

ABSTRAK

Wanti Endah Pratiwi. 2022. Efektifitas Aplikasi Etno – *Edugames* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem. Pembimbing satu : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing dua : Dr.H. Riandi, M.Si.

Penguasaan konsep siswa siswa adalah salah satu pendorong bagi siswa agar memahami, menerima, dan mengaplikasikan materi pembelajaran, termasuk juga dalam pembelajaran biologi. Guna mengetahui dan mengukur penguasaan konsep melalui hasil dari penilaian belajar, penulis menggunakan aplikasi Etno – *edugames* yang menjadi dasar dalam penelitian yang dilakukan. Peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi efektifitas aplikasi etno – *edugames* dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa kelas x pada materi ekosistem. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 dan XMIPA 2 di SMA Pasundan Majalaya. Sedangkan, desain penelitian yang di gunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan metode *quasy – experiment* melalui *pre – test* dan *post – test* sebanyak 20 soal untuk memperoleh data kuantitatif penguasaan materi setelah di perlakuan. Dan juga menggunakan angket dalam pengumpulan data kualitatif sebagai respon siswa terhadap aplikasi etno – *edugames*. Dari hasil penelitian Uji T menunjukkan bahwa $\text{sig. } 0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 di terima sehingga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan pada penguasaan konsep siswa. Hasil *N – gain* yang di dapat, pada kelas eksperimen *N- gain* menunjukkan 0,74 sehingga masuk pada kriteria sedang lalu pada kelas control memperoleh *N – gain* menunjukkan 0,43 sehingga masuk pada kriteria sedang. Untuk hasil angket, mayoritas siswa memiliki respon yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi etno – *edugames* dalam proses belajar. Dari tada twrsebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan aplikasi etno – *edugames* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.

Kata Kunci : Aplikasi, Penguasaan Konsep