

ABSTRAK

Adinda Nurfajrina, “Penerapan *Role Playing* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Penyelesaian Soal Cerita Berbasis Kontekstual”

Hal yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini yaitu hasil studi pendahuluan kemampuan komunikasi matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita masih dikatakan rendah. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui, (1) Perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis peserta didik antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Ekspositori dalam penyelesaian soal cerita berbasis kontekstual; (2) Perbedaan pencapaian kemampuan komunikasi matematis peserta didik antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Ekspositori berdasarkan Pengetahuan Awal Matematika (PAM) yang kategorinya tinggi, sedang, dan rendah; (3) Respon peserta didik kelas VII terhadap penerapan *Role Playing* pada materi penyajian data. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen* dan penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Mekar Arum tahun pelajaran 2023/2024. Adapun hasil dan pembahasan yang disajikan dalam penelitian ini diantaranya, (1) Peningkatan kemampuan komunikasi matematis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* jauh lebih baik dibandingkan dengan peningkatan kemampuan komunikasi matematis peserta didik yang menerapkan model pembelajaran Ekspositori dalam penyelesaian soal cerita berbasis kontekstual berdasarkan nilai rata-rata N-gain; (2) Terdapat perbedaan pencapaian secara menyeluruh ditinjau berdasarkan nilai rata-rata *Post-test* dari kedua kelas; (3) Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi penyajian data berada pada kategori interpretasi positif.

Kata Kunci : Kemampuan Komunikasi Matematis, *Role Playing*, Respon