

RINGKESAN

Wanti Endah Pratiwi. 2022. Éféktivitas Aplikasi Étno – Édugames Pikeun Ngaronjatkeun Pangawasa Konsép Siswa Kelas X dina Matéri Ékosistem. Panaséhat hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Panaséhat dua : Dr.H. Riandi, M.Si.

Ngawasa konsép siswa mangrupa salasahiji pangdorong siswa pikeun maham, narima, jeung ngalarapkeun matéri pangajaran, kaasup dina pangajaran biologi. Sangkan mikanyaho jeung ngukur kamampuh konsép ngaliwatan hasil peniléyan diajar, panulis ngagunakeun aplikasi Ethno-edugames anu jadi dadasar dina panalungtikan anu dilaksanakeun. Panalungtik miboga tujuan pikeun mikanyaho efektivitas penerapan étno-edugames dina ngaronjatkeun ngawasa konsép siswa kelas X dina matéri ékosistem. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas X MIPA 1 jeung XMIPA 2 di SMA Pasundan Majalaya. Sedengkeun desain panalungtikan anu digunakeun nya éta kualitatif jeung kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén ngaliwatan pre-test jeung post-test saloba 20 soal pikeun meunangkeun data kuantitatif ngeunaan ngawasa matéri sanggeus diolah. Sarta ogé ngagunakeun angkét dina ngumpulkeun data kualitatif salaku respon siswa kana larapna étno-edugames. Tina hasil panalungtikan uji-T nuduhkeun yén sig. $0,00 < 0,05$ mangka H_0 ditolak jeung H_1 ditarima ku kituna disebutkeun aya bédana penguasaan konsép siswa. Hasil $N - gain$ diala, di kelas ékspérimén $N - gain$ nuduhkeun 0,74 jadi kaasup kana kritéria sedeng mangka di kelas kontrol $N - gain$ némbongkeun 0,43 jadi kaasup kana kritéria sedeng. Pikeun hasil angkét, seuseueurna siswa miboga réspón anu positif pisan kana ngagunakeun aplikasi étno-edugames dina prosés pangajaran. Tina ieu data, bisa dicindekkeun yén pamakéan aplikasi étno-edukasi téh cukup éféktif dina ngaronjatkeun ngawasa konsép siswa.

Kata Konci: Aplikasi, Ngawasa Konsép