

Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Basis *Desktop* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII

Oleh:

Siti Qudwatun Hasanah
Fitria Nur Hasanah, M.Pd

Pendidikan Teknologi Informasi
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
April, 2026

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, pembelajaran Informatika masih cenderung monoton sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi Sistem Komputer yang dianggap sulit. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penggunaan game edukasi berbasis desktop seperti Wayground untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah

1

Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan game edukasi digital berbasis desktop dengan bantuan aplikasi Wayground terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di MTs Muhammadiyah 13?

Tujuan Penelitian

2

Mengetahui dan menganalisis pengaruh media game edukasi digital berbasis desktop terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Komputer.

Metode



Jenis Penelitian

Penelitian Kuantitatif metode kuasi eksperimen



Desain Penelitian

Pretest–posttest control grup



Subjek Penelitian

Siswa MTs Muhammadiyah 13 Kelas VII jumlah 30 Siswa



Analisis Data

- Statistik deskriptif
- Uji normalitas & homogenitas
- Uji hipotesis (*Paired Samples T-Test*) dan Perhitungan *Effect Size* (Eta Squared).

Hasil

Rata-rata nilai

Pretest eksperimen: 63,27

Pretest kontrol : 62,80

Posttest eksperimen: 89,67

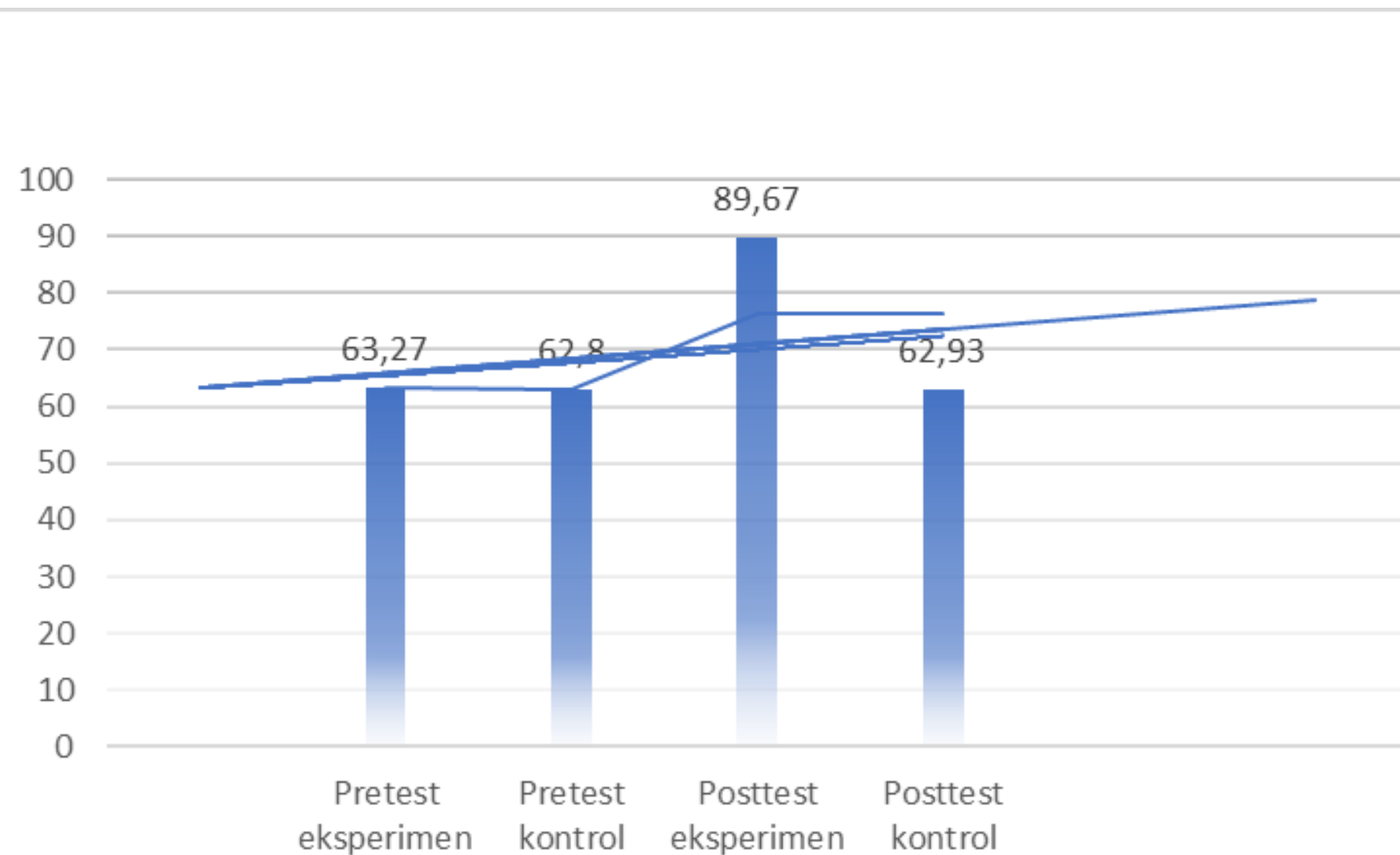
Posttest kontrol: 62,93

Uji normalitas & homogenitas

data normal dan homogen

Uji hipotesis

Nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan secara statistik. Nilai *Eta Squared* sebesar $0,968$, menunjukkan kategori pengaruh yang sangat besar (*Large Effect*)



Pembahasan



Interaktivitas Tinggi

Media Wayground menciptakan suasana belajar yang **tidak monoton** dan mendorong partisipasi aktif siswa di setiap sesi pembelajaran.



Gamifikasi Memotivasi

Fitur **skor dan tantangan** pada game meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran.



User-Friendly & Visual

Antarmuka yang mudah digunakan membantu siswa memahami konsep Sistem Komputer secara **visual dan sistematis**.



Temuan Penting Penelitian



01

Game edukasi berbasis desktop efektif meningkatkan hasil belajar

02

Siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran

03

Media Wayground terbukti layak dan praktis digunakan

04

Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan

Manfaat Penelitian



01 Teoritis

Menambah kajian tentang penggunaan game edukasi dalam pembelajaran

02 Praktis

- Bagi guru: alternatif media pembelajaran inovatif
- Bagi siswa: meningkatkan motivasi & hasil belajar
- Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital

Referensi

- ^vHasanah, S. Q., & Hasanah, F. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Basis Desktop Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Wijanto, M. C. (2021). *Informatika SMP Kelas VII*. Kemendikbudristek.
- Smaldino, D. L. S. (2010). *Instructional Technology and Media for Learning*.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

