

ABSTRAK

Reza Dwi Maharani. 2022. Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi *Ethno-edugames* sebagai Penunjang Pembelajaran Daring. Pembimbing I : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing II : Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

Penginderaan merupakan langkah awal dalam proses sensorik yang membentuk persepsi siswa, kemudian berkembang menjadi sudut pandang sampai menghasilkan pendapat. Mengetahui persepsi siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* merupakan tujuan dari penelitian. Penelitian deskriptif dengan metodologi kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode survey digunakan sebagai desain penelitian. Siswa kelas X, XI dan XII merupakan populasi penelitian. Kuesioner terdiri dari 10 pernyataan. Metode perhitungan menggunakan skala likert dengan menggunakan TCR (Tingkat Capaian Responden). Berdasarkan hasil angket respon siswa pada indikator tampilan aplikasi *ethno-edugames* sebesar 77,40% (sangat baik), akses terhadap aplikasi *ethno-edugames* sebesar 77,70% (sangat baik), penilaian media pembelajaran sebesar 78% (sangat baik). Kelas eksperimen mendapat skor lebih tinggi pada kuesioner variabel hasil belajar, penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa daripada kelas kontrol. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *ethno-edugames* sebagai penunjang pembelajaran daring cukup efektif atau bermanfaat.

Kata Kunci : Berpikir Kreatif, *Ethno-edugames*, Hasil Belajar, Penguasaan Konsep