,006	1	54	,939

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,972 yang lebih besar dari 0,05, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, data layak dianalisis menggunakan uji parametrik.

Analisis inferensial diawali dengan uji *Independent Samples t-Test* untuk melihat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai *t* sebesar 6,384 dan selisih rata-rata sebesar 14,250 memperkuat temuan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* memiliki efektivitas yang nyata dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana Model *Anova*

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	655,293	1	655,293	11,657	,002[b]
	Residual	1461,565	26	56,214		
	Total	2116,857	27			

a. Dependent Variable: Minat Belajar
b. Predictors: (Constant), Role Playing

Hasil uji *ANOVA* menghasilkan nilai signifikansi 0,002 < 0,05 dengan *Fhitung* sebesar 11,657 yang lebih besar daripada *Ftabel*, sehingga model regresi dinyatakan signifikan dan layak digunakan. Koefisien regresi sebesar 0,630 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penerapan model *Role Playing* akan meningkatkan minat belajar sebesar 0,630 poin. Dengan demikian, hasil analisis membuktikan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di SD Negeri Percobaan 4 Wates.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini dimaksudkan untuk menguraikan hasil analisis data yang telah diperoleh, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian tidak hanya dipaparkan dalam bentuk angka, tetapi juga dianalisis maknanya dengan mengaitkan pada teori-teori yang telah dikemukakan dalam kajian pustaka serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Dengan demikian, pembahasan ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai pengaruh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Percobaan 4 pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan analisis regresi sederhana, diketahui terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* terhadap minat belajar peserta didik. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima (0,002 < 0,05).

Selain itu, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,556 yang menunjukkan adanya hubungan positif, serta nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,310 yang berarti 31% variasi peningkatan minat belajar dipengaruhi oleh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing*, sedangkan 69% lainnya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* memberikan kontribusi nyata dalam membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Slavin (2015:101) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis peran mendorong keterlibatan aktif sehingga menciptakan motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami konsep secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Interaksi antarsiswa dalam bermain peran juga meningkatkan keterlibatan sosial dan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik untuk menggali materi lebih lanjut dan mendorong mereka berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini, model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan rasa senang terhadap mata pelajaran, ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut, perhatian dan fokus selama pembelajaran, keterlibatan aktif, serta keinginan untuk bertanya atau mencari tahu lebih dalam. Indikator perhatian meningkat karena peserta didik fokus menjalankan peran masing-masing, seperti menjadi teller, nasabah, atau petugas bank. Indikator rasa senang tercermin dari antusiasme selama permainan peran, apalagi ketika pembelajaran dikaitkan dengan tema uang yang dekat dengan kehidupan anak. Indikator ketertarikan tumbuh melalui skenario peran yang relevan dengan kehidupan nyata, sementara keterlibatan aktif terlihat dari partisipasi siswa dalam melayani transaksi, berdiskusi, hingga tampil di depan kelas.

Selain itu, indikator keinginan untuk bertanya juga meningkat, menunjukkan bahwa minat belajar berkembang secara menyeluruh selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2018:89) bahwa minat belajar tumbuh ketika peserta didik merasa senang, tertarik, dan dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini. Wahyuni (2022:77) menyatakan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mereka merasa memiliki peran penting dalam pembelajaran. Sementara itu, Sari (2021:55) menemukan bahwa siswa yang belajar melalui bermain peran menunjukkan minat lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional, terutama karena mereka merasa terhibur dan termotivasi.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Herlindya dan Sutirna (2022:98) yang menegaskan bahwa metode *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar matematika karena membuat siswa lebih aktif, dinamis, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan signifikansi 0,002 < 0,05 serta nilai *R Square* sebesar 31%. Selain itu, Arends (2012:45) juga menekankan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* efektif karena mendorong peserta didik mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung dan refleksi. Teori ini relevan dengan hasil penelitian di SD Negeri Percobaan 4, di mana peserta didik terlihat lebih aktif dan menunjukkan minat yang lebih besar ketika dilibatkan dalam simulasi peran terkait materi bilangan cacah. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* tidak hanya efektif secara teoretis, tetapi juga terbukti secara empiris meningkatkan minat belajar.

Dari perspektif psikologi pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Menurut Keller (2010:32) dalam model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), minat belajar meningkat apabila siswa mendapatkan perhatian, merasa pembelajaran relevan, memiliki kepercayaan diri, dan memperoleh kepuasan setelah belajar.

Model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* memenuhi seluruh komponen tersebut: menarik perhatian melalui aktivitas yang unik, relevan dengan kehidupan nyata, meningkatkan kepercayaan diri melalui peran yang dijalankan, dan memberikan rasa puas karena berhasil menyelesaikan simulasi.

Namun demikian, hasil regresi menunjukkan bahwa 69% variasi minat belajar dipengaruhi faktor lain, seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, media

pembelajaran, maupun gaya mengajar guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2013:180) bahwa minat belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Oleh sebab itu, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* perlu dipadukan dengan faktor pendukung lain agar hasil lebih optimal.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar. Guru perlu lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung. Model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika karena tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Percobaan 4. Model ini terbukti meningkatkan minat secara kuantitatif berdasarkan uji statistik sekaligus memperkaya pengalaman belajar melalui keterlibatan aktif, suasana menyenangkan, dan aktivitas yang relevan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Role Playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Percobaan 4 Wates pada mata pelajaran Matematika. Nilai signifikansi uji *Independent Sample t-Test* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis regresi linear sederhana yang memperoleh koefisien regresi sebesar 0,630 dengan signifikansi 0,002, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penerapan model *Role Playing* berkontribusi pada peningkatan skor minat belajar peserta didik sebesar 0,630.

Model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan indikator minat belajar, seperti rasa senang terhadap mata pelajaran, perhatian selama pembelajaran, keterlibatan aktif, dan keberanian bertanya, yang terlihat melalui antusiasme peserta didik dalam menjalankan peran dan berinteraksi selama proses simulasi transaksi setor dan tarik tunai di bank. Persentase kontribusi model terhadap peningkatan minat belajar sebesar 31% menunjukkan efektivitas model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing,* sementara sisanya dipengaruhi faktor lain seperti dukungan guru, orang tua, lingkungan belajar, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan model *Cooperative Learning tipe Role Playing* dalam pembelajaran Matematika, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Pemanfaatan skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat semakin mengoptimalkan keberhasilan model ini. Sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas, ruang belajar, dan sarana pendukung yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis peran sehingga guru dapat mengimplementasikannya secara efektif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada

mata pelajaran yang berbeda, jenjang kelas lain, atau dengan mempertimbangkan variabel tambahan seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, dan strategi pembelajaran, agar kajian mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* semakin komprehensif dan memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan praktik pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.

Belajar Matematika Berdasarkan Validitas Isi. *Jurnal Evaluasi dan Pengukuran Pendidikan*, 13(1), 45–53.

Fawziyah, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" Subtema 2" Pekerjaan di Sekitarku" di MI Sultan Agung Sidomoro* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen), 306-319.

Herlindya, H., & Sutirna, S. (2022, October). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatan Minat Belajar Matematika Peserta Didik. In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 2, No. 1, pp. 94-101).

Hidayati, K. (2012). Pembelajaran matematika usia SD/MI menurut teori belajar Piaget. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, 10*(2), 297–312. https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i2.417

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning. *Prentice-Hall*, 82.

Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development.* FT press.

National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. NCTM.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Sari, A. P. (2021). Pengaruh model role playing terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6*(1), 50–60.

Shafara, N. I., Ihsanudin, & Rafianti, I. (2024). Analisis kemampuan numerasi matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Educatio, 10*(2), 614–622. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8840

Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Ed. Revisi). PT Rineka Cipta.

Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning in Middle and High Schools. *Educational Leadership*, 72(6), 61-67.

Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(1), 1-12.

UU RI No 20 Thn 2003. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. Republik Indonesia, 159–170

Wahyuni, S. (2022). *Peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia melalui metode Role Playing pada siswa kelas V SDN 10 Banda Aceh.* Skripsi sarjana, Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Rukmasari, E. A. (2023). The effect of role playing methods on social-emotional development in preschool children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* *7*(1), 1256–1268. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3626.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). *Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 2(3), 253–261. https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89

Zaini, H., & Marsigit, M. (2014). Perbandingan keefektifan pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik dan konvensional ditinjau dari kemampuan penalaran dan komunikasi matematik siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 160–171. https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2672