

## ABSTRAK

**Dwi Ratna Julianti: “Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Web* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Imun”** (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas XI SMAN 3 Purwakarta)

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal ketika proses pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan tidak menyenangkan sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *web* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem imun. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode *Quasi Eksperiment* dengan desain *non-equivalent control group*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi serta angket respon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis *web* berpengaruh positif pada hasil belajar siswa dan memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem imun. Hasil belajar menggunakan *game* edukasi berbasis *web* mendapatkan perolehan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,48 (sedang) dan pada kelas kontrol memiliki rata-rata *N-Gain* sebesar 0,32 (sedang). Keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa di kelas dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *web* memiliki hasil yang sangat baik. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *web* memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 72,13% dengan kriteria baik.

**Kata kunci:** *game* edukasi berbasis *web*, hasil belajar, sistem imun

## ABSTRACT

**Dwi Ratna Julianti:** *“The Effect of Using Web-Based Educational Games On Student Learning Outcomes on Immune System Material” (Quasi Experimental Research on XI Class at SMAN 3 Purwakarta)*

*This research is motivated by the use of learning media that is less than optimal when the learning process causes learning to be passive and unpleasant so that it can have an impact on student learning outcomes. The purpose of this study was to analyze the effect of using web-based educational games on student learning outcomes on immune system material. The method used in this research is the Quasi Experiment method with a non-equivalent control group. The research instruments used were pre-test and post-test, observation sheets and response questionnaires. The results showed that web-based educational games had a positive effect on improving student learning outcomes and had a major impact on improving student learning outcomes on immune system materials. The learning outcomes using web-based educational games shows moderate criteria with an average N-Gain of 0.48 (medium) and the control class has an average N-Gain of 0.32 (medium). The implementation of teacher and student activities in the classroom using web-based educational games has very good results. Student responses to learning using web-based educational games obtained an average value of 72.13% with good criteria.*

**Keywords:** *web-based educational games, learning outcomes, immune system*