

ABSTRAK

Anita Salsa Billa, NIM. 2010610065, “Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Indonesia: Meta-Analisis Kuantitatif”.

Pada tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat 44 dari 49 negara yang mengikuti penilaian internasional oleh TIMSS. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya menggunakan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar matematika siswa di Indonesia secara keseluruhan, berdasarkan jenis gamifikasi dan jenjang pendidikan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan jenis penelitian meta-analisis. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengkodean yang berisi data dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berupa jumlah sampel, rata-rata, dan standar deviasi yang diperoleh dari studi-studi yang diseleksi menggunakan aplikasi *Publish or Perish* dengan database *Google Scholar* dan Garuda. Dalam perhitungan *effect-size* menggunakan aplikasi OpenMEE. Hasil penelitian meta-analisis terhadap 21 studi ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di Indonesia secara keseluruhan sebesar 1,056. Sementara itu berdasarkan jenis gamifikasi yang digunakan, *Wordwall* memiliki pengaruh yang paling besar terhadap peningkatan hasil belajar matematika dengan rata-rata nilai *effect-size* 1,818. Kemudian berdasarkan jenjang pendidikan, gamifikasi lebih efektif digunakan pada jenjang pendidikan SD dengan rata-rata 1,381. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran berbasis gamifikasi yang tepat guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Hasil Belajar, Matematika, dan Meta-Analisis.*