

RINGKESAN

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.

Dina abad 21, kamahéran ngagunakeun téknologi informasi bisa dironjatkeun ngaliwatan pangajaran jeung aplikasi dina kahirupan sapopoé, nya éta pikeun mekarkeun kaparigelan siswa jeung guru. Marengan ngembangkeun teknologi, kaulinan smartphome pohara populér kalayan sagala kalangan. Kusabab kacanduan kana kaulinan smartphome, kaulinan diperlukeun dina diajar pikeun ngamotivasi siswa dina diajar. Kaulinan ngajadikeun diajar leuwih senang, ngaronjatkeun hasil diajar, jeung aktip dina diajar. Kusabab minat anu leuwih gede kana kaulinan smartphome, balukarna kaulinan tradisional geus jarang dimaenkeun. Dina raraga ngalestarikeun kaulinan tradisional hususna budaya Sunda, dirancang hiji aplikasi kaulinan android dumasar kana kaulinan oray-orayan anu disebut ethno-edugames. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta desain panalungtikan kuasi ékspérimén kalawan Nonequivalent Control Group Design kalawan Pre-Test jeung Post-Test. Subjek panalungtikan anu dipilih nya éta dua siswa kelas XII IPA di salah sahiji SMA di Kota Bandung. Data anu dimeunangkeun tina hasil peniléyan aspék kognitif dina wangun pre-test jeung post-test 25 soal pilihan ganda, ogé data non-tés dina wangun angkét respon siswa kana aplikasi étnopendidikan jeung diajar siswa. Angkét hasil. Hasilna nuduhkeun gain N-Gain di kelas ékspérimén miboga katégori luhur 13,33% jeung sedeng 86,67%, di kelas kontrol miboga katégori luhur 3,33%, sedeng 80% jeung handap 16,67%. Dina angkét hasil diajar siswa, kelas ékspérimén jeung kelas kontrol ngaréspon kalawan hadé. Dina angkét réspon siswa kana aplikasi étno-edugame, proséntase nya éta 77,40%, 77,70%, 78%, sakabéh indikator miboga katégori alus pisan. Ku kituna bisa dicindekkeun yén pamakéan aplikasi étno-edugame éféktif dina ngaronjatkeun hasil diajar dina matéri tumuwuhna tumuwuhna mahluk hirup.

Konci: *Éféktivitas, Hasil Diajar, Étno-edugames, Pre-test, Post-test*