

## ABSTRAK

Mayoritas sekolah di dunia mengajarkan matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar yang harus dikuasai semua siswa. Tetapi banyak siswa SMP masih tidak menyukai pelajaran matematika dikarenakan pelajaran matematika sulit untuk dipahami dan kurangnya motivasi dari siswa SMP untuk mempelajarinya. Video game adalah permainan berbentuk digital yang berfungsi untuk menghibur. Hampir semua orang pernah bermain game, termasuk siswa SMP. Gamifikasi adalah fenomena memasukkan elemen dari game ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu implementasi gamifikasi adalah gamifikasi untuk edukasi. Dalam Tugas Akhir ini penelitian dilakukan terhadap siswa SMP dalam menggunakan sistem gamifikasi untuk mata pelajaran aljabar, khususnya persamaan satu variabel. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa gamifikasi sistem pembelajaran matematika aljabar persamaan linear satu variabel dapat meningkatkan pemahaman siswa SMP dalam mempelajari matematika aljabar.

**Kata kunci:** siswa SMP, gamifikasi, persamaan satu linear variabel, sistem pembelajaran, gambar, e-learning