

Pengaruh Model *Role playing* Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Koneksi Matematik dan Kepercayaan Diri Siswa SMP

Nuraeni^{1*)}, Hamidah², & Jaka Wijaya Kusuma³
^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Universitas Bina Bangsa

INFO ARTICLES

Key Words:

Model *Role Playing*; Aplikasi Kahoot; Koneksi Matematik; Kepercayaan Diri



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: This study aims to determine the effect of the Kahoot application-assisted *Role playing* model on the ability of mathematical connections and confidence of junior high school students. This study used a correlational method with a quantitative approach. The sample was randomly selected, namely grade VII-I students totaling 31 students at SMP Negeri 1 Ciruas. Data was obtained by testing mathematical connection ability as many as 4 questions and non-tests in the form of student confidence questionnaires as many as 25 statements. The results showed that the combination of the *Role playing* model and the Kahoot application significantly improved students' mathematical connection skills as well as increased their confidence during the learning process. These findings highlight the potential of an innovative and interactive learning approach, the Kahoot application-assisted *Role playing* model, in improving student achievement and engagement in mathematics learning at the junior high level.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Role playing* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan koneksi matematik dan kepercayaan diri siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dipilih secara acak yaitu siswa kelas VII-I berjumlah 31 siswa di SMP Negeri 1 Ciruas. Data diperoleh dengan tes kemampuan koneksi matematis sebanyak 4 soal dan non tes dalam bentuk angket kepercayaan diri siswa sebanyak 25 pernyataan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara model *Role playing* dan aplikasi Kahoot secara signifikan meningkatkan kemampuan koneksi matematik siswa serta meningkatkan kepercayaan diri mereka selama proses pembelajaran. Temuan ini menyoroti potensi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif yaitu model *Role playing* berbantuan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP.

Correspondence Address: JL Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42124. Negara; Indonesia. e-mail: aninuraeni407@gmail.com shiroimida@gmail.com jakawijayak@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Nuraeni., Hamidah., & Kusuma, J. W. (2024). Pengaruh Model *Role playing* Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Koneksi Matematik dan Kepercayaan Diri Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 301-314.

Copyright: Nuraeni, Hamidah & Jaka Wijaya Kusuma, (2024)

PENDAHULUAN

Menurut Imanizar *et al.* (2021), pendidikan merupakan upaya yang diselenggarakan secara sengaja, dengan perencanaan yang terstruktur yang memperhitungkan berbagai aspek, dengan tujuan mengembangkan potensi yang beragam. Pendidikan dapat terjadi di berbagai tempat seperti sekolah, rumah, dan masyarakat. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah menciptakan lingkungan yang kondusif dan teratur untuk memfasilitasi proses pendidikan bagi para siswa. Selanjutnya menurut Kasanah *et al.* (2019), pendidikan memiliki peran utama dalam membentuk kepribadian seseorang. Pendidikan dianggap sebagai suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan perilaku yang membentuk karakternya. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran fundamental dalam mengembangkan sumber daya manusia dan membentuk jiwa manusia agar dapat berkembang sesuai dengan potensi dan kemampuannya. Penghasilan sumber daya manusia berkualitas memerlukan pendidikan yang berkualitas pula. Peningkatan kualitas pendidikan mencerminkan upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Sebuah sistem pendidikan dianggap berkualitas dari segi prosesnya jika proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan siswa mengalami pembelajaran yang berarti. Untuk menciptakan pembelajaran yang berarti, proses pembelajaran harus efektif.

Masalah pendidikan, khususnya terkait dengan penurunan mutu pelajaran di sekolah, menjadi topik yang sangat diperbincangkan (Yulianto *et al.*, 2020). Tentunya, ini menjadi tantangan besar bagi para pendidik untuk mengambil langkah-langkah dalam memperbaiki kelemahan yang ada. Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, karena ia menjadi pondasi yang tak terpisahkan dari setiap tingkat pendidikan. Pentingnya pengajaran matematika terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan berbagai aspek kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kerja sama. Oleh karena itu, penting bagi para guru untuk mengajarkan matematika dengan pendekatan yang efektif dan berorientasi pada pengembangan berbagai kemampuan tersebut.

Rendahnya kemampuan berinteraksi sosial generasi muda tidak bisa dibiarkan kalau kita tidak ingin generasi muda mengalami persoalan dalam menjalani kehidupan mereka kelak, baik ketika mereka terjun ke dunia kerja maupun ketika mereka terjun ke masyarakat (Widiandika, 2020). Bahkan banyak sekali masalah yang dalam pengerjaannya menggunakan konsep statistika khususnya dan matematika pada umumnya. Siswa harus menguasai konsep matematika untuk dipergunakan dalam ilmu lain dan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan nyata (Andriani & Aripin, 2019). Dalam menghadapi tantangan ini, para guru perlu mengadopsi metode pengajaran yang inovatif dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini mencakup penggunaan teknologi pendidikan, penerapan pembelajaran berbasis proyek, dan memanfaatkan sumber daya luar sekolah untuk menghadirkan konteks dunia nyata dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penting juga bagi para guru untuk terus meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar matematika melalui pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan. Dengan demikian, mereka dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan matematika dan mengatasi berbagai tantangan yang ada.

Dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan sulit. Permasalahan ini seringkali muncul karena pendekatan pengajaran guru yang cenderung hanya memberikan rumus-rumus yang sudah jadi tanpa memberikan pemahaman yang cukup tentang konsep di balik rumus tersebut. Keterbatasan dalam pemahaman konsep matematika ini menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, sehingga mencapai kompetensi yang diinginkan dalam pembelajaran menjadi semakin sulit (Yulianto *et al.*, 2020). Salah satu tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pendidikan di Indonesia seperti yang diungkapkan didalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah adalah

siswa memiliki rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan ketertarikan pada matematika (Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013).

Salah satu kemampuan peserta didik dalam matematika yang masih dirasakan rendah adalah kemampuan koneksi matematis (Maisyarah & Surya, 2017). Hal ini sesuai dengan hasil studi sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pada umumnya kemampuan peserta didik dalam koneksi matematik masih rendah (Siagian, 2016). Rendahnya kemampuan koneksi matematik peserta didik akan mempengaruhi kualitas belajar peserta didik yang berdampak pada rendahnya prestasi peserta didik di sekolah. Koneksi matematis merupakan suatu keterampilan yang penting untuk dikembangkan dan dipelajari (Hamidah & Chotimah, 2015). Kemampuan ini membantu peserta didik dalam memahami hubungan antara berbagai konsep matematika serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembagian ini diperkuat lagi oleh pendapat Mikovch dan Monroe (Bakhril *et al.*, 2019). Dengan memiliki koneksi matematis yang kuat, siswa akan merasakan manfaatnya dalam belajar matematika, dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika akan bertahan lebih lama. Dalam kurikulum matematika sekolah menengah, koneksi matematis dianggap sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Ini karena kemampuan untuk menghubungkan berbagai konsep matematika membantu siswa membangun fondasi yang kokoh untuk pemahaman yang lebih mendalam di masa depan. Dengan mempromosikan pembelajaran yang menekankan koneksi matematis, pengajaran matematika dapat menjadi lebih bermakna dan efektif bagi siswa.

Siswa SMP, yang berusia antara 13 hingga 15 tahun, berada pada fase remaja pertengahan. Ini adalah masa di mana mereka mengalami banyak perubahan dan sering kali dianggap sebagai periode yang penuh tantangan sebelum memasuki dewasa. Kepercayaan diri siswa merupakan suatu keyakinan terhadap dirinya untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri untuk mencapai sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya sendiri dan orang disekitarnya (Dewi *et al.*, 2020). Keberanian untuk percaya pada diri sendiri sangat penting bagi siswa remaja agar mereka dapat mengembangkan potensi mereka dengan baik. Percaya diri adalah kunci kesuksesan bagi mereka (Hamidah *et al.*, 2022). Kurangnya percaya diri pada siswa tidak selalu tampak dengan jelas, tetapi dapat dilihat dari perilaku seperti keraguan, kecemasan, kurangnya keyakinan, menghindari situasi tertentu, menutup diri, kurang inisiatif, keputusasaan, ketakutan berbicara di depan umum, dan kurangnya semangat untuk mengambil langkah (Istiqomah *et al.*, 2023).

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menghadapi permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan model yang dapat menimbulkan minat siswa untuk aktif Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai panduan dalam merencanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat mendorong siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan belajar yang didasarkan pada model pembelajaran yang memperhatikan keterlibatan siswa diharapkan dapat mencegah pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan belaka tanpa pemahaman yang mendalam. Hal ini akan mengurangi risiko siswa lupa atau bahkan tidak mengingat materi setelah diajarkan.

Konsep yang digunakan dalam proses pembelajaran bukan hanya apa yang harus dipelajari siswa, melainkan juga bagaimana siswa harus mempelajarinya. Dengan kata lain, siswa belajar tentang bagaimana belajar (Mulyani & Supardi, 2023). Model yang menggunakan aspek keaktifan dan hasil belajar siswa salah satunya yaitu model pembelajaran *role playing* (Fitry *et al.*, 2019) menyatakan *role playing* adalah model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan kolaborasi dengan siswa. Model pembelajaran *role playing* adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Sitanggung *et al.*, 2023). Selanjutnya, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses/usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan posttest guna untuk melihat kemajuan siswa (Sitti, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu

model pembelajaran yang melibatkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran yang mana siswa dapat mengekspresikan materi, memberikan pendapat, serta membuat siswa dapat tampil secara langsung dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* sebagai berikut; 1) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; 2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari; 3) skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM; 4) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; 5) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; 6) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan; 7) masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; 8) setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok; 9) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 10) guru memberikan kesimpulan secara umum dan melakukan evaluasi; dan 11) penutup. Berdasarkan kajian tersebut, pembelajaran matematika yang mengintegrasikan peran akan lebih menarik minat siswa dan lebih percaya diri, sehingga berpotensi meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran. Untuk menguji efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam konteks ini, dilakukan sebuah penelitian dengan tujuan untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika bagi guru-guru matematika di SMP.

Namun dengan kemajuan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Pertumbuhan ini menciptakan perubahan dalam berbagai bidang dan meningkatkan kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki potensi berkualitas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, sebagai pendidik, kita harus memilih media pembelajaran dengan tepat dan cermat. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat mengandung materi instruksional serta merangsang minat belajar siswa (Muzayanati *et al.*, 2022). Maka dari itu dalam artikel ini akan membahas mengenai seberapa efektif aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sebuah aplikasi yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran edukatif adalah Kahoot. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran. Kahoot menyediakan platform permainan yang bersifat edukatif, gratis, dan dapat diakses oleh siapa saja, termasuk pendidik dan peserta didik, dengan syarat memiliki koneksi internet. Kahoot memiliki dua halaman web, yaitu <https://kahoot.com> untuk pendidik dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Pendidik dapat mengakses laman <https://kahoot.com> setelah mendaftar (Sign-up), sementara peserta didik dapat mengakses laman <https://kahoot.it/> untuk masuk (log-in), Fitur yang ada di game tersebut terdapat kuis, diskusi, survei. Pendidik dapat membuat kuis atau pertanyaan selain itu juga terdapat durasi dalam pengerjaan soal dan skor untuk setiap jawaban yang benar.

Media pembelajaran merupakan unsur yang harus diperhatikan oleh guru ketika mendesain sebuah proses pembelajaran (Adjie *et al.*, 2020). Dengan menggunakan media interaktif seperti Kahoot, guru dapat mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti mendengarkan, berpartisipasi, dan berdialog. Selain itu, media tersebut juga memberi kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat mereka secara kreatif melalui berbagai fitur yang disediakan (Mafruhah *et al.*, 2019). Dalam keadaan belajar yang menyenangkan pada siswa juga akan mendorong siswa untuk bisa lebih giat serta aktif didalam belajar, serta termotivasi dalam belajar yang dapat timbul dan mempunyai suatu toleransi terhadap keadaan kompetisi didalam belajar, serta tidak akan merasa khawatir dalam kegagalan (Pasaribu & Hasanah, 2022). Dengan adanya upaya untuk dapat mengakibatkan keahlian didalam pemecahan suatu masalah dalam pembelajaran matematika pada peserta didik maka juga dipandang perlu untuk bisa menerapkan suatu pelajaran yang bisa membantu pada peserta didik didalam memahami sebuah materi pelajaran, aktif didalam proses pelaksanaan pelajaran, bisa membuat peserta didik termotivasi dengan menggunakan model *role playing* dan aplikasi Kahoot. Adapun rumusan masalah dalam

penelitian ini yaitu: 1) bagaimana pengaruh model *role playing* dengan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan koneksi matematik siswa SMP?; 2) bagaimana pengaruh model *role playing* dengan aplikasi Kahoot terhadap kepercayaan diri siswa SMP?

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ciruas di Kota Serang pada tanggal bulan Maret 2023 selama 4 kali pertemuan pembelajaran. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas VII-I sebanyak 31 siswa. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *role playing* sedangkan kemampuan koneksi matematik dan kepercayaan diri siswa sebagai variabel terikat. Pengambilan data digunakan dengan cara mengujikan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berisikan 4 butir soal pengaruh model *role playing* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan koneksi matematik, sedangkan instrumen non tes yaitu angket yang berisikan 25 pernyataan pengaruh model *role playing* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kepercayaan diri siswa. Selanjutnya dalam penelitian ini juga dilakukan observasi, observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Kemudian data diolah dengan menggunakan uji analisis regresi. Namun dengan *aplikasi Kahoot* metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain nonequivalent control grup design, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pretest dan posttest. Tetapi hanya kelompok (eksperimen) saja yang di beri perlakuan. Setelah itu peneliti melakukan observasi unrtuk mengetahui pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang diantaranya adalah teknik test (pretest dan posttest), teknik angket serta teknik dokumentasi. Uji prasyarat data menggunakan uji validitas dan reabilitas. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS 14.0.

HASIL

Data tes di uji dengan analisis regresi. Sebelumnya data di uji normalitasnya dan diketahui bahwa kedua variabel berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji linearitas untuk melihat hubungan model *role playing* terhadap koneksi matematik dan kepercayaan diri siswa dengan hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 1 2 dan 3. Sedangkan hasil penelitian dari pretest dan posttest pada aplikasi Kahoot yang dilakukan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol di tunjukan pada tabel 4 dan 5.

Tabel 1. Hasil Uji Linearitas Data

			Sum of	Mean			
			Squares	df	Square	F	Sig.
Kemampuan Koneksi matematik * Kepercayaan Diri	Between	(Combined)	1708.477	15	113.898	3.994	.005
	Groups	Linearity	1224.271	1	1224.271	42.935	.000
		Deviation from Linearity	484.206	14	34.586	1.213	.357
	Within Groups		427.717	15	28.514		
Total			2136.194	30			

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan output uji linearitas tersebut diperoleh nilai Sig. dari *Deviation from Linearity* sebesar 0,357. Hal ini dapat diartikan bahwa nilai sig. > 0,05. Maka diketahui bahwa kedua data saling berhubungan secara linier. Setelah melakukan pengujian normalitas dan linearitas lalu dilakukan uji regresi untuk melihat apakah terdapat pengaruh model *role playing* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan koneksi matematika dan kepercayaan diri siswa dalam melaksanakan pembelajaran. dengan hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 2 dan 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Data

Model		Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1224.271	1	1224.271	38.933	.000 ^b
	Residual	911.923	29	31.446		
	Total	2136.194	30			

a. Dependent Variable: Kemampuan koneksi matematik

b. Predictor: (Constant), Kepercayaan Diri siswa

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji analisis regresi pada Tabel 2, diperoleh nilai sig. sebesar 0,000 yang mengakibatkan bahwa kepercayaan diri siswa berpengaruh positif terhadap kemampuan koneksi matematik siswa dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 3. Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.757 ^a	.573	.558	5.608

a. Predictors: (Constant), Kepercayaan diri siswa

b. Dependent Variable: Kemampuan koneksi matematik

Sumber: *Output SPSS*

Tabel 3 menunjukkan besarnya nilai koefisien korelasi adalah 0,757 dan nilai koefisien determinasi yaitu 0,573. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan koneksi matematik sebesar 57,3%, sedangkan 42,7% dipengaruhi oleh faktor lain diluar kepercayaan diri siswa. Selain itu terlihat pula bahwa koefisien dari kepercayaan diri siswa bernilai positif. Hal ini berarti kepercayaan diri berpengaruh positif terhadap kemampuan koneksi matematik siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kepercayaan diri siswa maka kemampuan koneksi matematik siswa pun akan semakin tinggi.

Tabel 4. Ringkasan Hasil *Pretest*

No	Kelompok	N	Smp	Mean	Median	modus
1	Eksperimen	37	4,37	86,65	83	80
2	Kontrol	37	5,27	79,51	80	80

Tabel 5. Ringkasan Hasil *Posttest*

No	Kelompok	N	Smp	Mean	Median	Modus
1	Eksperimen	37	3,65	91,84	92	93
2	Kontrol	37	3,38	85,84	86	86

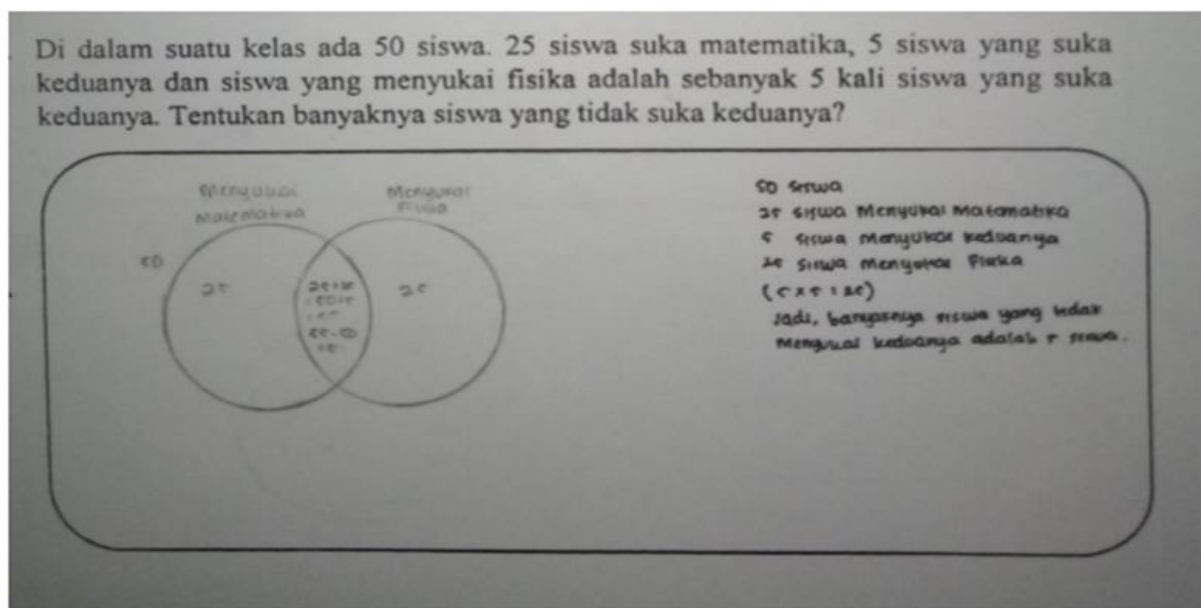
Dari hasil tersebut, terlihat bahwa terjadi perubahan pada nilai rata-rata di kedua kelompok. Kelas eksperimen, yang menerima perlakuan, menunjukkan perubahan nilai, sedangkan kelas

kontrol, yang tidak menerima perlakuan, juga mengalami perubahan. Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data dari responden dalam kelompok eksperimen. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman tentang respons siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot. Angket tersebut diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Jumlah responden dari kelas eksperimen adalah 25 siswa.

PEMBAHASAN

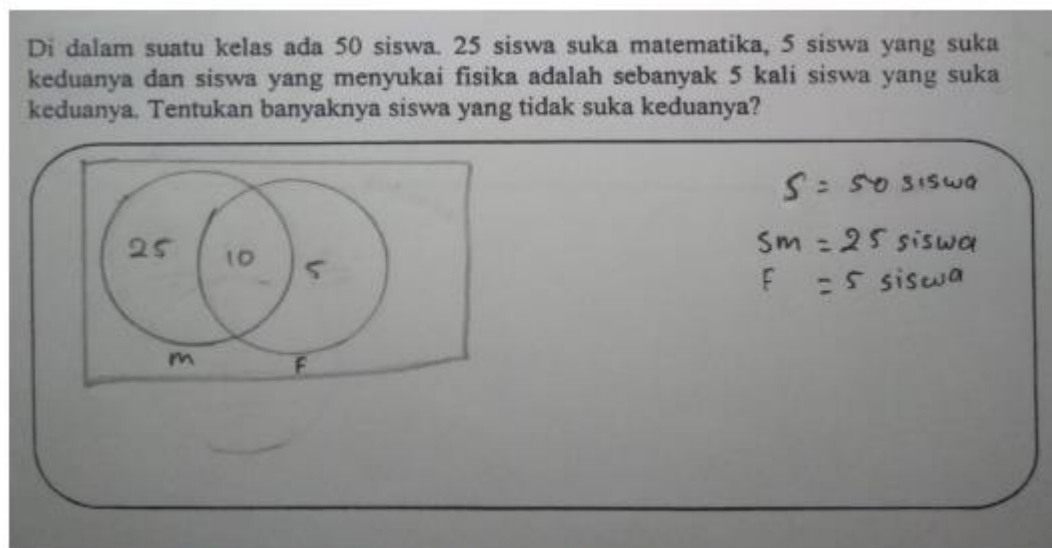
Dari hasil pengujian analisis regresi, diperoleh korelasi positif antara kemampuan koneksi matematik dengan kepercayaan diri siswa yang disebabkan oleh pembelajaran dengan model *role playing*. Dengan interpretasi, semakin tinggi kepercayaan diri siswa maka kemampuan koneksi matematik siswa pun akan semakin tinggi. Hal yang menyebabkan terjadinya pengaruh positif tersebut yaitu: (1) siswa dengan kepercayaan diri yang baik dalam matematika cenderung tidak takut mengambil resiko dalam menyelesaikan masalah, diluar prosedur pada umumnya; (2) siswa cenderung mempunyai banyak ide dalam mengerjakan soal yang dihadapi. Selain itu, siswa dengan kepercayaan diri yang kurang baik dalam matematika lebih cenderung menyelesaikan soal seadanya sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh dan lebih mengutamakan hapalan, sehingga siswa tersebut tidak berani dalam mengambil keputusan saat menyelesaikan masalah yang dihadapi (Melyana & Pujiastuti, 2020).

Berikut ini hasil kegiatan siswa yang memiliki sikap kepercayaan diri yang baik dan yang kurang baik dalam matematika ditunjukkan pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Hasil Kegiatan Siswa Dengan Kepercayaan Diri yang Baik

Pada gambar 1 terlihat bahwa hasil kegiatan siswa dengan kepercayaan diri yang baik. Siswa tersebut mampu menuliskan secara tepat informasi yang diketahui. Dapat dikatakan bahwa ide awal dan strategi penyelesaian yang diambil oleh siswa tersebut sudah tepat dan jelas, sehingga mampu menjawab soal tersebut dengan benar.



Gambar 2. Hasil Kegiatan Siswa dengan Sikap Kepercayaan Diri yang Kurang Baik

Pada gambar 2 terlihat bahwa hasil kegiatan siswa dengan kepercayaan diri kurang baik. Siswa tersebut dalam menuliskan informasi yang diketahui masih kurang tepat. Hal ini dikarenakan siswa tidak melakukan ide awal terlebih dahulu dalam membuat suatu simpulan yang jelas, sehingga terlihat ketidak yakinan siswa terhadap kemampuannya sendiri sehingga jawaban yang dihasilkan salah. Hasil pekerjaan siswa tersebut menunjukkan tidak adanya kepercayaan diri dan kurangnya kemampuan terhadap materi tersebut. Dengan kurangnya sikap percaya diri yang dimiliki, akhirnya siswa tidak terpacu untuk berpikir kritis mencari banyak alternatif penyelesaian dengan benar dan jelas. Hal ini dikarenakan siswa lebih mengandalkan hapalan dibandingkan memahami konsep yang dipelajari, sehingga kurang berkembangnya kemampuan koneksi matematika siswa. Dari uraian tersebut, model Role Playing merupakan satu diantara model yang dapat melatih kemampuan koneksi matematis siswa dan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Sedangkan dari hasil angket dengan 15 item pernyataan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan medol pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot memengaruhi kemampuan koneksi dan kepercayaan diri siswa. Hasil tersebut dibagi ke dalam tiga kategori: kategori rendah dengan 5 siswa (27,03%), kategori sedang dengan 10 siswa (40,54%), dan kategori tinggi dengan 10 siswa (32,43%). Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot pada kelas SMP Negeri 1 Ciruas di Kota Serang dalam kategori sedang, yaitu sebesar 40,54%. Hal ini menandakan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang baik dan dapat mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan efektif. Uji validitas instrumen dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil uji instrumen angket, yang terdiri dari 15 pernyataan. Proses uji validitas instrumen angket dilakukan menggunakan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 14.0 for Windows.

Berdasarkan hasil pengujian validitas menggunakan SPSS, dari 15 soal yang diuji, semuanya dinyatakan valid. Dengan jumlah sampel (N) sebanyak 37, dan melihat nilai rtabel taraf signifikan 5% sebesar 0,325, hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut memenuhi kriteria validitas. Setelah dilakukan pengujian validitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan tingkat konsistensi dari instrumen yang diuji. Hasil uji reliabilitas dikatakan reliabel jika nilai perhitungannya lebih besar dari 0,6. Informasi lebih lanjut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.846	15

Berdasarkan hasil tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian untuk variabel dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot, yang terdiri dari 15 pernyataan, memiliki reliabilitas yang baik karena nilai alpha lebih besar daripada standar alpha. Hasil uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan program komputer SPSS. Dalam penelitian ini, data dianggap memiliki distribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Asymp sig	Keterangan
Eksperimen <i>Pretest</i>	0,128	Normal
<i>posttest</i>	0,211	Normal
Kontrol <i>pretes</i>	0,057	Normal
<i>Posttes</i>	0,158	Normal

Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui bahwa *pretest* kelompok eksperimen mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,128 atau lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini, untuk sebaran *posttest* kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,211 atau lebih dari 0,05, maka data *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal. selanjutnya data *pretest* kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,057 > 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Sebaran data *posttest* kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,158 > 0,05, dapat dikatakan data tersebut normal. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS, dengan rumus Lavene. Dalam panduan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, jika nilai signifikansi (Sig) Based on mean > 0,05 maka varians data adalah homogen sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) Based on mean < 0,05 maka varian data ialah tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Lavene statistic	Sig	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen- <i>Pretest</i> Kontrol	0,118	0,732	Homogen
<i>Posttest</i> Eksperimen- <i>Posttest</i> Kontrol	1,517	0,222	Homogen

Berdasarkan hasil tabel, dapat disimpulkan bahwa dalam uji homogenitas, saat *pretest* dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol, nilai signifikansinya adalah 0,732. Sementara itu, nilai signifikansi untuk *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,222. Nilai-nilai signifikansi tersebut semua lebih besar dari 0,005. Dengan demikian, disimpulkan bahwa populasi keseluruhan sampel penelitian memiliki varian yang sama atau homogen. Selanjutnya, berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang kurang dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H₀ ditolak, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai post-test kelas eksperimen dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Melihat nilai mean pada sampel paired atau pada t hitung, nilai t hitung yang positif (7,538) menunjukkan bahwa rata-rata nilai eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian pengaruh model *role playing* berbantu aplikasi kahoot menunjukkan bahwa kepercayaan diri memengaruhi kemampuan berpikir koneksi siswa karena siswa yang percaya diri dapat percaya pada diri mereka sendiri untuk optimis dalam memecahkan masalah. Selain itu, ada komponen pembelajaran yang memengaruhi hubungan antara kemampuan matematika dan sikap seseorang dalam menghadapi masalah, seperti menuntut siswa untuk berpikir aktif dan berpikir kritis.

Peran dan Cara Menerapkan Model *Role Playing* Pada Siswa

Metode *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi dan memahami perasaan mereka, (2) mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang signifikan tentang sikap, nilai, dan persepsi, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai pendekatan. Ini akan sangat berguna bagi siswa ketika mereka memasuki masyarakat karena mereka akan menemukan diri mereka dalam berbagai peran, termasuk dalam konteks jual beli di masyarakat. *Role playing* dalam pembelajaran memiliki sejumlah fungsi penting (1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang telah diperoleh. (2) Menunjukkan integrasi pengetahuan praktis. (3) Memperlihatkan perbandingan dan perbedaan posisi dalam situasi masalah. (4) Menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah, (5) Mengubah masalah yang abstrak menjadi konkret, (6) Berspekulasi terhadap ketidakpastian yang terkait dengan pengetahuan, (7) Melibatkan siswa dalam pembelajaran langsung dan eksperiensial, (8) Mendorong siswa untuk memanipulasi pengetahuan secara dinamis, (9) Mendukung pembelajaran seumur hidup. (10) Memilih bidang tertentu dari kurikulum untuk dipelajari secara selektif, (11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa secara sah, (12) Mengembangkan pemahaman yang empatik (13) Memberikan umpan balik yang segera bagi guru dan siswa.

Melalui langkah-langkah tersebut, peserta didik akan belajar dan menemukan kegiatan yang sesuai dengan peran yang mereka terima. Peran-peran yang diberikan didasarkan pada sketsa permasalahan yang disediakan oleh guru. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat merasakan pengalaman penemuan sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Sebagai contoh, dalam pembelajaran matematika operasi hitung di sekolah dasar, peserta didik dapat berperan sebagai pembeli yang akan melakukan transaksi dengan seorang pedagang atau sekelompok pedagang. Dengan peran tersebut, peserta didik dipandu untuk memahami masalah dan menjelaskan proses yang terjadi selama transaksi jual-beli, termasuk perhitungan dan penerapan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian. Diharapkan pula peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar karena terbuka peluang bagi guru untuk membuat peran yang sesuai dengan cita-cita peserta didik.

Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Endraswara, penggunaan model bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk: (a) Mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri, (b) Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, (c) Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, (d) Melibatkan peserta didik yang pemalu dalam kegiatan kelas, (e) Membantu tumbuhnya rasa percaya diri pada peserta didik, (f) Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalahpahaman yang benar, (g) Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang ada di dunia nyata tidak dapat diselesaikan hanya dengan menghafal informasi.

Melalui metode bermain peran, peserta didik dapat terlibat sepenuhnya dalam aktivitas pembelajaran, menggali kreativitas dalam memahami materi yang dipelajari, dan mengekspresikan perasaan mereka tanpa terkendala oleh keterbatasan kata atau gerak. Menurut Aima *et al.* (2023), model *role playing* berbantu Kahoot ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematik siswa dan juga kepercayaan diri siswa sehingga

siswa belajar dengan menyenangkan. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada para guru cara menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran *role playing*. Tujuan dari pengenalan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara online. Aplikasi Kahoot dipilih karena dinilai sangat sesuai untuk pembelajaran matematika. Penggunaan Kahoot diyakini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, mengembangkan kemampuan berpikir mereka, dan juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Alasan utama adalah karena Kahoot dapat dijadikan alat untuk membuat kuis interaktif yang efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Tata cara pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot dimulai dengan memberikan panduan langkah demi langkah tentang cara menggunakan platform tersebut. Tujuannya adalah untuk membantu guru memahami dan menguasai aplikasi Kahoot dengan lebih mudah. Setelah itu, peserta diajak untuk membuka panduan dan mempelajarinya secara langsung. Pemateri mengawali dengan memperkenalkan konsep aplikasi Kahoot, menjelaskan bagaimana cara mendaftar sebagai guru maupun siswa di platform tersebut. Ada dua cara untuk mengakses aplikasi Kahoot, yaitu melalui akses admin dan akses peserta, yang akan dijelaskan secara detail selama pelatihan. Admin adalah orang yang bertugas membuat kuis atau game tersebut. Untuk admin dapat mengakses Kahoot di <https://kahoot.com/> dan harus membuat akun terlebih dahulu. Tampilan gambarnya dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tampilan Halaman pada Guru

Tampilan halaman pada guru dan untuk peserta dapat mengakses di <https://kahoot.it/> dan memasukkan pin yang diberikan oleh admin. Tampilannya dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan Halaman Siswa

Setelah pemateri memperkenalkan tampilan yang ada pada Aplikasi Kahoot, selanjutnya pemateri menjelaskan bagaimana mengakses Aplikasi Kahoot. Bahan ajar penggunaan Aplikasi Kahoot ini termuat juga arahan kita mendaftar sebagai guru dan siswa. Guru membaca dan memahami panduan yang diberikan oleh tim. Pelatihan diawali dengan guru mendaftar dan membuat akun di Aplikasi Kahoot sebagai guru. Hal ini terlihat bahwa guru sudah bisa mendaftar dan membuat akun di Aplikasi Kahoot.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan soal dengan lebih antusias. Ini disebabkan oleh variasi bentuk pembelajaran teknologi, seperti penjelasan grafis dan penggunaan warna yang beragam, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memancing minat belajar siswa (Azmi & Kasduri, 2023). Selain sebagai alat pembelajaran, teknologi seperti Kahoot juga memiliki manfaat sebagai alat evaluasi yang dapat membantu pendidik menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan. Proses evaluasi yang biasanya dilakukan dengan menggunakan kertas dapat digantikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat siswa, yang secara langsung menarik minat mereka karena penggunaan teknologi tersebut sesuai dengan ciri era Revolusi Industri 4.0.

SIMPULAN

Penelitian ini di simpulkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan koneksi matematik dan kepercayaan diri siswa SMP. Penerapan pembelajaran model *role playing* dengan menggunakan bantuan aplikasi Kahoot memiliki dampak positif terhadap kemampuan koneksi matematik dan juga meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP. Pembelajaran menggunakan model *role playing* dengan bantuan aplikasi Kahoot ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka melalui penggunaan teknologi yang interaktif. Adanya permainan yang merangkasang kepercayaan diri siswa memberi nilai lebih terhadap perhatian dan rasa ingin berhasil selama proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap kemampuan koneksi matematik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran *role playing* dan aplikasi Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematik serta memperkuat kepercayaan diri siswa di tingkat SMP.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa yang sangat kooperatif selama penelitian sehingga memungkinkan penulis untuk mengumpulkan data dan menganalisis temuan yang telah disajikan dalam artikel ini. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing atas saran dan panduan akademik yang berharga dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adjie, N., Putri, S. U., & Dewi, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1325–1338. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.846>
- Aima, Z., Yunita, A., & Febriana, R. (2023). Pelatihan Membuat Soal Matematika Secara Daring Menggunakan Aplikasi Kahoot. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 185–194. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2487>
- Andriani, D., & Aripin, U. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Matematik Dan Kepercayaan Diri Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i1.p25-32>

- Azmia, I., & Kasduri, M. (2023). Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 451–456. <https://jpion.org/index.php/jpi451> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Bakhril, M. S., Kartonoa, & Dewi. (2019). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Peer Tutoring Cooperative Learning. *Prisma : Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(ISSN 2613-9189), 754–758. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/ISSN>
- Dewi, P. T. I., Puspawati, K. R., & Wibawa, K. A. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. *Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2020 (MAHASENDIKA)*, 9, 77–86. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/Proseminspmatematika/article/view/911>
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>
- Hamidah, H., & Chotimah, S. C. (2015). Pengaruh model pembelajaran Van Hiele terhadap kemampuan koneksi matematis siswa SMP. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 203–208.
- Hamidah, H., Kusuma, J. W., Zaenuri, Z., Isnarto, I., & Agoestanto, A. (2022). Pengaruh Model ARCS (Attention-Relevance-Confidence-Satisfaction) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis dan Self Confidence Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 441–446.
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Istiqomah, S., Nurkholidah, E., & Pranowo, T. A. (2023). Efektivitas bimbingan kelompok teknik role playing untuk peningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 138. <https://doi.org/10.29210/30033125000>
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Maisyarah, R., & Surya, E. (2017). Kemampuan Koneksi Matematis (Connecting Mathematics Ability) Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *ResearchGate, December*, 1–11.
- Melyana, A., & Pujiastuti, H. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(3), 244. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i3.239-246>
- Mulyani, R. S., & Supardi, S. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika. *PANDITA : Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 6(1), 46–60. <https://doi.org/10.61332/ijpa.v6i1.68>
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8677>
- Pasaribu, L. H., & Hasanah, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Self-Efficacy Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 698–706. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3433>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*, 2(1), 58–67.
- Sitanggang, D. R., Purba, N. A., & Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 453–461. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3044>

- Sitti, N. (2020). ... Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 59–68. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/451%0Ahttps://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/download/451/361>
- Widiandika, A. A. M. (2020). Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto Tahun Ajaran 2019/2020. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2020 PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY PENGARUH*, 160–165.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>