

ABSTRAK

Fahrunnisa Adtiali. 2022. Efektivitas Aplikasi Ethno-EduGames Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas XII Materi Pertumbuhan dan Perkembangan di MAN 1 CIANJUR. Pembimbing satu : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing dua: Dr. Riandi, M.Si

Penguasaan konsep ialah bagaimana seorang siswa dapat meningkatkan kemahiran intelektualnya dan membantu dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya serta menimbulkan pembelajaran bermakna. Peneliti menggunakan aplikasi ethno-edugames sebagai metode pembelajaran yang bertujuan agar membandingkan peningkatan penguasaan konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek yang di pilih peneliti adalah kelas XII IPA 3 dan kelas XII IPA 4 di salah satu Madrasah Aliyah Kabupaten Cianjur. Sedangkan untuk Desain penelitian yang di gunakan peneliti ada dua yaitu yang pertama kuantitatif dengan metode on-equivalent Control Grup Design with *Pre-Test* and *Post-Test*. sebanyak 20 butir soal dan kualitatif berupa angket yang berguna untuk mengumpulkan hasil data respon siswa. Angket ini sendiri ada dua yaitu angket terhadap penguasaan konsep dan angket respon siswa terhadap penggunaan aplikasi ethno-edugames. Dari hasil perhitungan *N-Gain* kelas eksperimen memperoleh *N-Gain* persentase berupa kategori tinggi sebesar 30,55%, kategori sedang sebesar 50%, dan kategori rendah sebesar 19,45% sedangkan kelas kontrol memperoleh *N-Gain* berupa kategori Tinggi sebesar 19,44%, kategori sedang sebesar 47,22%, kategori rendah sebesar 33,34%. Pada analisis angket respon siswa terhadap aplikasi ini terdapat 3 indikator yaitu sebesar 77,40%, 77,70%, dan 78,00%. Sedangkan pada angket respon siswa terhadap penguasaan konsep ini terdapat 6 indikator yang di bagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 80%, 80%, 78,70%, 78%, 75%, 78%. Dan kelas kontrol sebesar 76%, 68,50%, 69,40%, 73%, 71,50%, 70%. Dapat disimpulkan respon siswa pada kelas eksperimen lebih meminati pembelajaran aplikasi ethno-edugames dan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan.

Kata kunci : Aplikasi Ethno-edugames, Pertumbuhan dan Perkembangan, Penguasaan Konsep