

## ABSTRAK

**Melani Wahyudi, 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* (Bebentengan) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar. Pembimbing satu : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. dan Pembimbing dua : Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

Tujuan Khusus dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Android dalam permainan bebentengan dapat meningkatkan ide pembelajaran siswa adalah salah satu tujuan khusus yang akan dicapai. Belajar di era modern tidak hanya dengan membaca, tapi juga bisa dengan menggunakan teknologi. Siswa mungkin telah menggunakan alat pembelajaran abad ke-21 seperti zoom, google classroom, youtube, google meet, dan lainnya, namun hal ini tidak membuat mereka lebih terlibat, inovatif, atau kreatif karena mereka hanya mendengar dan mengamati, yang membuat mereka bosan dan sedikit malas belajar. Pada penelitian ini, diperoleh dua jenis variabel yang berbeda, variabel terikat yang mengukur penguasaan konseptual peserta didik Sekolah Dasar, dan variabel bebas, yang mengukur penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *smartphone*, yaitu *ethno-edugames* bebentengan. Karena semua faktor signifikan dan dapat digunakan untuk menentukan validitas data, pendekatan penelitian eksperimen kuasi mencoba mengumpulkan informasi yang akurat dalam situasi dimana tidak mungkin untuk memanipulasi, mengubah, atau mengontrol data. Setelah dianalisis, ditemukan perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *ethno-edugame* dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (tidak menggunakan aplikasi *ethno-edugames*). Diperoleh nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 56.07, nilai tertingginya 96 dan yang terendah 20. Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 37.00, nilai tertingginya 72 dan yang terendah 12. Selanjutnya nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 74,60, nilai tertingginya 100 dan terendah 20. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 17.88, nilai terbesarnya 88 dan terendah 20. Maka berdasarkan perolehan data terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai *post-test* kelas kontrol. Didapatkan kesimpulan berdasarkan perolehan analisis data penilaian *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan penguasaan konsep. perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan aplikasi *ethno-edugames*.

**Kata Kunci :** Aplikasi *Ethno-Edugames*, Penguasaan Konsep, *Pretest*, *Posttest*.

## **ABSTRACT**

**Melani Wahyudi, 2023. Implementation of Ethno-Edugames Application (Bebentengan) to Improve Concept Mastery of Elementary School Learners. Advisor one: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. and Supervisor two: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

*The special purpose of this research is to find out whether the use of Android applications in bebentengan games can improve student learning ideas is one of the specific objectives to be achieved. Learning in the modern era is not only by reading, but also by using technology. Students may have used 21st century learning tools such as zoom, google classroom, youtube, google meet, and others, but this does not make them more engaged, inventive, or creative because they only hear and observe, which makes them bored and a little lazy to learn. In this study, two different types of variables were obtained, the dependent variable which measures the conceptual mastery of elementary school students, and the independent variable, which measures the use of smartphone technology-based learning media, namely ethno-edugames bebentengan. Since all factors are significant and can be used to determine the validity of the data, the quasi-experimental research approach attempts to gather accurate information in situations where it is not possible to manipulate, alter, or control the data. After being analyzed, differences were found between the experimental class that used the ethno-edugame application and the control class that was not given treatment (not using the ethno-edugames application). The average value of the experimental class pre-test was 56.07, the highest value was 96 and the lowest was 20. The average value of the control class pre-test was 37.00, the highest value was 72 and the lowest was 12. Furthermore, the average value of the experimental class post-test was 74.60, the highest value was 100 and the lowest was 20. While in the control class the average value was 17.88, the highest value was 88 and the lowest was 20. So based on the acquisition of data there is a difference between the experimental class and the control class, where the experimental class post-test value is higher than the control class post-test value. It was concluded based on the acquisition of the pretest-posttest assessment data analysis of the experimental class and the control class that there was a difference in concept mastery. significant difference between experimental classes that used ethno-edugames application treatment (bebentengan) with control classes that were not treated or did not use ethno-edugames applications.*

**Keywords:** *Ethno-Edugames Application, Concept Mastery, Pretest, Posttest.*

## **RINGKESAN**

**Melani Wahyudi,2023. Impelementasi Aplikasi Ethno-Edugames (Bebentengan) kanggo Ngaronjatkeun Pangawasaan Konsep Peserta Didik Sakola Dasar. Pembimbing hiji : Dr. Iwan Satia Kurniawan,M.Pd. sarta Pembimbing dua : Fitri Aryanti,S.T.,M.Pd.**

Tujuan Husus ti panalungtikan ieu ialah kanggo terang apakah pamakean aplikasi Android dina kaulinan bebentengan tiasa ngaronjatkeun ideu pembelajaran siswa nyaeta salah sahiji tujuan husus anu bade dihontal. Diajar di era modern henteu ngan kalawan maos,nanging oge tiasa kalawan ngagunakeun teknologi. Siswa manawi atos ngagunakeun pakakas pembelajaran abad ka-21 seperkos zoom,google classroom,youtube,google meet,sarta lianna,nanging perkawis ieu henteu midamel maranehanana langkung kalibet,inventif,atawa kreatif margi maranehanana ngan ngadenge sarta nitetan,anu midamel maranehanana bosen sarta sakedik kedul diajar. Dina panalungtikan ieu,ditampa dua rupa variabel anu benten,variabel kabeungkeut anu ngukur pangawasaan konseptual peserta didik Sakola Dasar,sarta variabel bebas,anu ngukur pamakean media pembelajaran berbasis teknologi smartphone,yaktos ethno-edugames bebentengan. Margi sadaya faktor signifikan sarta tiasa dipake kanggo nangtukeun validitas data,pendekatan panalungtikan eksperimen kuasi mecakan ngumpulkeun informasi anu taliti dina kaayaan di mana mustahil kanggo memanipulasi,ngarobah,atawa ngadalikeun data. Sanggeus dianalisis,kapanggih beda antawis kelas eksperimen anu ngagunakeun aplikasi ethno-edugame kalawan kelas kontrol anu henteu dibere perlakuan (henteu ngagunakeun aplikasi ethno-edugames). Ditampa peunteun rata-rata pre-test kelas eksperimen nyaeta 56.07,peunteun pangluhurna na 96 sarta anu terendah 20. Peunteun rata-rata pre-test kelas kontrol nyaeta 37.00,peunteun pangluhurna na 72 sarta anu terendah 12. Selanjutnya peunteun rata-rata post-test kelas eksperimen nyaeta 74 , 60,peunteun pangluhurna na 100 sarta terendah 20. Sedengkeun dina kelas kontrol peunteun rata-rata na nyaeta 17.88,peunteun pangbadagna na 88 sarta terendah 20. Mangka dumasar perolehan data aya beda antawis kelas eksperimen sarta kelas kontrol,anu di mana peunteun post-test kelas eksperimen langkung luhur batan peunteun post-test kelas kontrol. Beunang kacindekan dumasar perolehan analisis data pameunteunan pretest-posttest kelas eksperimen sarta kelas kontrol aya beda pangawasaan konsep. beda anu signifikan antawis kelas eksperimen anu ngagunakeun perlakuan aplikasi ethno-edugmmaes (bebentengan) kalawan kelas kontrol anu henteu dibere perlakuan atawa henteu ngagunakeun aplikasi ethno-edugames.

**sanggem Konci : Aplikasi Ethno-Edugames, Pangawasaan Konsep, Pretest, Posttest.**