

ABSTRAK

Meilani Fitri. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Sistem Ekskresi. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

Pembelajaran yang diberikan pada suatu lembaga pendidikan harus dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas dan berpikir kritis siswa, serta sikap siswa saat belajar juga perlu diperhatikan. Pembelajaran yang dilakukan harus sesuai kondisi siswa dengan mengikuti perkembangan teknologi. Saat ini siswa tidak dapat dipisahkan dengan pemakaian *smartphone*, maka dari itu peneliti melakukan penelitian mengenai penggunaan *smartphone* melalui aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah implementasi aplikasi *ethno-edugames* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di salah satu SMP Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group*. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal *pre-test post-test* dan instrumen non-tes berupa kuesioner hasil belajar dan kuesioner respon siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini dua kelompok kelas VIII yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan penelitian diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan perolehan nilai *n-gain* pada kelas eksperimen 0,30 dan kelas kontrol 0,10. Berdasarkan hasil kuesioner hasil belajar nilai rata-rata persentase indikator pengetahuan materi, kedisiplinan ketika pembelajaran, penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, dan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan berdasarkan kuesioner respon siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata baik pada indikator pengoperasian aplikasi dan kelengkapan fitur serta sangat baik pada indikator *ethno-edugames* sebagai media pembelajaran dan daya tarik aplikasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada materi sistem ekskresi.

Kata Kunci: *Ethno-edugames*, Hasil Belajar, *Smartphone*