

## ABSTRAK

**Ugi Hermawati. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Fitri Aryanti, S.T. M.Pd.**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa perubahan pada setiap aspek kehidupan manusia, khususnya berdampak terhadap menurunnya eksistensi permainan tradisional dikarenakan generasi penerus bangsa lebih memilih untuk memainkan permainan yang ada pada *smartphone*. Hal ini dapat menyebabkan efek kecanduan sehingga berdampak juga terhadap menurunnya hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu diperlukannya strategi dan metode pembelajaran yang ditunjang oleh media pembelajaran. Berdasarkan solusi dari upaya tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*. Metode penelitian yang diterapkan yaitu *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Instrumen dalam penelitian ini berupa soal *pre-test* dan *post-test* serta kuesioner persepsi siswa. Penelitian ini menggunakan kelompok sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil penelitian ini yaitu memperoleh *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 12,51 dengan rata-rata nilai *pre-test* 46,07 dan *post-test* 69,79 sedangkan kelas kontrol memperoleh *N-Gain* sebesar 4,56 dengan rata-rata nilai *pre-test* 45,66 dan *post-test* 55,45. Berdasarkan hasil analisis uji *t-test* diperoleh hasil *sig. 2-tailed*  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis penelitian  $H_a$  diterima yang berbunyi “Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol”. Adapun hasil kuesioner persepsi siswa terhadap hasil belajar ataupun aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*, seluruhnya memperoleh persepsi siswa dengan persentase yang dikategorikan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa tertinggi diperoleh kelas eksperimen sehingga penelitian ini menunjukkan bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Ethno-edugames (Bebentengan)*, Hasil Belajar, Implementasi, Pembelajaran

## ABSTRACT

**Ugi Hermawati. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Fitri Aryanti, S.T. M.Pd.**

*The development of science and technology today has brought changes to every aspect of human life, especially having an impact on the decline of the existence of traditional games because the nation's next generation prefers to play games on smartphone. This can cause the effects of addiction so that it can also have an impact on decreasing student learning outcomes. One of the efforts that can be made to improve learning outcomes is the need for learning strategies and methods supported by learning media. Based on the solution of these efforts, this study aims to determine the improvement of student learning outcomes through the implementation of learning using the ethno-edugames application (bebentengan). the research method applied is quasi experiment with Nonequivalent Control Group design. the instruments in this study were pre-test and post-test questions as well as student perception questionnaires. This study used a sample group of experimental class and control class. The results of this study obtained N-Gain in the experimental class of 12,51 with an average pre-test score of 46,07 and post-test of 69,79 while the control class obtained N-Gain of 4,56 with an average pre-test value of 45,66 and post-test of 55,45. Based on the result of the t-test analysis, sig result are obtained 2-tailed  $0,000 < 0,05$  then it can be decided that the research hypothesis  $H_a$  accepted which reads "There is a significant difference in student learning outcomes between the experimental class and the control class". The results of the questionnaire on student perceptions of learning outcomes or the applications of ethno-edugames (bebentengan), all obtained student perceptions with a percentage that was categorized as good. So it can be concluded that there is an increase in the highest student learning outcomes obtained by the experimental class so that this study shows how the implementation of the ethno-edugames application (bebentengan) can improve the learning outcomes of elementary school level student.*

**Keywords:** *Ethno-edugames (Bebentengan), Learning Outcomes, Implementation, Learning*

## RINGKESAN

**Ugi Hermawati. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Fitri Aryanti, S.T. M.Pd.**

Kamajuan élmu pangaweruh jeung téknologi ayeuna geus mawa parobahan dina unggal aspék kahirupan manusa, utamana dampak kana turunna ayana kaulinan tradisional sabab generasi saterusna bangsa leuwih resep maén game dina *smartphone*. Ieu bisa nimbulkeun pangaruh adiktif ku kituna ogé bisa mangaruhan kana turunna hasil diajar siswa. Salasahiji tarékah anu bisa dilaksanakeun pikeun ngaronjatkeun hasil diajar nyaéta perluna stratégi jeung métode pangajaran anu dirojong ku média pangajaran. Dumasar kana solusi tina tarékah ieu, ieu panalungtikan anu digunakeun nya éta *quasi experiment* sareng desain *Nonequivalent Control Group*. Instrumén dina ieu panalungtikan nya éta soal *pre-test* jeung *post-test* ogé angkét persépsi siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun sampel kelompok kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Hasil tina ieu panalungtikan nya éta meunangkeun *N-Gain* di kelas ékspérimén 12,51 kalawan rata-rata *pre-test* 46,07 jeung *post-test* 69,79 sedengkeun kelas kontrol meunang *N-Gain* 4,56 kalawan rata-rata nilai *pratés* 45,66 jeung *postés* 55,45. Dumasar kana hasil analisis uji *t*, *sig. 2-tailed*  $0,000 < 0,05$  bisa dicindekkeun yén hipotésis panalungtikan  $H_a$  ditarima nya éta “Aya béda anu signifikan dina ngaronjatkeun hasil diajar siswa antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol”. Sedengkeun pikeun hasil angkét persépsi siswa kana hasil diajar atawa aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*, sakabéhna meunangkeun persepsi siswa kalawan proséntasi anu katégori alus. Ku kituna bisa dicindekkeun yén ngaronjatna hasil diajar siswa anu pangluhurna dimeunangkeun ku kelas ékspérimén, ku kituna ieu panalungtikan nembongkeun kumaha impleméntasi aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa di tingkat sakola dasar.

**Kata Kunci :** Diajar, Implementasi, Hasil Diajar, *Ethno-edugames (bebentengan)*