



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PECAHAN MATEMATIKA

Nafiisah Satiya Sari^{1*}, Ema Butsi Prihastari², Dite Hastini³

^{1*,2,3} Universitas Slamet Riyadi Surakarta

*Email: nafisahsatiyasari03@gmail.com, butsinegara@gmail.com, ditehastini3@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5779>

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal cerita pecahan karena pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita pecahan matematika siswa kelas V SD Negeri Semanggi Lor Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *One Group Pretest–Posttest Design*, melibatkan subjek 28 peserta didik kelas V B SD Negeri Semanggi Lor Surakarta yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes *pretest-posttest*, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, serta uji *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dalam menyelesaikan soal cerita pecahan di SD Negeri Semanggi Lor Surakarta. Rata-rata nilai meningkat dari 50,14 menjadi 81,43. Hasil *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dan thitung $30,381 > t_{tabel} 2,052$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini merekomendasikan sekolah mendukung inovasi pembelajaran, guru menerapkan model *Role Playing* secara optimal, peserta didik berpartisipasi aktif, serta peneliti selanjutnya mengembangkan kajian mengenai kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Role Playing*, Kemampuan Berpikir Kritis, Soal Cerita Pecahan, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena mendukung peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan secara logis. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui berbagai strategi pembelajaran aktif sehingga mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 (Tuerah & Tuerah, 2023). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Semanggi Lor Surakarta pada 20 Oktober 2025, ditemukan bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada materi soal cerita pecahan, masih didominasi guru. Akibatnya, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran rendah, sehingga kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat (Astiantari et al., 2022) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis berperan penting dalam memahami permasalahan, menyusun strategi penyelesaian, melaksanakan langkah penyelesaian secara sistematis, serta memperoleh hasil yang tepat.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak hanya disebabkan oleh tingkat kesulitan materi pecahan, tetapi juga dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Padahal, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna (Syafira Masnu'ah, Nyayu Khodijah, 2022). Sejalan dengan itu, Hasanah (2025) menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu peserta didik memahami penyelesaian soal cerita melalui keterlibatan langsung



dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ali (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Selain itu, (Larasati Arini Sekar Melati, Ema Butsi Prihastari, 2025) menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan melalui penerapan pembelajaran yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), diskusi kelompok, media konkret, serta model pembelajaran berbasis masalah. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada hasil belajar atau strategi peningkatan berpikir kritis secara umum, sehingga belum secara khusus mengkaji pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita pecahan pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Secara teoretis, *Role Playing* merupakan bagian dari teknik simulasi yang melibatkan peserta didik memerankan situasi tertentu sehingga mendorong keterlibatan aktif, kemampuan berpikir, serta pemahaman konsep melalui pengalaman langsung (Afriliyadi et al., 2025). Pendekatan tersebut relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik (Tuerah & Tuerah, 2023). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita pecahan mata pelajaran matematika pada siswa kelas V di SD Negeri Semanggi Lor Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental yang bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2020). Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu memberikan tes awal (*pretest*), perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, kemudian tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah memperoleh perlakuan (Muhandis & Riyadi, 2023).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V B SD Negeri Semanggi Lor Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 peserta didik. Sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi kurang dari 30 peserta didik (Sugiyono, 2020). Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, serta tes (Nasar et al., 2024). Test berupa soal uraian *pretest* dan *posttest* yang mengukur kemampuan berpikir kritis pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan (Romdona, Siti, Silvia Senja Junista, 2025).

Instrumen divalidasi melalui validitas ahli dan uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* (Vick Ainun Haq, 2022), sedangkan reliabilitas diuji menggunakan *Alpha Cronbach* dengan hasil koefisien sebesar 0,808 yang termasuk kategori sangat reliabel (Fadli et al., 2023). Tahapan analisis meliputi uji normalitas *Shapiro–Wilk* untuk mengetahui distribusi data (Ahadi et al., 2023) Ali. Dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (Junaedi & Wahab, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V B SD Negeri Semanggi Lor Surakarta yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian berlangsung selama dua kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Pertemuan pertama diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis



awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment*. Pertemuan kedua diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan.

Tabel 1. Distribusi Statistik Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sebelum *Treatment Model Pembelajaran Role Playing*

Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Sebelum <i>Treatment Model Pembelajaran Role Playing</i>	
Jumlah Peserta Didik	28
<i>Mean</i>	50,14
<i>Median</i>	52
<i>Modus</i>	44
Standar Deviasi	10,413
Nilai Maksimum	68
Nilai Minimum	28

Berdasarkan hasil *pretest* terhadap 28 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 50,14 dengan nilai tertinggi 68 dan terendah 28. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita pecahan sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* masih tergolong rendah sehingga diperlukan pemberian *treatment*.

Tabel 2. Distribusi Statistik Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sesudah *Treatment Model Pembelajaran Role Playing*

Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Sesudah <i>Treatment Model Pembelajaran Role Playing</i>	
Jumlah Peserta Didik	28
<i>Mean</i>	81,43
<i>Median</i>	82
<i>Modus</i>	80
Standar Deviasi	10,167
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	60

Berdasarkan hasil *posttest* terhadap 28 peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*, diperoleh nilai rata-rata 81,43 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita pecahan dibandingkan hasil *pretest*, sehingga mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri Semanggi Lor Surakarta terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, motivasi, serta pemberian *pretest*. Pada kegiatan inti, guru menerapkan sintaks *Role Playing* meliputi pemilihan pemain, penataan ruang, penyiapan pengamat, pelaksanaan bermain peran, serta diskusi dan evaluasi. Peserta didik memerankan situasi yang berkaitan dengan soal cerita pecahan sehingga lebih mudah memahami konsep dan melatih kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, peserta didik berdiskusi menggunakan LKPD dan mempresentasikan hasil penyelesaiannya. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi, melaksanakan refleksi pembelajaran, memberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis, kemudian menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Semanggi Lor Surakarta dalam menyelesaikan soal cerita pecahan.



Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro Wilk			Keterangan
	Statistic	Df	Sig.	
Pretest	.972	28	.629	Normal
Posttest	.979	28	.820	Normal

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,629 dan *posttest* sebesar 0,820. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample t-Test.

Tabel 4. Uji Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistic					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.14	28	10.413	1.968
	Posttest	81.43	28	10.167	1.921

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 50,14 dengan standar deviasi 10,413, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,43 dengan standar deviasi 10,167. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Statistic					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.14	28	10.413	1.968
	Posttest	81.43	28	10.167	1.921

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil *pretest* memiliki nilai *mean* sebesar 50,14 dan hasil *posttest* memiliki nilai *mean* sebesar 81,43. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Uji Paired Samples Correlations

		N	Correlations	Sig.
Pretest & Posttest		28	.860	.000

Kemampuan Berfikir Kritis

Berdasarkan output SPSS uji *Paired Samples Correlations* pada tabel di atas, diperoleh nilai korelasi antara *pretest* dan *posttest* sebesar .860 dengan tingkat signifikansi sebesar .000 karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($.000 < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan secara statistik antara skor *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Samples T-test

	Mean	t	Sig.(2-tailed)
Pretest-Posttest	-31.286	-30.381	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-test* di atas diperoleh selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 31.286 dengan nilai thitung sebesar 30.381, dilihat dari nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Semanggi Lor Surakarta dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan diterima.



PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Semanggi Lor Surakarta pada peserta didik kelas V Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 28 peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V B, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan sehingga kemampuan berpikir kritis tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diterapkan model pembelajaran *Role Playing* yang mampu menciptakan pengalaman belajar kontekstual melalui kegiatan bermain peran. Model ini dan penelitian ini selaras pada penelitian (Hasanah, 2025) yakni membantu peserta didik memahami langkah penyelesaian soal cerita dengan terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian (Ali, 2022) yang menyatakan bahwa penerapan model *Role Playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest*, penyampaian konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui pembelajaran konvensional, diskusi kelompok, penggunaan media konkret, dan presentasi hasil. Pada pertemuan kedua, model *Role Playing* diterapkan sesuai sintaks yang dikemukakan oleh Rahmawati dan Puspasari (2020), yaitu persiapan, pemilihan pemain, penataan ruang kelas, penyiapan pengamat, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan evaluasi, serta berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan. Kegiatan diakhiri dengan pemberian *posttest* dan refleksi pembelajaran. Seluruh tahapan tersebut mendorong peserta didik untuk aktif menganalisis masalah, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyampaikan alasan secara logis sehingga mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis yang meliputi memberikan penjelasan dasar, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, memberikan penjelasan lanjut, serta menentukan strategi dan tindakan sebagaimana indikator berpikir kritis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Temuan ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 50,14 pada saat *pretest* menjadi 81,43 pada saat *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 31,29 poin. Selain itu, hasil *uji Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t = 30,381$ lebih besar daripada $t = 2,052$, sehingga hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan bermain peran mampu membantu mereka memahami permasalahan kontekstual, menganalisis informasi, menentukan strategi penyelesaian, serta menarik kesimpulan secara logis. Dengan demikian, model *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam model *Role Playing*, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan konsep matematika sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Model *Role Playing* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam memecahkan masalah. Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran ketika peserta didik memerankan aktivitas jual beli yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, kemudian mendiskusikan hasil penyelesaiannya bersama kelompok.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian Eka Dwi Oktaviani (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 78 pada siklus I menjadi 92 pada siklus II dengan ketuntasan belajar meningkat dari



55% menjadi 100%. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa model *Role Playing* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu membantu peserta didik memahami isi soal cerita melalui pengalaman konkret dan interaksi antarpeserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Shoimin (2017) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keberanian mengemukakan pendapat, serta meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika, khususnya pada materi soal cerita pecahan di sekolah dasar. Penerapan model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain peran, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih sering menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya melibatkan 28 peserta didik pada satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian hanya dilaksanakan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan desain pre-eksperimental *One Group Pretest–Posttest*, sehingga belum terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding. Penelitian juga hanya memfokuskan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik tanpa mempertimbangkan faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil belajar, seperti motivasi belajar, kemampuan awal, maupun lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan jumlah sampel yang lebih besar serta melibatkan variabel lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dalam menyelesaikan soal cerita pecahan pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Semanggi Lor Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 50,14 pada *pretest* menjadi 81,43 pada *posttest*. Hasil *uji Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai $t = 30,381$ lebih besar daripada $t = 2,052$, yang semakin memperkuat bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, model *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita pecahan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afrilihadi, A. R., Permatasari, B. D., Ibrahim, M. M., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). Strategi *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal Parameter*, 37(1), 46–63. <https://doi.org/10.21009/parameter.371.04>
- Ahadi, G. D., Nur, N., & Ersela, L. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov. *Journal Mathematics Eigen*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Ali, I. M. (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. *Journal Pendidikan MIPA*, 7(1), 6–10. <https://doi.org/10.33387/saintifik.v7i1.4994>
- Astiantari, I., Pambudi, D. S., Oktavianingtyas, E., Trapsilasiwi, D., & Murtikusuma, R. P. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau



- Dari Adversity Quotient (Aq). *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1270–1281. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5073>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. (*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6, 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Hasanah, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(2), 222–231. <https://doi.org/10.57008/jjm.v3i01.1157>
- Junaedi, J., & Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan DanTeknologi Kesehatan*, 6(2), 142–146. <https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.98>
- Larasati Arini Sekar Melati, Ema Butsi Prihastari, A. R. (2025). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Pecahan. *Al- Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4, 482–494. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.376>
- Muhandis, M. A. Al, & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02), 98–106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Bimo, M., Andriansyah, M. T., Pangestu, P. D., Industri, T., Teknik, F., & Bhayangkara, U. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799. <https://doi.org/10.56633/kaisa.v5i1.1074>
- Romdona, Siti, Silvia Senja Junista, A. G. (2025). Teknik Pengumpulan Data, Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonmi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitin_Kuantitatif_Kualitatif_Dan_R&D*.
- Syafira Masnu'ah, Nyayu Khodijah, E. S. (2022). Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang N0.20 Tahun 2003 (Sisdiknas). *Journal Modeling*, 9(20), 115–130. <https://doi.org/10.69896/modeling.v9i1.1131>
- Tuerah, M. S. R., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 982. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i2.4703>
- Vick Ainun Haq. (2022). Menguji Validitas Dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momen Spearman Brown. *Jurnal Studi Islam*, 04(01), 11–24. <https://doi.org/10.37758/annawa.v4i1.419>