



ANALISIS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA PADA BANGUN DATAR PESERTA DIDIK KELAS V SD

Rena Puspita¹, Anita Trisiana², Elinda Rizkasari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia^{1,3}

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia²

Surel: Puspitarena927@gmail.com

ABSTRACT

This research method is qualitative to identify students' abilities in learning mathematical story problems on plane figures through role-playing method in fifth grade of SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed a significant improvement in students' ability to solve mathematical story problems on plane figures after the application of the role-playing method. The average student score increased from 70 to 90, reflecting substantial understanding. Observations showed that students who participated in role-playing were more active, asked more questions, and were more enthusiastic. Students' responses to this method were very positive, with many feeling interested in learning mathematics. Students considered the role-playing stories relevant to everyday life, helping them understand mathematical concepts in real situations. Despite challenges in conveying complex stories and variations in students' abilities, the results showed that the role-playing method was effective for mathematics learning in SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. This study recommends the continuous application of the role-playing method and the adjustment of stories according to students' needs and backgrounds to improve learning effectiveness.

Keywords: *Role Playing Method, Mathematics, Flat Shapes*

ABSTRAK

Metode penelitian ini adalah kualitatif untuk mengenali kemampuan peserta didik dalam pembelajaran soal cerita matematika bangun datar melalui metode role playing di kelas V SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. Data dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita matematika bangun datar setelah penerapan metode role playing. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 70 menjadi 90, mencerminkan pemahaman substansial. Observasi menunjukkan peserta didik yang mengikuti role playing lebih aktif, lebih bertanya, dan lebih antusias. Respon peserta didik terhadap metode ini sangat positif, dengan banyak yang merasa tertarik pada pembelajaran matematika. Peserta didik menganggap cerita bermain peran relevan dengan kehidupan sehari-hari, membantu mereka memahami konsep matematika dalam situasi nyata. Meski ada tantangan dalam menyampaikan cerita kompleks dan variasi kemampuan peserta didik, hasilnya menunjukkan metode role playing efektif untuk pembelajaran matematika di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode role playing secara berkelanjutan dan penyesuaian cerita sesuai kebutuhan dan latar belakang peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Matematika, Bangun Datar*

Copyright (c) 2025 Rena Puspita¹, Anita Trisiana², Elinda Rizkasari³

✉ Corresponding author

Email : Puspitarena927@gmail.com

HP : 083876719905

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 29 August 2025, Accepted 29 September 2025, Published 30 September 2025

DOI: [10.24114/sejpgsd.v15i3.69066](https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i3.69066)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membantu individu untuk mengembangkan potensi melalui proses belajar atau metode lain yang telah diakui dan diterima oleh masyarakat (Rizkyta & Astriani, 2024). Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan formal. Sesuai Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran matematika wajib diajarkan sejak tingkat SD guna membekali peserta didik akan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, kemudian keterampilan untuk bekerja sama. Dari (Permatasari et al., 2023) matematika yakni mata pelajaran ilmiah dimana bisa membantu memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi, meningkatkan kemampuan penalaran dan berfikir kritis, serta memecahkan kesulitan kehidupan sehari-hari. Ada menyatakan jika pelajaran matematika yakni pelajaran memberi peserta didik kesempatan berlatih berfikir kritis.

Kreativitas dalam belajar peserta didik pembelajaran adalah kapasitas peserta didik untuk menghasilkan hasil belajar yang baru, baik dalam bentuk pengetahuan yang diperoleh dari guru melalui proses belajar mengajar atau kemampuan untuk menggabungkan pengetahuan untuk menghasilkan kombinasi pembelajaran baru (Rizkasari et al., 2022). Peserta didik telah dihadapkan pada ide konsep matematika dasar sejak sekolah dasar. Peserta didik selalu menjalankan kesalahan menyelesaikan soal cerita matematika karena tidak mampu memahami konsep dan prinsip matematika secara akurat dan menyeluruh, khususnya yang berkaitan dengan bangun datar menurut (Sartika et al., 2024) sebenarnya tujuan penggunaan soal cerita adalah untuk mengajak peserta didik berfikir tentang bagaimana matematika digunakan didalam

kehidupan sehari-hari, baik dari segi konsep maupun prinsip. Keterkaitan soal cerita mata pelajaran matematika memiliki hubungan erat akan situasi kehidupan sehari-hari, yang dimana soal-soal tersebut meneuntut penyelesaian tertentu agar memperoleh jawaban benar. Salah satu topik memiliki karakteristik khas dan banyak digunakan dalam pembelajaran matematika adalah materi bangun datar. (Safitri et al., 2019) Materi ini sering diajarkan melalui bentuk soal cerita sebagai sarana penerapan konsep-konsep yang dipelajari.

Pada dasarnya, matematika lebih dari sekedar menggunakan angka untuk memecahkan masalah itu juga berkaitan dengan ukuran, pola, geometri, angka bidang dan bangun datar serta bangun ruang, sistematis, kemudian pemecahan masalah (Alamsyah, 2020). Proses penyelesaian soal cerita mencakup beberapa tahapan, yaitu membaca soal dengan teliti, menentukan informasi yang tersedia dan yang diminta, menyusun model matematis, melakukan perhitungan, serta menuliskan jawaban akhir secara benar. (Unaenah et al., 2023) mengemukakan jika kesalahan peserta didik didalam mengerjakan soal cerita matematika sering kali jadi penyebab munculnya kesulitan belajar. Kesulitan karena kurangnya pemahaman terhadap soal isi soal, sehingga peserta didik kerap salah memilih operasi hitung yang diperlukan. Ada dua kategori elemen yang mengkontribusi terhadap pembelajaran matematika: pengaruh internal serta eksternal. Faktor internal yakni tingkat kecerdasan atau IQ peserta didik, perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, fungsi sensorik terbatas, kesehatan fisik buruk, dan motivasi belajar rendah. Di sisi lain, masalah eksternal meliputi penggunaan media pembelajaran yang tidak memadai,

kurangnya keragaman teknik mengajar guru, serta infrastruktur dan fasilitas yang kurang memadai, baik di rumah maupun di sekolah. Menurut (Maria Naldince et al., 2024) kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita umumnya disebabkan oleh rendahnya ketelitian peserta didik dalam memahami setiap kalimat soal, kesulitan dalam mengenali informasi yang tersedia serta pertanyaan yang diajukan, dan ketidaktahuan terhadap langkah penyelesaian yang tepat. Model merupakan suatu deskripsi bagi kita untuk mencapai suatu tujuan tertentu agar mudah memahami. Menurut (Trisiana, 2020) membangun model merupakan proses interaktif, artinya model harus diulang untuk mengetahui hasilnya. Selain itu, proses pemodelan memiliki sifat interaktif dari prosesnya, hampir semua langkah harus dipersiapkan untuk kembali ke awal karena kita meningkatkan pemahaman tentang sistem ketika memodelkannya.

Metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar. Kerangka ini disusun dengan cara sistematis mencapai tujuan pembelajaran, mencakup sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, serta sistem pendukung (Joice & Wells). Dari (Kasanah et al., 2019) metode bermain peran (*role playing*) adalah pendekatan memungkinkan peserta didik menguasai materi dari pengembangan imajinasi serta penghayatan terhadap peran yang dimainkan. Umumnya, metode pembelajaran bisa dipahami menjadi rancangan ataupun pola digunakan memandu proses pembelajaran di kelas. Penggunaan metode ini terbukti bisa mengembangkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang sudah banyak diterapkan yakni model pembelajaran

bermain peran atau *role playing*. Metode *role playing* ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami konsep bangun datar dengan cara yang lebih kongkret dan interaktif. Menurut (Kependidikan & Azizah, 2022) dengan memainkan peran dalam skenario tertentu, peserta didik mampu mengaitkan konsep matematika akan pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini membantu memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan keterampilan didalam menuntaskan soal berbentuk cerita.

Proses pembelajaran dilaksanakan guru bersama peserta didik perlu diarahkan secara kolaboratif agar tetap berfokus pada pencapaian tujuan dimana sudah ditetapkan. Tujuan proses pembelajaran yakni agar menjamin peserta didik belajar sebanyak mungkin. (Candrasari et al., 2023) Keterlibatan penuh seseorang guru diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif hal ini mencakup pembuatan rencana pembelajaran, silabus, penyampaian materi, pemanfaatan media dan metode, serta pengelolaan kelas. Menurut (Hasan, 2019) Dalam proses pembelajaran, guru perlu mempunyai serta mengembangkan kemampuan mengembangkan bahan ajar, terutama memiliki karakteristik peserta didik didalam tingkat SD, karena selama ini kenyataan dilapangan berdasarkan penelitian banyak guru yang hanya memanfaatkan bahan ajar langsung dari pemerintah atau bahan ajar tradisional, sangat sedikit guru yang menggunakan bahan ajar dari buku lain untuk mengisi kesenjangan dalam jumlah minimal konten yang dibutuhkan. Guru harus mampu berkomunikasi secara efektif dengan peserta didiknya agar mereka bisa memahami dan mengasimilasi informasi diajarkan serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* didalam menuntaskan soal cerita matematika didalam materi bangun datar, bisa membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika di materi bangun datar. Penelitian bertujuan untuk “Menganalisis Metode *Role Playing* Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Bangun Datar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Karangasem 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Penelitian memakai pendekatan kualitatif. Dari Satori & Komariah (2017:22), penelitian kualitatif ataupun *naturalistic inquiry* merupakan penelitian berfokus pada kualitas atau aspek paling penting dari sebuah objek ataupun layanan. Sejalan dengan itu, Fraenkel dan Wallen dalam Molong (2017:4) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai studi menelaah kualitas hubungan, tindakan, situasi, maupun materi yang diteliti. Ini menempatkan fokus besar pada deskripsi menyeluruh yang lengkap setiap elemen dari suatu aktifitas atau keadaan. Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif, dan data lapangan apa pun yang dikumpulkan secara verbal dibandingkan penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yakni usaha bertujuan untuk menganalisis data menunjukkan ada tidaknya kondisi tertentu dan hasilnya lebih akurat. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif karena untuk menganalisis teknik metode *role playing* mengetahui kemampuan peserta didik kelas V dalam mempelajari konsep matematika. Sumber data dikumpulkan karena titik data yang relevan. Sumber data penelitian ini terdiri atas 2 jenis, yakni data

primer serta sekunder. Data primer diperoleh dengan cara langsung dari lapangan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Kemudian, data sekunder dikumpulkan melalui banyak dokumen sekolah, literatur, dan arsip yang relevan dengan fokus penelitian.

Subjek penelitian yakni guru kelas V, kemudian siswa kelas V SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. Sementara itu objek penelitiannya mempelajari konsep matematika dan soal cerita menggunakan metode *role playing*.

Keabsahan data diuji melalui teknik tirangulasi. Penelitian ini menggunakan tirangulasi sumber (perbandingan informasi narasumber) dan triangulasi teknik (menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk menguji konsistensi data) (Sugiyono, 2015). Selain itu, keabsahan juga diuji melalui aspek *creadibility*, *transfererability*, *dependability*, dan *confirmability* guna memastikan validitas, keteralihan, keandalan dan objektivitas data penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam wawancara dan observasi yang saya lakukan, peneliti mendapati bahwa pembelajaran menggunakan menggunakan metode *role playing* sudah dilaksanakan khususnya pembelajaran matematika bangun datar. Tetapi masih ada siswa masih kesulitan menyelesaikan soal cerita bangun datar. Yakni adanya peserta didik terjadi kesulitan menuntaskan soal cerita bangun datar, diahasilkan data bahwa jumlah 28 peserta didik. Kesulitan ini yang menjadi permasalahan dimana bisa menghambat peserta didik agar memahami materi dikelas.

Berdasarkan observasi dilakukan terhadap peserta didik berjumlah 28 peserta didik, terhadap 2 peserta didik diantaranya terjadi kesulitan menuntaskan soal cerita matematika bangun datar. Bentuk kesulitan dialami peserta didik I. karakteristik kesulitan menyelesaikan soal bangun datar, seperti peserta didik belum membaca terlebih dahulu dan belum memahami soal terlebih dahulu menyebabkan salah dalam menjawab soal dan masih salah menghitung. Tetapi saat guru menerapkan metode *role playing* peserta didik lebih memperhatikan guru serta lebih memahami apa yang dijelaskan guru. Serta peserta didik V, karakteristik kesulitan yang dialaminya yaitu kesulitan menghitung caranya dan jawabannya. Yang seharusnya soal itu diperhatikan soal dan rumus cara jawabannya terlebih dahulu oleh peserta didik justru malah langsung menulis jawaban saja oleh karena itu hasil yang dikerjakan peserta didik V masih belum maksimal. Tetapi saat guru menerapkan metode *role playing* peserta didik lebih memperhatikan guru serta lebih memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Hasil wawancara guru kelas V SD Negeri Karangasem 1, guru sudah menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, namun masih ada dua siswa masih kesulitan menuntaskan soal cerita matematika berkaitan akan materi bangun datar. Faktor yang memengaruhi siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika bangun datar yakni kurang fokus dan kurang konsentrasi menyelesaikan soal cerita, kurangnya motivasi, serta kurang berlatih dan kurang pendampingan orang tua di rumah.

Dari penelitian ini dijalankan di kelas V SDN Karangasem 1, sejumlah anak masih kesulitan memahami soal matematika yang

berkaitan dengan bangun datar. Temuan penelitian tersebut dijelaskan dibawah ini : (1) Pelaksanaan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Bangun Datar. Pelaksanaan metode *role playing* didalam pembelajaran matematika bangun datar adalah hal paling penting sekali dalam pelaksanaannya utamanya dikelas tinggi karena pelaksanaan metode *role playing* sangat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Instruktur penggunaan model pembelajaran bermain peran saat mengajar matematika, dan teknik bermain peran adalah pendekatan yang diambil, serta media ajar digunakan guru cuma terpaku melalui buku paket serta buku model yang telah disediakan sekolah saja. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman konsep bangun datar. Dengan memberikan waktu tambahan setiap jam hanya 5-15 menit, instruktur telah menginspirasi dan berupaya membantu siswa yang mengalami kesulitan dengan soal naratif matematika menggunakan bentuk datar. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran matematika telah dilakukan sejak awal semester, khususnya pada materi yang diajarkan di mata pelajaran matematika. Hal ini sejalan penelitian Navara Nifangereani Putri (2024) yang menyatakan bahwa pelajaran matematika memakai metode *role playing* dapat mengembangkan pemahaman peserta didik materi diajarkan, peserta didik lebih antusias. Pelaksanaan pembelajaran metode *role playing* matematika di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta menggunakan pedoman kurikulum yaitu kurikulum merdeka. (2) Respon Peserta Didik Pada Metode *Role Playing* Pembelajaran Matematika. Metode *role playing* yakni pembelajaran melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*acting*

out) untuk menggambarkan situasi atau konsep tertentu. Dalam pembelajaran matematika, terutama untuk peserta didik kelas V, metode ini bisa membantu peserta didik mengerti materi seperti bangun datar cara lebih kontekstual serta menyenangkan. Hal ini sesuai penelitian Fauzan (2023) dimana menjelaskan respon peserta didik mengenai metode role playing didalam pembelajaran matematika yaitu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, keterlibatan peserta didik, dan ketrampilan peserta didik.(3) Kesulitan dialami menyelesaikan soal bangun datar.

Kurangnya pemahaman soal. Melalui hasil observasi peserta didik mengalami kesulitan pemahaman soal bangun datar. Kesulitan yang dialaminya yaitu kesulitan menghitung soal bangun datar. Yang seharusnya soal itu mengerti dulu dari soal tersebut justru langsung menulis jawaban oleh karena itu hasil yang dikerjakan peserta didik masih belum maksimal. Tetapi saat guru memakai metode *role playing* peserta didik lebih memperhatikan guru dan lebih memahami apa yang dijelaskan guru. Berdasarkan wawancara guru kelas juga menyatakan jika peserta didik kurangnya memahami soal apa yang diberikan guru.

Pembahasan

Peserta didik mengalami kesulitan konsentrasi terhadap pembelajaran matematika. Peserta didik dari faktor memengaruhi kesulitan menuntaskan soal matematika bangun datar yakni kurangnya fokus terhadap peserta didik. Peserta didik kesulitan memecahkan soal aritmatika yang melibatkan bentuk bangun datar. Melalui hasil penelitian yang diperoleh dilapangan SD Negeri Karangasem 1 Surakarta dimana sudah dijalankan dengan guru kelas V jika dalam

pembelajaran kesulitan menyelesaikan soal cerita bangun datar. Hal ini sejalan penelitian Fuzan, Putri (2023) yang menyatakan kesulitan belajar tersebut disarankan agar guru mendorong peserta didik memahami konsep, menggunakan metode yang menyenangkan, dan memberikan motivasi lebih dan orang tua juga diharapkan untuk mendukung peserta didik mereka dalam belajar dirumah. (4) Faktor memengaruhi kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika. Setelah peneliti melakukan wawancara maka diperoleh data yaitu terdapat beberapa faktor mempengaruhi kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika bangun datar pembelajaran metode *role playing* kelas V SD Negeri Karangasem 1 Surakarta :

Faktor penghambat memengaruhi peserta didik yakni kurangnya motivasi dan minat peserta didik rendah didalam menyelesaikan soal cerita bangun datar, sehingga hal ini menimbulkan kesulitan penyelesaian soal cerita bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara guru kelas V mengatakan jika peserta didik I saat dirumah jarang membaca buku dan ketika diajak belajar matematika terkhusus hitung-hitungan soal cerita matematika bangun datar.

Faktor intelektual yang berkaitan dengan kecermatan dan daya ingat peserta didik. Berdasarkan observasi dapat terlihat jika peserta didik I saat mengerjakan soal cerita bangun datar masih terjadi kesalahan, hal ini dikarenakan peserta didik masih belum paham bagaimana cara menuntaskan soal cerita dengan baik serta benar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara guru bahwa peserta didik masih bingung dalam menyelesaikan soal cerita bangun datar.

Faktor lingkungan rumah jadi salah satu hambatan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengerjakan soal

cerita matematika bangun datar. Orang tua sibuk bekerja memiliki sedikit waktu mengajar anak-anak mereka dirumah. Hal ini mengakibatkan kurangnya perhatian serta bimbingan orang tua. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara guru kelas yang mengatakan jika peserta didik mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal cerita bangun datar yaitu kurang berlatih serta kurang pendamping orang tua.

Berdasarkan temuan penelitian di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta melibatkan guru kelas V, diketahui bahwa terdapat beberapa faktor memengaruhi kesulitan peserta didik didalam menyelesaikan soal cerita matematika materi bangun datar. Hasil sejalan dengan penelitian Mariyam Isnaini Damayanti (2024) yang mengungkapkan bahwa kesulitan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, minat, serta kondisi psikologis, serta faktor eksternal, seperti dukungan orang tua serta lingkungan sosial. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kombinasi kedua faktor tersebut berperan penting terhadap kesulitan belajar peserta didik, sehingga diperlukan perhatian baik dari guru ataupun orang tua dalam mengembangkan hasil belajar matematika, terkhusus materi bangun datar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan bisa diambil kesimpulan jika penerapan metode *role playing* di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta secara keseluruhan dapat mengembangkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika bangun datar siswa kelas V. Melalui *role playing*, siswa lebih terlihat kemudian termotivasi pembelajaran, yang membantu mereka memahami konsep matematika melalui cara lebih menarik.

Meskipun metode ini efektif, terdapat beberapa tantangan, seperti kesulitan peserta didik dalam membaca dan memahami soal, serta kurangnya peserta didik belajar dirumah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik diajarkan memakai metode *role playing* memiliki motivasi belajar lebih tinggi. Menggunakan pendekatan bermain peran untuk melibatkan siswa sepanjang proses pembelajaran meningkatkan kolaborasi dan komunikasi kelas, yang pada gilirannya menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih baik.

Hasilnya, kelas V di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta menemukan bahwa pendekatan *role-playing* bekerja dengan baik untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam memecahkan masalah naratif matematika. Diharapkan hasil belajar siswa akan terus meningkat dan pendekatan ini dapat digunakan lebih luas dalam matematika dan mata pelajaran lainnya dengan pendekatan yang tepat dan bantuan dari berbagai pemangku kepentingan. Selain itu, penelitian ini secara signifikan memajukan penciptaan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah. (2020). *Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Prosedur Newman*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- Candrasari, D., Ningrum, N. A., Sofiana, R. A., Amalia, S. K., & Masfuah, S. (2023). *Analisis Kesulitan Dalam Memahami Soal Cerita Siswa Kelas Iv Sd 1 Bulungcangkring Materi Satuan Panjang Dan Berat*. *Linear: Journal Of Mathematics Education*, 4(1), 11.

- <https://doi.org/10.32332/Linear.V4i1.6341>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.22308>
- Kependidikan, J. K., & Azizah, N. (2022). *Facilities Of Educator Career And Educational Scientific Information Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Metode Role Playing Siswa Sd* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.32672/jkk.v4i2.146>
- Maria Naldince, Yufrinalis, Marianus, N.S., F., & Timba. (2024). *Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 600–608. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Permatasari, A. Cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/Jpdf.V4i1.845>
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(20), 14514–14520. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4726>
- Rizkyta, A., & Astriani, L. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv Sdn Benda Baru 03*. 593–600. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23603>
- Safitri, F. A., Sugiarti, T., & Utama, F. S. (2019). *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Berdasarkan Newman's Error Analysis (Nea)*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/92687>
- Sartika, S. A. E., Suharta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2024). *Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berdasarkan Prosedur Newman*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v13i1.3428>
- Trisiana, A. (2020). *Digital Literation Models For Character Education In Globalization Era*. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(1), 522–531. <https://doi.org/10.18510/Hssr.2020.8164>
- Unaenah, E., Elyipuspita, M., Salsabila, N., & Safitri, S. (2023). *Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Bangun Ruang*. *Masaliq*, 3(6), 1048–1057. <https://doi.org/10.58578/Masaliq.V3i6.1578>