

ABSTRAK

Maharani Puspita Dewi, 2024. Ethno - Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Pada Materi Sistem Reproduksi Siswa SMA PASUNDAN 2, Dibimbing oleh Dr. rer. Nat. Adi Rahmat, M.Si. dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Di era kemajuan teknologi ini aplikasi pembelajaran merupakan sebuah cara yang tepat untuk dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa dalam menguasai konsep pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian implementasi aplikasi ethno – edugame dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu Mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan konsep siswa pada materi sistem reproduksi dengan penerapan aplikasi *Ethno - Edugames* (sangkuriang). Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-eksperimental* dengan desain penelitian *One Grup Pre test – Post test Design*. Pengumpulan data dalam penelitian berupa hasil pre test dan posttest dengan tingkat kognitif penguasaan konsep. Berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan Aplikasi *Ethno - Edugames* sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan melalui perhitungan N-Gain memperoleh persentase berupa kategori cukup efektif sebesar 71,38. maka dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi sangkuriang efektif dan memiliki respon positif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep siswa pada materi sistem reproduksi.

Kata Kunci : *Ethno - Edugames*, Implementasi, Penguasaan Konsep siswa, Sistem Reproduksi

ABSTRACT

Maharani Puspita Dewi, 2024. Ethno - Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Pada Materi Sistem Reproduksi Siswa SMA PASUNDAN 2, Dibimbing oleh Dr. rer. nat. Adi Rahmat, M.Si. dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

In this era of technological progress, learning applications are an appropriate way to develop to achieve students' learning goals in mastering learning concepts. Therefore, researchers conducted research on the implementation of ethno-edugame applications in learning activities. The aim of the research carried out is to determine the increase in students' ability to master concepts in reproductive system material by implementing the Ethno - Edugames (sangkuriang) application. The method used in this research is pre-experimental with a One Group Pre test – Post test design research design. Data collection in research is in the form of pre-test and post-test results with the cognitive level of concept mastery. Based on the results of learning using the Ethno - Edugames application before being given treatment and after being given treatment using the N-Gain calculation, the percentage in the quite effective category was 71.38. So it can be concluded that the implementation of the Sangkuriang application is effective and has a positive response to improving students' ability to master concepts in reproductive system material.

Keywords: Ethno - Edugames, Implementation, Reproductive System, Students' Concept Mastery

RINGKESAN

Maharani Puspita Dewi, 2024. Ethno - Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Pada Materi Sistem Reproduksi Siswa SMA PASUNDAN 2, Dibimbing oleh Dr. rer. Nat. Adi Rahmat, M.Si. dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Di era kamajuan téknologi ieu, aplikasi diajar mangrupa hiji cara anu luyu pikeun dimekarkeun pikeun ngahontal tujuan diajar siswa dina ngawasaan konsép diajar. Ku kituna, panaliti ngalakukeun panalungtikan implementasi aplikasi ethno-edugame dina kagiatan diajar. Tujuan tina panalungtikan ieu nyaéta pikeun nyaho kanaékan kamampuan ngawasaan konsép siswa dina matéri sistim réproduksi kalayan penerapan aplikasi Ethno-Edugames (Sangkuriang). Méthode anu dipaké dina panalungtikan ieu nyaéta Pre-eksperimental kalawan desain panalungtikan One Group Pre-test – Post-test Design. Pangumpulan data dina panalungtikan ieu dina wujud hasil pre-test jeung post-test kalawan tingkat kognitif ngawasaan konsép. Dumasar kana hasil diajar maké aplikasi Ethno-Edugames sateuacan diberi perlakuan jeung sanggeus diberi perlakuan ngaliwatan perhitungan N-Gain ngahontal perséntase dina kategori cukup efektif nyaéta 71,38. Jadi bisa disimpulkeun yén implementasi aplikasi Sangkuriang éta éfektif jeung mibanda réspon positif pikeun ningkatkeun kamampuan ngawasaan konsép siswa dina matéri sistim réproduksi.

Kata Kunci: Ethno - Edugames, Implementasi, Pangawasa Konsep murid, Sistem Reproduksi