

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA
MURID SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Nadira Dwi Puspita
225060165**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep matematika murid pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka di kelas II sekolah dasar serta kurangnya variasi metode dan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran, perbedaan, pengaruh, dan besarnya pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian berjumlah 50 murid yang terdiri atas 25 murid kelas eksperimen dan 25 murid kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Wordwall* berlangsung dengan baik. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rata-rata nilai posttest sebesar 83,68 dan 68,84. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan uji regresi linear sederhana memperoleh nilai R Square sebesar 0,306. Dengan demikian, metode *Role Playing* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar dengan kontribusi pengaruh sebesar 30,6%.

Kata Kunci: *Role Playing*, Media *Wordwall*, Pemahaman Konsep Matematika.

**THE EFFECT OF THE ROLE-PLAYING METHOD ASSISTED BY
WORDWALL MEDIA ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS'
MATHEMATICAL CONCEPTUAL UNDERSTANDING**

By

**Nadira Dwi Puspita
225060165**

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of students' mathematical conceptual understanding in addition and subtraction of two-digit numbers among second-grade elementary school students, as well as the limited use of innovative teaching methods and learning media. The purpose of this study was to determine the learning process, differences, effects, and the magnitude of the effect of the Role Playing method assisted by Wordwall media on students' mathematical conceptual understanding. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of 50 students, including 25 students in the experimental class and 25 students in the control class, selected through purposive sampling. The results showed that the implementation of the Role Playing method assisted by Wordwall media was carried out effectively. There was a significant difference between the experimental and control classes, with post-test mean scores of 83.68 and 68.84, respectively. The Independent Sample t-Test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), while the simple linear regression analysis produced an R Square value of 0.306. Therefore, the Role Playing method assisted by Wordwall media had a significant effect on students' mathematical conceptual understanding, contributing 30.6% to the improvement of students' conceptual understanding.

Keywords: Role Playing, Wordwall Media, Mathematical Conceptual Understanding.

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA
MURID SEKOLAH DASAR**

Ku

**Nadira Dwi Puspita
225060165**

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dilaksanakeun dumasar kana masih handapna kamampuh pamahaman konsép Matematika murid dina matéri operasi panjumlahan jeung pangurangan bilangan dua angka di kelas II sakola dasar, ogé kurangna variasi métode jeung média pangajaran. Tujuan ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho gambaran prosés pangajaran, bédana hasil diajar, pangaruh, jeung gedéna pangaruh métode *Role Playing* dibantuan ku média *Wordwall* kana pamahaman konsép Matematika murid sakola dasar. Panalungtikan ieu ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalayan métode quasi experiment jeung desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek panalungtikan jumlahna 50 murid, ngawengku 25 murid kelas ékspérimén jeung 25 murid kelas kontrol, anu dipilih ngagunakeun téhnik purposive sampling. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén prosés pangajaran ngagunakeun métode *Role Playing* dibantuan ku média *Wordwall* lumangsung kalawan hadé. Aya bédana anu signifikan antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol kalayan rata-rata peunteun posttest masing-masing 83,68 jeung 68,84. Hasil uji Independent Sample t-Test némbongkeun ajén signifikansi 0,000 ($<0,05$), sedengkeun uji régresi linier basajan ngahasilkeun ajén R Square 0,306. Ku kituna, métode *Role Playing* dibantuan ku média *Wordwall* miboga pangaruh anu signifikan kana pamahaman konsép Matematika murid sakola dasar kalayan kontribusi pangaruh 30,6%.

Kecap Galeuh: *Role Playing*, Média *Wordwall*, Pamahaman Konsép Matematika.