

ABSTRAK

Rindiani Ismawati, 2024. *Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X di SMA Angkasa Lanud Sulaiman. Pembimbing I : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. dan Pembimbing II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Kemajuan teknologi seiring berjalannya waktu sangatlah pesat, hal tersebut mengakibatkan aspek pendidikan tak lekang dari perkembangan teknologi tersebut. Satu dari berbagai contoh aktivitas memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan ialah pembuatan media pembelajaran berbasis *games* yang menarik, kreatif, dan berinovasi, media pembelajaran pada dasarnya sangat membantu proses pembelajaran yang sedang berlangsung agar hasil belajar dapat dicapai secara efektif, maka dari itu peneliti melaksanakan penelitian tentang implementasi aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dalam pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui apakah aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi perubahan lingkungan. Metode penelitian yang digunakan ialah *pre-experimental* dengan *one group pretest and posttest design*. Sampel penelitian ini yaitu 30 peserta didik kelas X SMA Angkasa Lanud Sulaiman yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik dalam aktivitas mengumpulkan data menerapkan tes objektif berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dalam pembelajaran bisa memacu peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata *pretest* 56,60 dan *posttest* 84,80 dengan selisih dari kedua nilai rata-rata tersebut sebesar 28,20. Dimana keadaan ini menunjukkan peningkatan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Dari rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat diperoleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,67 yang tergolong pada kategori sedang, dan bila diinterpretasi kedalam persentase yaitu 67% yang termasuk kategori cukup efektif. Berdasarkan uji *paired sample t-test* dengan dibantu SPSS 29 diperoleh nilai *significance* sebesar $<,001$ artinya hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan berbantuan aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang.

Kata kunci: aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang, hasil belajar, media pembelajaran

ABSTRACT

Rindiani Ismawati, 2024. Ethno-edugames: Implementation of the Sangkuriang Application to Improve Student Learning Outcomes on the Material Environmental Changes Class X at Angkasa Lanud Sulaiman High School. Supervisor I: Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. and Supervisor II: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Sometimes, technology is developing very quickly, this has resulted within the field of teaching being inseparable from the development of this technology. One example of technology's application in the field of education is the creation of interesting, creative, and innovative game-based learning media, learning media basically greatly helps the ongoing learning process so that learning outcomes can be achieved effectively, therefore researchers conducted research on the implementation of the sangkuriang ethno-edugames application in learning. The aim is to find out whether the sangkuriang ethno-edugames application can improve student learning outcomes on environmental changes material. The research method used is pre-experimental with one group pretest and posttest design. The sample of this research was 30 students of class X Angkasa Lanud Sulaiman High School who were selected using purposive sampling technique. The data collection technique used objective tests in the form of pretest and posttest. The results of the research showed that the implementation of the sangkuriang ethno-edugames application in learning can improve student learning outcomes, with an average pretest of 56.60 and a posttest of 84.80 with a difference between the two average values of 28.20. Where this condition shows an increase in value before and after learning. From the average pretest and posttest, an average N-Gain value of 0.67 can be obtained which is included in the moderate category, and when interpreted into a percentage, it is 67% which falls under the category of fairly effective. Based on the paired sample t-test with the help of SPSS 29, a significance value of $<,001$ was obtained, meaning that the hypothesis in this research was accepted, namely that there was an increase in student learning outcomes with the help of the sangkuriang ethno-edugames application.

Keywords: *sangkuriang ethno-edugames application, learning outcomes, learning media*

RINGKESAN

Rindiani Ismawati, 2024. *Étno-édugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Peserta Didik dina Matéri Parobahan Lingkungan Kelas X di SMA Angkasa Lanud Sulaiman. Pangaping I : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. jeung Pangaping II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Kamajuan téknologi ngaliwatan waktu anu kacida gancangna, hal ieu ngakibatkeun aspék atikan anu teu bisa leupas tina kamajuan téknologi. Salah sahiji rupa conto kagiatan ngamangpaatkeun téknologi dina widang atikan nya éta nyiptakeun média pangajaran berbasis kaulinan anu menarik, kréatif jeung inovatif, média pangajaran dina dasarna bener-bener ngabantuan lumangsungna prosés pangajaran sangkan hasil diajar bisa kahontal kalawan éféktif, ku kituna panalungtik ngalaksanakeun panalungtikan ngeunaan impleméntasi aplikasi étno-édugames sangkuriang dina pangajaran. Tujuanana pikeun mikanyaho naha aplikasi étno-édugames sangkuriang bisa ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik dina matéri parobahan lingkungan. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta pre-experimental kalawan desain one group pretest and posttest. Sampel dina ieu panalungtikan nya éta 30 peserta didik kelas X SMA Angkasa Lanud Sulaiman anu ditangtukeun ngagunakeun téhnik purposive sampling. Téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun tés obyéktif dina wangun pretest jeung posttest. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén impleméntasi aplikasi étno-édugames sangkuriang dina pangajaran bisa ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik, kalawan rata-rata pretest 56,60 jeung posttest 84,80 kalawan béda antara dua peunteun rata-rata 28,20. Dimana kaayaan ieu nunjukkeun paningkatan peunteun sateuacan sareng saatos diajar. Tina rata-rata pretest jeung posttest, rata-rata peunteun N-Gain 0,67 anu kagolongkeun sedeng, jeung saupama diinterpretasi nya éta 67% anu katégori cukup éféktif. Dumasar kana paired sample t-test kalawan bantuan SPSS 29, nilai signifikansi $<.001$, hartina hipotésis dina ieu panalungtikan ditarima, nya éta aya ngaronjatna hasil diajar peserta didik kalayan bantuan aplikasi étno-édugames sangkuriang.

Kecap konci: aplikasi étno-édugames sangkuriang, hasil diajar, média pangajaran