

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN LKPD BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Oleh

DINDA MAHARANI

Masalah rendahnya minat membaca peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menjadi fokus utama penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Metode dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 94 peserta didik dengan sampel sebanyak 48 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen non tes. Analisis data yang digunakan adalah regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan LKPD Berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

Kata kunci: gamifikasi, LKPD, minat baca

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING GAMIFICATION-BASED LKPD ON STUDENTS' READING INTEREST IN ELEMENTARY SCHOOL INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS

By

DINDA MAHARANI

The problem of low interest in reading among fourth grade elementary school students is the main focus of this research. This study aims to analyze and describe the effect of using Gamification-based LKPD on reading interest of fourth grade students of Al-Azhar 1 Elementary School in Bandar Lampung. The method in this research is *quasi experiment with nonequivalent control group design*. The population of this study were all fourth grade students totaling 94 students with a sample of 48 students determined using *purposive sampling* technique. The data collection technique in this study used non-test instruments. Data analysis used is simple linear regression. The results showed that there was a significant effect of Gamification-based LKPD on students' reading interest in Indonesian language subjects in class IV of Al-Azhar 1 Elementary School in Bandar Lampung.

Keywords: gamification, LKPD, reading interest