

ABSTRAK

Inda Nurhaliza. 2024. Ethno-edugames : Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI SMAN 14 Bandung. Pembimbing Satu : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. Pembimbing Dua : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Berpikir kritis adalah suatu siklus yang terkoordinasi untuk pelatihan psikologis, misalnya menangani suatu permasalahan, mengambil keputusan, membedah perselisihan, dan memimpin pengujian logika. (Yuni. 2021). Berpikir kritis dapat diukur dengan framework Robert Ennis. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi ethno-edugames terhadap peningkatan berpikir kritis siswa pada materi sistem koordinasi. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 4 di SMAN 14 Bandung. Desain penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experiment (one group pretest-posttest design) yaitu menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diuji pre-test dan post-test sebanyak 50 soal menggunakan aplikasi ethno-edugames. Hasil penelitian kelas eksperimen menggunakan uji Shapiro Wilk menunjukkan bahwa nilai Sig. pretest yaitu $0,104 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Untuk nilai Sig. posttest yaitu $0,148 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan berpikir kritis siswa kelas XI MIPA 4 terhadap implementasi media pembelajaran ethno-edugames pada materi sistem koordinasi. Hasil perhitungan N- Gain sebesar 0,8379 yang termasuk kategori tinggi, artinya terdapat keefektifan penggunaan aplikasi ethno-edugames terhadap peningkatan berpikir kritis siswa. Persentase rata – rata indikator berpikir kritis siswa memperoleh hasil 63,50% untuk memberikan penjelasan sederhana termasuk kategori baik, 61,00 % untuk membangun keterampilan dasar termasuk kategori baik, 56,45% untuk menyimpulkan termasuk kategori cukup, 53,40% untuk membuat penjelasan lebih lanjut termasuk kategori cukup, dan 56,20 % untuk mengatur strategi dan taktik termasuk kategori cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran ethno-edugames dapat memberikan pengaruh efektif terhadap pembelajaran siswa kelas XI MIPA 4 pada materi sistem koordinasi.

Kata Kunci: Aplikasi ethno-edugames, Sistem Koordinasi, Berpikir Kritis