

ABSTRAK

Mata pelajaran matematika sering kali menjadi tantangan bagi siswa Kelas IV, khususnya materi perkalian. Masalahnya sering kali disebabkan oleh cara penyampaian yang sulit dipahami, kurangnya daya tarik, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas *integrasi Japanese Multiplication Method* dan *Game Online* dengan *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman perkalian siswa Kelas IV Sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui analisis kuantitatif deskriptif dengan menggunakan ketuntasan hasil belajar yang dapat dinilai berdasarkan skor yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan siswa yang belum mencapai pemahaman perkalian sebelum menerapkan metode *japanese* dan *game online wordwall* sebesar 61,06%. Hasil pemahaman siswa setelah menerapkan metode *Japanese multiplication Method* dan *game online wordwall*, terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 82,40%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman perkalian pada siswa.

Kata kunci: *Metode japanese multiplication, Wordwall, Perkalian.*