

RINGKESAN

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.

Pangajaran anu disayogikeun di hiji lembaga atikan kedah tiasa ngaronjatkeun pangaweruh, kréativitas jeung pamikiran kritis siswa, kitu deui sikep siswa nalika diajar ogé kedah diperhatikeun. Pangajaran anu dilaksanakeun kedah luyu jeung kaayaan siswa ku cara nuturkeun kamekaran téknologi. Kiwari siswa teu bisa leupas tina ngagunakeun hapé, ku kituna panalungtik ngayakeun panalungtikan ngeunaan pamakéan hapé ngaliwatan aplikasi étno-édugames dina pangajaran. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho tiasa atanapi henteu impleméntasi aplikasi étno-édugames pikeun mantuan ngaronjatkeun hasil diajar siswa di salah sahiji SMP di Bandung. Ieu panalungtikan dilaksanakeun ngagunakeun métode kuasi ékspérimén kalawan desain nonequivalent control group. Ulikan ieu ngagunakeun instrumén tés dina wangun soal pre-tést post-tést jeung instrumén non-tés dina wangun angkét hasil diajar jeung angkét réspon siswa. Sampel anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta dua kelompok kelas VIII, nyaéta kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Sanggeus dilaksanakeun panalungtikan, kapanggih yén kelas ékspérimén ngalaman kanaékan hasil diajar leuwih luhur batan kelas kontrol kalawan nilai *n-gain* kelas ékspérimén 0,30 jeung kelas kontrol 0,10. Dumasar kana hasil angkét hasil diajar rata-rata peunteun perséntase indikator pangaweruh matéri, disiplin waktos diajar, ngalarapkeun matéri dina kahirupan sapopoé, jeung ngaronjatna hasil diajar kelas ékspérimén leuwih luhur batan kelas kontrol jeung dumasar kana angkét réspon siswa kelas ékspérimén némbongkeun nilai rata-rata anu hadé dina indikator operasi aplikasi jeung kalengkapan fitur ogé alus pisan kana indikator étno-édugames salaku média pangajaran jeung daya tarik aplikasi, ku kituna bisa dicindekkeun yén palaksanaan aplikasi étno-édugames (bebentengan) bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa SMP dina materi sistem ékskrési.

Kecap Konci: Étno-édugames, Hasil Diajar, Smartphone