

RINGKESAN

Reza Dwi Maharani. 2022. *Persépsi Siswa kana Aplikasi Étno-edugame salaku Ngarojong Pangajaran Online. Panaséhat hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Panaséhat dua : Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.*

Panginderaan mangrupa léngkah munggaran dina prosés indrawi anu ngawangun persepsi siswa, tuluy mekar jadi point of view pikeun ngahasilkeun pamadegan. Pikeun mikanyaho pamadegan siswa ngeunaan larapna étno-edugame téh miboga tujuan dina ieu panalungtikan. Panalungtikan déskriptif ngagunakeun métode kualitatif dina ieu panalungtikan. Métode survéy digunakeun salaku desain panalungtikan. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas X, XI jeung XII. Angkét diwangun ku 10 pernyataan. Métode itungan ngagunakeun skala Likert ngagunakeun TCR (Respondent Achievement Level). Dumasar kana hasil kuesioner, réson siswa kana indikator tampilan aplikasi étno-edukasi nya éta 77,40% (saé pisan), aksés kana aplikasi étno-edukasi 77,70% (saé pisan), évaluasi média pangajaran 78.% (saé pisan).). Kelas ékspérimén meunang peunteun anu leuwih luhur dina angkét variabel hasil diajar, ngawasa konsép jeung mikir kréatif siswa batan kelas kontrol. Bisa dicindekkeun yén pamakéan aplikasi étno-edugame minangka pangrojong pangajaran online cukup éféktif atawa mangpaat.

Kata Kunci : *Mikir Kréatif, Étno-edugame, Hasil Diajar, Ngawasa Konséptual*