

ABSTRAK

Ghea Putri Shaleha. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* (Bebentengan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Cimahi Mandiri 2. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Riandi, M.Si.

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang kemudian dijadikan ukuran keberhasilan dalam suatu metode pembelajaran yang guru terapkan. Dengan begitu tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Cimahi Mandiri 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan desain *Non-equivalent Control Group Design with pre-test and post-test*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal test dan angket respon siswa. Terdapat dua sample dalam penelitian ini dengan jumlah siswa masing-masing kelas 25 siswa yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata *N-gain* 0,69 (sedang) pada kelas eksperimen, sedangkan nilai rata-rata *N-gain* 0,28 (rendah) pada kelas kontrol. Selanjutnya melihat hasil angket respon siswa didapatkan hasil yang positif dan rata-rata persentase sebesar 81,9% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* bebentengan lebih baik. Adapun hasil angket siswa yang dapat dikatakan sangat baik untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames* bebentengan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Ethno-Edugames*; Hasil Belajar; Organ Gerak

ABSTRACT

Ghea Putri Shaleha. 2023. *Implementation of the Ethno-Edugames Application (Bebentengan) to Improve Student Learning Outcomes at SDN Cimahi Mandiri 2. Supervisor I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Supervisor II: Dr. Riandi, M.Si.*

Learning outcomes are the final results which are then used as a measure of success in a learning method that the teacher applies. Thus the purpose of the researchers conducting this research was to find out that the implementation of the ethno-edugames (bebentengan) application could improve student learning outcomes at SDN Cimahi Mandiri 2. The method used in this research was quasi-experimental with a Non-equivalent Control Group Design with pre-test and post-test. The instruments used in this study were test questions and student response questionnaires. There were two samples in this study with the number of students in each class of 25 students, namely the experimental class and the control class. The results obtained in this study were the average N-gain value of 0.69 (moderate) in the experimental class, while the average N-gain value was 0.28 (low) in the control class. Furthermore, looking at the results of the student response questionnaire, positive results were obtained and the average percentage was 81.9% (very good). It can be concluded that the increase in student learning outcomes in the experimental class that was given the learning treatment using the ethno-educational application was better. As for the results of the student questionnaire which can be said to be very good for learning using the Bebentengan Ethno-edugames application to improve student learning outcomes.

Keywords: *Ethno-Edugames; Learning outcomes; Movement Organs*

RINGKESAN

Ghea Putri Shaleha. 2023. Implementasi Aplikasi Ethno-Edugames (Bebentengan) Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Siswa di SDN Cimahi Mandiri 2. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing II: Drs. Riandi, M.Si.

Hasil diajar mangrupa hasil ahir anu saterusna dijadikeun ukuran kasuksesan dina métode pangajaran anu diterapkeun ku guru. Ku kituna, tujuan panalungtik ngalaksanakeun ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho yén impleméntasi aplikasi étno-edugames (bebentengan) bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa di SDN Cimahi Mandiri 2. Métode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta kuasi ékspérimén kalawan Non- Desain Kelompok Kontrol sasaruana kalawan pre-test jeung post-test. Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta soal tés jeung angkét réspon siswa. Aya dua sampel dina ieu panalungtikan kalayan jumlah siswa unggal kelas 25 siswa, nya éta kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Hasil tina ieu panalungtikan nya éta rata-rata nilai N-gain 0,69 (sedeng) di kelas ékspérimén, sedengkeun rata-rata nilai N-gain 0,28 (rendah) di kelas kontrol. Satuluyna ditilik tina hasil angkét réspon siswa, hasilna positif sarta rata-rata perséntase 81,9% (saé pisan). Bisa dicindekkeun yén ngaronjatna hasil diajar siswa di kelas ékspérimén anu dibéré perlakuan diajar ngagunakeun aplikasi étno-edukasi leuwih hadé. Sedengkeun pikeun hasil kuesioner siswa anu bisa disebutkeun alus pisan pikeun diajar ngagunakeun aplikasi Bebentengan Ethno-edugames pikeun ngaronjatkeun hasil diajar siswa.

Konci: *Ethno-Edugames; Hasil diajar; Organ Gerakan*