

## ABSTRAK

**Fadilla Anandya Ramadhanty. 2023. Implementasi Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. pembimbing II: Dr. Riandi, M.Si**

Perkembangan teknologi sangat pesat, sehingga bidang pendidikan harus mengikuti kemajuan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu aplikasi berbasis android dengan melibatkan permainan edukasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi *ethno-edugames* yang melibatkan permainan *bebentengan* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperiment dengan desain *non equivalent Control Group Design*. Subjek yang digunakan oleh penelitian ini yaitu kelas VIII di SMPN 35 Bandung. Data yang didapatkan berasal dari hasil penelitian dengan soal *pre-test* dan *post-test* 25 soal pilihan ganda, soal *non-test* berupa angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames*. Berdasarkan perhitungan N-Gain penggunaan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi. Pada angket siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* memiliki kategori sangat baik pada setiap indikator. Hasil angket respon siswa terhadap aplikasi *Ethno-edugames (bebentengan)* memiliki respon yang positif pada hasil belajar dengan materi sistem ekskresi. Manfaat dari penelitian ini yaitu meminimalisir tingkat kejenuhan siswa dalam belajar serta melestarikan permainan tradisional dalam bidang pendidikan dan dapat memberikan metode belajar terbaru yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi tetapi tidak menghilangkan unsur kebudayaan di Indonesia

**Kata Kunci : Teknologi, Ethno-edugames, Hasil belajar, Sistem Ekskresi.**

## ABSTRACK

**Fadilla Anandya Ramadhanty. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. pembimbing II: Dr. Riandi, M.Si**

*Technological developments are very rapid, so that the education sector must keep up with technological advances. One of the technologies that can be used in learning is an Android-based application involving educational games. The purpose of this study is to use ethno-edugames applications that involve playing fortifications to improve learning outcomes for junior high school students. The method used in this study is a quasi-experimental design with a non-equivalent Control Group Design. The subjects used in this study were class VIII at SMPN 35 Bandung. The data obtained came from the results of the study with pre-test and post-test questions of 25 multiple choice questions, non-test questions in the form of questionnaires on student responses to the ethno-edugames application. Based on N-Gain calculations, the use of the Ethno-edugames application (Bebentengan) can improve student learning outcomes in excretory system material. In the student questionnaire on the application of ethno-educational games, it has a very good category on each indicator. The results of the student response questionnaire to the application of Ethno-edugames (bebentengan) have a positive response to learning outcomes with excretory system material. The benefits of this research are minimizing the level of student saturation in learning and preserving traditional games in the field of education and being able to provide the latest creative and innovative learning methods using technology but not eliminating cultural elements in Indonesia.*

**Keywords: Technology, Ethno-edugames, Learning Outcomes, Excretory System.**

## RINGKÉSAN

**Fadilla Anandya Ramadhanty. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. pembimbing II: Dr. Riandi, M.Si**

*Kamajuan téhnologis kacida gancangna, ku kituna séktor atikan kudu saluyu jeung kamajuan téhnologis. Salah sahiji téknologi anu bisa digunakeun dina pangajaran nyaéta aplikasi berbasis Android anu ngalibetkeun kaulinan atikan. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta ngagunakeun aplikasi etno-edugames anu ngalibetkeun maén benteng pikeun ngaronjatkeun hasil diajar siswa SMP. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta méthode kuasi ékspérimén kalawan Desain Kelompok Kontrol non-sarua. Subjek anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta kelas VIII di SMPN 35 Bandung. Data anu dimeunangkeun tina hasil panalungtikan nyaéta soal pre-test jeung post-test 25 soal pilihan ganda, soal non-tés dina wangun kuesioner tanggapan siswa kana aplikasi étno-edugames. Dumasar kana itungan N-Gain, ngagunakeun aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa dina matéri sistem ékskrési. Dina angkétt siswa ngeunaan larapna kaulinan étno-edukasi miboga katégori anu alus pisan dina unggal indikator. Hasil angkétt réson siswa kana larapna Étno-edugames (bebentengan) miboga réson positif kana hasil diajar kalawan matéri sistem ékskrési. Mangpaat tina ieu panalungtikan nya éta ngaminimalkeun tingkat jenuh siswa dina diajar jeung ngalestarikeun kaulinan tradisional dina widang atikan sarta bisa méré méthode pangajaran kréatif jeung inovatif panganyarna ngagunakeun téknologi tapi henteu ngaleungitkeun unsur budaya di Indonésia.*

***Kecap Konci: Téknologi, Étno-edugames, Hasil Diajar, Sistem Ékskrési.***