

ABSTRAK

PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

KHUSNUL BUKHARY FANALDY

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tekad. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain yang digunakan yaitu eksperimen semu dengan non equivalent control group design. Populasi berjumlah 48 orang peserta didik, dan sampel 48 orang peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi dan angket. Pengolahan data menggunakan rumus uji *shapiro-wilk*, uji *levane* dan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tekad.

Kata kunci : motivasi belajar, peserta didik sekolah dasar, pendekatan *gamification*

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAMIFICATION APPROACH ON LEVEL CLASS IV STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ELEMENTARY SCHOOL

By

Khusnul Bukhary Fanaldy

The problem in this research was the low learning motivation of the fourth-grade students at SD Negeri 1 Tekad. The goal of this research is to determine the effect of the gamification approach on the learning motivation of the students. This study is a quantitative research with an experimental type. The design used is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population consists of 48 students, and the sample also consists of 48 students. The determination of the research sample uses saturated sampling. The data collection techniques used are observation and questionnaires. Data processing uses the Shapiro-Wilk test, Levene's test, and simple linear regression test which show that there is an effect of the application of the gamification approach on the learning motivation of the fourth-grade students at SD Negeri 1 Tekad.

Keywords : elementary school students, gamification, learning motivation