

Accepted: Juli 2025	Revised: Agustus 2025	Published: September 2025
-------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------

PENDEKATAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS ANGKA DAN NILAI UANG PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4

Abu Zaeni

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia
e-mail: abuzaeni@gmail.com

Nur Fa'an Alifatul Maula

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia
e-mail: faanalifatul@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the initial finding that many students were not yet able to correctly write numbers and represent monetary values. To address this issue, learning was designed using the role-playing method as a pedagogical strategy. The main goal was to improve writing skills in Indonesian language—with a focus on introducing numbers and the concept of monetary value—through the implementation of role-playing in the classroom. The study was conducted using a Classroom Action Research (CAR) approach to gather data on improving learning practices as well as enhancing the quality of teacher and student performance, in terms of professional, knowledge, and skill aspects. The assessment results show that the students' average score in the pre-cycle stage was 58.45; after the Cycle I intervention, it increased to 81.59; and in Cycle II, it reached 89.09. These findings demonstrate that the students' initial ability was below the Minimum Mastery Criteria (KKM), but there was a significant increase in achievement in both action cycles.

Keywords: *Role Playing; Writing Skills; Numbers and Monetary Values; Indonesian Language.*

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari temuan awal bahwa banyak peserta didik belum mampu menuliskan angka serta merepresentasikan nilai uang secara tepat. Untuk mengatasi persoalan tersebut, pembelajaran dirancang menggunakan metode bermain peran sebagai strategi pedagogis. Tujuan utamanya ialah meningkatkan keterampilan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia—dengan fokus pada pengenalan angka dan konsep nilai uang—melalui penerapan bermain peran di kelas. Riset dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/PTK*) guna memperoleh data perbaikan praktik pembelajaran sekaligus peningkatan kualitas kinerja guru dan siswa, baik pada aspek profesional, pengetahuan, maupun keterampilan. Hasil asesmen menunjukkan rerata nilai peserta didik pada tahap prasiklus sebesar 58,45; setelah intervensi Siklus I meningkat menjadi 81,59; dan pada Siklus II mencapai 89,09. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun terjadi kenaikan capaian yang bermakna pada kedua siklus tindakan

Keywords: Bermain Peran; Keterampilan Menulis; Angka Dan Nilai Uang; Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Keterampilan menulis angka dan nilai uang merupakan dasar penting yang harus dikuasai siswa sekolah dasar. Kecakapan ini tidak semata-mata terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia, melainkan berdampak langsung pada keterampilan fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Namun, temuan awal di kelas menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih keliru ketika menuliskan angka dan menyatakan nilai uang sesuai kaidah bahasa Indonesia (Pratiwi, 2023).

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan peserta didik masih belum menguasai cara penulisan angka dan nilai uang yang benar. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian khusus mengingat pentingnya keterampilan tersebut sebagai dasar komunikasi tertulis dalam konteks finansial dan numerik. Salah satu strategi yang dapat diadopsi untuk meningkatkan keterampilan tersebut ialah penerapan metode bermain peran (*role playing*) (Supriyadi, 2020). Pendekatan ini dipilih karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam konteks yang relevan (Johnson, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui pendekatan bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus pada pengenalan angka dan nilai uang. Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat dasar, termasuk

kemampuan untuk menulis secara jelas, terstruktur, dan sesuai dengan konteks yang diajarkan (Sutrisno, 2020). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis dapat melibatkan berbagai aspek, mulai dari menulis narasi, deskripsi, hingga penulisan angka dan nilai uang yang akurat. PTK tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dilalui oleh guru dan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, PTK menjadi alat yang strategis bagi guru untuk mengembangkan profesionalisme dan meningkatkan keterampilan mengajar mereka dalam konteks yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Fahmi, 2019).

Sejumlah kajian empiris terdahulu menegaskan bahwa metode bermain peran efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Wijaya melaporkan bahwa pemanfaatan metode ini pada jenjang sekolah dasar berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbahasa hingga 45% (Wijaya, 2022). Temuan Nugraha sejalan, menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran mampu mendorong motivasi belajar sekaligus hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Nugraha, 2023). Dalam penelitian Nurhasanah lebih berfokus pada peningkatan pemahaman konsep nilai mata uang dalam mata pelajaran Matematika (Ramli et al., 2023).

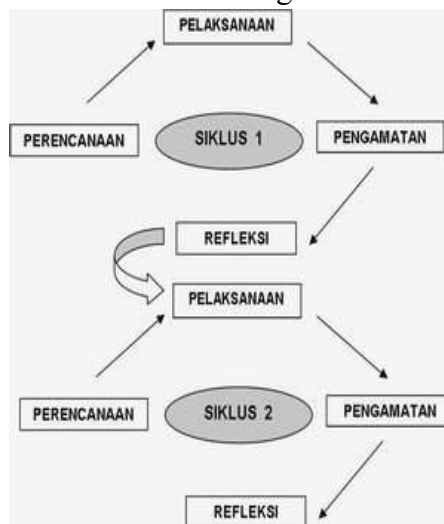
Penelitian ini memiliki beberapa keunikan yang membedakannya dari penelitian-penelitian serupa. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah integrasi pembelajaran yang inovatif. Di mana penelitian ini menggabungkan pembelajaran numerasi ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan bermain peran. Pendekatan ini menciptakan pembelajaran kontekstual yang secara efektif menghubungkan konsep matematika dengan keterampilan bahasa. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mengembangkan solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis angka dan nilai uang siswa kelas 4 sekolah dasar dengan mengimplementasikan pendekatan bermain peran yang telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *Classroom Action Research* sebagai kerangka kerja untuk menghimpun data diagnostik yang relevan bagi perbaikan mutu pembelajaran. Melalui siklus tindakan-refleksi di ruang kelas, pendekatan ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar sekaligus memperbaiki kinerja pada aspek profesional, pengetahuan, dan keterampilan (Hidayati, 2021). Melalui PTK ini, guru dapat melakukan penelitian

sendiri yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, yang mencakup aspek interaksi antara guru dan siswa, kekuatan serta kelemahan metode yang diterapkan, media dan alat yang digunakan, serta prosedur dan instrumen evaluasi pembelajaran (Rahmawati, 2019). Guru juga mampu melihat, merasakan, dan menghayati apakah metode pembelajaran yang telah dilakukan selama ini memiliki tingkat efektivitas yang tinggi (Syamsudin, 2022).

Model PTK oleh Kemmis & Mc. Taggart diterapkan sebagai model PTK dalam studi ini. Secara sederhana, proses pelaksanaan rencana Kemmis & Taggart terdiri dari beberapa siklus: (a) Perencanaan (*plan*), (b) Tindakan (*act*), (c) Pengamatan (*observation*), dan (d) Refleksi atau analisis (Santoso, 2022). Metode perekaman data dan informasi untuk penelitian ini adalah teknik pengamatan (observasi), kuesioner dalam bentuk wawancara, pertanyaan pra-tes dan post-test, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, data yang disimpan oleh para peneliti adalah data primer sebagai data primer dan data sekunder sebagai data dukungan. Penelitian tindakan di kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Di setiap siklus, media pembelajaran yang digunakan adalah kwitansi dan buku tabungan untuk mengajarkan siswa. Media pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam memahami angka dan nilai uang.



Gambar 1: Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Berdasarkan pendapat para ahli ada beberapa tujuan PTK adalah Perbaikan dan atau peningkatan metode pembelajaran yang seharusnya diterapkan oleh guru, peningkatan kualitas layanan guru dalam mengelola proses pembelajaran,

pelaksanaan proses pelatihan dalam pekerjaan selama berlangsungnya PTK, serta pengembangan kemampuan guru berlandaskan pada isu-isu pembelajaran yang dihadapi oleh guru di kelasnya sendiri (Pranowo, 2018). Siswa dianggap berhasil jika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan termasuk dalam kategori baik, dengan target 80% siswa tuntas dalam menguasai materi tentang cara menulis angka dan nilai uang dalam Bahasa Indonesia dengan nilai >75.

Hasil dan Pembahasan

Langkah pertama oleh para peneliti dalam penelitian kampanye kelas adalah untuk mengamati perilaku atau aktivitas Mi Bustanul Ulum Tuglur pada topik - topik di Indonesia. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk menentukan kondisi awal untuk siswa 4B di Mi Bustanul Ulum Tuglur. Mempertimbangkan layanan perilaku peneliti untuk meningkatkan kemampuan siswa Indonesia materi menulis angka dan nilai uang dengan metode pembelajaran *Role Play* (bermain peran). Pada tahap pra-siklus, guru melakukan tes awal tanpa memberikan stimulus atau penjelasan terlebih dahulu mengenai materi yang akan diajarkan. Tes ini berbentuk tes essay dengan jumlah 10 soal yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang menulis angka dan nilai uang sebelum pembelajaran dimulai. Hasil dari tes pra-siklus ini menjadi acuan untuk merencanakan dan memperbaiki strategi pembelajaran di siklus-siklus berikutnya. Berikut adalah data pra siklus:

Deskripsi	Pra Siklus
Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	11
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	11
Persentase Peserta Didik Tuntas KKM	50%
Persentase Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	50%
Rata-Rata	58,45
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	0

Tabel 1. Pra Siklus

Rata-rata yang diperoleh dari hasil Pra siklus adalah:

$$\frac{\text{jumlah nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1.286}{22} = 58,45$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{22} \times 100\% = 50\% \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis data pada tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil capaian kemampuan siswa pada tahap Pra-siklus mengindikasikan bahwa yang berhasil mencapai nilai KKM terdapat 11 siswa dengan persentase 50%, sedangkan yang tidak mencapai KKM terdapat 11 siswa juga dengan persentase 50%. Nilai rata-rata semua siswa adalah sebesar 58,45 dengan Skor tertinggi adalah 100, dan skor terendah adalah 0. Ini menunjukkan bahwa implementasi kegiatan pembelajaran meningkatkan nilai menggunakan pendekatan permainan peran yang kurang efektif. Setelah mencapai keterampilan diskusi dan hasil pembelajaran siswa, studi tentang implementasi siklus saya akan terus beradaptasi dengan desain penelitian yang disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada tahap pra siklus, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu ditindak lanjuti. Sebagai tindak lanjut temuan awal, peneliti menyusun rancangan tindakan dan melaksanakannya pada Siklus I guna memperbaiki praktik pembelajaran yang sedang berlangsung. Implementasi di kelas mengikuti secara ketat rencana tindakan yang telah diformulasikan sebelumnya. Pada siklus ini, fokus materi diarahkan pada keterampilan penulisan angka serta representasi nilai uang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.. Siklus I dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran dalam 1 pertemuan pada Rabu, 5 Februari 2025 (2 jp). Dalam siklus pertama PTK, rencana studi pertama diimplementasikan dalam pertemuan pertama dengan siswa yaitu menulis angka dan nilai uang metode bermain peran dengan proses pembelajaran sebagai berikut :

- a. Membuat modul ajar sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis angka dan nilai uang metode bermain peran.
- b. Menyiapkan instrumen data penilaian dan menyiapkan alat dokumentasi berupa foto.
- c. Menyiapkan media dalam metode bermain peran dan media pendukung lainnya yang akan digunakan saat pembelajaran materi menulis angka dan nilai uang.



Gambar 2. Praktek Menulis Angka Uang.

Dalam PTK ini, layanan bimbingan pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dalam kelompok dengan dua pertemuan setiap minggu. Kelompok siswa terdiri dari dua orang. Pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan masalah, data, dan contoh. Siswa harus menjadi lebih tertarik pada ide-idenya dan dikenalkan dengan konsep melalui presentasi. Dalam hal menulis angka dan nilai uang, tugas kelompok membantu siswa memahami konsep. Mereka dapat menyelesaikan tugas tersebut secara bersamaan, atau mereka dapat bertanya kepada teman-temannya yang lain atau bekerja dalam kelompok. Siswa adalah orang yang menabung. Tujuan bermain peran ini adalah untuk mengetahui seberapa mahir siswa menulis angka dan nilai uang dengan cara siswa diberikan buku tabungan sebagai media menulis angka yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya. Kinerja peserta didik setelah penerapan bermain peran dinilai melalui asesmen formatif dengan membandingkan capaian masing-masing individu terhadap rerata kinerja sebelumnya. Skor kemudian dialokasikan secara proporsional sesuai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai atau melampaui performa awal. Setelah proses penilaian, guru memberikan penguatan berupa penghargaan kepada kelompok dengan capaian terbaik, khususnya pada ketepatan penulisan angka dan representasi nilai uang. Berikut data pada siklus 1:

Deskripsi	Siklus 1
Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	18
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	4
Persentase Peserta Didik Tuntas KKM	81,81%
Persentase Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	18,18%
Rata-Rata	81,59
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50

Tabel 2. Siklus 1

Rata-rata yang diperoleh dari hasil Siklus 1 adalah:

$$\frac{\text{jumlah nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1.795}{22} = 81,59$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{18}{22} \times 100\% = 81,81\% \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 2, capaian kemampuan penalaran pada Siklus I menunjukkan bahwa 18 peserta didik (81,81%) telah melampaui KKM, sedangkan 4 peserta didik (18,18%) belum mencapai kriteria tersebut. Rerata nilai kelas tercatat 81,59, dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan bermain peran, didukung sarana dan prasarana yang memadai, berkorelasi dengan peningkatan nilai peserta didik. Namun masih ada beberapa siswa yang memerlukan perhatian khusus, terutama mereka yang mendapatkan nilai di bawah 70. Menindaklanjuti capaian kemampuan penalaran dan temuan kendala belajar peserta didik, penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Pelaksanaan siklus ini dirancang dan dijalankan sesuai rancangan penelitian yang telah ditetapkan, dengan tujuan menguji konsistensi serta memperkuat bukti efektivitas pendekatan bermain peran dalam pembelajaran.

Meskipun pada siklus I telah menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 81,59 dengan persentase ketuntasan sebesar 81,81%, peneliti merasa perlu melanjutkan ke siklus II untuk lebih mengoptimalkan hasil pembelajaran dan memastikan peningkatan yang terjadi dapat dipertahankan secara konsisten. Pelaksanaan siklus II ini juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa serta mengatasi beberapa kendala yang masih ditemui pada siklus I. Dengan dilakukannya siklus II, diharapkan dapat mencapai hasil yang lebih maksimal sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Materi yang disajikan pada siklus II adalah tetap pada menulis angka dan nilai uang. Siklus II dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran pada 1 pertemuan pada hari Jumat, 7 Februari 2025. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa dan guru yang memberikan dampak yang cukup signifikan pada peningkatan keterampilan siswa. Dalam siklus 2 PTK ini disusun sesuai dengan modul ajar. Dalam pelaksanaan PTK siklus 2 pembelajaran tentang pembelajaran menulis angka dan nilai uang diselenggarakan secara kelompok dengan minimal 2 orang setiap kelompoknya, dengan pelaksanaannya menerapkan langkah-langkah *role play*

(bermain peran) yakni diawali dengan Pembagian kelompok, Presentasi guru , Pemahaman konsep materi tentang menulis angka dan nilai uang dengan baik serta menjelaskan tata cara bermain peran dengan menabung.



Gambar 3. Menulis angka dan nilai uang dalam kwitansi

Pada Siklus I, tercatat 3 peserta didik memperoleh skor < 70; jumlah ini menurun menjadi 2 peserta didik pada Siklus II. Selain itu, rerata nilai kelas meningkat dari 81,59 pada Siklus I menjadi 89,09 pada Siklus II.. Berikut keterangan nilainya:

Deskripsi	Siklus II
Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	20
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	2
Persentase Peserta Didik Tuntas KKM	90,90%
Persentase Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	9,9%
Nilai Rata-Rata	89,09
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50

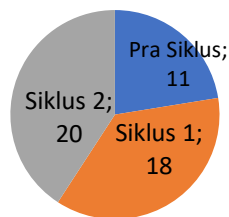
Tabel 3. Data Siklus II

Rata-rata yang diperoleh dari hasil Siklus 2 adalah:

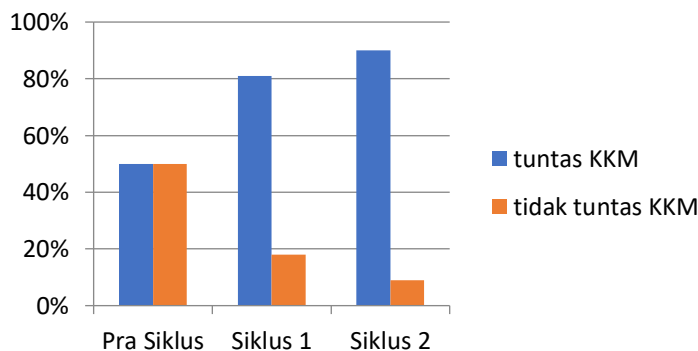
$$\frac{\text{jumlah nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1.960}{22} = 89,09$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{20}{22} \times 100\% = 90,90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis data di tabel diatas, diketahui bahwa hasil mencapai kemampuan penalaran siklus II memberikan bahwa yang mencapai KKM ada kenaikan yaitu 20 siswa dengan persentase 90,0%, sedangkan yang tak mencapai KKM ada 2 siswa dengan persentase 9,9%. Nilai rata-rata kelas sebesar 89,09 dengan perolehan nilai tertinggi 100 serta perolehan nilai terendah adalah 50. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi kegiatan pembelajaran memakai pendekatan bermain peran sudah efektif pada mempertinggi nilai menggunakan memakai sarana dan prasarana yang sempurna. Data ini ditunjukkan Adanya peningkatan pemahaman yang signifikan pada secara umum dikuasai siswa, meskipun masih ada 2 peserta didik yang butuh perhatian spesifik buat mencapai kriteria ketuntasan yang dibutuhkan.



Gambar 5. Diagram Hasil Kemampuan Siswa



Gambar 6. Grafik Kenaikan Kemampuan Siswa

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan bahasa dasar untuk komunikasi tertulis. Kemampuan tersebut mencakup aspek mekanis seperti ejaan dan tanda baca, serta aspek substantif seperti pengembangan ide dan

pengorganisasian tulisan (Mustakim, 2019). Dalam lingkungan akademis dan profesional, keterampilan menulis yang baik memungkinkan seseorang mengkomunikasikan gagasan secara efektif dan sistematis (Nurgiyantoro, 2019).

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran efektif yang melibatkan siswa dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui bermain peran, siswa tidak hanya belajar menulis esai yang baik, tetapi juga belajar menerapkan konsep-konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (Rahman, 2021). Misalnya, ketika belajar tentang angka dan nilai uang, siswa dapat berperan sebagai pelanggan dan kasir di bank dan menulis skenario transaksi yang melibatkan penggunaan angka dan nilai uang.

Selama permainan peran, siswa mempunyai kesempatan untuk berimajinasi dan berpikir kritis, yang mendorong mereka untuk menulis dengan cara yang lebih kreatif dan terstruktur. Selain itu, permainan peran juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep numerik dan nilai uang, karena mereka harus menggunakan angka yang tepat untuk mencatat transaksi dan berkomunikasi (Adawiah & Qomariah, 2023).

Angka dan nilai uang seringkali dianggap membosankan jika dipelajari di kelas melalui metode tradisional seperti ceramah atau latihan. Oleh karena itu, metode *role-playing* dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan efektif dalam mengajarkan materi ini. Dalam kegiatan *role play*, siswa diajak untuk menyusun skenario transaksi antara lain menyetor uang, menghitung jumlah yang harus dibayarkan, dan menulis bukti transaksi dalam bentuk yang benar. Ada aturan khusus yang perlu diperhatikan saat menulis angka dalam bahasa Indonesia. Angka dapat ditulis dalam simbol abjad atau angka, bergantung pada konteks penggunaannya (Alwasilah, 2018). Beberapa ketentuan umum antara lain sebagai berikut:

- a. Angka di awal kalimat harus ditulis bersamaan dengan huruf
- b. Bilangan bulat dari satu sampai sepuluh ditulis dengan huruf
- c. Dapat menggunakan kombinasi angka dan huruf untuk menulis angka yang besar

Misalnya, siswa yang berperan sebagai teller harus mampu menghitung jumlah uang yang disetor nasabah dan menuliskan jumlahnya dalam angka yang dapat dibaca. Sementara itu, mahasiswa yang menjadi nasabah harus menuliskan jumlah yang disetorkannya. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis mereka tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep bahasa Indonesia terkait angka dan nilai moneter (Bank Indonesia, 2021).



Gambar 6. Transaksi Menabung siswa dengan siswa lainnya

Pemahaman dan penerapan aspek ini secara tepat akan menghasilkan tulisan yang tidak hanya akurat secara teknis, namun juga efektif dalam menyampaikan informasi kepada pembaca (Sugono, 2017). Dalam Di era digital, keterampilan ini menjadi semakin penting mengingat meningkatnya permintaan akan komunikasi tertulis yang tepat dan profesional (Tarigan, 2020).

Gambar di atas menunjukkan jumlah siswa meningkat secara bertahap dari siklus sebelumnya ke siklus II. Grafik di atas menunjukkan tren positif jumlah siswa yang meningkat setiap siklusnya, dengan total penambahan 9 siswa dari siklus sebelumnya ke siklus II. Dengan demikian penggunaan metode role play dalam pembelajaran menulis angka dan nilai moneter menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus satu ke siklus dua. Rata-rata kelas meningkat dari 68,5 poin menjadi 82,3 poin, meningkat 13,8 poin. Integritas klasik juga ditingkatkan sebesar 25%, dari 65% menjadi 90%.

Penutup

Berdasarkan data penelitian tindakan kelas (PTK) tentang penggunaan metode role play untuk meningkatkan keterampilan menulis angka dan nilai uang pada siswa kelas 4 Indonesia, dapat disimpulkan bahwa metode role play terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis angka dan nilai uang pada siswa kelas 4 SD. Hal ini ditunjukkan melalui perbaikan terus-menerus dan dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang angka tertulis dan nilai uang. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan role-playing dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis digital dan nilai uang pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adawiah, Robiatul, & S. Qomariyah. (2023). Peran *role playing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran bahasa indonesia kelas VII di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Akbar, Supriyadi. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa dalam menyelesaikan tugas matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Akbar, Wijaya. (2022). Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1).
- Alwasilah, A. (2018). *Pokoknya menulis: Cara baru menulis dengan metode kolaborasi*. PT Kiblat Buku Utama.
- Anwar, Fahmi. (2019). *Strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan Bahasa Indonesia*. Penerbit Pendidikan.
- Azwar, Syamsudin. (2022). Meningkatkan pemahaman matematika melalui permainan peran di sekolah dasar. *Lembaga Pendidikan Kreatif*.
- Bank Indonesia. (2021). *Pedoman penulisan mata uang dalam dokumen resmi*. Bank Indonesia Press.
- Bimantara, Nugraha. (2023). Efektivitas pendekatan bermain peran terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(3).
- Budi, Nurgiyantoro. (2019). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPF.
- Dwi P, Sugono. (2017). *Buku praktis bahasa Indonesia 2*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Hari, Tarigan. G. (2020). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. PT. Angkasa.
- Hartono, Sutrisno. (2020). *Teori pembelajaran dan pengajaran Bahasa Indonesia*. Penerbit Gramedia.
- Mustakim. (2019). *Bentuk dan pilihan kata*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Nuriyah, Hidayati. (2021). Pembelajaran aktif dengan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2).
- Pranowo. (2018). *Teori belajar bahasa untuk guru bahasa dan mahasiswa jurusan bahasa*. Pustaka Pelajar.
- Ramli, A., Putri, R., Trimadona, E., Abadi, A., Ramadani, Y., Saputra, A. M. A., & Mahmudah, K. (2023). *Landasan Pendidikan: Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia*. PT. Softpedia Publishing Indonesia.
- Rocky, Johnson. (2024). *Role playing methods in elementary education: A comprehensive review*. *Educational Research Quarterly*, 47(1).
- Santoso. (2022). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 3(1).
- Saryani, Rahmawati. (2019). Pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3).

- Subkhan, Rahman. (2021). Pengembangan keterampilan menulis melalui media bermain peran di kelas IV sekolah dasar. Pustaka Baru.
- Suciati, Pratiwi. (2023). Analisis kesulitan siswa dalam menulis angka dan nilai uang pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2).

Copyright © 2020 *Journal Salimiya*: Vol. 6, No. 3, September 2025, e-ISSN; 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of Jurnal Salimiya is the property of Jurnal Salimiya and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>