

RINGKESAN

Afita Sari. 2021. Aplikasi *Épéktipitas Ethno-edugame* Diawasa pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Siswa. ku Dr. Iwan Kurniawan, M.Pd. Sareng Dr. Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., M.Pd

Dina abad ka-21 ayeuna, kaulinan sondah kirang pikaresepeun pikeun siswa sabab dibarengan kamekaran élmu pangaweruh sareng téknologi, kaseueuran murid langkung resep maén game dina *telepon pinter*. Sangkan éta tiasa nyababkeun hasil diajar murid turun, kusabab aranjeunna resep pisan maén game dina *smartphone* janten aranjeunna hilap iraha waktuna diajar sareng ngalakukeun tugas ti guru. Ku kituna, tujuan panilitian nyaéta pikeun milarian paningkatan hasil diajar murid saatos nganggo aplikasi *étno-edugame*. Méthode panilitian anu digunakeun nyaéta *Ékspérimén Kuasi* kalayan desain panalungtikan *kelompok anu henteu sami*. Panilitian ieu ngagunakeun instrumén dina bentuk soal tés sareng angkét. Hasil tina panilitian dina kelas *ékspérimén* nampi hasil diajar murid kalayan nilai rata-rata 81.6 sareng total *N-Gain* 17.16. Sedengkeun hasil diajar siswa dina kelas kontrol kengingkeun nilai rata-rata 66,8 kalayan total *N Gain* 11,06. Dumasar kana hasil analisis, *t-test* hasilna diala *sig. 2-buntut* nyaéta $0,000 < 0,05$, janten tiasa dicindekkeun yén hipotesa panalungtikan H_a ditampi anu berbunyi "Aya bénten anu signifikan dina hasil diajar murid antara kelas *ékspérimén* sareng kelas kontrol". Hasil analisis angket réspon siswa kana aplikasi *étno-edugameskénging* diwangun ku 10 (sapuluh) indikator pernyataan, pernyataan anuperséntase pangluhurna 85% kalayan katégori anu saé pisan nyaéta nomer 10 (sapuluh). Sedengkeun pernyataan anu nampi persentase panghandapna nyaéta 76% kalayan kategori saé anu aya dina pernyataan angkét nomer 9 (salapan).

Kata kunci : *Smartphone*, Aplikasi *Ethno-edugame*, Kaulinan Sondah, Hasil Diajar