

## ABSTRAK

**Windia Yuningsih, 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA Pada Materi Sistem Reproduksi. Pembimbing I : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing II : Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

Penguasaan konsep merupakan istilah yang mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami konsep meningkat setelah mereka mengikuti latihan pembelajaran, agar siswa dapat memahami, menerima dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Mengukur dan mengetahui penguasaan konsep siswa melalui hasil dari penilaian belajar, penulis menggunakan aplikasi *ethno-edugames* yang menjadi dasar dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dalam permainan bebentengan untuk meningkatkan penguasaan konsep belajar siswa. Subjek alam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Mipa 4 dan XI Mipa 6 di SMA Pasundan 1 Bandung. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode *quasy eksperimen* melalui *pretest* dan *posttest* sebanyak 25 soal untuk memperoleh data kuantitatif penguasaan materi setelah diberi perlakuan. Dan juga menggunakan angket dalam pengumpulan data kuantitatif sebagai respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,75 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 0,45. Dari data tersebut dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *ethno-edugames* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa.

**Kata Kunci : *Ethno edugames*, Penguasaan Konsep**

## **ABSTRACT**

***Windia Yuningsih, 2023. Implementation of Ethno-edugames Application (Bebentengan) to Enhance High School Students' Concept Mastery on the Reproductive system material. Advisor One I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Advisor two II: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.***

*Concept mastery refers to the students' ability to understand concepts, which improves after they participate in learning exercises, allowing them to comprehend, accept, and apply the learning materials. To measure and assess students' concept mastery, the author used the ethno-edugames application as the basis for the conducted research. The study aims to investigate the implementation of the ethno-edugames application in the "bebentengan" game to enhance students' concept mastery.*

*The subjects of this research were students from class XI Mipa 4 and XI Mipa 6 at SMA Pasundan 1 Bandung. The research design employed was quantitative with a quasi-experimental method, using pretest and posttest with 25 questions to obtain quantitative data on the mastery of the subject matter after treatment. Additionally, a questionnaire was used to gather quantitative data as students' responses to the ethno-edugames application.*

*The research results indicated that the N-gain score in the experimental class was higher at 0.75, while in the control class, it was 0.45. From these data, it can be concluded that the use of the ethno-edugames application is more effective in improving students' concept mastery.*

***Keywords: Ethno-edugames, Concept Mastery.***

## **RINGKESAN**

**Judul:** Windia Yuningsih, 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) Pikeun Ngahasilkeun Penguasaan Konsép Siswa SMA dina Matéri Sistem Réproduksi. Pamimpin I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pamimpin II: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

*Penguasaan konsep nyaéta istilah nu mésér ka kéwén ngadengekeun kébolehan siswa pikeun ngarti konsép anu nambahan saatos mere ngarobih latihan dina pamayaran, supaya siswa tiasa ngarti, nyerap, saréng menerapkeun matéri pamayaran. Pikeun ngukur jeung nyarioskeun penguasaan konsép siswa leuwih hususna hasil évaluasi pamajaran, panulis ngagunakeun aplikasi ethno-edugames nu jadi dasar dina panalungtikan anu dilaksanakeun. Panalungtikan ieu tujuanana pikeun ngalakukeun implementasi pamakéan aplikasi ethno-edugames dina permainan "Bebentengan" pikeun ngahasilkeun penguasaan konsep pamayaran siswa. Subyékat alam panalungtikan ieu nyaéta siswa kelas XI Mipa 4 sareng XI Mipa 6 di SMA Pasundan 1 Bandung.*

*Rancangan anu digunakeun dina panalungtikan ieu nyaéta kuantitatif jeung méthode quasy éksperimen ngalaksanakeun prétes jeung posstes, anu aya 25 soal, pikeun ngadapetkeun data kuantitatif penguasaan materi saatos dirobihkeun perlakuan. Sanajan ogé ngagunakeun angket pikeun ngumpulkeun data kuantitatif minangka tanggapan siswa ka aplikasi ethno-edugames. Hasil panalungtikan ieu nunjukkeun yén skor N-gain dina kelas éksperimen leuwih luhur, nu nyaéta 0,75, sahingga kelas kontrol nu 0,45. Tina data ieu, bisa disimpulkeun yén pamakéan aplikasi ethno-edugames leuwih efektif pikeun ngahasilkeun penguasaan konsep siswa.*

**Ngandika Kunci:** *Ethno edugames, Penguasaan Konsep*