

## ABSTRAK

**Aniqi Salsabila Nauba, 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Pertama. Pembimbing satu: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. dan pembimbing dua: Fitri Ariyanti, ST. M.Pd.**

Kemajuan teknologi yang berdampingan dengan pembawaan transformasi digital telah meningkatkan mutu pendidikan, serta menjadi peluang menciptakan sebuah inovasi pembelajaran, salah satunya yaitu membuat aplikasi *ethno-edugames* yang berisikan permainan tradisional (*bebentengan*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasy Experiment* dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Grup Design*. Subjek penelitian terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 36 siswa dan kelas kontrol sebanyak 34 siswa yang dilakukan disekolah menengah pertama di Kabupaten Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest* dan angket respon siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan nilai rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 51,86 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 81,33 dengan perolehan nilai *n-gain* sebesar 0,61 termasuk kategori sedang. Selanjutnya untuk rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 58 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 74 dengan perolehan nilai *n-gain* sebesar 0,33 termasuk kategori rendah. Lalu berdasarkan hasil angket respon siswa, secara umum siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa sekolah menengah pertama.

**Kata kunci :** *Ethno-edugames*, penguasaan konsep siswa, sistem ekskresi.

## **ABSTRACT**

***Aniqi Salsabila Nauba, 2023. Implementation of Ethno-edugames (Bebentengan) Application to Improve Mastery of Concepts of Junior High School Students. Supervisor one: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. and Supervisor two: Fitri Ariyanti, ST. M.Pd.***

*Technological advances side by side with the carrying of digital transformation have improved the quality of education, as well as being an opportunity to create a learning innovation, one of which is making ethno-edugames applications containing traditional games (Bebentengan). This study aims to determine the increase in students' mastery of concepts by using ethno-edugames (Bebentengan) applications. The research method used is the Quasy Experiment method with a Non-equivalent Control Group Design research design. The subjects of the study were two classes, namely an experimental class of 36 students and a control class of 34 students conducted in junior high schools in Bandung Regency. The research instruments used were pretest-posttest and student response questionnaires. The results of the research that have been carried out obtained the average value of the experimental class pretest score is 51.86 and the average posttest score of the experimental class is 81.33 with an n-gain value of 0.61 including the medium category. Furthermore, the average pretest score of the control class was 58 and the average posttest score of the control class was 74 with an n-gain value of 0.33 including the low category. Then based on the results of the student response questionnaire, in general, students gave a positive response to the use of the ethno-edugames application (Bebentengan). Based on the results obtained, it can be concluded that the use of ethno-edugames (Bebentengan) applications can improve the mastery of concepts of junior high school students.*

***Keywords:*** Ethno-edugames, mastery of student concepts, excretory system.

## **RINGKESAN**

**Aniqi Salsabila Nauba, 2023. Implementasi Aplikasi Ethno-edugames (Bébénténgan) pikeun ngaronjatkeun Penguasaan Konsép Siswa Sekolah Menengah Pertama. Pitunjuk hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. sareung pitunjuk dua: Fitri Ariyanti, ST. M.Pd.**

*Kamajuan téknologi anu paréndéng jeung pembawaan transformasi digital geus bisa ngaronjatkeun mutu Pendidikan, sarta jadi kasempetan pikeun nyiptakeun hiji inovasi pembelajaran, salah sahijina nyaéta nyieun aplikasi ethno-édugames anu eusina ngeunaan kaulinan tradisional (bébénténgan). Ieu panalungtikan boga tujuan pikeun mikanyaho ngaronjatna penguasaan konsép siswa ku ngagunakeun aplikasi éthno-édugames (bébénténgan). Méthode panalungtikan nu digunakeun nyaéta méthode Quasy Experiment kalawan disain panalungtikan Non-equivalent Control Grup Design. Subjék panalungtikan aya dua kelas nyaéta kelas ékspérimén anu lobana 36 siswa jeung kelas kontrol anu lobana 34 siswa anu dilakukeun di sekolah menengah pertama di Kabupatén Bandung. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nyaéta pretest-posttest jeung angkétt réson siswa. Hasil panalungtikan anu geus dilakukeun ngahasilkeun nilai rata-rata nilai pretest kelas ékspérimén nyaéta 51,86 jeung rata-rata nilai posttest kelas ékspérimén nyaéta 81,33 kalawan ngahasilkeun nilai n-gain 0,61 kaasup kana katagori sedang (meueusan). Salajeungna pikeun rata-rata nilai pretest kelas kontrol nyaéta 58 jeung rata-rata nilai posttest kelas kontrol nyaéta 74 kalawan ngahasilkeun nilai n-gain 0,33 kaasup kana katagori rendah (handap). Saterusna dumasar kana hasil angkétt réson siswa, sacara umum siswa méré réson positif kana ngagunakeun aplikasi éthno-édugames (bébénténgan). Dumasar kana hasil anu dicokot bisa dicindekkeun yén ngagunakeun aplikasi éthno-édugames (bébénténgan) bisa ngaronjatkeun penguasaan konsép siswa sekolah menengah pertama.*

**Kecap konci :** *Ethno-edugames, penguasaan konsep siswa, sistem ekskresi.*