



IMPLEMENTASI ROLE MARKET PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI KELAS III DI SDN 12 CAKRANEGARA

Nur Imama, Fitri Dwi Lestari, Syifaa Kholiqa*, Putri Dhika Kusuma Ningsih, Siti Lami'ah
Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia
E-mail: syifaakho@gmail.com

Abstrak: Penulisan artikel ini dengan tujuan untuk mengetahui mengenai (1) Definisi Role Market Playing (2) Tujuan model pembelajaran Role Market Playing (3) Peran dan cara menerapkan model Role Market Playing pada peserta didik sekolah dasar (4) Kelebihan dan kerungan mode Role Market Playing. Model Role Market Playing ini cukup baik dan menarik dalam meningkatkan dan melatih kreatifitas dan pemecahan masalah dalam materi atau konsep matematika pada peserta didik. Khususnya pada peserta didik jenjang sekolah dasar, dimana pada usia tersebut mereka masih membutuhkan pemahaman karena belum dapat berfikir secara abstrak. Sehingga diperlukan penekanan pada pemahaman konsep agar peserta didik memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai keterampilan lainnya seperti penalaran, komunikasi dan pemecahan masalah. Metode yang digunakan pada artikel ini yaitu penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu field research.

Kata-kata Kunci: role market playing, numerasi

IMPLEMENTATION OF ROLE MARKET PLAYING ON CLASS III NUMERACY SKILLS AT SDN 12 CAKRANEGARA

Abstract: The purpose of writing this article is to find out about (1) the definition of Role Market Playing (2) The purpose of the Role Market Playing learning model (3) The role and how to apply the Role Market Playing model to elementary school students (4) The advantages and disadvantages of the Role Market Playing mode. This Role Market Playing model is quite good and interesting in increasing and practicing creativity and problem-solving in mathematical materials or concepts in students. Especially for elementary school students, where at that age they still need understanding because they cannot think abstractly. Therefore, emphasis is needed on understanding concepts so that students have a good foundation to achieve other skills such as reasoning, communication and problem solving. The method used in this article is qualitative research with a descriptive method, with the data collection technique used being field research.

Keywords: role market playing, numeracy

PENDAHULUAN

Dasar majunya suatu bangsa dilihat dari kualitas sumber daya manusianya yang baik dan dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang dibutuhkan. Pendidikan merupakan bentuk upaya dengan kesadaran

penuh melalui *planning* yang telah tersusun dengan memfokuskan berbagai aspek untuk mengoptimalkan berbagai kemampuan yang ada. Menurut Nurhasanah dalam (Imanizar et al., 2021), menyatakan bahwa pendidikan ini bukan hanya didapatkan di sekolah tetapi juga di lingkungan rumah dan lingkungan

masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang kondusif dan terencana untuk terjadinya langkah pendidikan bagi peserta didik. Pendidikan merupakan penyebab utama pembentukan kepribadian manusia karena pendidikan ini adalah tahapan bagi seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan, pengalaman dan sikap yang membentuk baik buruknya karakter seseorang. Pendidikan juga mempunyai peranan yang mendasar dalam membentuk pengetahuan dan jiwa manusia untuk berkembang dengan bakat dan keterampilannya. Sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses adalah jika proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran bermakna. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna maka proses pembelajaran harus berlangsung secara efektif.

Pendidikan di Indonesia banyak mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan harapan peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika salah satu mata pelajaran yang harus dipahami karena pembelajaran matematika ini tidak hanya sebagai pembelajaran di bidang ilmu pendidikan saja tetapi sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghitung atau alat berfikir ilmiah. Menurut Concroft dalam (Imanizar et al., 2021), menyatakan bahwa: Peserta didik perlu mempelajari matematika karena (1) sangat berguna dalam kehidupan; (2) keterampilan matematika dibutuhkan di semua bidang; (3) sebagai sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) untuk menyuguhkan informasi dalam berbagai cara; (5) menumbuhkan kemampuan berfikir logis, ketelitian dan kesadaran kekurangan; (6) memberikan rasa puas terhadap upaya dalam memecahkan permasalahan yang menantang. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu tentang bernalar dan berfikir kritis untuk mendapatkan

kesimpulan atau pemecahan masalah yang tepat dari berbagai keadaan yang dihadapi.

Pendapat Susanto dalam (Imanizar et al., 2021), menyatakan bahwa: pemahaman merupakan tahap dari kemampuan untuk menjelaskan atau menggambarkan sesuatu; mampu memberikan ilustrasi, contoh dan pemaparan yang lebih luas; serta mampu memberikan penjelasan yang lebih kreatif. Sedangkan, konsep adalah sesuatu yang tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu definisi. Sehingga peserta didik dapat dikatakan memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika jika ia bisa merumuskan cara penyelesaian, menerapkan perhitungan sederhana, menggunakan symbol untuk mempresentasikan konsep dan merubah suatu bentuk dari bentuk satu ke bentuk yang lain seperti dalam pembelajaran pecahan matematika di sekolah dasar.

Dalam tes PISA pada tahun 2015 dan tes TIMSS pada tahun 2016 dimana dua organisasi tersebut berada dibawah naungan Organisation for Economic Co-operation and Development. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat bawah dimana hasil tes PISA memperoleh skor 387 dari 490 dan tes TIMSS memperoleh skor 395 dari 500 (Han et al., 2017). Hal tersebut berlaku juga bagi peserta didik SDN 12 Cakranegara dilihat dari kemampuan numerasi peserta didik SDN 12 Cakranegara melalui raport pendidikan bahwa kemampuan numerasi peserta didik dibawah rata-rata dan mengalami penurunan sebesar 4,24% pada tahun 2023 sampai dengan 2024. Dengan kemampuan numerasi yang rendah tersebut maka memerlukan alternatif untuk menanggulangnya.

Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting untuk tercapainya pemahaman peserta didik dengan cara menerapkan model, metode, dan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Salah satu strategi untuk tercapainya tujuan belajar yaitu

memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Guru sebagai pendidik, fasilitator dan mentor yang harus menyesuaikan metode-metode pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran matematika secara efektif dengan salah satu metode yang akan dijelaskan pada artikel ini yaitu metode *Role Market Playing*. *Role market playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat tepat diterapkan pada kurikulum sekarang ini, dikarenakan model ini banyak kegiatan yang melibatkan peserta didik, mulai dari peserta didik yang mengungkapkan konsep materi, peserta didik mengamati, peserta didik berfikir, hingga peserta didik dapat menarik kesimpulan dari materi yang mereka dapat melalui bermain peran tersebut. Setelah peserta didik terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran matematika, pemahaman mereka akan lebih bermakna. Hal ini selaras dengan pendapat (Wright et al., 2020) bahwa permainan peran atau *role market playing* melatih kreativitas peserta didik serta bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Untuk itu, penulisan artikel ini bertujuan untuk meuraikan lebih lanjut model *Role Market Playing* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika. Sehingga selanjutnya akan dibahas mengenai (1) Definisi *Role Market Playing* (2) Tujuan model pembelajaran *Role Market Playing* (3) Peran dan cara menerapkan model *Role Market Playing* pada peserta didik sekolah dasar (4) Kelebihan dan kerungan mode *Role Market Playing*. Dan diharapkan para pembaca dapat menerapkan pada pembelajaran matematika khususnya pada peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, dimana metode deskriptif adalah suatu jenis metode penelitian yang berupaya untuk mendeskripsikan dan menafsirkan sesuatu,

misalnya situasi atau kondisi dengan hubungan yang ada, akibat atau efek yang terjadi dan sebagainya (Rusandi & Rusli, 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu *field research*, menurut (Indriyani, 2020) *field research* adalah peninjauan langsung ke target yang diteliti untuk menemukan data yang signifikan. Serta disatukan bersama *library research* atau yang biasa dikenal dengan nama studi literatur adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengakumulasi informasi dan data dengan bantuan beragam komponen yang ada dari buku, artikel, catatan serta jurnal yang sesuai dengan masalah yang perlu dipecahkan (M. Sari, 2020). Dari sumber-sumber tersebut mengandung berbagai macam informasi mengenai tema yang akan dibahas pada artikel yaitu implementasi *Role Market Playing* terhadap kemampuan numerasi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi *Role Market Playing*

Pada dasarnya *role playing* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran, sehingga dengan secara sederhana *role market playing* adalah bermain peran dalam kegiatan jual beli. Belajar sambil bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dalam hal ini dapat menunjang dalam perkembangan intelektual serta interaksi sosial peserta didik (Wintari et al., 2015). Dan hal ini juga selaras dengan pendapat (Mayani, 2017) bahwa *role playing* merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Penerapan *role market playing* berpengaruh dalam keaktifan & keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana hal ini selaras dengan pendapat (Hartati, 2012) yang dimana dalam

pemanfaatannya menekankan pada keaktifan serta keahlian peserta didik untuk menselaraskan diri dengan isi materi sehingga dalam hal ini peserta didik mampu menunjukkan respon baik dalam proses pembelajaran. Penerapan Role Market Playing memberikan pengaruh terhadap peningkatan komunikasi peserta didik, hubungan sosial antara peserta didik, pendalaman ekspresi peserta didik, peningkatan kerja sama antara peserta didik, serta peningkatan kemampuan numerasi peserta didik dan hal ini selaras (Ulya & Istiandaru, 2016) bahwa kegiatan role market playing dapat meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial, kegiatan jual beli atau untung rugi, sehingga dalam hal ini peserta didik dituntut secara aktif terlibat guna mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Tujuan Pembelajaran Role Market Playing

Dalam penerapannya bermain peran memiliki beberapa tujuan menurut (Mulyasa, 2012):

- a. Membantu peserta didik menemukan jati diri di ruang lingkup sosial serta dapat memecahkan masalah dengan kerja sama kelompok atau secara sederhannya dengan model pembelajaran ini dapat mengembangkan diri peserta didik dari berbagai aspek.
- b. Memberikan contoh perilaku yang berguna sebagai wadah bagi peserta didik, dimana dengan role market playing peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung bagaimana proses jual beli di pasar ataupun penerapan numerasi dalam kehidupan sosial.
- c. Melalui proses ini peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, mengembangkan wawasan mengenai nilai-nilai, bersikap, berpendapat, sampai dengan memecahkan masalah.

Secara sederhana, role market playing adalah suatu usaha untuk memecahkan permasalahan kurangnya pemahaman peserta

didik dalam penerapan numerasi dalam kehidupan sosial sehingga dalam hal ini peserta didik harus terlibat secara aktif.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Yulianti. et al., 2019) menyatakan bahwa *role playing* berpengaruh dalam pengenalan literasi numerasi pada anak di Taman Kanak-Kanak *Twin Course* Pasaman Barat. Selain itu, (N. Sari et al., 2023) juga melakukan penelitian dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antar *role playing* dengan literasi numerasi pada tingkatan koefisien korelasi kuat.

Peran & Cara Penerapan Role Market Playing

Role Market Playing merupakan metode yang bermanfaat bagi peserta didik untuk mengeksplorasi emosi mereka, menemukan inspirasi untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan persepsi mereka, mengeksplorasi topik dengan cara yang berbeda. Hal ini mungkin berguna ketika peserta didik memasuki dunia kerja di masa depan dan mengambil berbagai peran dalam masyarakat, seperti terlibat dalam pembelian dan penjualan.

Pengimplementasian berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan situasi peserta didik dapat memberikan dampak yang berbeda pada setiap peserta didik, terutama jika menggunakan model pembelajaran role market playing. Model pembelajaran role market playing merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mendramatisasi posisinya dan perilaku peserta didik dalam perannya masing-masing pada saat kegiatan tersebut. Penerapan model pembelajaran role market playing dengan menggunakan permainan pasar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, hubungan antar peserta didik, eksplorasi keterampilan ekspresif dan kerjasama peserta didik, serta keterampilan berhitung sebanyak peserta didik. Peserta didik berperan dalam mendramatisir suatu persoalan atau masalah psikologis, seperti tindakan, ekspresi, atau

perilaku seseorang yang berperan dalam hubungan sosial dengan teman sebayanya (Sofiana, 2018). Hal ini merupakan suatu metode yang dapat memberikan dorongan yang kuat kepada peserta didik untuk menunjukkan motivasi yang kuat dan tinggi dalam kegiatan belajarnya. Selain itu, permainan pasar tradisional dapat memupuk pemahaman konsep aritmetika sosial dan mengenal aktivitas jual beli di sekolah.

Adapun langkah-langkah yang dari model pembelajaran *role playing* menurut (Aqib, 2013) sebagai berikut:

1. Guru Menyusun dan menyiapkan scenario yang akan dilakukan.
2. Menyeleksi beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario dua hari sebelum kegiatan.
3. Membagi kelompok terdiri dari lima orang peserta didik.
4. Menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Mempersilahkan peserta didik yang sudah dipilih untuk memerankan scenario telah diberikan sebelumnya.
6. Tiap peserta didik berada pada kelompok sambil memperhatikan pertunjukan yang berlangsung.
7. Setelah selesai dipertunjukan, tiap peserta didik diberi kertas sebagai lembar kerja kegiatan.
8. Tiap kelompok mempresentasikan hasilnya.
9. Guru memberikan Kesimpulan.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Adapun peran serta langkah-langkah peserta didik dalam pembelajaran *role market playing* di sekolah diantaranya:

- a. Bermain peran berjualan seperti di pasar memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan matematika di sekolah. Misalnya peserta didik belajar tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian ssat menghitung uang dan transaksi penjualan.

- b. Dalam peran sebagai penjual atau pembeli, peserta didik harus berkomunikasi dengan baik untuk menyampaikan informasi produk, menanyakan harga dan menegosiasikan transaksi. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik berbicara di depan umum.
- c. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh pemahaman dasar tentang penawaran dan permintaan, penentuan harga pasar dan pelanggan pasar.
- d. Peserta didik dapat memperkaya pengalaman dan internalisasi pelajaran di lingkungan sekolah sehingga menjadi faedah bagi peserta didik tersebut.

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

Kelebihan & Kekurangan Role Market Playing

Masing-masing model mempunyai kelebihan dan kekurangan. Dalam model *role market playing* adalah semua peserta didik mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi dan lebih mengembangkan keterampilan kolaborasi. Peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Beberapa kelebihan *role market playing* diantaranya:

- a. Berpikir dan Bertindak Kreatif

Aktivitas ini menuntut peserta didik untuk berpikir dan bertindak kreatif. Mereka harus menemukan cara-cara baru untuk menjual produk atau menghadapi tantangan dalam simulasi pasar. Kreativitas ini tidak hanya diterapkan dalam konteks permainan, tetapi juga dalam situasi nyata di masa depan. Dan hal ini selaras dengan pendapat (Zulfitri & Harahap, 2019) bahwa permainan peran mendorong peserta didik berpikir serta bertindak kreatif.

b. Menjadikan Pendidikan Lebih Relevan dengan Kehidupan sehari-hari.

Role market playing menjadikan pendidikan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik memperoleh pengalaman praktis yang mencerminkan situasi dalam jual-beli. Sehingga mempersiapkan peserta didik lebih baik untuk tantangan di masa depan.

c. Pembelajaran yang dinamis dan Penuh semangat

Role market playing menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan penuh semangat. Peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan, yang meningkatkan efektivitas pembelajaran.

d. Membangkitkan Semangat dan Optimisme

Aktivitas ini membangkitkan semangat dan optimisme pada diri peserta didik. Mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar karena melihat hasil konkret dari usaha mereka. Ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan kohesi sosial yang tinggi di antara mereka.

e. Menumbuhkan Rasa Kebersamaan dan Kohesi Sosial

Melalui interaksi dan kerja sama dalam simulasi pasar, peserta didik belajar untuk bekerja sama, saling mendukung, dan menghargai peran masing-masing. Ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan kohesi sosial yang tinggi, yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Kemudian Kelemahan dari penggunaan role market playing diantaranya:

a. Model role market playing memerlukan waktu yang relatif besar

Role market playing memerlukan persiapan dan pelaksanaan yang cukup memakan waktu. Guru harus mengatur skenario, mempersiapkan alat peraga, dan membimbing peserta didik selama aktivitas berlangsung. Selain itu, proses refleksi dan evaluasi setelah permainan juga memerlukan waktu. Oleh karena itu, guru perlu

mengalokasikan waktu yang cukup dalam jadwal pembelajaran agar aktivitas ini dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Hal tersebut selaras dengan (Ari, 2015) bahwa dalam penerapan model role market playing banyak memakan waktu baik dalam persiapan maupun dalam pelaksanaan model tersebut.

b. Memerlukan kreativitas tingkat tinggi dari pihak guru dan peserta didik

Kreativitas sangat penting dalam role market playing. Guru harus merancang skenario yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran serta memfasilitasi peserta didik agar mereka bisa berimprovisasi dan berinovasi dalam peran mereka. Peserta didik juga dituntut untuk berpikir kreatif dalam menjalankan peran mereka, mencari solusi atas tantangan yang dihadapi, dan mengekspresikan diri secara bebas. Tantangan ini bisa menjadi peluang untuk meningkatkan kemampuan kreatif baik bagi guru maupun peserta didik.

c. Sebagian besar peserta didik yang ditugaskan sebagai aktor bingung dengan perlunya adegan tertentu

Tidak semua peserta didik memiliki keterampilan akting atau improvisasi yang baik. Beberapa mungkin merasa bingung atau canggung dengan perlunya adegan tertentu dalam role market playing. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan panduan yang jelas dan mungkin latihan sebelumnya untuk membantu peserta didik memahami peran dan skenario yang akan dimainkan. Pemberian contoh atau demonstrasi oleh guru atau peserta didik lain juga bisa membantu mengurangi kebingungan.



Gambar 1. Penyelesaian teka-teki numerasi



Gambar 2. Proses jual beli

PENUTUP

Simpulan

Secara sederhana role market playing adalah metode pembelajaran yang terfokuskan dalam bermain peran dalam jual beli dengan tujuan agar peserta didik dapat memecahkan permasalahan sosial yang berhubungan dengan numerasi. Selain bertujuan untuk meningkatkan numerasi, role market playing bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri siswa, memberikan contoh perilaku yang baik, dan melalui role market playing siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ekspresi.

Dalam Penerapan model pembelajaran role market playing dengan menggunakan permainan pasar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, hubungan antar peserta didik, keterampilan ekspresif dan kerjasama, serta keterampilan berhitung sebanyak peserta didik. Adapun peran yang dilakukan yaitu peserta didik(a) berjualan seperti dipasar yang menjadikan

kesempatan bagi siswa dalam menunjukkan keterampilan matematika. (b) peserta didik memperoleh pemahaman dasar tentang penawaran dan permintaan. (c) Peserta didik dapat memperkaya pengalaman dan internalisasi pelajaran.

Selain itu di setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan & kekurangan. Termasuk dalam role market playing, dimana kelebihan tersebut meliputi Berpikir dan Bertindak Kreatif, Menjadikan Pendidikan Lebih Relevan dengan Kehidupan dan Dunia Kerja, Pembelajaran yang Dinamis dan Penuh Semangat, Membangkitkan Semangat dan Optimisme, Menumbuhkan Rasa Kebersamaan dan Kohesi Sosial. Sedangkan kekurangannya meliputi, Model role market playing memerlukan waktu yang relatif besar, Memerlukan kreativitas tingkat tinggi dari pihak guru dan peserta didik, Sebagian besar peserta didik yang ditugaskan sebagai aktor bingung dengan perlunya adegan tertentu.

Saran

Dengan terimplementasinya program kerja Role Market Playing ini, diharapkan bapak atau ibu guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih kreatif dan inovatif terutama dalam mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Ari, Y. (2015). Metode Bermain peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 2015.
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, N. M., & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartati. (2012). *Permainan Kecil Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Social, dan Emosional*.

- Winekamedia.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.
- Indriyani, A. (2020). Manajemen Sdm Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Dan Kualitas Pelayanan Di Ridwan Institute Cirebon. *Syntax*, 2(8), 346-362.
- Mayani. (2017). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V SDN 34 Cakranegara Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Mataram.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53.
- Sari, N., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2023). Studi Korelasi Penerapan Project Market Day dengan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Literasi Numerasi. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 339-349.
- Sofiana, N. (2018). Developing cooperative integrated reading and composition-based role-playing game application as an alternative media in the reading learning. *Journal on English as a Foreign Language*, 8(2), 170-187.
<https://doi.org/10.23971/jefl.v8i2.887>
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Wintari, N. L. M., Jampel, I. N., & Asril, N. M. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Berbantuan Media Konkret Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v3i1.5888>
- Wright, J. C., Weissglass, D. E., & Casey, V. (2020). Imaginative Role-Playing as a Medium for Moral Development: Dungeons & Dragons Provides Moral Training. *Journal of Humanistic Psychology*, 60(1), 99-129.
<https://doi.org/10.1177/0022167816686263>
- Yulianti., E., Jaya, I., & ELIZA, D. (2019). Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-Kanak Twin Course Pasaman Barat. *Ailad: Journal on Early Childhood*, 29(2), 41-50.
- Zulfitri, & Harahap. (2019). *Pelaksanaan Role-Playing dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Speaking untuk Mahasiswa FKIP Bahasa Inggris dalam Pembelajaran English Proficiency di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan*.