

ABSTRAK

Putri Syarifa, 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas, Dibimbing oleh Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd., dan Dr. Riandi, M.Si.

Pada era *society* 5.0 teknologi sangat berpengaruh pada proses pendidikan sehingga pada proses pembelajaran harus menerapkan pemanfaatan teknologi yang semakin diperbarui. Teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan kolaborasi yang lebih baik antara pendidik, siswa, dan perangkat sekolah, maka dari itu peneliti melakukan penelitian penerapan aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui apakah implementasi aplikasi *ethno-edugames* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi konsep animalia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eksperiment* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*, Sampel penelitian ini yaitu siswa SMA kelas X sebanyak 30 siswa untuk kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol di salah satu sekolah menengah atas swasta di kota Bandung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat tes objektif berupa *pre-test* dan *post-test*, dan non-tes berupa kuesioner respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* dan kuesioner hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajarannya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang pembelajarannya secara konvensional, dengan memperoleh nilai rata-rata *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,63 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,41. Berdasarkan kuesioner respon siswa terhadap pembelajaran persentase rata-rata indikator pada pengetahuan materi pembelajaran, ketertarikan siswa, penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta persentase indikator kuesioner terhadap aplikasi *ethno-edugames* yang meliputi tampilan aplikasi, akses, dan penilaian media pembelajaran memiliki respon yang positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada konsep animalia.

Kata kunci: aplikasi *ethno-edugames*, hasil belajar siswa, mata pelajaran biologi

ABSTRACT

Putri Syarifa, 2023. Implementation of Ethno-edugame Applications to Improve Biology Learning Outcomes for High School Students. Supervised by Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd., and Dr. Riandi, M.Si.

In the era of society 5.0, technology is very influential in the educational process so that the learning process must apply the use of increasingly updated technology. Educational technology is a system that is used to improve learning and improve better collaboration between educators, students, and school officials, therefore researchers conducted research on the application of ethno-educational applications in learning. The aim is to find out whether the implementation of the ethno-edugames application can help improve student learning outcomes in animalia concept biology subject. The method used in this study was quasi-experimental, with a non-equivalent control group design. The sample for this research was high school students in class X as many as 30 students for the experimental class and 30 students for the control class at one of the private high schools in the city of Bandung. Data collection techniques in this study included objective tests in the form of pre-test and post-test, and non-tests in the form of student response questionnaires to the application of ethno-edugames and learning outcomes questionnaires. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the experimental class that used the ethno-educational application in learning higher than the control class whose learning was conventional. by obtaining an average n-gain value in the experimental class of 0.63 while in the control class of 0.41. Based on the student response questionnaire to the learning outcomes the average percentage of indicators on knowledge of learning material, student interest, application in everyday life, and increased learning outcomes in the experimental class is higher than the control class, as well as the percentage of questionnaire indicators for ethno-educational applications which include application appearance, access, and assessment of learning media that have a positive response. So it can be concluded that the implementation of the ethno-edugames application can improve high school student learning outcomes on the animalia concept.

Keywords: *ethno-edugames application, student learning outcomes, biology subject*

RINGKESAN

Putri Syarif, 2023. Palaksanaan Aplikasi Etno-edugames Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Biologi Pikeun Siswa SMA. Dituntun ku Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd., sareng Dr. Riandi, M.Si.

Dina jaman masarakat 5.0, téknologi kacida gedé pangaruhna dina prosés atikan ku kituna prosés diajar kudu ngalarapkeun pamakéan téknologi anu beuki diropéa. Téknologi atikan mangrupa sistem anu digunakeun pikeun ngaronjatkeun pangajaran jeung ngaronjatkeun gawé bareng anu hadé antara pendidik, siswa, jeung pjabat sakola, ku kituna panalungtik ngayakeun panalungtikan ngeunaan larapna aplikasi étno-edugames dina pangajaran. Tujuanana pikeun mikanyaho naha palaksanaan aplikasi étno-edugames bisa mantuan ngaronjatkeun hasil diajar siswa dina mata pelajaran biologi konsép animalia. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta desain panalungtikan kuasi ékspérimén kalawan desain non-equivalent control group design. Sampel dina ieu panalungtikan nya éta siswa SMA kelas X saloba 30 siswa pikeun kelas ékspérimén jeung 30 siswa pikeun kelas kontrol di salah sahiji SMA swasta di Kota Bandung. Téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan ngawengku tés obyéktif dina wangun pre-test jeung post-test, jeung non-tés dina wangun angkét réson siswa kana larapna angkét étno-edugames jeung angkét hasil diajar. Hasilna nuduhkeun yén aya paningkatan hasil diajar siswa di kelas ékspérimén anu ngagunakeun aplikasi étno-edugames dina diajarna leuwih luhur batan kelas kontrol anu diajarna konvensional, ku cara meunangkeun nilai rata-rata n-gain di kelas ékspérimén 0,63 sedengkeun dina kelas kontrol 0,41. Dumasar kana angkét réson siswa pikeun diajar rata-rata persentase indikator kana pangaweruh matéri pangajaran, minat siswa, larapna dina kahirupan sapopoé, jeung ngaronjatna hasil diajar di kelas ékspérimén leuwih luhur batan kelas kontrol, ogé persentase indikator angkét pikeun aplikasi étno-edugames anu ngawengku tampilan aplikasi, aksés, jeung penilaian média pangajaran anu miboga réson positif, ku kituna bisa dicindekkeun yén impleméntasi aplikasi étno-edugames bisa ngaronjatkeun hasil diajar biologi siswa SMA dina konsép animalia.

Kecap konci: *aplikasi étno-edugames, hasil diajar siswa, mata pelajaran biologi*