

ABSTRAK

Gina Asmul Husna. 2022. Éféktivitas Aplikasi Étno-Édugames Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Siswa Kelas X kana Matéri Ékosistem di MA Darul Maarif. Panaséhat Kahiji : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Panaséhat II : Dr. Riandi, M. Si

Hasil diajar nyaéta parobahan siswa sanggeus diajar (Eka & Hani. 2021) Hasil diajar diukur ngagunakeun kerangka mekar. Nu nulis ngagunakeun média pangajaran aplikasi étno-edugames anu dijadikeun dadasar dina panalungtikan. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho efektivitas penerapan aplikasi étno-edugames kalawan kaulinan oray-orayan pikeun ngaronjatkeun hasil diajar siswa kana matéri ékosistem. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas X IPA 1 jeung X IPA 2 salah sahiji sakola MA di Kabupatén Bandung. Desain panalungtikan anu digunakeun nya éta kualitatif pikeun angkét siswa, jeung kuantitatif pikeun analisis data ngagunakeun métode kuasi ékspérimén atawa kuasi ékspérimén ngagunakeun dua kelas, nya éta kelas kontrol jeung kelas ékspérimén, dibéré pre-test jeung post-test jumlahna 25 soal. pikeun meunangkeun data kuantitatif, kitu ogé 50 pertanyaan dibikeun pikeun kelas ékspérimén ngagunakeun aplikasi étno-edugame, kitu ogé angkét respon siswa kana hasil diajar boh kelas jeung angkét respon siswa pikeun aplikasi étno-edugame pikeun ékspérimén. kelas. Hasil uji Wilcoxon nunjukkeun yén nilai Asymp. Sig. (2-buntut) boga nilai $0,000 < 0,05$. saterusna H_0 ditolak jeung H_a ditarima ku kituna disebutkeun aya bédana hasil diajar siswa ngagunakeun aplikasi étno-edugame. Hasil itungan N-gain pikeun kelas kontrol 100% kalayan kriteria handap, sedengkeun pikeun kelas ékspérimén itungan N-gain 5,2% kriteria luhur, 68% kriteria sedeng, jeung 26% kriteria handap. Hasil angkét réspon siswa kana larapna étno-edugames jeung angkét réspon siswa kana hasil diajar miboga réspon anu positif.

Kecap Konci: Aplikasi étno-edugame, Ékosistem, Hasil Diajar