

ABSTRAK

Gina Asmul Husna. 2022. Efektifitas Aplikasi Ethno-Edugames Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem Di MA Darul Maarif. Pembimbing Satu : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing Dua : Dr. Riandi, M.Si

Hasil belajar ialah perubahan peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran (Eka & Hani. 2021) Hasil belajar diukur dengan menggunakan framework bloom. Penulis menggunakan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames* yang dijadikan dasar penelitian, Tujuan penelitian ini ialah mengetahui efektifitas penerapan aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan *oray - orayan* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa pada materi ekosistem. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X IPA 1 dan X IPA 2 salah satu sekolah MA di Kabupaten Bandung . Desain penelitian yang digunakan ialah Kualitatif untuk angket siswa, dan kuantitatif untuk analisis data dengan metode *quasy-experiment* atau eksperimen semu menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan diberikan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 25 soal untuk memperoleh data kuantitatif, juga diberikan 50 soal untuk kelas eksperimen menggunakan aplikasi *ethno-edugames*, serta diberikan angket respon siswa terhadap hasil belajar untuk kedua kelas dan angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* untuk kelas eksperimen. Hasil Penelitian Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* memiliki nilai $0,000 < 0,05$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames*. Hasil perhitungan *N-gain* kelas kontrol ialah 100% dengan kriteria rendah, sedangkan untuk kelas eksperimen perhitungan *N-gain* 5,2% kriteria tinggi, 68% kriteria sedang, dan 26% kriteria rendah. Hasil angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* dan angket respon siswa terhadap hasil belajar memiliki respon positif.

Kata Kunci : Aplikasi *ethno-edugame* , Ekosistem, Hasil Belajar