

ABSTRAK

Dien Fatimah Azzahra. 2024. *Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekosistem Kelas X di SMAS Sumatra 40 Bandung. Pembimbing I : Prof. Dr. H. Toto S. Gani Utami, M.Pd. Pembimbing II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat dan cepat, sehingga semua aspek kehidupan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu termasuk dalam pemanfaatan sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi memunculkan berbagai macam media pembelajaran yang berguna dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satunya yang menjadi media pembelajaram di dunia pendidikan saat ini adalah penggunaan aplikasi *edugames*. Maka dari itu tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan dapat meningkatkan hasail belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X di SMAS Sumatra 40 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksprerimental* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 30 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest* sebanyak 50 soal dan observasi di lapangan. Adapun hasil dari penelitian ini memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,47 kemudian terjadi peningkatan pada rata-rata nilai *posttest* menjadi 82,73 selanjutnya dilakukan perhitungan pada N-gain yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,63 dan termasuk ke dalam kategori sedang cukup efektif. Selanjutnya berdasarkan uji t yang dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 29 memperoleh hasil Sig. (*1-sided p*) sebesar $< 0,001$ atau kurang dari 0,001 sehingga nilai Sig. $< 0,05$ yang berarti H_a diterima H_0 ditolak dikarenakan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) pada materi ekosistem kelas x di SMAS Sumatra 40 Bandung.

Kata Kunci : *Ethno-edugames*, Implementasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

Dien Fatimah Azzahra. 2024. *Ethno-edugames: Implemntation of the Sangkuriang Application to Improve Student Learning Outcomes in Class X Ecosystem Material at SMAS Sumatra 40 Bandung. Supervisor I : Prof. Dr. H. Toto S. Gani Utami, M.Pd. Supervisor II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Technological advances are currently developing rapidly and quickly, so that all aspects of life utilize technology as a tool, including utilization as learning media. The development of technology gives rise to various kinds of learning media that are useful in the world of education. The use of creative and innovative learning media can increase student motivation and learning outcomes. One of them that is learning media in the world of education today is the use of edugames applications. Therefore, the purpose of this research is to find out the implementation of the ethno-edugames application sangkuriang can improve the learning outcomes of students in class X ecosystem material at SMAS Sumatra 40 Bandung. The method used in this research is pre-experimental using a one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 30 students with data collection techniques using pretest and posttest as many as 50 questions and observation in the field. The results of this study obtained an average pretest score of 54.47 then an increase in the average posttest score to 82.73 then the calculation was carried out on N-gain which obtained an average value of 0.63 and was included in the moderately effective category. Furthermore, based on the t test conducted with the help of SPSS 29 software, the results obtained Sig. (1-sided p) of <0.001 or less than 0.001 so that the value of Sig. <0.05 which means that H_a is accepted H_0 is rejected because there is an increase in student learning outcomes using ethno-edugames (sangkuriang) application learning media on class X ecosystem material at Sumatra 40 Bandung High School.

Keywords : *Ethno-edugames, Implementation, Learning Outcome*

RINGKESAN

Dien Fatimah Azzahra. 2024. *Étno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Peserta Didik Matéri Ekosistem Kelas X di SMAS Sumatra 40 Bandung. Panaséhat I : Prof. Dr. H. Toto S. Gani Utami, M.Pd. Panaséhat II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Kamajuan téknologi ayeuna ngembang pesat jeung gancang, ku kituna sagala aspék kahirupan ngamangpaatkeun téhnologi salaku alat, kaasup dipaké salaku média pangajaran. Kamekaran téknologi nimbulkeun rupa-rupa média pangajaran anu mangpaat dina dunya atikan. Pamakéan média pangajaran anu kréatif jeung inovatif bisa ngaronjatkeun motivasi jeung hasil diajar siswa. Salasahiji média pangajaran dina dunya atikan kiwari nyaéta ngagunakeun aplikasi edugames. Ku kituna, tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho naha impleméntasi aplikasi étno-edugam Sangkuriang bisa ngaronjatkeun hasil diajar peserta didik dina matéri ékosistem kelas X di SMAS Sumatra 40 Bandung. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta pre-experimental ngagunakeun one group pretest-posttest design. Sampel panalungtikan diwangun ku 30 urang siswa kalawan téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun pretest jeung posttest kalawan 50 soal jeung observasi ti lapangan. Hasil tina ieu panalungtikan meunangkeun rata-rata peunteun pretés 54,47, tuluy ngaronjat rata-rata peunteun postés jadi 82,73, tuluy dilaksanakeun itungan kana N-gain anu meunang rata-rata peunteun 0,63 sarta kaasup kana katégori cukup éféktif. Satuluy, dumasar kana uji t anu dilaksanakeun kalawan bantuan software SPSS 29, hasilna nya éta Sig. (1-sided p) nyaéta <0,001 atanapi kirang ti 0,001 supados Sig. < 0,05 hartina H_0 ditarima H_0 ditolak lantaran aya ngaronjatna hasil diajar peserta didik ngagunakeun média pangajaran aplikasi étno-edugames (sangkuriang) dina matéri ékosistem kelas x di SMAS Sumatra 40 Bandung.

Kecap Konci : *Étno-edugames, Implementasi, Hasil Diajar*