

ABSTRAK

Kirana Putri, 2024. *Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi pada Ekosistem Kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung, Dibimbing oleh Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utami, M.Pd., dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Menghadapi abad-21 yang penuh tantangan, tentunya Pendidikan juga diperlukan untuk membangun dan meningkatkan mutu sumber daya. Pendidikan harus terencana dan sistematis, sehingga untuk mencapai hal tersebut tentunya guru bertanggungjawab dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan harapan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dilihat dari pemahaman peserta didik dan penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Penyampaian materi memerlukan adanya media ajar sebagai alat menyampaikan ilmu yang tentunya tidak hanya menyampaikan suatu konten materi saja namun sebaiknya memperkenalkan konteks kearifan lokal dalam upaya menjaga eksistensi di tengah perkembangan teknologi. Salah satu media yang digunakan yaitu aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen dengan desain *pre-eksperimental* dan bentuk *one group pre-test and post-test*. Sampel penelitian sebanyak 28 peserta didik dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa diberikannya soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan, memperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 60,14 dan *post-test* 82,93 dengan n-gain sebesar 0,58 dalam kategori sedang, dan berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $<,001$ atau kurang dari 0,001 berarti sig. $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung.

Kata Kunci: aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang, hasil belajar peserta didik, teknologi

ABSTRACT

Kirana Putri, 2024. Ethno-Edugames: Implementation Of The Sangkuriang Application To Improve Students' Learning Outcomes On Class X Ecosystem Materials At SMA Pasundan 8 Bandung, Supervised By Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd., And Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Faced with the challenge of the 21st century, of course, education is also needed to build and improve the quality of resources. Education must be planned and systematic, so in order to achieve this, the teacher must be responsible in the teaching and learning process so that students can achieve a learning outcome that matches their expectations. The success of a learning process is seen in the understanding of the student and the mastery of the material delivered by the teacher. The delivery of material requires the presence of educational media as a means of communicating science that not only conveys material content but rather introduces the context of local wisdom in an effort to preserve existence in the midst of technological developments. One of the media used is the application ethno-edugames sangkuriang. As for this research, the aim is to find out the implementation of ethno-edugames sangkuriang applications in improving the learning outcomes of the students on the material of the ecosystem. The methods used in this research are experiments with pre-experimental designs and one-group pre-test and post-test forms. The sample study of 28 students with data collection techniques in this research is about pre-test and post-test. The results of the study show that the experimental class after giving it treatment obtained an average pre-test of 60,14 and post-test of 82,93 with a n-gain of 0,58 in the medium category, and based on the results of test t, it was shown that the significance value of $<,001$ or less than 0,001 means sig. $< 0,05$, so it can be concluded that the implementation of the application ethno-edugames sangkuriang can improve the learning results of students on the ecosystem material of class X at SMA Pasundan 8 Bandung.

Keywords: *ethno-edugames application, student learning outcome, technology*

RINGKESAN

Kirana Putri, 2024. Ethno-edugames: Palaksanaan Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Siswa Materi Ekosistem Kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung. Dibimbing ku Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utami, M.Pd., jeung Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Nyanghaiareupan abad ka-21 anu nangtang, tangtosna pendidikan ogé diperyogikeun pikeun ngawangun sareng ningkatkeun kualitas sumber daya. Atikan kudu direncanakeun jeung sistematis, ku kituna pikeun ngahontal ieu, tangtu guru tanggung jawab kana prosés pangajaran jeung diajar pikeun ngahontal hasil diajar peserta didik anu minuhan ekspektasi. Kasuksésan prosés diajar ditingali tina pamahaman jeung panguasaan peserta didik kana matéri anu ditepikeun ku guru. Pangiriman materi merlukeun ayana média pangajaran salaku alat pikeun nepikeun pangaweruh anu tangtu henteu ngan nepikeun eusi material tapi kudu ngawanohkeun konteks hikmah lokal dina usaha pikeun ngajaga ayana di tengah kamajuan téhnologis. Salah sahiji média anu digunakeun nyaéta aplikasi étno-edugames Sangkuriang. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nangtukeun palaksanaan aplikasi étno-edugames Sangkuriang dina ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik dina bahan ékosistem. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta ékspérimén kalawan desain pre-experimental jeung one group pre-test and post-test. Sampel panalungtikan nyaéta 28 peserta didik ngagunakeun téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan dina wangun méré patarosan pra-tés jeung post-tés. Hasilna nunjukkeun yén kelas ékspérimén saatos perlakuan dibéré rata-rata pre-tés 60,14 sareng post-tés 82,93 kalayan n-gain 0,58 dina kategori sedeng, sareng dumasar kana hasil tés t nunjukkeun yén nilai signifikansi <.001 atanapi kirang ti 0,001 hartosna sig. < 0,05, ku kituna bisa dicindekkeun yén palaksanaan aplikasi étno-edugames Sangkuriang bisa ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik dina bahan ekosistem kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung.

Kecap konci: *aplikasi étno-edugames sangkuriang, hasil diajar peserta didik, tehnologi*