

ABSTRAK

Farha Khairunnisa. 2022. Efektivitas Aplikasi *Ethno-edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XII Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Pembimbing satu : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing dua : Dr. Riandi, M.Si.

Pada abad 21 ini penguasaan dalam menggunakan teknologi informasi dapat ditingkatkan melalui pembelajaran serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dan guru. Seiring perkembangan teknologi, *Game smartphone* sangat digemari oleh semua kalangan. Karena kecanduan akan *game smartphone* maka diperlukanlah *game* dalam pembelajaran guna memotivasi siswa dalam belajar. *Game* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, serta aktif dalam pembelajaran. Karena minat pada *game smartphone* lebih besar akibatnya permainan tradisional sudah jarang dimainkan, guna melestarikan permainan tradisional khususnya budaya Sunda maka dirancanglah aplikasi *game* android berbasis permainan oray-orayan yang disebut *ethno-edugames*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *quasi eksperiment* dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design with *Pre-Test* and *Post-Test*. Subjek penelitian yang dipilih yaitu dua kelas XII IPA disalah satu SMA di Kota Bandung. Data yang diperoleh berasal dari hasil penilaian aspek kognitif berupa *pre-test* dan *post-test* 25 soal *multiple choice*, serta data non-test berupa angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno - edugames* dan angket hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan N-Gain pada kelas eksperimen memiliki kategori tinggi 13,33% dan sedang 86,67%, pada kelas kontrol memiliki kategori tinggi 3,33%, sedang 80% dan rendah 16,67%. Pada angket hasil belajar siswa direspon baik oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* memiliki persentase 77,40%, 77,70%, 78% semua indikator memiliki kategori Sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *ethno-edugames* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Kata kunci: Efektivitas, Hasil Belajar, *Ethno-edugames*, *Pre-test*, *Post-test*