

ABSTRAK

Putri Kartini, 2024. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Pasundan 8 Bandung, Dibimbing oleh Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Peserta Didik pada Pembelajaran abad ke-21 sangat bergantung dengan internet dan juga *smartphone*. Sehingga proses pembelajaran harus menerapkan pemanfaatan teknologi yang semakin canggih dan semakin diperbarui. Tidak hanya digunakan untuk pembelajaran, Peserta Didik menggunakan internet dan *smartphone* untuk bermain *game*. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional menjadi kurang diminati oleh peserta didik. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian penerapan aplikasi *Ethno-edugames* dalam pembelajaran. Tujuan dilakukan penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui apakah implementasi aplikasi *Ethno-edugames* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran biologi materi sistem reproduksi. Metode penelitian yang digunakan yaitu *eksperiment* dan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-experimental* dengan bentuk *One Group Pre-test and post-test*, sampel yang digunakan yaitu peserta didik SMA kelas XI sebanyak 30 peserta didik pada kelas eksperimen kelas XI MIPA 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Ethno-edugames* dengan rata-rata *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *Ethno-edugames* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi sistem reproduksi.

Kata Kunci: aplikasi *Ethno-edugames*, hasil belajar, mata Pelajaran biologi, sistem reproduksi

ABSTRACT

Putri Kartini, 2024. Implementation of Ethno-edugames Applications to Improve Learning Outcomes of Students on Reproductive Systems Materials in Class XI at Pasundan 8 Bandung High School, Guided by Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., and Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Students in 21st century learning are heavily dependent on intelligence and also smartphones. So the learning process has to apply the use of technology that is increasingly sophisticated and updated. Not only used for learning, Didik participants use the internet and smartphones to play games. Advances in science and technology have led to traditional games becoming less in demand by pupils. Thus, the researchers conducted research on the application of Ethno-edugames in learning. The aim of the research was to find out whether the implementation of the ethno-educations application could help improve the learning outcomes of the students in the study of the biology of the material of the reproductive system. The research method used was a experiment and quantitative approach with a pre-experimental research design, a sample used by eleventh grade high school students of 30 students in experimental. The results of the study showed that there was an improvement in the student's ability to learn in the experimental class using Ethno-edugames applications with an average n-gain in experimental classes of 0.62. so it can be concluded that the implementation of the ethno – edugame application can improve the learning outcome of the high school student in the reproductive system material.

Keywords: *Ethno-edugames applications, student learning outcomes, biology lessons, system reproduction*

RINGKESAN

Putri Kartini, 2024. Implementasi Aplikasi Étno-edugames Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Peserta didik Materi Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Pasundan 8 Bandung. Dituntun ku Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., sareng Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Peserta Didik dina Pembelajaran abad ka-21 ngan gumantung kana internet sareng ogé smartphone. Sahingga prosés pembelajaran kedah nerapkeun téknologi anu langkung canggih sareng langkung énggal. Henteu ngan ukur dianggo pikeun diajar, Peserta Didik nganggo internet sareng smartphone pikeun maén kaulinan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional menjadi kurang diminati oleh peserta didik. Dumasar kana éta hal, panalungtik ngalaksanakeun panalungtikan penerapan aplikasi Ethno-edugames dina pangajaran. Tujuan panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho kumaha dilaksanakeunna aplikasi Ethno-edugames bisa mantuan ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik di mata Pelajaran biologi materi sistem réproduksi. Méthode panalungtikan nya éta ngagunakeun ékspérimén jeung pendekatan kuantitatif jeung desain panalungtikan Pre-experimental kalawan wangun One Group Pre-test and post-test, sampel anu digunakeun nya éta peserta didik SMA kelas XI saloba 30 peserta didik dina kelas ékspérimén kelas XI MIPA 1. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén aya paningkatan hasil diajar peserta didik dina kelas ékspérimén anu ngagunakeun aplikasi Ethno-edugames kalawan rata-rata n -gain dina kelas ékspérimén sebesar 0,6. Ku kituna bisa disimpulkeun yén impleméntasi aplikasi Ethno-edugames bisa ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik SMA dina materi sistem réproduksi.

Kecap konci: *aplikasi étno-edugames, hasil diajar, mata pelajaran biologi, sistem reproduksi*