



Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Basis Dekstop Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII
[The Effect Of Using Desktop-Based Digital Educational Games On Students' Learning Outcomes In Informatics Subjects In Grade VII]

Siti Qudwatun Hasanah
248320700014

Dosen Pembimbing
Fitria Nur Hasanah, M.Pd

Dosen Penguji
Cindy Cahyaning Astuti, S.Si, M.Si
Akbar Wiguna, S.Pd, M.Pd

Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
April, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Basis Dekstop Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII
Nama Mahasiswa : Siti Qudwatun Hasanah
NIM : 248320700014

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
Fitria Nur Hasanah, M.Pd

Dosen Penguji 1
Cindy Cahyaning Astuti, S.Si., M.Si.

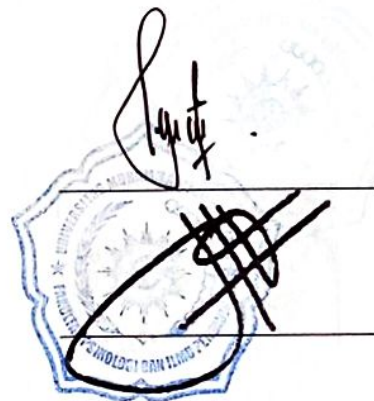
Dosen Penguji 2
Akbar Wiguna, S.Pd., M.Pd



Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Fitria Nur Hasanah, M.Pd
NIDN. 0723098702

Dekan
Dr. Septi Budi Sartika, M.Pd
NIDN. 0709098502



Tanggal Ujian
23 April 2026

Tanggal Lulus

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan.	ii
Daftar Isi.	iii
Surat Pernyataan Publikasi Ilmiah	iv
Surat Pernyataan Hak Cipta.	v
Abstarct.	1
Pendahuluan.....	1
Metode	3
Hasil dan Pembahasan	4
Simpulan	6
Ucapan Terima Kasih	7
Referensi	7

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Siti Qudwatun Hasanah
NIM : 248320700014
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Psikologi dan Ilmu Pendidikan

DAN

Dosen Pembimbing : Fitria Nur Hasanah, M.Pd
NIK/NIP : 16023
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Psikologi dan Ilmu Pendidikan

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Basis Dekstop Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII
Kata Kunci : Game Edukasi Digital; Hasil Belajar; wayground.

TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

SERTA*:

- Bertanggung jawab untuk** melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Khususnya Lampiran Huruf B.
- Menyerahkan tanggung jawab untuk** melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah khususnya Lampiran Huruf B kepada Bidang Pengembangan Publikasi Ilmiah DRPM UMSIDA.

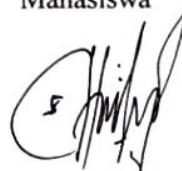
Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



FITRIA NUR HASANAH, M.Pd
NIP/NIK.16023

Sidoarjo, 08 Mei 2026
Mahasiswa



SITI QUDWATUN HASANAH
NIM. 248320700014

*Centang salah satu.

**PERNYATAAN MENGENAI KARYA TULIS ILMIAH DAN SUMBER INFORMASI SERTA
PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah tugas akhir saya dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Basis Dekstop Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah tugas akhir saya ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Sidoarjo, 08 Mei 2026



SITI QUDWATUN HASANAH
NIM. 248320700014