

ABSTRAK

Putri Meida Puspa. 2024. *Ethno-Edugames*: Implementasi Aplikasi sangkuriang Untuk Meningkatkan penguasaan konsep peserta didik kelas XI Pada Materi Sistem koordinasi, Pembimbing I:Prof. Dr. Riandi, M.Si. Pembimbing II:Saiman Rosamsi, M.Pd.

Sistem pendidikan pada zaman ini harus tanggap terhadap perkembangan teknologi. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi sekarang kurang diminati oleh para siswa sehingga terjadinya penurunan kemampuan siswa, salah satunya yaitu kemampuan siswa dalam penguasaan konsep. Seiring dengan berkembangnya teknologi juga mampu mengikis kearifan lokal yang merupakan ciri khas dari suatu daerah, contohnya seperti permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Cara menjaga kelestarian kearifan lokal pada zaman ini yaitu dengan mengimplementasikan kearifan lokal dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang dikemas melalui sebuah games edukasi berbasis teknologi. Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh implementasi aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa dan mengembangkan media pembelajaran inovatif. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 14 Kota Bandung dengan menggunakan satu kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yang berjumlah 32 siswa dan satu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Quasi eksperimen dengan teknik analisis data kuantitatif dengan *design non-equivalent control group*. Teknik pengumpulan data menggunakan 50 soal *pre-test* dan *post-test* serta 20 soal angket sebagai penunjang data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa, dengan rata-rata N-gain kelas eksperimen 0,65 dengan kriteria sedang, sedangkan kelas kontrol rata-rata N-gain 0,47 dengan kategori sedang. Rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 48,31 dan kelas kontrol 32,75. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 81,94 dan kelas kontrol 64,50. Respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) termasuk kategori baik dengan 3 indikator dengan presentase rata rata 84,63 %, 85,41 % dan 90,61 %. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, Guru dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif lanjut dengan berbasis teknologi yang menerapkan kearifan lokal.

Kata kunci : *Ethno-edugames*, Penguasaan konsep, Sistem koordinasi, Teknologi,

ABSTRACT

Putri Meida Puspa. 2024. Ethno-Edugames: Implementation of the Sangkuriang Application to Improve the Mastery of the Concept of Class XI Students on the Coordination System Material, Supervisor I: Prof. Dr. Riandi, M.Si. Supervisor II: Saiman Rosamsi, M.Pd.

The education system in this era must be responsive to technological developments. Learning using lecture and discussion methods is now less in demand by students as there is a decrease in students' abilities, one of which is students' ability to master concepts. Along with the development of technology, it is also able to erode local wisdom which is a characteristic of an area, for example such as traditional games that are often played by children. The way to preserve local wisdom in this era is to implement local wisdom in a teaching and learning activity packaged through a technology-based educational game. The specific purpose of this study is to determine the influence of the implementation of ethno-edugames (sangkuriang) applications on increasing students' mastery of concepts and developing innovative learning media. The research was conducted at SMA Negeri 14 Bandung City using one control class with conventional learning totaling 32 students and one experimental class using the ethno-edugames application (sangkuriang) totaling 32 students. This study uses the Quasi experimental method with quantitative data analysis techniques with a non-equivalent control group design. The data collection technique uses 50 pre-test and post-test questions and 20 questionnaire questions as data support. The results showed that the implementation of the ethno-edugames application (sangkuriang) could increase students' mastery of concepts, with an average N-gain of 0.65 in the experimental class with moderate criteria, while the average N-gain in the control class was 0.47 with a moderate category. The average pre-test in the experimental class was 48.31 and the control class was 32.75. The average post-test of the experimental class was 81.94 and the control class was 64.50. The students' response to the ethno-edugames application (sangkuriang) was in the good category with 3 indicators with an average percentage of 84.63%, 85.41% and 90.61%. Based on the results of the research conducted, teachers can develop innovative learning media based on technology that applies local wisdom.

Keywords : Concept mastery, Coordination system, Ethno-edugames, Technology

RINGKESAN

Putri Meida Puspa. 2024. Étno-Édugames: Palaksanaan Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Konsép siswa Kelas XI dina Matéri Sistem Koordinasi, Pembimbing I: Prof. Dr. Riandi, M.Si. Pembimbing II : Saiman Rosamsi, M.Pd.

Sistem atikan kiwari kudu responsif kana kamajuan téhnologis. Pangajaran ngagunakeun métode ceramah jeung diskusi kiwari kurang dipikaresep ku siswa, balukarna kamampuh siswa turun, salah sahijina kamampuh siswa dina ngawasa konsép. Ku ayana téknologi, ogé bisa ngaruntuhkeun kearifan lokal anu jadi ciri hiji daérah, upamana kaulinan tradisional anu mindeng dimaénkeun ku barudak. Cara pikeun ngalestarikeun kearifan lokal di jaman ieu nyaéta ku ngalaksanakeun kearifan lokal dina kagiatan diajar-ngajar anu dipak ngaliwatan kaulinan atikan berbasis téknologi. Tujuan husus tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh penerapan étno-edugames (sangkuriang) kana ngaronjatna kamahéran siswa kana konsép jeung mekarkeun média pangajaran anu inovatif. Panalungtikan dilaksanakeun di SMA Negeri 14 Kota Bandung ngagunakeun hiji kelas kontrol kalawan diajar konvensional, jumlahna 32 siswa jeung hiji kelas ékspérimén ngagunakeun aplikasi étno-edugames (sangkuriang), jumlahna 32 siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuasi ékspérimén kalawan téhnik analisis data kuantitatif kalawan desain non-equivalent control group. Téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun 50 soal pre-test jeung post-test jeung 20 soal angkétna pangrojong data. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén impleméntasi aplikasi étno-edukasi (sangkuriang) bisa ngaronjatkeun ngawasa konsép siswa, kalawan rata-rata N-gain pikeun kelas ékspérimén 0,65 kalawan kritéria sedeng, sedengkeun kelas kontrol rata-rata N-gain. tina 0,47 kalawan kategori sedeng. Rata-rata pratés di kelas ékspérimén nya éta 48,31 jeung kelas kontrol 32,75. Rata-rata postés pikeun kelas ékspérimén nya éta 81,94 jeung kelas kontrol 64,50. Réspon siswa kana larapna étno-edugames (sangkuriang) aya dina katégori alus kalayan 3 indikator kalayan rata-rata perséntase 84,63%, 85,41% jeung 90,61%. Dumasar kana hasil panalungtikan anu dilaksanakeun, guru bisa mekarkeun média pangajaran inovatif anu maju dumasar kana téknologi anu ngalarapkeun kearifan lokal.

Kata Kunci: Étno-edugames, Pangawasaan Konsép, Sistem Koordinasi, Téknologi,