

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME HAY DAY* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI SISWA KELAS X PADA MATERI ENERGI TERBARUKAN DI SMA PANGUDI LUHUR YOGYAKARTA

Mellania Anggi

Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta

2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Hay Day* terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas X pada materi Energi Terbarukan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta pada bulan April 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas X1 dan X2, masing – masing berjumlah 35 siswa. Kelas X1 merupakan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Game Hay Day*, sedangkan kelas X2 merupakan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri *pretest*, *posttest* dan angket motivasi belajar. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, sementara angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran *Game Hay Day* mengalami peningkatan pemahaman dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode ceramah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Hay Day* berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada materi Energi Terbarukan.

Kata Kunci: *Game Hay Day*, Pemahaman, Motivasi Belajar, Energi Terbarukan

ABSTRACT

***THE EFFECT OF HAY DAY GAME LEARNING MEDIA ON INCREASING
THE UNDERSTANDING AND MOTIVATION OF GRADE X STUDENTS ON
RENEWABLE ENERGI MATERIALS AT SMA PANGUDI LUHUR
YOGYAKARTA***

Mellania Anggi

Sanata Dharma University

Yogyakarta

2025

This study aims to determine the influence of the use of Hay Day Game learning media on increasing the understanding and learning motivation of grade X students on Renewable Energi material.

This research will be carried out at Pangudi Luhur High School Yogyakarta in April 2025. The subjects of the study were students of classes X1 and X2, each totaling 35 students. Class X1 is an experimental class that uses Hay Day Game learning media, while class X2 is a control class using the lecture method.

The instruments used in this study consisted of pre-test, post-test and learning motivation questionnaires. Pre-test and post-test are used to measure the improvement of student understanding, while questionnaires are used to measure the level of student motivation to learn after learning.

The results of the data analysis showed that there was a significant difference between the experimental class and the control class. Students who learned using Hay Day Game learning media experienced a higher increase in understanding and motivation to learn than students who learned by the lecture method. Thus, it can be concluded that the use of Hay Day Game learning media has a positive effect on increasing students' understanding and learning motivation on Renewable Energi materials.

Keywords: *Hay Day Games, Understanding, Learning Motivation, Renewable Energi*