ABSTRAK

Indah Mai Syarif, 2019: Pengaruh Media *Edugames* Berbasis *Android* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang menuntut guru menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Sebuah media yang bersifat aplikatif dan menyenangkan yang membantu peserta didik untuk memahami konsep matematis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Edugames* berbasis *Android* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan *Quasi Ekperimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Plus Marhamah Padang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Puposive Sampling*, sehingga terpilih kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVC sebagai kelas eksperimen. Sebelum menentukan sampel, maka dilakukan uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Instrumen yang digunakan berupa tes Essay.

Berdasarkan perhitungan analisis data hasil *t-test* dengan taraf signifikasn 0,05 diperoleh t_{hitung} (2,63) dan t_{tabel} (1,68195). Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana 2,63 > 1,68195. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dan H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edugames* berbasis *Android* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada pembelajaran Penyajian Data di kelas IV SD Plus Marhamah Padang.

Kata Kunci: Media *Edugames* berbasis *Android*, Kemampuan Pemahaman Konsep