

The Relationship Between Students Learning Interests and Numeration Ability in Learning Role Playing: Math Adventure in Class II

Hubungan Minat Belajar Peserta Didik terhadap Kemampuan Numerasi Pada Pembelajaran Role Playing: Math Adventure di Kelas II SDN 12 Cakranegara

Syifaa Kholiqa^{1)*}, Muhammad Makki¹⁾, Iva Nurmawanti¹⁾

¹⁾Universitas Mataram

*Correspondence: syifaakho@gmail.com

ABSTRACT

Education is a way to acquire skills or abilities, one of them is numeracy skills. To achieve this ability, of course the first thing needed is a learning interest for each individual. This study aims to determine the relationship between students learning interests and numeracy skills in role playing: math adventure learning in class II of SDN 12 Cakranegara. This study uses a quantitative approach with the Pearson Product Moment correlation method. The subjects in this study were students of Class II of SDN 12 Cakranegara consisting of 35 students. The data collection technique in this study used a learning interest questionnaire and numeracy ability test questions. The data obtained were reviewed with preconditioned tests, specifically normality and linearity tests. Furthermore, assumption test with the Pearson Correlation or commonly called the Product Moment. The result of data assumption showed that the significance value is 0,001, $0,001 < 0,05$, it means there is that a significant correlation. Then, seen from the r count value of 0,536 and r table for $N=35$ with a significance level 5%, specifically 0,325, $0,536 > 0,325$, showed the extent of correlation among the learning interest variable and the numeracy ability variable is belongs to the moderate category. H_0 is not accepted and H_a is accepted, it means there is a significant positive or unidirectional correlation between students learning interest to numeracy skills in role playing learning: math adventure in class II of SDN 12 Cakranegara in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: Learning Interest; Numeracy Ability; Role Playing.

ABSTRAK

Pendidikan ialah suatu cara untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan, salah satunya yaitu kemampuan numerasi. Tercapainya kemampuan tersebut tentunya hal yang pertama dibutuhkan yaitu minat belajar yang baik bagi setiap individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan minat belajar peserta didik terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran role playing: math adventure di kelas II SDN 12 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis hubungan atau korelasi Pearson Product Moment. Subjek penelitian ini ialah peserta didik Kelas II SDN 12 Cakranegara yang terdiri dari 35 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar dan lembar tes kemampuan numerasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan linearitas. Kemudian, pengujian hipotesis dengan uji Korelasi Pearson Product Moment. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa nilai signifikansi yaitu 0,001, $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan signifikan. Terlihat dari nilai hitung sejumlah 0,536 dan r tabel untuk $N=35$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,325, $0,536 > 0,325$, dimana didapatkan level hubungan antar variabel minat belajar dan variabel kemampuan numerasi tergolong pada kategori sedang. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan ada hubungan signifikan searah antara minat belajar peserta didik terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran role playing: math adventure di Kelas II SDN 12 Cakranegara Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Minat Belajar; Kemampuan Numerasi; Role Playing.

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan menurut (Nurhuda, 2022) ialah suatu bagian esensial dalam kehidupan seseorang, karena dengan pendidikan dapat mengenal sesuatu yang belum dikenal dan menggali sumber daya manusia menjadi berkualitas. Sejalan dengan pendapat (Pristiwanti dkk, 2022) ialah bentuk usaha untuk memperoleh kompetensi yang baik yang diusahakan oleh suatu institute untuk peserta didik. Menurut (Muhammad, 2022) pendidikan merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan diri. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah aspek yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sebagai bentuk upaya suatu lembaga untuk mengembangkan kemampuan diri menjadi individu yang bermutu unggul.

Salah satu keterampilan atau kemampuan yang harus ada pada diri seseorang ialah kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan peserta didik yang berkonsentrasi untuk memberikan ide yang kreatif dan efektif untuk mengatasi permasalahan matematika diberbagai kondisi, serta mampu untuk menganalisis dan memberikan suatu alasan (Manasikana, 2022). Menurut (Asiyah, 2023) juga menerangkan bahwa kemampuan numerasi ialah kemampuan dalam mengimplementasikan simbol dan konsep bilangan pada matematika dasar untuk mengatasi permasalahan di kehidupan nyata.

Kemampuan numerasi sangat penting bagi tiap individu untuk mampu sukses di abad 21 (Nurmawanti dkk, 2023). Kemampuan ini tidak hanya berdasar pada permasalahan matematika, tetapi juga dapat membantu dalam menghadapi tantangan pada berbagai aspek kehidupan (Wahyuningsih & Hidayati, 2024). Selain itu, dapat membantu kita memahami dan memanfaatkan informasi kuantitatif pada kehidupan sehari-hari. Namun realita dilapangan menunjukkan kemampuan numerasi peserta didik di Indonesia yang masih rendah. Berdasarkan hasil PISA pada kemampuan numerasi tahun 2022, Indonesia mengalami penurunan sebesar 13 skor point dibandingkan pada tahun 2018. Dari skor point sebesar 379 menjadi 366 dari skor rata-rata 500 (OECD, 2023). Penurunan skor point tersebut merupakan akibat dari pandemic Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh atau daring sehingga menyebabkan *loss learning*. Nilai yang diperoleh peserta didik dalam studi PISA mengindikasikan rendahnya kemampuan numerasi peserta didik.

Berdasarkan hasil pra observasi pada Kelas II di SD Negeri 12 Cakranegara yang didapatkan dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) terkait soal tes numerasi pada Platform Merdeka Mengajar (PMM) dengan materi aljabar, cakupan materi persamaan dan pertaksamaan dengan kompetensi menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan/ pengurangan. Dari 35 peserta didik, masih terdapat 22 peserta didik (63%) yang kurang dalam memahami soal terkait kemampuan numerasi dengan nilai rata-rata sebesar 64,28 yang masih berada di bawah KKM.

Selain itu, hasil pra observasi yang dilakukan selama dua pekan dan dari hasil wawancara bersama wali kelas menyatakan bahwa terdapat 10 dari 35 (28%) peserta didik yang mana pada saat penyampaian materi oleh guru terdapat beberapa peserta didik yang kurang memberikan respon atau *feedback* saat proses belajar mengajar berlangsung serta pembelajarannya masih bersifat *teacher center* sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut mengindikasikan rendahnya minat belajar peserta didik. Salah satu fakto rendahnya kemampuan numerasi dan hilangnya minat belajar peserta didik karena kurang menariknya guru menerapkan media dan model pembelajaran di kelas (Hazimah & Sutisna, 2023). Minat belajar mengartikan suatu keinginan tersendiri atau daya tarik untuk mengikuti dan memahami suatu pembelajaran. Pentingnya minat belajar menurut Sudirman (dalam Hariani, 2012), minat belajar dapat ditingkatkan dengan teknik-teknik berikut yaitu penggunaan model pembelajaran yang beragam, menegaskan hal tersebut adalah suatu kebutuhan, membuka peluang untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Harapha dkk, 2022) yang menegaskan bahwa memperkuat minat belajar dengan teknik menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari ketertarikan dan partisipasi peserta didik.

Alternatif yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan model Pembelajaran role playing. Model role playing yang artinya memperagakan. Model ini membagikan peluang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi dengan memerankan suatu karakter atau situasi tertentu. Model pembelajaran role play ini merupakan suatu kegiatan belajar peserta didik, dengan bermain peran dalam sebuah cerita yang menginterpretasikan kejadian dan solusi yang dirancang dalam skenario (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Dalam hal ini penulis memfokuskan model role playing ini pada Math Adventure atau

Petualangan Matematika. Peserta didik nantinya hanya akan bermain peran dalam kegiatan berburu harta karun.

Penelitian ini memberikan pandangan baru dengan menggabungkan dua variabel yaitu variabel minat belajar dan variabel kemampuan numerasi dalam konteks pembelajaran *role playing: math adventure* untuk memberikan wawasan yang lebih komperensif tentang hubungan model pembelajaran ini. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan minat belajar peserta didik terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran *role playing: math adventure* di Kelas II SDN 12 Cakranegara.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang merangkum hasil secara statistik atau biasa disebut bersifat inferensial, atau hasil dari suatu percobaan yang melalui pengukuran (Djaali, 2020). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi dengan teknik analisis korelasi Pearson atau Product Moment. Tujuan penelitian analisis korelasional ini untuk menguji ada tidaknya hubungan serta menyatakan seberapa kuat hubungan antar variabel (Subada, et al, 2000).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Cakranegara pada semester ganjil Tahun 2024/2025. Subjek dalam penelitian sebanyak 35 peserta didik Kelas II. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan angket dan tes. Instrumen pada penelitian ini berupa lembar angket dan lembar tes. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen angket diterapkan untuk mendapatkan data terkait minat belajar peserta didik Kelas II SDN 12 Cakranegara yang terdiri dari 15 butir dan setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas menjadi 12 butir item yang dinyatakan valid dan reliable sehingga hanya 12 butir item tersebut yang digunakan pada penelitian. Sedangkan instrument tes pada penelitian ini berupa tes pengetahuan numerasi matematika berbentuk pilihan ganda yang diadaptasi dari Platform Merdeka Mengajar (PMM) pada elemen bilangan dan analisis data dan peluang fase A dengan 10 item soal setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas menjadi 8 item soal saja yang dinyatakan valid dan reliable, sehingga hanya 8 item soal saja yang dapat digunakan pada penelitian. Kemudian, hasil jawaban peserta didik akan diperiksa dan dianalisis. Teknik analisis data penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat. Dan menggunakan uji korelasi Pearson untuk menguji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penyebaran instrument angket dan instrument soal, terlebih dahulu yaitu menerapkan pembelajaran *role playing: math adventure* pada subjek penelitian yaitu Kelas II SDN 12 Cakranegara. Adapun tahapan penerapan pembelajaran *role playing: math adventure* ini, terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan membagi peserta didik menjadi tujuh kelompok dengan beranggotakan lima orang. Selanjutnya, peneliti menjelaskan kepada peserta didik alur singkat terkait pembelajaran, dimana peserta didik berperan sebagai petualang untuk menemukan harta karun. Untuk mendapatkan harta karun tersebut peserta didik harus mampu memecahkan teka-teki soal numerasi pada tiap post atau titik lokasi harta karun. Tiap kelompok harus mendapatkan kunci untuk menuju post selanjutnya dengan syarat harus mampu menjawab teka-teki dengan tepat dan tepat. Bagi kelompok yang mampu menjawab dengan tepat dan cepat, maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang dan berhak mendapatkan harta karun. Kemudian, peneliti membagi lembar peta pada tiap kelompok dan memperbolehkan kelompok untuk pencarian harta karun.

Penerapan pembelajaran *role playing: math adventure* ini mendapat respon antusias dari peserta didik. Peserta didik sangat aktif, bersemangat dan siap berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan harta karun. Adapun kendala yang didapatkan masih dijumpai beberapa peserta didik yang hanya diam dan mengabaikan alur pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti memberikan instruksi kembali secara intensif dengan memakai kalimat yang tidak rumit agar mudah dimengerti oleh peserta didik.

Data Hasil Minat Belajar

Data minat belajar peserta didik didapatkan melalui penyebaran angket minat belajar kepada 35 peserta didik Kelas II SDN 12 Cakranegara, sebanyak 12 item pernyataan. Ada 4 opsi jawaban yang memakai skala likert

pada setiap pernyataan. Dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Skor maksimal angket minat belajar adalah 48 dan skor minimal 12. Adapun lima indikator minat belajar yaitu perasaan suka dalam belajar, ketertarikan pada pembelajaran, partisipasi peserta didik, mengerjakan tugas, serta tekun dan disiplin. Hasil ringkasan analisis statistik deskriptif minat belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Statistik Minat Belajar

Statistik Minat Belajar		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		75.51
Median		75.00
Mode		75
Std. Deviation		8.361
Range		32
Minimum		60
Maximum		92
Sum		2643

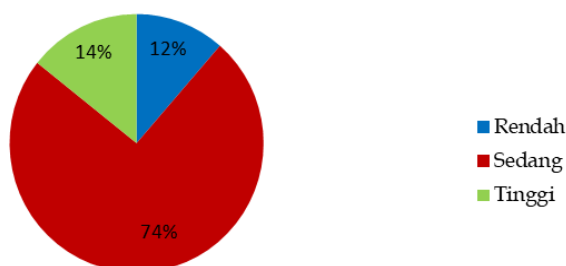
Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah responden yang dianalisis sebanyak 35 orang dengan data yang sepenuhnya lengkap (tidak terdapat data yang hilang). Rata-rata minat belajar siswa adalah 75,51 dengan median sebesar 75,00 dan modus yang juga berada pada angka 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat belajar yang relatif seimbang dan cenderung tinggi. Standar deviasi sebesar 8,361 mengindikasikan adanya variasi tingkat minat belajar siswa yang tergolong sedang, artinya sebagian besar nilai tidak jauh menyimpang dari rata-rata. Rentang nilai sebesar 32 dengan skor minimum 60 dan maksimum 92 menunjukkan adanya keragaman tingkat minat belajar, namun tetap berada dalam kategori cukup hingga sangat tinggi. Total keseluruhan skor minat belajar yang terkumpul dari seluruh responden adalah 2.643. Secara umum, data ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang baik dan relatif merata, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan cukup berhasil dalam mendorong minat belajar mereka.

Penentuan kategorisasi nilai minat belajar peserta didik menggunakan pedoman konversi skor 3 kategorisasi menurut (Azwar, 2012). Pedoman kategorisasi nilai minat belajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Nilai Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SDN 12 Cakranegara

Kategorisasi	Nilai
Rendah	$X < 68$
Sedang	$68 \leq X \leq 84$
Tinggi	$84 \leq X$

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi tingkat minat belajar siswa, dilakukan pengelompokan data ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pengelompokan ini bertujuan untuk melihat proporsi jumlah siswa dalam masing-masing kategori minat belajar. Hasil pengelompokan tersebut disajikan dalam bentuk diagram lingkaran agar lebih mudah dipahami secara visual. Adapun frekuensi dan persentase dari masing-masing kategori dapat di lihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Lingkaran Frekuensi Nilai Minat Belajar

Berdasarkan Gambar 1, diperoleh bahwa dari 35 peserta didik Kelas II di SDN 12 Cakranegara tercatat 4 (12%) peserta didik yang minat belajarnya rendah, 26 (74%) peserta didik minat belajarnya sedang, dan 5 (14%) peserta didik minat belajarnya tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik Kelas II di SDN 12 Cakranegara pada pembelajaran *role playing: math adventure* termaksud dalam level atau tingkat sedang dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 75,51.

Data Hasil Kemampuan Numerasi

Data kemampuan numerasi peserta didik diperoleh melalui penyebaran soal tes kemampuan numerasi kepada 35 peserta didik Kelas II SDN 12 Cakranegara, sebanyak 8 item soal pilihan ganda. Ketentuan pemberian skor adalah 10 untuk jawaban benar dan untuk jawaban salah 0. Tabel 3 di bawah ini menyajikan hasil ringkasan analisis statistik deskriptif kemampuan numerasi peserta didik.

Tabel 3. Statistik Data Kemampuan Numerasi

Statistik Numerasi		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		76.26
Median		75.00
Mode		75a
Std. Deviation		19.753
Range		75
Minimum		25
Maximum		100
Sum		2669

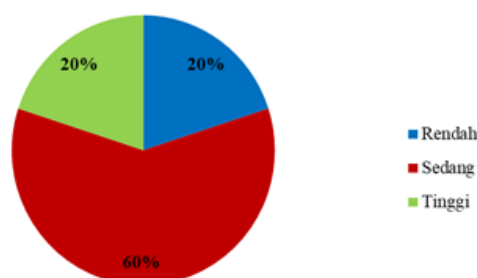
Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) kemampuan numerasi peserta didik sebesar 76.26, nilai median sebesar 75.00, nilai mode sebesar 75, standar deviasi sebesar 19.753, range sebesar 75, nilai minimum sebesar 25, dan nilai maksimum sebesar 100, serta nilai total (sum) dari 35 responden sebesar 2669.

Penentuan kategorisasi nilai kemampuan numerasi peserta didik memakai instruktur konversi skor 3 kategorisasi sesuai (Azwar, 2012). Hasil pengelompokan nilai kemampuan numerasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Interpretasi Nilai Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas II SDN 12 Cakranegara

Kategorisasi	Nilai
Rendah	$X < 56$
Sedang	$56 \leq X \leq 96$
Tinggi	$96 \leq X$

Untuk memahami sebaran kemampuan numerasi siswa secara lebih jelas, data dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Klasifikasi ini disajikan dalam bentuk diagram lingkaran guna memudahkan analisis visual terhadap proporsi masing-masing kategori. Informasi selengkapnya mengenai distribusi kemampuan numerasi siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Lingkaran Frekuensi Nilai Kemampuan Numerasi

Berdasarkan gambar 2, diperoleh yaitu dari 35 peserta didik Kelas II di SDN 12 Cakranegara tercatat 7 (20%) peserta didik dengan kemampuan numerasinya termaksud rendah, 21 (60%) peserta didik dengan kemampuan numerasinya termaksud sedang, dan 7 (20%) peserta didik dengan kemampuan numerasinya termaksud tinggi. Maka disimpulkan bahwa kemampuan numerasi matematika peserta didik Kelas II di SDN 12 Cakranegara pada pembelajaran *role playing: math adventure* termaksud dalam level atau tingkat sedang dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 76,26.

Teknik Analisis Data

Sesudah data diperoleh, kemudian melakukan teknik analisis data untuk menentukan hipotesis penelitian. Adapun uji prasyarat yaitu uji normalitas disajikan pada Tabel 5 dan linearitas disajikan pada tabel 6.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat	.153	35	.037	.958	35	.199
Numerasi	.114	35	.200*	.971	35	.459

Dari Tabel 5 di atas, pada kolom Shapiro Wilk dilihat bahwa nilai signifikansi variabel minat belajar (X) sebanyak 0,199, $0,199 > 0,05$ dan nilai signifikansi variabel kemampuan numerasi (Y) sebanyak 0,459, $0,459 > 0,05$ maka dinyatakan data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

		Anova					
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Numerasi* Minat	Between Groups	(Combined)	2480.508	12	206.709	0.652	0.776
		Linearity	.000	1	0.000	0.000	1.000
		Deviation from Linearity	2480.508	11	225.501	0.711	0.716
	Within Groups	6973.256	22	316.966			
	Total	9453.763	34				

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi Deviation From Linearity variabel minat belajar (X) dan variabel kemampuan numerasi (Y) sebanyak 0,716, $0,716 > 0,05$, maka ditarik kesimpulan bahwa hubungan antar kedua variabel memiliki hubungan yang linear.

Setelah uji prasyarat terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada tidaknya hubungan antara minat belajar peserta didik terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran *role playing: math adventure* di Kelas II SDN 12 Cakranegara. Hasil uji hipotesis dapat di lihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

		Correlations	
		Minat	Numerasi
Minat	Pearson correlation	1	.536**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	35	35
Numerasi	Pearson correlation	.536**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	35	35

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi atau rhitung sebesar 0,536 dan rtabel untuk N = 35 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,325, $0,536 > 0,325$, dan jika dilihat dari nilai signifikansi yaitu 0,001, $0,001 < 0,05$. Dari nilai rhitung atau korelasi sejumlah 0,536 maka kategori hubungan antara variabel minat belajar dengan variabel kemampuan numerasi tergolong pada kategori sedang. Hal tersebut

menyatakan bahwa variabel minat belajar mempunyai hubungan signifikan dan searah (positif) dengan variabel kemampuan numerasi.

Pembelajaran *role playing: math adventure* pada penelitian ini mendapat tanggapan atau respon yang antusias dan semangat dari peserta didik. Sependapat dengan (Isrok'atun & Rosmala, 2018) yang mengutarakan bahwa pembelajaran akan lebih hidup karena mampu menarik perhatian dan semangat peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, terdapat kendala yang dihadapi peneliti yang dimana masih dijumpai peserta didik yang hanya diam dan mengabaikan alur pembelajaran. Sependapat dengan (Jusmawati, et al 2020) tentang kelemahan model *role playing* yang menyatakan bahwa peserta didik yang *introvert* atau pendiam akan sedikit kesulitan dalam mengikuti alur pembelajaran *role playing* ini. Adapun solusi yang dilakukan peneliti untuk meminimalisir permasalahan tersebut yaitu dengan berusaha meyakinkan dan memberikan pemahaman dan intruksi kembali secara perlahan dan berulang dengan kalimat yang tidak rumit dan mudah dimengerti anak-anak.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing: math adventure* mengidentifikasi variabel minat belajar mempunyai korelasi atau hubungan signifikan dan searah (positif) dengan variabel kemampuan numerasi. Hubungan minat belajar dan kemampuan numerasi searah atau positif, artinya jika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi untuk belajar maka akan memiliki hasil belajar yang tinggi pula (Heri, 2019). Kebalikannya ketika peserta didik mempunyai minat belajar yang rendah hasil belajarnya pun akan rendah.

Menurut (Ratnasari, 2017) yang menyatakan bahwa minat belajar juga memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika sangat diperlukan minat dari peserta didik secara internal karena ketika mereka tertarik dengan matematika tentu ia akan lebih fokus dan selalu ingin mencoba untuk mempelajarinya sehingga nilai matematikanya tentu akan baik dibandingkan dengan anak yang rendah minat belajarnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perubahan minat belajarnya peserta didik dan kemampuan numerasi sesudah menerapkan pembelajaran *role playing: math adventure*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan "tidak ada hubungan yang signifikan antara minat belajar peserta didik terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran *role playing: math adventure* di Kelas II SDN 12 Cakranegara" ditolak dan H_a yang menyatakan "ada hubungan yang signifikan antara minat belajar terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran *role playing: math adventure* di Kelas II SDN 12 Cakranegara" diterima, yang menyatakan bahwa pembelajaran *role playing: math adventure* mengindikasikan adanya korelasi antara minat belajar peserta didik dan kemampuan numerasi peserta didik di Kelas II SDN 12 Cakranegara Tahun Ajaran 2024/2025. Untuk itu minat belajar perlu dimunculkan pada proses pembelajaran baik dengan model pembelajaran yang bervariasi ataupun hal lainnya sehingga pembelajaran yang dianggap susah oleh peserta didik semacam matematika dapat diatasi, dengan tujuan mencapai keberhasilan belajar matematika dan akan meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data diperoleh bahwa variabel minat belajar mempunyai hubungan yang signifikan dan searah (positif) dengan variabel kemampuan numerasi. Hal ini diyakinkan melalui uji hipotesis dengan uji *Korelasi Pearson Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis memperoleh hasil dari nilai signifikansi yaitu $0,001, 0,001 < 0,05$. Selanjutnya terlihat dari nilai r_{hitung} sejumlah $0,536$ dan r_{tabel} untuk $N = 35$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu $0,325, 0,536 > 0,325$, yang mana menunjukkan level hubungan antara variabel minat belajar dan variabel kemampuan numerasi tergolong dalam kategori sedang. H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti menunjukkan ada hubungan signifikan yang searah antara minat belajar peserta didik terhadap kemampuan numerasi pada pembelajaran *role playing: math adventure* di Kelas II SDN 12 Cakranegara Tahun Ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Asiyah, SR (2023). Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SDN Bulukerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2 (4), 1995-2014. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/199>

- Djaali. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Harapha, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Simanjorang, M., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., & Nilawati, S.P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1 (4), 535-551.
- Hariani, D. P. (2012). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPA SDN Sidorejo Lor 06 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 (*Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW*). <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/937>
- Hazimah, G. F., & Sutisna, M. R. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Tingkat Pemahaman Numerasi Siswa Kelas 5 SDN 192 Ciburuy. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(1), 10-19. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v7i1.1350>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1). <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Isrok'atun., & Rosmala, Amelia. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jusmawati., Satriawati., Irman., Rahman, A., & Arsyad, Nurdin. 2020. *Model-Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Manasikana, Arina. 2022. Kemampuan Numerasi Matematis Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika.
- Muhammad, Guntur Maulana. 2022. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Nurhuda. 2022. *Landasan Pendidikan*. Malang: Ahlimedia Press.
- Nurmawanti, I., Hidayati, Vr, Putri, Hr, & Sari, Mp (2023). Prosedur Kemampuan Numerasi Dan Newman: Analisis Kesalahan Mahasiswa Calon Guru Sd Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* , 4 (3), 1618-1629. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.465>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R.S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 7911-7915.
- Ratnasari, IW (2017). Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar matematika. *Psychoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* , 5 (2), 289-293. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Subada., Rahadi, Moersetyo., & Sudrajat. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Wahyuningsih, By, & Hidayati, Vr (2024). Studi Kasus: Kesulitan Dalam Belajar Matematika Dan Implikasinya Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tinjauan Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)* , 7 (4), 18133-18140. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.39589>
- Website resmi OECD (Organisation for Economic Cooperation and Development). <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/indonesia-c2e1ae0e/>.