

ABSTRAK

Sylvia Afrilianti N. 2021. Efektivitas Aplikasi Etno-Edugames Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. Pembimbing satu: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing dua: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd

Motivasi menjadi salah satu pendorong siswa untuk memahami, menerima, dan mengaplikasikan materi pembelajaran, termasuk juga dengan pembelajaran biologi. Guna mengetahui dan mengukur motivasi belajar siswa melalui nilai belajar, penulis menggunakan aplikasi *Etno-edugames* yang menjadi dasar dalam penelitian, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas aplikasi *etno-edugames* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tentang materi sistem pencernaan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 SMA Angkasa Lanud Sulaiman. Sedangkan, desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan metode *quasy-experiment* melalui *pre-test* dan *post-test* sebanyak 25 butir soal untuk memperoleh data kuantitatif penguasaan materi setelah diberikan perlakuan. Angket juga digunakan dalam pengumpulan data kualitatif sebagai respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Etno-Edugames*. Hasil penelitian Uji T menunjukkan bahwa $\text{sig } 0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan pada motivasi setiap siswa. Hasil *N-gain* yang didapat, pada kelas eksperimen *N-gain* menunjukkan 0,57% sehingga masuk pada kriteria sedang lalu pada kelas kontrol *N-gain* menunjukkan 0,31% masuk pada kriteria sedang. Untuk hasil angket, mayoritas siswa memiliki respon positif terhadap penggunaan aplikasi *Etno-Edugames* dalam proses belajar. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Etno-edugames* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi siswa

Kata Kunci : Aplikasi Etno-Edugames, Sistem Pencernaan, Motivasi Siswa

ABSTRACT

Sylvia Afrilianti. 2021. The Effectiveness of Ethno-Edugames Application for Increasing the Students' Motivation. 1st Academic Supervisor: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. 2nd Academic Supervisor: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd

Motivation is one of the driving forces for students to understand, accept, and apply the learning materials, including learning biology. To discover and measure the students' learning motivation through learning scores, the author used the Ethno-Edugames application which became the basis of the research. This research aimed to explore the effectiveness of the use of Ethno-Edugames application to increase the students' motivation in learning the digestive system. The subjects of this study were grade 11th 2 and 11th 3 of the natural science classes at SMA Angkasa Lanud Sulaiman. Meanwhile, the research designs used in this study were qualitative and quantitative through quasi-experiment by conducting the pre-test and post-test with 25 items to obtain the quantitative data of the acquired materials after the treatment was given. The questionnaire was also used to gain the qualitative data of the students' responses toward the use of the Ethno-Edugames application. The result of the T-test showed that $\text{sig } 0,00 < 0,05$ so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. It could be proven that there were differences in each student's motivation. The result of N-gain for the experiment class indicated 0,57% and 0,31% for the control class so that both of the classes were in average criteria. Moreover, the result of the questionnaires showed the positive attitudes of the students toward the use of Ethno-Edugames application in the learning process. Therefore, it could be concluded that the use of Ethno-Edugames application was quite effective to increase the students' motivation.

Keywords: Ethno-Edugames application, digestive system, students' motivation

RINGKESAN

Sylvia Afrilianti N. 2021. *Éféktivitas Aplikasi Etno-Edugames Pikeun Ngaronjatkeun Motivasi Siswa. Panaséhat hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing dua : Fitri Aryanti, S.T., M.Pd*

Motivasi mangrupa salasahiji kakuatan pendorong siswa pikeun maham, narima, jeung ngalarapkeun matéri pangajaran, kaasup pangajaran biologi. Pikeun mikanyaho jeung ngukur motivasi diajar siswa ngaliwatan nilai diajar, panulis ngagunakeun aplikasi Etno-edugame anu jadi dadasar dina panalungtikan. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas XI IPA 2 jeung XI IPA 3 SMA Angkasa Lanud Sulaiman. Sedengkeun desain panalungtikan anu digunakeun nya éta kualitatif jeung kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén ngaliwatan pre-test jeung post-test tina 25 soal pikeun meunangkeun data kuantitatif ngawasa matéri sanggeus dibéré perlakuan. Angkét ogé digunakeun dina ngumpulkeun data kualitatif minangka respon siswa kana ngagunakeun aplikasi Ethno-Edugames. Hasil uji-T nuduhkeun $\text{sig } 0,00 < 0,05$ mangka H_0 ditolak jeung H_1 ditarima ku kituna aya bédana motivasi unggal siswa. Hasil tina N-gain anu dihasilkeun, di kelas ékspérimén N-gain némbongkeun 0,57% sahingga kaasup kana kriteria sedeng lajeng kelas kontrol N-gain némbongkeun 0,31% kaasup kana kriteria sedeng. Pikeun hasil angkét, seuseueurna siswa miboga réspon positif kana digunakeunana aplikasi Ethno-Edugames dina prosés pangajaran. Dumasar kana éta data, mangpaat anu signifikan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho éféktivitas ngagunakeun aplikasi diajar dina ngaronjatkeun motivasi siswa hususna dina mata pelajaran biologi. Tina data ieu bisa dicindekkeun yén pamakéan aplikasi Ethno-edugames cukup éféktif dina ngaronjatkeun motivasi siswa.

Kata Kunci: *Aplikasi Etno-Edugame, Sistem Pencernaan Motivasi Siswa*