

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFICATION TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS KELAS IV DI UPT SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG**

**Oleh**

**VERA PUJI ASTUTI Z**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas IV karena pendidik belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis *Gamification* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan desain penelitian yaitu *pretest-posttest only control group design*. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh atau total sampling yang termasuk dalam *non-probability* sampling. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dan uji-t menunjukkan hasil yang positif sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Gamification* memiliki pengaruh dan perbedaan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas IV UPT SD Negeri 1 Sumberagung.

Kata kunci: *Gamification*, kemampuan pemecahan masalah matematis

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING GAMIFICATION-BASED LEARNING MEDIA ON GRADE IV MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING SKILLS AT UPT SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG**

**By**

**VERA PUJI ASTUTI Z**

The problem of this study is the low mathematical problem solving ability of fourth grade students because adecators have not used learning media interaktif. This study aims to determine the effect and differences in the use of Gamification-based learning media on mathematical problem solving skills of grade IV UPT SD Negeri 1 Sumberagung. The research method used in this study used an experimental method with a research design, namely pretest-posttest only control group design. Determination of the research sample using saturated sampling technique or total sampling which is included in non-probability sampling. Data analysis techniques using normality test and homogeneity test. Data collection techniques using test, interviews, and documentation. Hypothesis testing using sample linier regression and t-test show positive results so that it can be concluded that the use of Gamification-based learning media has an influence and difference on the mathematical problem solving ability of class IV UPT SD Negeri 1 Sumberagung.

Keyword: Gamification, mathematical problem solving ability