

ABSTRAK

Afita Sari. 2021. Efektivitas Aplikasi *Etno-edugames* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dibimbing oleh Dr. Iwan Kurniawan, M.Pd. Dan Dr. Ida Yayu Nurul Hizqiyah, S.Pd., M.Pd

Pada abad 21 sekarang, permainan sondah kurang diminati oleh siswa dikarenakan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kebanyakan siswa lebih cenderung memilih memainkan permainan di *smartphone*. Sehingga bisa menyebabkan hasil belajar siswa yang menurun, dikarenakan terlalu senang dalam memainkan permainan yang ada di *smartphone* tersebut sehingga lupa kapan waktunya belajar dan mengerjakan tugas dari guru. Dengan begitu tujuan penelitian yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *etno-edugames*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *the non-equivalent group*. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes dan angket. Adapun hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 81,6 dan total *N-Gain* 17,16. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 66,8 dengan total *N-Gain* 11,06. Berdasarkan hasil analisis uji *t-test* diperoleh hasil *sig. 2-tailed* yaitu $0,000 < 0,05$, maka dengan begitu dapat diambil keputusan bahwa hipotesis penelitian H_a diterima yang berbunyi “Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol”. Adapun hasil analisis angket respon siswa terhadap aplikasi *etno-edugames* yang terdiri dari 10 (sepuluh) indikator pernyataan, pernyataan yang memperoleh presentase paling tinggi sebesar 85% dengan kategori sangat baik terdapat pada nomor 10 (sepuluh). Sedangkan pernyataan yang memperoleh presentase paling rendah yaitu 76% dengan kategori baik terdapat pada pernyataan angket nomor 9 (sembilan).

Kata Kunci : *Smartphone*, Aplikasi *Etno-edugames*, Permainan Sondah, Hasil Belajar