

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN
GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**FEGI NOPRIANI
NIM. 2020 143 233**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan gamifikasi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True Experimental Design* dengan desain penelitian *PostTest-Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 200 Palembang. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V.A dengan jumlah peserta didik 23 peserta didik sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas V.B dengan jumlah peserta didik 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah test dan dokumentasi. Instrumen penelitian sudah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran serta dinyatakan layak untuk penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan gamifikasi. Jadi, berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Kooperatif berbantuan Gamifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan pada Siswa Kelas V SD Negeri 200 Palembang.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif berbantuan Gamifikasi, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan.*