



Pengaruh Penggunaan Media Gim Edukasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan

Arini Hidayati ^{1*}, Shofia Hidayah ²

¹⁻² Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Korespondensi penulis: arinda3Lreza@gmail.com

Abstract. This study aims to determine the effect of using educational gim-based learning media on students' math learning outcomes on the material of Linear Equation One Variable (PLSV). The background of this research is the low student learning outcomes in conventional math learning which is considered less interesting, especially in PLSV material which is abstract. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes, namely the experimental class (using educational gim media) and the control class (using conventional methods), which were taken from VII grade students of MTs Ra'iyatul Husnan, Wringin Bondowoso. The research instrument was in the form of pretest and posttest tests that had gone through validity and reliability tests. The pretest results showed that both classes had relatively balanced initial abilities. However, in the posttest, the learning outcomes of experimental class students showed a more significant increase than the control class. The data were analyzed using normality, homogeneity, and Mann-Whitney U Test hypothesis tests because the posttest data were not normally distributed. The analysis results showed a significance value of *Asymp. Sig. (2-tailed)* significance value of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant effect of using educational gim media on student learning outcomes. This finding shows that interesting and interactive learning media such as educational gims can improve students' motivation, understanding and learning outcomes in mathematics. Therefore, the use of educational gims is recommended as an innovative alternative in learning mathematics, especially on material that is abstract and difficult for students to understand.

Keywords: Educational Gim, Mathematics, PLSV

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV). Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika konvensional yang dinilai kurang menarik, khususnya pada materi PLSV yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) dan rancangan *nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan media gim edukasi) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional), yang diambil dari siswa kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan, Wringin Bondowoso. Instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest* yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif seimbang. Namun, pada *posttest*, hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis *Mann-Whitney U Test* karena data *posttest* tidak berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media gim edukasi terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti gim edukasi mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penggunaan gim edukasi direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa.

Kata kunci: Gim Edukasi, Matematika, PLSV

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa depan khususnya di era globalisasi. Dalam menghadapi era globalisasi, pendidikan harus terus mengikuti perubahan zaman terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*)

mendefinisikan teknologi dalam pendidikan sebagai proses multifaset yang terintegrasi yang melibatkan berbagai komponen, seperti individu, metode, pemikiran, peralatan, dan asosiasi. Seiring dengan kemajuan teknologi, masyarakat mengalami pergeseran paradigma dalam cara mereka mencari dan memperoleh informasi, dengan penekanan yang semakin besar pada internet selain media cetak, radio, dan televisi (Istiqomah dkk., 2023). Salah satu inovasi yang signifikan dengan adanya perkembangan teknologi adalah pemanfaatan gim edukasi dalam suatu proses pembelajaran.

Gim edukasi yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang cenderung dapat menyebabkan kebosanan kepada siswa. Menurut (Heriyanto & Peni, 2024) sumber daya pengajaran digital masih jarang digunakan dalam pendidikan matematika, dan bahan cetak masih terus menjadi andalan dalam pengajaran di kelas. Di era digital saat ini, siswa lebih familiar dengan teknologi dan permainan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai cara untuk meningkatkan antusiasme dan dorongan siswa untuk belajar. Melalui permainan, siswa dapat berlatih secara berulang-ulang untuk menguasai materi yang berkaitan dengan gim edukasi tersebut.

Salah satu disiplin ilmu yang sering tidak disukai dan kurang diminati para siswa yaitu matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah, khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP), sesuai dengan Pasal 37 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diharapkan bahwa pendidikan matematika akan membantu siswa mengembangkan nilai-nilai, sikap, dan kemampuan untuk menganalisis masyarakat secara umum. Kenyataannya, karena matematika terdiri dari angka, simbol, dan rumus, beberapa siswa menganggapnya sebagai topik yang sulit, membosankan, menakutkan, juga menjengkelkan (Lestari & Sudihartinih, 2022). Hingga saat ini, masih ada beragam pemahaman dari perspektif peserta didik yang menilai matematika sebagai suatu topik yang membosankan. Materi-materi yang dianggap sulit, menyebabkan kurangnya minat belajar terhadap matematika, bahkan beberapa peserta didik menghindari keterlibatan ketika proses belajar matematika sedang berlangsung.

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran matematika SMP adalah Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV). Materi PLSV adalah satu dari beberapa materi matematika satuan pendidikan SMP/MTs. Materi PLSV digunakan di kelas untuk mengajarkan topik dalam bentuk konkrit maupun soal cerita (Restuningsih & Khabibah, 2021). Materi ini, menjadi dasar pemahaman konsep-konsep aljabar yang lebih kompleks di tingkat pendidikan selanjutnya. Penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, PLSV sangat berguna dalam

kehidupan nyata dan sering digunakan untuk menangani berbagai masalah umum termasuk perbandingan, skala, usia, jarak, dan topik-topik lainnya.

Menurut wawancara yang dilakukan pada tanggal 09 April 2025 dengan Ibu Ismawati, S.Pd., seorang guru matematika di MTs Ra'iyatul Husnan, hasil belajar matematika siswa di sekolah masih belum maksimal. Ia berpendapat bahwa hasil belajar matematika siswa cenderung rendah. Media pembelajaran yang menarik, seperti alat peraga papan berpaku, sudah pernah digunakan. Namun media pembelajaran berbasis gim edukasi belum pernah diterapkan. Oleh karena itu penerapan teknologi terkini dalam pembelajaran menjadi penting agar gim edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Salah satu manfaat media pembelajaran gim edukasi adalah mengurangi kekakuan dalam proses pembelajaran, bisa diaplikasikan dimana saja yang menyebabkan meningkatnya kemampuan berhitung siswa (Yulia dkk., 2019). Selain itu, strategi yang efisien diperlukan untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi PLSV.

Penerapan media pembelajaran gim edukasi, berpotensi mengubah suasana belajar menjadi pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain menghibur, gim edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran dan juga memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan (Febriani dkk., 2023). Sejak dulu, MTs Ra'iyatul Husnan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis gim edukasi. Oleh karenanya, berdasarkan deskripsi yang telah disebutkan, peneliti berencana untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Gim Edukasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan".

2. KAJIAN TEORITIS

Game edukasi merupakan suatu permainan yang dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran, yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung peningkatan wawasan siswa. *Game* edukasi merupakan jenis permainan edukatif yang dirancang untuk menyampaikan materi melalui aktivitas bermain yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna (Febriani dkk., 2023). Dengan sejumlah karakteristik yang menyebabkan kecanduan, *game* edukasi ini berkembang menjadi sarana pembelajaran yang menarik, menghibur, dan mengasyikkan (Guritno & Huda, 2023).

Menurut Heriyanto & Peni (2024), salah satu tujuan penggunaan *game* edukasi adalah untuk merangsang minat belajar siswa sambil memberikan pemahaman lebih baik terhadap materi pelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar

merupakan luaran dari suatu proses pembelajaran terhadap individu. Sedangkan hasil belajar matematika siswa adalah gambaran sejauh mana mereka menguasai materi, memahami, serta mampu menerapkan konsep-konsep matematika yang telah dielajari di kelas (Prastika, 2020).

PLSV termasuk salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran matematika di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi PLSV bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan beragam persoalan yang dijumpai dalam keseharian. Selain itu, pemahaman terhadap materi PLSV sangat penting bagi siswa, karena konsep ini menjadi dasar untuk memahami materi lainnya seperti PtLSV, pertidaksamaan nilai mutlak, SPLDV, dan SPLTV (Regeta dkk., 2023). PLSV diajarkan di sekolah-sekolah baik dalam bentuk konkrit maupun soal cerita (Restuningsih & Khabibah, 2021). Ada banyak penggunaan materi PLSV dalam kehidupan sehari-hari, termasuk menghitung waktu, menentukan berapa banyak uang yang diperlukan untuk membeli beberapa produk, juga dapat menentukan usia seseorang (Ariansyah dkk., 2021).

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Trisanti, dkk., 2021) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Construct* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode. Perbedaan nilai rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa” yang dilakukan oleh (Dityaningsih, dkk., 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi *Quizizz* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa menggunakan media *game* edukasi *Quizizz*.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, disusun hipotesis penelitian pada penelitian ini terbagi menjadi dua macam, yaitu hipotesis alternatif (H_1) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternatif (H_1) menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs

Ra'iyatul Husnan. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif karena ingin mengetahui pengaruh perlakuan/treatment tertentu terhadap yang lain dengan tipe *quasi experimental* atau eksperimen semu. Pemilihan metode ini dipilih karena desain ini memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat sepenuhnya berfungsi mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016). Jenis ini dipilih karena tidak diperbolehkan membentuk dua kelas baru dan mengubah tatanan kelas yang ada. Oleh karenanya dipilih 2 kelas sebagai sampel diantara banyaknya kelas yang tersedia tanpa mengubah urutannya.

Penelitian ini menerapkan desain *nonequivalent control group design*, yang pada dasarnya mirip dengan *pretest-posttest experimental control group design*. Perbedaannya terletak pada pemilihan subjek atau partisipan penelitian, dimana pengelompokan ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2016). Peneliti mengambil desain penelitian ini dikarenakan metode ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang seluruh anggotanya digunakan dalam penelitian. Desain pada penelitian ini yaitu sebagaimana berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan:

- O_1 : Skor *pretest* pada kelas eksperimen
- O_2 : Skor *posttest* pada kelas eksperimen
- O_3 : Skor *pretest* pada kelas kontrol
- O_4 : Skor *posttest* pada kelas kontrol
- X : Perlakuan yang diterapkan

Dari desain penelitian yang dijelaskan di atas, untuk melihat apakah ada pengaruh atau tidak dari penerapan penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa dilihat dari hasil *posttest* pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap awal dari penelitian ini adalah peneliti mengumpulkan data hasil observasi mengenai kondisi siswa dan kegiatan pembelajaran di sekolah Lokasi penelitian. Setelah didapatkan informasi tersebut, peneliti kemudian merancang rencana penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membuat instrument penelitian berupa soal tes (*pre-test* dan *post-test*) yang masing-masing terdiri dari 10 soal, sekaligus menentukan tempat pelaksanaan penelitian. Selain itu, peneliti juga menentukan populasi dan subjek penelitian. Berdasarkan saran dari guru matematika di MTs Ra'iyatul Husnan, dipilih populasinya melibatkan seluruh peserta didik kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan Probolinggo tahun ajaran 2024/2025. Sedangkan sampel yang dipilih adalah peserta didik kelas VII A dan VII B, dengan alasan karena peserta didik di kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama. Kelas VII A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B terpilih sebagai kelas kontrol.

Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan penelitian. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam empat sesi pertemuan dengan interaksi langsung pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen akan diterapkan pembelajaran berbantuan gim edukasi, sedangkan pada kelas kontrol akan diterapkan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan pertama di masing-masing kelas akan diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal subjek penelitian. Begitu pula pada pertemuan terakhir, dilakukan evaluasi melalui pemberian soal tes *pre-test* guna menilai kemampuan akhir peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan, sekaligus untuk mengetahui dampak perlakuan yang diterapkan terhadap subjek penelitian kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Selanjutnya, data hasil penelitian yang berupa data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diuji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Teknik uji yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov*. Uji homogenitas dilaksanakan untuk menentukan apakah sampel atau kelompok yang terdiri dari anggota populasi yang sama dalam variabel tersebut menunjukkan homogenitas atau tidak. Metode yang digunakan yaitu uji *Levene Statistics*. Sedangkan uji korelasi yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini yaitu "Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan pada materi PLSV". Pengujian hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* yang merupakan uji statistik non parametrik. Ketiga uji tersebut menggunakan bantuan *software Statistic Package Social Science (SPSS) Versi 16*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan nilai hasil tes kelas eksperimen (VII A) yang berjumlah 23 siswa, didapatkan nilai minimum 60, nilai maksimum 100, nilai rata-rata 73,91, dan standar deviasi sebesar 14,05. Sedangkan pada kelas kontrol (VII B) yang berjumlah 25 orang diperoleh nilai minimum 20, nilai maksimum 60, nilai rata-rata 41,6, dan standar deviasi sebesar 14,04.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki distribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis berasal dari nilai *pretest* siswa kelas VII A dan kelas VII B sebelum diberikan perlakuan. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Rincian hasil pengujian normalitas pada kelas kontrol dan eksperimen disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.13703993
Most Extreme Differences	Absolute	.252
	Positive	.252
	Negative	-.161
Kolmogorov-Smirnov Z		1.210
Asymp. Sig. (2-tailed)		.107

a. Test distribution is Normal.

Hasil pengujian normalitas memperlihatkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,107, yang artinya data pada kelas eksperimen terdistribusi normal karena nilai probabilitasnya (signifikansi) melebihi batas 0,05.

Tabel 3. Data Uji Normalitas Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.40192712
Most Extreme Differences	Absolute	.207
	Positive	.207
	Negative	-.153
Kolmogorov-Smirnov Z		1.034
Asymp. Sig. (2-tailed)		.235

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil uji normalitas menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* adalah 0,235. Dengan demikian, data pada kelas kontrol dinyatakan terdistribusi normal karena nilai probabilitasnya (signifikansi) lebih dari 0,05.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas memiliki tujuan mengetahui apakah nilai *pretest* pada kelas VII A dan VII B memiliki keseragaman (homogen) atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *Levene Statistics*. Berikut disajikan hasil uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. Data Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variances

Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.670	1	46	.417

Nilai signifikansi sebesar 0,417 menunjukkan bahwa data dari kedua kelas memiliki variansi yang seragam, karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Proses pengujian hipotesis melibatkan pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pengujian ini terjadi setelah semua pengujian yang diperlukan telah diselesaikan dan data penelitian yang diperlukan telah dikumpulkan.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas terhadap nilai *pretest*, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh bahwa data terdistribusi secara normal dan homogen. Namun, pada data *posttest*, data kedua kelas berubah menjadi tidak berdistribusi normal meskipun masih homogen, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai POsttest Kontrol	.265	25	.000	.808	25	.000
Posttest Eksperimen	.274	23	.000	.783	23	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas terhadap data *posttest* yang dianalisis menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig.* untuk kelas eksperimen maupun kontrol berada di bawah tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa data *posttest* dari kedua kelas tidak berdistribusi normal karena probabilitas (*Sig.*) < 0,05.

Tabel 6. Data Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.579	1	46	.451
	Based on Median	.336	1	46	.565
	Based on Median and with adjusted df	.336	1	45.998	.565
	Based on trimmed mean	.601	1	46	.442

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,451. Karena angka ini melebihi batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data dari kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Namun demikian, hasil uji normalitas terhadap nilai *posttest* kedua kelas menunjukkan bahwa distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, meskipun data bersifat homogen, uji statistik parametrik seperti uji-t tidak dapat digunakan karena tidak terpenuhinya asumsi normalitas. Sehingga pengujian hipotesis yang digunakan selanjutnya perlu menggunakan uji statistik nonparametrik yang merupakan alternatif dari uji-t dua sampel bebas yang tidak memenuhi asumsi parametrik.

Mengacu pada hasil uji normalitas dan homogenitas, hipotesis diuji dengan menerapkan teknik statistik nonparametrik *Mann-Whitney U Test*, sebagaimana telah dijelaskan pada penjelasan sebelumnya. Adapun rumusan hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa di MTs Ra'iyatul Husnan pada materi PLSV.
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa di MTs Ra'iyatul Husnan pada materi PLSV.

Landasan pengambilan keputusan uji non parametrik Mann-Whitney U Test, sebagai berikut:

- Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 7. Uji Hipotesis *Mann-Whitney U Test*
Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	35.000
Wilcoxon W	360.000
Z	-5.416
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Merujuk pada tabel diatas, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis gim edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII Mts Ra'iyatul Husnan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII Mts Ra'iyatul Husnan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari perbedaan nilai *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 73,91. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa adanya media pembelajaran tidak mengalami peningkatan yang berarti dalam hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 41,6. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran konvensional tanpa adanya penggunaan media pembelajaran kurang berpengaruh dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran gim edukasi.

Selanjutnya, untuk pembuktian bahwa penerapan media pembelajaran gim edukasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari data hasil nilai *posttest* pada uji hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gim edukasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII MTs Ra'iyatul Husnan pada materi PLSV.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain, bagi pendidik disarankan untuk terus memperbarui dan memperluas penggunaan teknologi pendidikan dalam pengajaran. Penggunaan gim edukasi dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Untuk penelitian delanjutnya terutama yang sejenis, disarankan untuk meneliti pengaruh penggunaan gim edukasi pada materi yang lain terhadap hasil belajar, minat, atau motivasi peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Ariansyah, A., Sugiarno, & Bistari. (2021). Mengatasi hambatan belajar dalam materi PLSV menggunakan desain didaktis dengan scaffolding. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 2.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.
- Febriani, S., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game edukasi matematika berbantuan RPG Maker MV materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Teori dan Riset Matematika*. <https://jurnal.unigal.ac.id/teorema/article/view/9936>
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan literatur: Game edukasi petualangan sebagai media pembelajaran matematika. *AUTOMATA*.
- Heriyanto, M. R. P., & Peni, N. R. N. (2024). Studi literatur: Implementasi game edukasi matematika dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7.
- Istiqomah, I., Sulistyowati, F., & Lestari, E. S. (2023). E-learning persamaan linear satu variabel berbasis web-Wix. *PRISMA*, 12(1), 83. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2638>
- Matondang, M. M., Setiya Rini, E. F., Putri, N. D., & Yolviansyah, F. (2020). Uji perbandingan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 2 dan XII MIPA 2 di SMA Negeri 1 Muaro Jambi. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 16(3), 218. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i3.15553>
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>
- Regeta, N. R., Nurilah, R. C. F., Sujadi, J. A., Khaerullah, M. I., & Karimah, S. (2023). Analisis butir soal pilihan ganda pada materi PLSV dan PTLVS siswa SMP Negeri 2 Wiradesa.
- Restuningsih, & Khabibah, S. (2021). Analisis kesalahan siswa dalam pemecahan soal cerita materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. *Jurnal Cartesian (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2078>
- Sinaga, R. (2023). Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika siswa. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.834>
- Soegiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh media pembelajaran gim edukasi berbasis construct terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.
- Yulia, Y., Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi gim edukasi matematika berbasis android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>