

ABSTRAK

Meiriska Fitriawatty Sulaeman. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Ekosistem. Pembimbing I : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing II : Dr. Riandi, M.Si.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkat pengetahuan berupa pemahaman materi yang dicapai siswa sesudah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*. Partisipan dalam penelitian menggunakan sebanyak 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group* menggunakan 25 soal *pre-test* dan 25 soal *post-test* serta angket respon siswa. Hasil perhitungan rata-rata nilai *N-Gain* siswa kelas eksperimen sebesar 0,78 dengan kategori tinggi yang lebih baik dibandingkan siswa kelas kontrol sebesar 0,63 dengan kategori sedang. Pada hasil angket respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* sebagai media pembelajaran, siswa menunjukkan respon yang positif. Berdasarkan data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada materi ekosistem di SMA Pasundan 1 Bandung.

Kata Kunci : Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)*, Hasil Belajar, Ekosistem

ABSTRACT

Meiriska Fitriawatty Sulaeman. 2023. *Implementation Of Ethno-Edugames (Bebentengan) Application To Improve High School Students Learning Outcomes On Ecosystem Material. Advisor I : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Advisor II : Dr. Riandi, M.Si.*

Learning outcomes are changes in the level of knowledge in the form of material understanding achieved by students after learning activities are carried out. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes in ecosystem material by using ethno-edugames (bebentengan) learning media. Participants in the study used 30 experimental class students and 30 control class students. The method used was a quasi experiment with a non-equivalent control group design using 25 pre-test questions and 25 post-test questions and student response questionnaires. The results of the calculation of the average N-Gain value for experimental class students were 0.78 in the high category which was better than control class students of 0.63 in the medium category. In the results of the student response questionnaire to the use of the ethno-edugames application (bebentengan) as a learning medium, students showed a positive response. Based on these data, it can be concluded that the use of ethno-edugames applications (bebentengan) as learning media can improve class X student learning outcomes in ecosystem material at SMA Pasundan 1 Bandung.

Keywords : *Ethno-Edugames (Bebentengan) application, Learning Outcomes, Ecosystems*

RINGKESAN

Meiriska Fitriawatty Sulaeman. 2023. *Implementasi Aplikasi Ethno-Edugames (Bebentengan) Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Siswa SMA dina Matéri Ékosistem. Panaséhat I : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Panaséhat II : Dr. Riandi, M.Si.*

Hasil diajar nyaéta parobahan tingkat pangaweruh dina wangun pamahaman materi anu dihontal ku siswa sanggeus kagiatan diajar dilaksanakeun. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho ngaronjatna hasil diajar siswa dina matéri ékosistem ku cara ngagunakeun média pangajaran étno-edugames (bebentengan). Pamilon dina pangajaran ngagunakeun 30 siswa kelas ékspérimén jeung 30 siswa kelas kontrol. Méthode anu digunakeun nya éta kuasi ékspérimén kalawan desain non-equivalent control group design ngagunakeun 25 soal pre-test jeung 25 post-test jeung angket respon siswa. Hasil itungan rata-rata nilai N-Gain pikeun siswa kelas ékspérimén nya éta 0,78 dina kategori luhur anu leuwih alus batan siswa kelas kontrol 0,63 dina kategori sedeng. Dina hasil angkét réspon siswa kana ngagunakeun aplikasi étno-edugames (bebentengan) salaku média pangajaran, siswa némbongkeun réspon anu positif. Dumasar kana éta data, bisa dicindekkeun yén ngagunakeun aplikasi étno-edugames (bebentengan) salaku média pangajaran bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa kelas X dina matéri ékosistem di SMA Pasundan 1 Bandung.

Kata Kunci : *Aplikasi Étno-Edugames (Bebentengan), Hasil Diajar, Ékosistem*