

ABSTRAK

Fadhilah Khoirunnissa Setiawan. 2024. Ethno-Edugames: Palaksanaan Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuhan Pikiran Krèatif Dina Bahan Pemanasan Global Kelas X SMA Negeri 27 Bandung. Pembimbing Hiji : Dr. Iwan Setia Kurniawan. M.Pd. Pembimbing Kadua : Dr. Mimi Halimah S.Pd., M.Si.

Kahirupan abad 21 ditandaan ku abad globalisasi. Dina jaman ieu kamajuan tèhnologis ngembang pesat sarta mengaruhan kana sagala aspek kahirupan, kaasup pangajaran.. Piekeun ngagampangkeun diajar, lembaga pendidikan kedah adaptasi sareng kamajuan tèknologi ieu sareng ngagunakeun tèknologi jeung inpormasi. Kaulinan ayeuna janten alat diajar dina pendidikan ku ngagunakeun aplikasi edugames. Aplikasi ieu mangrupa kaulinan anu ngagabungkeun kagiatan diajar dina smartphone. Ku lantaran kiwari geus abad globalisasi, loba pisan silih tukeuran aspèk kaasup kabudayaan anu ngageser kabudayaan lokal, ku kituna kabudayaan lokal kiwari jadi kapohokeun. Dina ieu panalungtikan museur kana folklor has tanah sunda, nya éta sangkuriang. pikeun ngalestarikeun folklor ieu, dirancang hiji aplikasi kaulinan android dumasar kana folklor sangkuriang anu disebut ethno-edugames. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kritis siswa SMA ngaliwatan ngagunakeun Aplikasi Ethno-Edugames dina kagiatan pangajaran.. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan desain panalungtikan pre-experimental, one group pretest-posttest design. Populasi kelas X SMA Negeri 27 Bandung jeung sampel kelas X-6. Informasi dikumpulkeun ngaliwatan pretest jeung posttest diwangun ku lima puluh soal pilihan ganda anu ngukur kamampuh mikir kreatif, kitu ogé informasi non-tés tina survéy respon siswa ngagunakeun aplikasi Ethno-Edugames. Dumasar kana hasil panalungtikan, paningkatan N-gain aya dina katégori luhur nyaéta 0,74.

Kata konci: *Palaksanaan, Mikir Kreatif, Ethno-edugames, Pratès, Pasca tès.*