

Pengaruh Metode *Role play* Terhadap Hasil Belajar dan Bergotong Royong Siswa pada Pembelajaran Aritmatika Sosial Kelas IV SDN Siwalan Panji

Luluk Lutfiani^{1✉}, Lita Erdiana², Ery Rahmawati³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Delta Sidoarjo
Jl. Raya Kemiri, Kec. Sidoarjo, Indonesia
lutfianilu2k@gmail.com

Abstract

The background of this research lies in the lack of student engagement in group learning activities and the weak presence of cooperative values during conventional teaching. This study aims to determine the effect of the role play method on students' learning outcomes and cooperation skills in mathematics learning based on social arithmetic. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 42 fourth-grade students at SDN Siwalan Panji, with 21 students in the experimental group and 21 in the control group. Instruments included a mathematics achievement test and a cooperation observation sheet. The results showed that the role-play method significantly improved both students' mathematical understanding and their cooperative skills. This method made learning more contextual, interactive, and capable of embedding character values naturally. Therefore, the role play method is considered an effective alternative strategy for improving both cognitive and affective domains in elementary school mathematics education.

Keywords: role play, learning outcomes, cooperation, social arithmetic, elementary mathematics.

Abstrak

Latar belakang kajian ini ialah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar kelompok dan minimnya nilai karakter gotong royong yang terlihat selama proses pembelajaran konvensional. Kajian ini bertujuan agar dapat mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar dan kemampuan bergotong royong siswa dalam pembelajaran matematika berbasis aritmatika sosial. Metode penelitian yang diterapkan ialah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) berdesain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian ialah siswa kelas IV SDN Siwalan Panji, mencakup 21 siswa selaku kelompok eksperimen serta 21 siswa selaku kelompok kontrol. Instrumen yang dipakai mencakup tes hasil belajar dan lembar observasi gotong royong. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya metode *role play* memengaruhi dengan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika serta kemampuan bergotong royong siswa. Dengan adanya metode ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, interaktif, serta dapat menanamkan nilai karakter secara alami. Sehingga, metode *role play* mampu dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif guna memberikan peningkatan terhadap aspek kognitif maupun afektif siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *role play*, hasil belajar, gotong royong, aritmatika sosial, matematika SD

Copyright (c) 2025 Luluk Lutfiani, Lita Erdiana, Ery Rahmawati

✉ Corresponding author: Luluk Lutfiani

Email Address: lutfianilu2k@gmail.com (Jl. Raya Kemiri, Kec. Sidoarjo, Indonesia)

Received 01 July 2025, Accepted 29 July 2025, Published 31 July 2025

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4274>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan siswa serta membentuk karakter, kepribadian, dan nilai-nilai sosial yang diperlukan untuk kehidupan dalam masyarakat. Salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini ialah membantuk nilai-nilai karakter yang kuat kepada siswa sejak dini, terutama nilai gotong royong yang merupakan bagian dari identitas dan budaya bangsa Indonesia. Nilai gotong royong ini menjadi salah satu ciri khas dalam profil Pelajar Pancasila sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2017).

Pada era globalisasi yang tengah bergulir kini kemajuan hasil teknologi seolah-olah menjadi alternatif utama bagi orang tua dalam memberikan fasilitas kepada siswa guna mengisi aktivitas siswa. Orang tua cenderung menyediakan peluang bermain di dalam rumah dengan beragam fasilitas hasil kemajuan teknologi misalnya televisi, gawai, *computer* maupun sebagainya. Keberadaan sarana teknologi yang tersedia menyebabkan siswa memiliki kecenderungan menikmati sarana yang tersedia tanpa menghiraukan orang lain. Perangkat komunikasi seperti ponsel pintar telah menjadi elemen yang sangat penting dalam kehidupan para pelajar, bahkan sejak mereka masih kecil. Walaupun teknologi memberikan manfaat yang baik dalam mempermudah akses terhadap informasi dan komunikasi, dampak negatif seperti kecenderungan siswa untuk bersikap individualis, berkurangnya interaksi sosial, serta menurunnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar telah banyak yang tampak. (Yummi, 2018). Dalam dunia pendidikan, ini menjadi suatu tantangan bagi para guru guna melakukan pengembangan terhadap aktivitas pembelajaran yang tidak sekadar menitikberatkan pada pemahaman materi, namun juga mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik.

Disamping itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali dipandang menjadi mata pelajaran yang sukar, menakutkan, serta membosankan oleh mayoritas siswa. Banyak siswa merasa tertekan ketika harus mempelajari matematika, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton serta memusatkan pembelajaran pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah, dan pencapaian hasil belajar pun cenderung tidak optimal. Tidak hanya itu, rendahnya interaksi dan kerja sama antarsiswa selama kegiatan belajar kelompok menunjukkan lemahnya sikap gotong royong di dalam kelas. Hal ini tentu menjadi masalah yang perlu segera diatasi.

Matematika, sebagai ilmu yang mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis, seharusnya dapat diajarkan dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan. (Novianti D. E., 2021). Dalam pendapat Gakko Toshio, satu dari beberapa materi matematika yang sangatlah lekat dengan keseharian adalah aritmatika sosial. Materi ini mencakup konsep jual beli, rugi, untung, pajak, diskon, dan berbagai aktivitas ekonomi lainnya yang kerap dijumpai siswa dalam kehidupan nyata. Sehingga, aritmatika sosial menjadi pilihan tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran yang menitikberatkan partisipasi aktif siswa serta penanaman nilai-nilai karakter, khususnya nilai gotong royong (Maulida, 2022).

Pada aktivitas proses belajar mengajar di sekolah, persoalan utama yang harus dicermati ialah bagaimana siswa mampu menerima ilmu pengetahuan serta pengalaman berarti serta dilaksanakan dalam kondisi yang mengasyikkan. Perihal tersebut memiliki artian bahwasanya aktivitas pembelajaran sangat bergantung pada proses serta aktivitas seseorang yang belajar. Begitu juga seorang guru mampu dinyatakan sukses dalam mengajar saat para siswa mampu menerima dengan maksimal materi yang diajarkan serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berlandaskan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti bulan Agustus 2022 pada siswa kelas IV SDN Siwalan Panji, ditemukan bahwasanya siswa memiliki kecenderungan untuk bersikap individualis saat belajar kelompok, kurangnya komunikasi antarteman, serta rendahnya antusiasme

dalam mengikuti pelajaran matematika. Sehingga menjadi penyebab siswa bertindak egois dan ingin membuktikan diri dengan melakukan lebih dari teman-temannya, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademiknya. Perihal tersebut memperlihatkan terdapat kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Maka peneliti merasa perlu agar dapat mengaplikasikan metode *role play* dalam pembelajaran matematika, terutama dalam materi aritmatika sosial, agar dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa sekaligus mengembangkan kemampuan bergotong royong. Menurut Rusman (2016) menjabarkan bahwasanya hasil belajar didefinisikan sebagai beberapa pengalaman yang didapat siswa meliputi ranah psikomotor, afektif, serta kognitif. Sebuah teori yang mengulas keterampilan berpikir ataupun proses kognitif ialah teori yang dicetuskan pertama kalinya oleh Benjamin S. Bloom bersama sekelompok pakar pendidikan di tahun 1956 (dalam Marta, 2025) dikenal dengan nama Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom melalui proses yang dilaksanakan oleh Anderson dan Krathwohl di tahun 2001 (dalam Marta, 2025) Revisi tersebut menyajikan sejumlah perubahan signifikan, mencakup berubahnya frasa pada “ranah kognitif” ke kata kerja aktif, misalnya "sintesis" (synthesis) menjadi "mencipta" (creating), serta "pengetahuan" (knowledge) menjadi "mengingat" (remembering). Revisi tersebut turut memperkaya dimensi pengetahuan, yang meliputi pengetahuan konseptual, metakognitif, faktual, serta prosedural. Terdapat 2 dimensi dalam revisi Taksonomi Bloom. dimensi tersebut proses kognitif serta pengetahuan. Dimensi proses kognitif mengandung 6 kategori antara lain: Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), serta Mencipta (C6). (Talib, 2021). Berdasarkan pemaparan Susetyo diketahui bahwasanya C1 hingga C3 termasuk kategori proses kognitif tingkat rendah. Sementara C4 hingga C6 termasuk kategori kognitif tingkat tinggi. Alhasil, siswa mampu memiliki penguasaan terhadap tingkat berpikir tinggi apabila siswa dapat memiliki penguasaan terhadap taraf berpikir rendah, maka dari itu Taksonomi Bloom revisi mampu dimanfaatkan sebagai rujukan dalam melakukan pengukuran terhadap taraf berpikir siswa berawal dari tingkatan paling bawah yakni “mengingat” sampai tingkatan paling atas yakni “mencipta” (Talib, 2021).

Belajar tidak sekadar menguasai konsep teori mata pelajaran saja, namun turut menguasai, penyesuaian sosial, harapan, kesenangan, cita-cita, kebiasaan, keinginan, persepsi minat bakat, serta beragam kemampuan. Nur Ayni Sri Adini (2021) menyatakan bahwasanya belajar ialah suatu aktivitas interaksi antar seseorang dalam mendapat perubahan keterampilan, perubahan perilaku, yang diperoleh dari pengalaman serta dapat bertahan lama. Sedangkan, Hasil belajar adalah proses dalam menetapkan nilai belajar siswa dengan perantara aktivitas penilaian ataupun pengukuran hasil belajar (Fernando, 2024). Berlandaskan penjelasan tersebut, hasil belajar berperan sangat esensial dalam proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan hasil belajar akan diukur dengan menggunakan skala nilai yang dapat berwujud huruf, kata, ataupun simbol. Hasil belajar menggambarkan keterampilan sesungguhnya dari siswa yang sudah menjalani proses transfer pengetahuan dari individu yang bisa

dianggap dewasa atau yang memiliki pengetahuan lebih rendah. Proses penilaian terhadap hasil belajar mampu menginformasikan ke guru terkait perkembangan siswa sebagai usaha menggapai berbagai tujuan belajarnya dengan adanya aktivitas belajar (Rusman, 2016). Makna hasil lebih berfokus pada apa yang dihasilkan dari pelaksanaan suatu kegiatan ataupun proses yang bisa menghasilkan perubahan dengan cara fungsional. Demikian pula dalam proses pembelajaran, setelah siswa melaksanakan kegiatan belajar, akan terlihat perubahan dalam perilaku mereka dibandingkan sebelumnya. Perubahan perilaku ini dapat dipahami sebagai output atau hasil dari pembelajaran.

Sedangkan Gotong royong menjadi salah satu bentuk partisipasi yang mempunyai peran penting untuk perubahan perilaku dan kebiasaan didalam bermasyarakat yang dapat membentuk nilai Pancasila ke tiga yang berbunyi “Persatuan Indonesia”. Pudjiwati Sakjoyo dalam bukunya yang berjudul Sosiologi Pedesaan menuliskan bahwa gotong royong menjadi suatu kebiasaan di masyarakat untuk saling membantu dalam berbagai kegiatan sosial. (Sunaryati. *et all.* 2023). Hal tersebut dapat didasarkan pada hubungan kekeluargaan, kedekatan sebagai tetangga, atau karena alasan praktis, serta bentuk kerjasama lainnya. Sikap saling membantu harus diterapkan kepada siswa sekolah dasar untuk membangun karakter Pancasila.

Penting bagi seorang guru untuk berperan sebagai fasilitator dalam menumbuhkan sikap saling membantu, dimulai dari lingkungan sekolah termasuk di dalam lingkungan kelas. Dengan penanaman semangat gotong royong sejak awal, siswa belajar agar dapat menjalin relasi positif, berpartisipasi aktif dalam penyelesaian permasalahan, berkontribusi dalam kelompok serta saling memberi bantuan. Khotimah mengemukakan bahwa Maksud program penguatan guru karakter gotong royong ialah guna membentuk secara efektif nilai karakter bangsa ke siswa dengan perantara lembaga guru disertai penitikberatan pada sejumlah nilai spesifik yang dapat membuat pengertian dan praktik, pemahaman, proses pembelajaran, yang menyebabkan guru karakter gotong royong dapat memberikan perubahan terhadap cara bertindak, cara berfikir, serta perilaku, semua bangsa Indonesia menjadi semakin baik serta berintegritas (Kasanah, 2023).

Pendidikan kuathubungannya dengan pembelajaran, pendidikan tidak mampu dilakssiswaan tanpa hadirnya pembelajaran, serta pembelajaran tidak akan bermakna jika tanpa diarahkan ke tujuan pendidikan. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran yang menjadi fokus perhatian adalah siswa. Bila dikaji dengan cermat, fokus perhatian pada siswa ini merupakan tercapai atau tidaknya pembelajaran yang telah guru lakukan (Rahmawati, 2020). Maka dalam upaya guna menggapai pembelajaran matematika yang bermakna, mengasyikkan, serta berbasis karakter, sebuah metode yang mampu dimanfaatkan ialah metode *role play* (bermain peran). Pembelajaran melalui permainan peran diciptakan oleh George Shaftel dengan anggapan bahwasanya aktivitas ini mampu membantu siswa dalam mengekspresikan emosi mereka serta meningkatkan kesadaran dengan adanya keterlibatan yang tidak terduga, diiringi dengan analisis terhadap kondisi permasalahan dalam kehidupan nyata ataupun yang lebih berorientasi pada isu sosial dalam bermasyarakat (Jas. *et al.*, 2020).

Selain itu, bermain peran siswa dapat mengekspresikan emosi mereka dan juga, proses ini melibatkan penerapan keyakinan, nilai, dan sikap serta mengarah pada kesadaran yang muncul secara spontan yang disertai dengan analisis. Metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan suatu situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran, seperti simulasi kegiatan jual beli, sehingga siswa tidak sekadar memahami konsep secara teoritis, namun juga secara praktis dan emosional. Penelitian terhadap metode *role play* sudah banyak diselenggarakan oleh peneliti terdahulu, misalnya kajian yang diselenggarakan oleh (Meiliana, 2022) terkait implementasi metode *role play* dalam upaya memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan konsep materi pembagian pada pelajar matematika di kelas II SDN Cempaka Putih 17 Pagi, memperlihatkan bahwasanya metodologi *role play* memotivasi Siswa guna mengikuti pembelajaran matematika mengenai konsep pembagian menjadi semakin mengalami peningkatan. Siswa menjadi semakin aktif sepanjang aktivitas pembelajaran.

Santrock (dalam Subagiyo, 2013) menyampaikan *role play* diketahui menjadi aktivitas yang mengasyikkan serta diselenggarakan dilakukan oleh seorang individu ataupun sekelompok individu agar mendapat kebahagiaan, dengan metode *roleplay* dapat memberikan kemungkinan bagi siswa guna mengatasi frustrasi serta menjadi sebuah medium bagi ahli terapi guna melakukan analisis terhadap berbagai konflik serta cara menanggulangnya. Permainan peran, siswa diajak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan saling menghargai, sehingga nilai-nilai sosial seperti gotong royong dapat ditanamkan secara alami dalam proses pembelajaran (Turmuzi. *et all*, 2022). Jadi, hakikatnya metode bermain peran atau *role play* ialah supaya siswa mampu mendalami perasaan orang lain dan serta membangun ulang gambaran historis masa lampau, kejadian yang mungkin terjadi di masa depan, fenomena-fenomena sekarang yang bermakna ataupun kondisi-kondisi bayangan pada suatu waktu serta tempat tertentu.

Menurut Halimatus Sa'diyah (2018) *role play* pada pembelajaran mampu dilaksanakan dengan sembilan tahapan berikut, yakni: pertama "*warming up*" ataupun "pemanasan" dimana siswa diperkenalkan dengan keadaan ataupun situasi peran spesifik yang disertai contoh, oleh karenanya siswa tersebut memperoleh gambaran imajinasi. Selanjutnya pemilihan pemeran karakter tokoh yang hendak diperankan. Dalam tahapan kedua ini, terdapat dua cara yang mampu dilaksanakan. Jika siswa dalam kelas bersikap pasif, maka guru mampu menetapkan siapa berperan menjadi siapa ataupun apa. Namun, jika siswa dalam suatu kelas sudah dapat menetapkan peran mereka, maka guru menyediakan kebebasan kepada siswa dalam memilih serta memainkan tiap perannya sesuai persetujuan anggota lainnya. selanjutnya dilakukan penataan panggung, perihal tersebut, panggung mampu ditata dengan cara sederhana serta kompleks, haruslah diketahui bahwasanya inti dari *role play* tidak mengenai kemegahan suatu panggung namun siswa bisa berperan maksimal serta pesan dari tiap peran yang tersedia mampu tercurahkan secara menyeluruh.

Tahapan berikutnya pemilihan pengamat, pada tahapan ini, guru memilih sejumlah siswa menjadi pengamat. Siswa yang menjadi pengamat juga tetap mendapat peran dalam permainan. Selanjutnya dimulai dengan permainan peran, disaat awal permainan, akan dijumpai kebingungan pada siswa dalam bermain. Jika ada kejadian keluar dari alur permainan, maka guru bisa memperingatkan, ataupun mengakhiri permainan. Berikutnya tahapan evaluasi, dalam tahapan ini, guru serta siswa melakukan diskusi terkait kelebihan maupun kekurangan dari permainan peran yang telah dilaksanakan, contohnya terdapat siswa yang menginginkan pergantian peran. Tahapan berikutnya permainan peran ulang, dalam tahapan ini, siswa bermain kembali yang mana seharusnya telah sesuai dengan skenarionya. Setelah itu diselenggarakan diskusi serta evaluasi. Evaluasi kedua ini lebih merujuk pada persoalan-persoalan aktual. Misalnya, mengevaluasi peran pembeli produk dagangan berharga fenomenal. Jual beli tersebut mampu dimanfaatkan sebagai materi diskusi serta evaluasi. Terakhir kesimpulan, Siswa diarahkan agar dapat menyusun kongklusi dari peran yang sudah diperankan. Perihal tersebut dilaksanakan agar dapat mengarahkan sikap yang perlu para pemeran lakukan dalam dunia nyata serta dijadikan pengalaman spesifik bagi siswa.

Menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson (dalam, Khotimah. *et all*, 2022) siswa-siswi sekolah dasar berada pada tahap industri dapat disebut “rasa kepercayaan diri” sementara inferiority disebut “rasa rendah diri”, yaitu masa di mana mereka mulai membangun rasa percaya diri melalui keterlibatan dalam aktivitas produktif dan kerja sama dengan orang lain. Perkembangan ini diindikasikan dengan kemampuan anak dalam merampungkan berbagi tugas yang dikerjakan, mempunyai rasa saing, suka berkelompok, serta berpartisipasi dalam kelompok mereka. Apabila anak tidak mampu melewati berbagai masa perkembangan tersebut secara optimal, alhasil bisa timbul tindakan yang akan muncul misalnya, melawan orang tua, memiliki kecenderungan suka menyendiri, enggan untuk bergabung bersama kelompok, tidak berkemauan untuk bersaing dengan rekannya, merasa enggan dalam merampungkan tugas, serta malas, beberapa faktor ini pada akhirnya mampu membuat siswa mempunyai rasa rendah diri.

Selain itu, berdasarkan pandangan konstruktivisme Vygotsky, pembelajaran yang bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. (Aprilyani. *et all*,2023). Maka dari itu metode *role play* sangat cocok diterapkan pada tahap ini karena dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan menyelesaikan masalah, dan empati terhadap orang. Dengan demikian, metode *role play* selaras dengan teori tersebut karena melibatkan siswa secara aktif dalam pengalaman belajar yang konkret. Dengan latar belakang tersebut, kajian ini dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana pengaruh metode *role play* terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan bergotong royong siswa pada pembelajaran matematika berbasis aritmatika sosial di kelas IV SDN Siwalan Panji.

Timbul harapan agar hasil kajian ini mampu berkontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta berorientasi pada penguatan karakter siswa. Rumusan masalah pada kajian ini yaitu apakah kemampuan bergotong royong siswa pada

pembelajaran matematika berbasis aritmatika sosial di kelas IV SDN Siwalan Panji meningkat melalui penerapan metode role play, dan apakah implemetasi metode role play pada pembelajaran matematika berbasis aritmatika sosial di kelas IV SDN Siwalan Panji memengaruhi dengan positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kajian ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui kemampuan bergotong royong siswa dengan memakai metode *role play* pada pembelajaran matematika berbasis aritmatika sosial di kelas IV SDN Siwalan Panji, dan mengetahui apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika berbasis aritmatika sosial di kelas IV SDN Siwalan Panji diberi pengaruh oleh metodologi *role play*.

METODE

Kajian ini menerapkan penelitian kuantitatif disertai pendekatan eksperimen. Jenis eksperimen yang dipakai ialah *quasi experiment* yang berdesain *pretest-posttest control group design*. Alur pendekatan ini mampu ditinjau dalam Tabel 1 ini.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas Eksperimen	O1	X1	O1
Kelas Kontrol	O1	X2	O2

Sumber (Karimudin Abdullah, 2022)

Pendekatan ini dipilih karena peneliti menguji pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar beserta kemampuan bergotong royong siswa melalui pemberian perlakuan secara langsung pada kelompok eksperimen, sekaligus membuat perbandingannya dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Populasi pada kajian ini yaitu keseluruhan siswa kelas IV SDN Siwalan Panji, Kecamatan Buduran, Sidoarjo, tahun ajaran 2024/2025. Sampel mencakup dua kelas, masing-masing 21 siswa. Kelas IV A ditetapkan menjadi kelas eksperimen serta kelas IV B menjadi kelas kontrol, dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik dan kondisi kelas.

Penelitian dilakukan di SDN Siwalan Panji, Kecamatan Buduran, Sidoarjo, selama November 2024 hingga Maret 2025, meliputi tahap perizinan, pelaksanaan *pretest*, perlakuan, *posttest*, observasi, dan analisis data. Pada kajian ini ada 2 variabel, yakni Variabel X beserta variabel Y. Variabel X atau variabel bebas dalam kajian ini ialah pengaruh metode *role play*. Sementara variabel Y pada penelitian ini yaitu hasil belajar dan kemampuan bergotong royong siswa. Teknik pengumpulan data pada kajian ini berwujud instrument tes serta lembar observasi siswa. Instrument tes meliputi soal *pretest* serta *posttest* agar dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial. Kriteria yang dipakai agar dapat menetapkan data hasil belajar siswa kelas IV SDN Siwalan Panji dalam kajian ini sesuai dengan kategori standar yang ditentukan oleh Depdiknas adalah :

Tabel 2. Kategori Standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional

Nilai	Kategori
< 75	Kurang
75 – 83	Cukup
84 – 92	Baik
93 – 100	Sangat Baik

Sumber Hamid (dalam (Razzaq, 2022))

Sedangkan lembar observasi gotong royong untuk menilai sikap dan perilaku gotong royong siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan beberapa indikator kuesioner gotong royong yang dilakukan di sekolah meliputi enam indikator yaitu

1. Berpartisipasi aktif dalam aktivitas bekerjasama dengan teman.
2. Bersedia melaksanakan tugas tentang mata pelajaran
3. Bersedia memberikan bantuan kepada teman dengan tidak mengharapkan imbalan
4. Terlibat dalam kerja kelompok di sekolah
5. Menghormati teman di sekolah
6. Tidak menyalahi teman.

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa pada kajian ini dinyatakan efektif jika minimal 75% siswa berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Data hasil pengamatan aktivitas siswa sepanjang penyelenggaraan aktivitas pembelajaran dianalisis dengan memakai persentase. Persentase pengamatan aktivitas siswa yakni:

$$\frac{\text{skor setiap aspek pengamatan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \quad (1)$$

Data pada kajian ini dianalisis melalui uji validitas, uji prasyarat maupun uji hipotesis. Uji Validitas bermanfaat guna mengetahui kevaliditasan ataupun kesesuaian soal test yang dipakai oleh peneliti guna mendapatkan data dari setiap responden ataupun sampel penelitian. Uji Validitas berhubungan dengan sampai manakah pengukuran dari instrumen yang dipakai tepat dalam melakukan pengukuran apa saja yang hendak diukur berhubungan dengan sasaran penelitian. Setelah itu, diselenggarakan uji prasyarat, yaitu uji normalitas maupun uji homogenitas. Uji normalitas dipakai agar dapat menetapkan data mempunyai distribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas sangat esensial sebab berhubungan dengan uji persyaratan teknik analisis data. Untuk instrumen pengujian pada kajian ini ialah *Kolmogorov Smirnov test* dengan memanfaatkan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 25.

Uji homogenitas dipakai agar dapat mengetahui kesamaan antara dua kondisi ataupun populasi. Agar memperoleh hasil yang semakin akurat dalam melaksanakan uji homogenitas, maka peneliti memanfaatkan dukungan program komputer SPSS versi 25. Agar dapat mengetahui apakah variabel X (Pengaruh metode *role play*) dengan variabel Y hasil belajar dan kemampuan bergotong royong memiliki pengaruh, maka dilakukan uji hipotesis.

HASIL DAN DISKUSI

Penyajian data penelitian dari setiap variabel dengan memakai program komputer IBM SPSS versi 25. Uji validitas dilaksanakan agar dapat mengetahui instrument yang dipakai valid ataupun tidak. Perhitungan uji validitas instrumen tes berikutnya dilaksanakan dengan memakai rumus Alpha Cronbach. Sesudah data didapat dengan memakai SPSS 25. Ketetapan validitas instrumen tes diukur berlandaskan kriteria validitas yang menetapkan jikalau nilai r_{hitung} melebihi nilai r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$), maka instrumen dikatakan valid. Namun, jikalau nilai r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} ($r_{hitung} < r_{tabel}$), maka instrumen dikatakan tidak valid. Diketahui bahwasanya nilai r_{tabel} untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $N = 21$ adalah 0,433. Guna memudahkan pengujian validitas item soal dalam instrumen tes, peneliti memanfaatkan SPSS 25. Nilai r_{hitung} untuk setiap soal dalam tes mampu ditemukan pada kolom korelasi item total yang telah diperbaiki. Berikut hendak disajikan hasil perhitungan uji validitas dengan memakai SPSS 25.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Tes

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0,680	0,433	Valid
2	0,877	0,433	Valid
3	0,936	0,433	Valid

Dari data di atas diketahui bahwa butir soal 1 memiliki r_{hitung} sebesar 0,680, butir soal 2 memiliki r_{hitung} sebesar 0,877, dan butir soal 3 memiliki r_{hitung} sebesar 0,936. Karena dari masing-masing butir soal memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,433 dengan $N=21$ bertaraf signifikan sebesar 0,05, sehingga butir soal tersebut dianggap valid.

Pengolahan data pada implementasi metodologi *role play* terhadap hasil belajar siswa didapat ketika penelitian yang kemudian dilakukan pengelolaan dengan cara statistik dengan hasil *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh jumlah keseluruhan $\sum X = 1216$ dari jumlah 21 responden, nilai rata-rata *pretest* ialah 57,90, dengan standar deviasi 19,97, skor minimum 25, dan skor maximum 81. Sedangkan perolehan data hasil *postests* diperoleh jumlah keseluruhan $\sum X = 1691$ dari jumlah 21 responden, nilai rata-rata (mean) adalah 80,52, dengan standart deviasi yaitu 9,88, skor minimum 81, serta skor maximum 100. Agar dapat lebih jelas mampu ditinjau pada tabel 4 ini.

Tabel 4 Hasil Data Statistik Kelas Eksperimen

Statistik	nilai	
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Jumlah Siswa	21	21
Jumlah Nilai	1216	1691
Rata-Rata	57,90	80,52
Standar Deviasi	19,97	9,88
Nilai Maksimum	81	100
Nilai Minimum	25	81

Selanjutnya data hasil distribusi dilaksanakan klasifikasi data dalam bentuk persentase serta frekuensi data. Mampu ditinjau dalam tabel berikut.

Tabel 5 distribusi klasifikasi dan frekuensi data Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
< 75	Kurang	13	62	2	10
75 – 83	Cukup	8	38	11	52
84 – 92	Baik	-	-	6	28
93 – 100	Sangat Baik	-	-	2	10
Total		21	100	21	100

Berlandaskan Tabel di atas mampu dicermati dari data *pretest* diperoleh ada 13 siswa ber kriteria “kurang” dengan persentase 62 %, ada 8 siswa ber kriteria “cukup” dengan persentase 38%, tidak ada siswa ber kriteria “baik” dengan persentase 0%, serta tidak ada siswa ber kriteria “sangat baik” dengan persentase 0%, ini memperlihatkan bahwasanya hasil belajar Matematika siswa kelas IV sebelum pemberian perlakuan pembelajaran melalui metode *role play* termasuk kategori kurang. Sedangkan data *posttest* diperoleh 21 responden frekuensi paling banyak berada dalam kategori “cukup” dengan frekuensi 11 ataupun 52% dari keseluruhan jumlah responden. Berlaku kebalikan frekuensi paling rendah berada dalam kategori “kurang” dengan frekuensi 2 ataupun 10% dari jumlah keseluruhan responden, ini memperlihatkan bahwasanya hasil belajar Matematika siswa kelas IV sesudah diberikan perlakuan pembelajaran dengan memakai metode *role play* termasuk kategori cukup.

Selanjutnya hasil pengolahan data secara statistik kelas kontrol diperoleh jumlah keseluruhan $\sum X = 1253$ dari jumlah 21 responden, nilai rata-rata *pretest* 59.67 dengan standar deviasi 20.73, skor minimum 20, dan skor maximum 88. sesudah diberi perlakuan dengan mengimplementasikan metode pembelajaran konvensional, didapat hasil *posttest* dengan jumlah keseluruhan $\sum X = 1603$ dari jumlah 21 responden, nilai rata-rata *posttest* 76.33 dengan standar deviasi 9.93, skor minimum 50, dan skor maximum 89. Tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Data Statistik Kelas Kontrol

Statistik	Nilai	
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Jumlah Siswa	21	21
Jumlah Nilai	1253	1603
Rata-Rata	59,67	76,33
Standar Deviasi	20,73	9,93
Nilai Maksimum	88	89
Nilai Minimum	20	50

Selanjutnya data hasil distribusi dilaksanakan klasifikasi data dalam bentuk persentase serta frekuensi data. Mampu ditinjau dalam Tabel berikut.

Tabel 7 distribusi klasifikasi dan frekuensi data Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
< 75	Kurang	13	62	8	38
75 – 83	Cukup	7	33	6	29
84 – 92	Baik	1	5	7	33
93 – 100	Sangat Baik	-	-	-	-
Total		21	100	21	100

Berlandaskan Tabel di atas dapat diketahui dari data *pretest* diperoleh di kelas control ada 13 siswa berkriteria “kurang” dengan persentase 62%, ada 7 siswa berkriteria “cukup” dengan persentase 33%, ada 1 siswa berkriteria “baik” dengan persentase 5%, serta tidak ada siswa berkriteria “sangat baik” dengan persentase 0%, ini memperlihatkan bahwasanya hasil belajar Matematika siswa kelas IV sebelum pemberian perlakuan pembelajaran melalui metode konvensional termasuk kategori kurang. Sedangkan hasil frekuensi data *posttest* diperoleh ada 8 siswa berkriteria “kurang” dengan persentase 38%, ada 6 siswa berkriteria “cukup” dengan persentase 29%, ada 7 siswa berkriteria baik dengan persentase 33%, serta tidak ada siswa berkriteria “sangat baik” dengan persentase 0%, ini memperlihatkan bahwasanya hasil belajar Matematika siswa kelas IV sebelum pemberian perlakuan pembelajaran melalui metode konvensional termasuk kategori kurang.

Sebelum data dianalisa terdapat beberapa tahapan yang dilaksanakan yakni uji validitas dan uji normalitas maupun uji homogenitas. Dengan meninjau analisis data melalui SPSS versi 25 terlihat bahwasanya nilai signifikansi memperlihatkan normalitas data. Adapun kriteria nilai yang dipakai dinyatakan normal apabila $Pvalue \geq \alpha=0,05$ maka distribusi yang dimilikinya dinyatakan normal, berlaku kebalikan kriteria nilai dinyatakan tidak normal apabila $Pvalue < \alpha=0,05$ sehingga distribusi yang dimilikinya adalah tidak normal. hasil uji normalitas pada kajian ini, antara lain.

Tabel 8 Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

Statistic	df	Sig.
.125	21	.200*

Berdasarkan tabel di atas didapat nilai signifikansi (sig.) ialah 0.200 artinya melebihi nilai *Pvalue* ataupun $\alpha=0,05$. Alhasil, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya data tersebut memiliki distribusi normal. Berikutnya ialah uji homogenitas. Kriterianya ialah jikalau *Fhitung* < 0.05 sehingga H_0 diterima serta H_a ditolak berarti varians homogen. Jikalau *Fhitung* > 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima ataupun varians tidak homogen. Hasil data uji homogenitas mampu ditinjau dalam tabel berikut.

Tabel 9 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on trimmed mean	.211	1	40	.649

Berlandaskan tabel diatas didapat nilai signifikansi (sig.) adalah 0.649, maka dari itu mampu disimpulkan bahwasanya nilai tersebut lebih dari nilai 0.05, oleh karenanya mampu dinyatakan bahwasanyavariabel bersifat homogen. Setelah semua uji prasyarat terpenuhi tahapan berikutnya ialah Uji Hipotesis. Dalam kajian ini hipotesis yang diajukan ialah :

- H0 = Penggunaan Metode Pembelajaran *Role play* Berbasis Aritmatika Sosial Tidak Memengaruhi Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Siwalan Panji.
- H1 = Penggunaan Metode Pembelajaran *Role play* Berbasis Aritmatika Sosial Memengaruhi Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Siwalan Panji

Uji hipotesis tertulis dalam tabel berikut.

Tabel 10 Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-24.714	14.495	3.163	-31.312	-18.116	-7.813	20	.000

Berdasarkan tabel uji hipotesis di atas mampu dipahami bahwasanya nilai signifikansi (Sig.) adalah $0.000 < 0.05$, oleh karenanya mampu dinyatakan bahwasanya ada pengaruh Metode *role play* berbasis aritmatika sosial terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Siwalan Panji.

Kriteria keberhasilan kemampuan bergotong royong siswa pada kajian ini apabila mencapai minimum 75% siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Adapun hasil pengolahan data kemampuan bergotong royong siswa menunjukkan jumlah keseluruhan skor $\sum Y = 108$, rata-rata 0.85, dengan nilai persentase 86%. Untuk memperjelas mampu ditinjau dalam Tabel 10.

Merujuk Tabel 11 sehingga mampu disimpulkan bahwasanya aktivitas siswa pada kajian ini telah efektif. Perihal tersebut mampu ditinjau dari rata-rata persentasi aktivitas siswa yakni sebesar 86% aktif dalam proses pembelajaran matematika menggunakan metode *role play*. Berdasarkan analisis data observasi terlihat bahwa tingkat ketidakberhasilan mencapai 14% dari total hasil pengamatan, yang meliputi enam indikator utama perilaku siswa di lingkungan sekolah. Indikator keenam, yaitu "Menghindari menyakiti teman," memiliki tingkat pencapaian terendah dengan skor 14, menunjukkan adanya kesulitan yang signifikan dalam membina sikap empati dan toleransi di antara siswa.

Di sisi lain, indikator pertama, "Terlibat aktif dalam kegiatan kerja sama dengan teman," dan indikator kedua, "Bersedia mengerjakan tugas terkait mata pelajaran," keduanya mencapai tingkat

keberhasilan penuh sebesar 100%, yang secara signifikan mendorong nilai rata-rata keseluruhan menjadi 0,85 atau 86%. Situasi ini mencerminkan adanya penyimpangan dalam gambaran data secara keseluruhan, di mana keberhasilan tinggi pada indikator pertama dan kedua cenderung menutupi kelemahan pada indikator keenam. Maka, diperlukan penilaian lebih lanjut untuk mengidentifikasi penyebab utama, seperti kurangnya bimbingan atau intervensi khusus, yang berkontribusi pada perbedaan tersebut, serta penyusunan strategi pembelajaran yang lebih fokus untuk meningkatkan kinerja pada indikator yang masih kurang optimal.

Tabel 11 Rekapitulasi Data Observasi Siswa

No.	Indikator Observasi	Hasil Pengamatan
1	Terlibat aktif dalam kegiatan bekerjasama dengan teman.	21
2	Bersedia melakukan tugas terkait mata pelajaran	21
3	Bersedia membantu teman tanpa mengharap imbalan	17
4	Aktif dalam kerja kelompok di sekolah	19
5	Menghargai teman di sekolah	16
6	Menghindari dari menyalahkan teman	14
Jumlah		108
Rata-rata		0,85
Persentase		86%

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian beserta pembahasan yang sudah diselenggarakan yakni bahwasanya hasil belajar siswa kelas IV SDN Siwalan Panji sebelum diterapkan metode *role play* dikategorikan masih di bawah atau kurang dari standar penilaian KKM. dilihat dalam nilai rata-rata pada hasil *pre test* yakni 57.90, sedangkan tingkat hasil belajar matematika siswa sesudah dilakukan aktivitas dengan memakai metode *role play* menunjukkan perubahan yang signifikan atau lebih baik hal ini mampu ditinjau dari nilai rata-rata *posttest* menunjukkan angka 80.52, dengan hasil data uji hipotesis nilai signifikansi (Sig.) adalah 0.000, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya nilai tersebut melebihi 0.05. Adapun hasil pengolahan data kemampuan bergotong royong siswa menunjukkan maka dari itu mampu ditarik kesimpulan bahwasanya H_0 ditolak serta H_1 diterima. Berlandaskan perhitungan tersebut, maka mampu disimpulkan bahwasanya penggunaan metode pembelajaran *role play* berbasis aritmatika sosial memengaruhi hasil belajar kemampuan bergotong royong siswa kelas IV SDN Siwalan Panji.

Adapun hasil data kemampuan bergotong royong siswa menunjukkan skor $\sum Y = 108$, rata-rata 0.85, dengan nilai persentase 86%. Dimana ini memperlihatkan bahwasanya Kriteria keberhasilan aktivitas siswa pada kajian ini dinyatakan efektif karena hasil persentase lebih besar dari kriteria minimal 75% siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk studi yang lebih mendalam

mengenai ketidakberhasilan sebesar 14% yang teridentifikasi, terutama pada indikator "Menghindari menyakiti teman." dapat dimanfaatkan untuk memahami secara menyeluruh faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya sikap empati dan toleransi di kalangan siswa. Pendekatan ini menyediakan peluang penelitian kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penyelidikan terhadap konteks sosial serta psikologis yang berpengaruh pada perilaku siswa dengan lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan sepenuh hati peneliti berterima kasih kepada guru kelas IV dan kepala SDN Siwalan Panji yang telah mengizinkan dan memberikan kesempatan serta bimbingan selama penelitian, maka dari itu kajian ini mampu terselenggara dengan optimal. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada Ibu Lita Erdiana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I serta Ibu Ery Rahmawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II karena dukungan, arahan serta bimbingannya sepanjang pelaksanaan proses penelitian, di sisi lain, terima kasih peneliti curahkan kepada kedua orang tua serta keluarga atas dukungan materi maupun motivasi yang dicurahkan, oleh karenanya kajian ini mampu terselenggara dengan optimal. Semua bentuk dukungan, motivasi, serta perhatian yang sudah dicurahkan sebagai bagian penting dalam keberhasilan dan kelancaran kajian ini.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, M., ... & Sari, M. E. (2017). Metodologi penelitian kuantitatif. [Self-published].
- Adini, N. A. S. (2021). Metode bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. DOTPLUS Publisher.
- Afif Marta, M., Purnomo, D., & Gusmamel, G. (2024). Konsep taksonomi Bloom dalam desain pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Amina Kasanah, S., Damayani, A. T., & Rofian. (2019). Keefektifan model pembelajaran role playing berbantu. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 520–521.
- Aprilyani, R., Fahlevi, R., Nurlina, N., Wulandari, R., Nurhidayatullah, N., & Pranajaya, S. A. (2023). Psikologi perkembangan peserta didik. Get Press Indonesia.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial siswa sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 5(2), 89–96. <https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah patologi sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 148–159.
- Kemendikbud. (2017). Penguatan pendidikan karakter jadi pintu masuk pembenahan pendidikan nasional. *Buletin Kemendikbud*, 17–19.
- Khotimah, K., Maemonah, M., & Rahmi, Y. N. (2021). Perkembangan psikososial peserta didik sekolah dasar Islam di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 191–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1881>
- Maulida, M., Putra, R. W. Y., & Fadila, A. (2022). *Aritmatika sosial untuk SMP kelas VII*. Edupedia Publisher.
- Meiliana, E. (2022). Penerapan metode role playing dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II tentang konsep pembagian pada mata pelajaran matematika di SDN Cempaka Putih 17 Pagi Jakarta Pusat. *INTELEKTUUM*, 3, 291–296. <https://doi.org/10.37010/int.v3i2.1057>
- Novianti, D. E. (2021). Penanaman pendidikan karakter melalui pemecahan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 128–135. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v8i2.1302>
- Rahmawati, E. (2020). Penerapan model problem based learning terhadap hasil belajar IPS materi pemanfaatan sumber daya alam pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, 1(1), 21–30.
- Razzaq, A., & Tuo, M. A. A. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran tutor sebaya. *Journal of Mathematics Educations*, 1(2), 96–105. <https://doi.org/10.58917/ijme.v1i2.34>
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sa'diyah, H. (2018). Bermain peran dalam pembelajaran maharah al-kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 1–29.
- Subagiyo, H. (2013). *Role play*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sunaryati, T., Putri, F. M., Al Saepi, D. S., & Chandra, N. A. (2023). Menerapkan sikap gotong royong bagi siswa di sekolah dasar. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10441011>
- Talib, A., Ruslan, R., & Sahid, S. (2021). Analisis level kognitif taksonomi Bloom berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII SMP. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*.
- Turmuji, M., Sudiarta, I. G. P., & Sutajaya, I. M. (2022). Menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui pembelajaran matematika materi aritmatika sosial berorientasi HOTS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 233–246. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.795>