

## ABSTRAK

**Dian Mardhatillah**, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Game Brain Shoot* Untuk Meningkatkan Motivasi Berpikir Matematis (Studi Kuasi Eksperimen Di Cimahi *Creative Association*). Skripsi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2014. Penelitian ini bertitik tolak pada rumusan masalah “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *game brain shoot* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran terhadap peningkatan motivasi berpikir matematis?”.

Permasalahan secara khusus adalah (1) Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam berpikir matematis pada aspek *metacognitive knowledge* setelah menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot* di Cimahi *Creative Association*? (2) Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam berpikir matematis pada aspek *metacognitive regulation* setelah menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot* di Cimahi *Creative Association*? (3) Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa berpikir matematis pada aspek *self-control* setelah menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot* di Cimahi *Creative Association*?

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen, instrument yang digunakan berupa skala *likert* sebanyak 25 soal dan *essay* sebanyak 5 soal. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji perbedaan rata-rata uji t (*one tail*).

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah: (1) Pada peningkatan motivasi berpikir matematis aspek *metacognitive knowledge* siswa yang menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot* lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot*. (2) Pada peningkatan motivasi berpikir matematis aspek *metacognitive regulation* siswa yang menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot* lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot*. (3) Pada peningkatan motivasi berpikir matematis aspek *self-control* siswa yang menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot* lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot*.

Semoga hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan semestinya dan dapat menjadi motivasi untuk para teknolog pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif demi meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran

