

ABSTRAK

Inda Nurhaliza. 2024. Étno-édugames : Impleméntasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Pamikiran Kritis Siswa Kana Matéri Sistem Koordinasi Kelas XI SMAN 14 Bandung. Panaséhat Hiji : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. Panaséhat Dua : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Pamikiran kritis mangrupa prosés anu terarah tur jelas digunakeun dina kagiatan kognitif, contona ngungkulan masalah, nyieun kaputusan, nganalisis arguméntasi, jeung ngayakeun panalungtikan ilmiah. (Yuni. 2021). Pikiran kritis tiasa diukur nganggo kerangka Robert Ennis. Panulis ngalarapkeun média pangajaran aplikasi étno-édugames anu dijadikeun dadasar dina panalungtikan. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh penerapan aplikasi étno-edugames anu bisa ngaronjatkeun pamikiran kritis siswa kana matéri sistem koordinasi. Subjek panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas XI MIPA 4 SMAN 14 Bandung. Desain panalungtikan nya éta métode kuantitatif kalawan métode pre-experiment (one group pretest-posttest design), nya éta ngagunakeun hiji kelas salaku kelas ékspérimén anu baris ditést dina pre-test jeung post-test kalawan 50 soal ngagunakeun aplikasi étno-édugames. Hasil panalungtikan kelas ékspérimén ngagunakeun tés Shapiro Wilk nunjukkeun nyaéta Sig. pretés nya éta $0,104 > 0,05$, jadi data distribusina normal. Pikeun nilai Sig. posttest nyaéta $0,148 > 0,05$, jadi data distribusina normal. Hasil Uji-T Sampel Berpasangan nunjukkeun nyaéta Sig. (2-buntut) nya éta $0,000 < 0,05$, saterusna H_0 ditolak jeung H_a ditarima ku kituna bisa disebutkeun aya ngaronjatna pamikiran kritis siswa kelas XI MIPA 4 ngeunaan impleméntasi média pangajaran étno-édugames dina matéri sistem koordinasi. Hasil itungan N-Gain nyaéta $0,8379$ anu kaasup katégori luhur, hartina aya éféktivitas ngagunakeun aplikasi étno-édugames pikeun ngaronjatkeun pamikiran kritis siswa. Rata-rata perséntase indikator mikir kritis siswa hasil $63,50\%$ pikeun méré katerangan basajan kaasup katégori alus, $61,00\%$ pikeun ngawangun kaparigelan dasar kaasup katégori alus, $56,45\%$ pikeun kacindekan kaasup katégori cukup, $53,40\%$ pikeun nyieun katerangan satuluyna nyaéta kaasup kana kategori cukup, sarta $56,20\%$ pikeun ngatur strategi jeung taktik kaasup kana kategori cukup. Ku kituna bisa disimpulkeun nyaéta média pangajaran étno-édugames bisa méré pangaruh anu éféktif kana pangajaran siswa kelas XI MIPA 4 dina matéri sistem koordinasi.

Kecap Kunci: Aplikasi Étno-édugames, Sistem Koordinasi, Pamikiran Kritis