

ABSTRAK

Nadila Nur Oktaviani, 2024. *Ethno-edugames* : Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Siswa Pada Meteri Sistem Ekskresi Kelas XI. Pembimbing satu: Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T. dan pembimbing dua: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Perkembangan teknologi yang pesat telah menghasilkan inovasi pembelajaran yang signifikan melalui penggunaan aplikasi, memungkinkan akses yang lebih mudah dan interaktif terhadap materi pendidikan di mana saja dan kapan saja, salah satunya yaitu membuat aplikasi *ethno-edugames* yang berisikan permainan tradisional (sangkuriang). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang). Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Pre-Experimental Design*. Subjek penelitian sebanyak 27 siswa yang dilakukan disekolah menengah atas di Kota Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest*. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan nilai rata-rata nilai *pretest* adalah 49,3 dan rata-rata nilai *Posttest* adalah 76,3 dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,6 termasuk kategori sedang. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi sistem ekskresi.

Kata kunci : *Ethno-edugames* , penguasaan konsep siswa, sistem ekskresi.

ABSTRACT

Nadila Nur Oktaviani, 2024. Ethno-edugames : Implementation of the Sangkuriang Application to Improve Students Concept Mastery Ability in Class XI Excretory System Materials. Supervisor one: Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T. and two supervisors: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Rapid technological developments have resulted in significant learning innovations through the use of applications, allowing easier and more interactive access to educational materials anywhere and anytime, one of which is creating an ethno-edugames application containing traditional games (sangkuriang). This study aims to determine the increase in students' mastery of concepts by using the ethno-edugames application (sangkuriang). The research method used is the Pre-Experimental Design method. The subjects of the study were 27 students who were conducted at high schools in Bandung City. The research instrument used was Pretest-Posttest. The results of the study that have been carried out obtained an average pretest value of 49.3 and an average posttest value of 76.3 with an N-Gain value of 0.6 included in the moderate category. Based on the results obtained, it can be concluded that the use of the ethno-edugames application (sangkuriang) can improve students' mastery of concepts in the excretory system material.

Keywords: Ethno-edugames , students' mastery of concepts, excretion system.

RINGKESAN

Nadila Nur Oktaviani, 2024. Étno-Édugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Ngawasa Konsép Siswa dina Matéri Sistem Ékskrési Kelas XI. Pembimbing hiji : Prof. Dr. Kartono, M.Pd., M.T. sareng dua pengawas: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Kamajuan téknologi anu gancang nyababkeun inovasi diajar anu signifikan ngaliwatan ngagunakeun aplikasi, ngamungkinkeun aksés anu gampang sareng interaktif kana bahan atikan dimana waé sareng iraha waé, salah sahijina nyaéta nyiptakeun aplikasi étno-edugames anu ngandung kaulinan tradisional (sangkuriang). Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho ngaronjatna kamampuh siswa dina ngaregepkeun konsép kalayan ngagunakeun aplikasi étno-edugames (sangkuriang). Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta méthode Pre-Experimental Design. Subjek panalungtikan nya éta 27 siswa anu dilaksanakeun di SMA di Kota Bandung. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nya éta Pretest-Posttest. Hasil panalungtikan anu geus dilaksanakeun nuduhkeun yén rata-rata peunteun pretés nya éta 49,3 jeung rata-rata peunteun postés 76,3 kalawan peunteun N-Gain 0,6 anu aya dina katégori sedeng. Dumasar kana hasil nu dimeunangkeun, bisa dicindekkeun yén ngagunakeun aplikasi étno-edugames (sangkuriang) bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina matéri sistem ékskrési.

Kecap Konci: Étno-edugames, ngawasa konsép siswa, sistem ékskrési.