

**PENGARUH PERMAINAN *ROLE PLAY* BELANJA TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENGENALAN KESETARAAN  
MATA UANG SISWA KELAS II SD NEGERI 13 TUNGKAL ILIR**

**Aldila Putri Monalisa  
NIM. 2021143191**

Pengenalan kesetaraan mata uang merupakan salah satu materi yang banyak penerapannya di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang di SD Negeri 13 Tungkal Ilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *quasi eksperimen*, dengan desain penelitian menggunakan *posttest-only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Sd Negeri 13 Tungkal Ilir. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini ialah kelas II A sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelas II b sebagai kelas kontrol berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis. Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh dalam permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang kelas II SD Negeri 13 Tungkal Ilir.

Kata kunci : hasil belajar matematika, kesetaraan mata uang, permainan *role play*

