

## ABSTRAK

**Rizka Putri Nur Azizah. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) untuk meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Pertama. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Fitri Aryanti, ST., M.Pd.**

Perkembangan teknologi informasi di abad 21 mengharuskan dunia pendidikan mengikuti perkembangan zaman dengan upaya melakukan sebuah inovasi yang positif seperti implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa sekolah menengah pertama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini yaitu siswa SMP kelas VIII sebanyak 31 siswa kelas eksperimen dan sebanyak 32 siswa kelas kontrol di salah satu sekolah menengah pertama negeri di Kota Bandung. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* kemampuan penguasaan konsep siswa, serta kuesioner respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) dan kuesioner penguasaan konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan konsep siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional dengan rata-rata *n-gain* kelas eksperimen 0,44 dan kelas kontrol 0,27. Respon yang diberikan oleh siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) pada umumnya siswa bersikap positif dengan menunjukkan sikap semangat, tidak mudah bosan, dan antusias. Dengan demikian, implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa sekolah menengah pertama.

**Kata Kunci :** Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan), Penguasaan Konsep, *Smartphone*

## **ABSTRACT**

**Rizka Putri Nur Azizah. 2023. *Implementation of Ethno-edugames (Bebentengan) Application to Enhance Student's Concept Mastery Ability in Junior High School. Supervisor I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II: Fitri Aryanti, ST., M.Pd.***

*The development of technology in 21<sup>st</sup> century makes us to catch up with it in terms of educational sector as we need to make innovations such as implementation of technology as the media of learning. In the line with that, the aim of this study is to find out the implementation of ethno-edugames (bebentengan) application to enhance student's concept mastery ability in junior high school. The method of this study is quasi-experiment with non-equivalent control group design. This study took 31 students from VIII grade in a junior high school in Bandung as sample for experimental group and 32 students in the same school and grade as sample for control group using the purposive sampling technique. To collect the data we conducted a student concept mastery ability test as pretest and posttest and also give them questionnaire about ethno-edugames (bebentengan) apps. The results of this study show that the enhancement of students concept mastery ability who have given ethno-edugames (bebentengan) for their learning is significantly higher than students who have given conventional learning with average score of n-gain of experimental group 0,44 and 0,27 for control group. The students gave positive responses and shown their encourage and enthusiasm in this learning with ethno-edugames (bebentengan) apps. Hence, the implementation of ethno-edugames (bebentengan) apps is considered as the method that can enhance students concept mastery ability in junior high school.*

**Keywords:** *Ethno-edugames (Bebentengan) apps, concept mastery, smartphone.*

## **RINGKESAN**

**Rizka Putri Nur Azizah. 2023. Implementasi Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Konsép Siswa Sekolah Menengah Pertama, Pangaping I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd., jeung Pangaping II: Fitri Aryanti, ST., M.Pd.**

Kamekaran téknologi informasi dina abad 21 merlukeun dunya atikan pikeun nyumponan perkembangan jaman ku cara nyieun inovasi-inovasi anu positip saperti impleméntasi média pangajaran berbasis teknologi. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho impleméntasi aplikasi étno-edugames (bebentengan) pikeun ngaronjatkeun kamahéran konsép siswa SMP. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta kuasi eksperimen kalawan Non-Equivalent Control Group Design. Sampel dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas VIII SMP 31 siswa kelas ékspérimén jeung 32 siswa kelas kontrol di salah sahiji sakolah menengah pertama negeri di Kota Bandung. Sampel dipilih ngagunakeun téhnik purposive sampling. Ngumpulkeun data dilaksanakeun ngaliwatan pretest jeung posttest kamampuh ngawasa konsép siswa, ogé angkét ngeunaan réson siswa kana larapna étno-edugames (bebentengan) jeung angkét ngawasa konsép siswa. Hasilna nuduhkeun yén ngaronjatna ngawasa konsép siswa di kelas ékspérimén anu narima pangajaran kalawan nerapkeun étno-edugames (bebentengan) leuwih luhur dibandingkeun jeung kelas kontrol anu narima pangajaran konvensional kalawan rata-rata  $n$ -gain 0,44 pikeun siswa kelas ékspérimén jeung 0,27 pikeun siswa kelas kontrol. Réson siswa kana ngagunakeun aplikasi étno-edugames (bebentengan) sacara umum, siswa positip ku cara némbongkeun sumanget, jeung teu gampang bosen. Ku kituna, dilaksanakeunana aplikasi étno-edugames (bebentengan) bisa ngaronjatkeun kamahéran konsép siswa SMP.

**Kata Kunci:** Aplikasi Etno-edugames (Bebentengan), Ngawasa Konsép, Smartphone