

ABSTRAK

Yohana Arta Meviandhalani Hakim. 2024. *Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi. Dibimbing oleh Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T. dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.*

Abad 21 identik dengan teknologi, yang dimana perkembangan masyarakat harus sesuai dengan peradaban seiring dengan perkembangan zaman. teknologi juga banyak sekali membantu pada dunia pendidikan. Penyelarasan teknologi ke dalam pembelajaran ini dapat dikolaborasikan dengan permainan yang dikemas dalam sebuah aplikasi untuk membuat daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Dengan begitu tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem koordinasi dengan menggunakan media pembelajaran *Ethno-edugames*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif dan desain *non-equivalent control grup*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan juga non-tes atau respon siswa. Ada dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil pada penelitian ini menyatakan bahwa pada kelas eksperimen memperoleh hasil n-gain sebesar 0,70% dengan kategori sedang sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil sebesar 0,29% dengan kategori rendah. Adapun hasil dari kuesioner siswa terhadap aplikasi *Ethno-edugames* dengan 3 indikator dengan indikator pertama memperoleh hasil sebesar 79,86% dengan kategori baik, indikator kedua memperoleh hasil sebesar 80,28% dengan kategori baik sekali, indikator ketiga memperoleh hasil sebesar 77,43% dengan kategori baik. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem koordinasi dengan menggunakan aplikasi *Ethno-edugames*.

Kata Kunci: Pembelajaran, Pre-test, Post-test, Kelas Eksperimen, Kelas Kontrol, Peningkatan, *Ethno-edugames*

ABSTRACT

Yohana Arta Meviandhalani Hakim. 2024. Ethno-edugames: Implementation of The Sangkuriang Application to Improve Students Critical Thinking Ability on Coordination System. Material. Guided by Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T. and Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd

The 21st century is synonymous with technology, where societal development must align with civilization in line with the times. Technology has also greatly assisted the world of education. Integrating technology into learning can be combined with games packaged in an application to attract students in the learning process. Therefore, the purpose of this research is to determine the level of students' critical thinking skills on the topic of the coordination system using the Ethno-edugames learning media. The method used in this research is a quasi-experiment with a quantitative approach and a non-equivalent control group design. The instruments used in this study are tests and non-tests, such as student responses. There are two research groups: the experimental class and the control class. The results of this study indicate that the experimental class obtained an n-gain of 0.70% with a medium category, while the control class obtained an n-gain of 0.29% with a low category. Additionally, the results of the student questionnaire on the Ethno-edugames application, with three indicators, showed that the first indicator obtained a result of 79.86% in the good category, the second indicator obtained 80.28% in the very good category, and the third indicator obtained 77.43% in the good category. Thus, it can be concluded that there is an improvement in students' critical thinking skills on the topic of the coordination system using the Ethno-edugames application.

Keywords: Learning, Pre-test, Post-test, Experimental Class, Control Class, Improvement, Ethno-edugames.

RINGKESAN

Yohana Arta Meviandhalani Hakim. 2024. Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ningkatkeun Kamampuhan Mikir Kritis Murid Dina Matéri Sistem Koordinasi. Pembimbing oleh Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T. dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Abad ka-21 téh sinonim jeung téknologi, di mana kamekaran masarakat kudu saluyu jeung kabudayaan sapanjang jaman ngembang. Téknologi ogé seueur pisan ngabantu dina dunya atikan. Penyelarasan téknologi kana pangajaran ieu tiasa dikolaborasikeun jeung kaulinan anu dipak dina hiji aplikasi pikeun narik perhatian murid dina prosés diajar. Ku kituna tujuan panalungtikan ieu nyaéta pikeun nyaho tingkat kamampuh mikir kritis murid dina matéri sistem koordinasi kalayan migunakeun média pangajaran Ethno-edugames. Méthode anu digunakeun dina panalungtikan ieu nyaéta quasi experiment kalayan pendekatan kuantitatif jeung desain non-equivalent control group. Instrumén anu digunakeun dina panalungtikan ieu nyaéta tés jeung ogé non-tés atanapi réspon murid. Aya dua kelompok panalungtikan nyaéta kelas eksperimen jeung kelas kontrol. Hasil tina panalungtikan ieu nyatakeun yén kelas eksperimen kénging hasil n-gain sabesar 0,70% kalayan kategori sedeng, sedengkeun kelas kontrol kénging hasil sabesar 0,29% kalayan kategori handap. Hasil tina kuesioner murid ngeunaan aplikasi Ethno-edugames kalayan 3 indikator nunjukkeun yén indikator kahiji kénging hasil sabesar 79,86% kalayan kategori saé, indikator kadua kénging hasil sabesar 80,28% kalayan kategori saé pisan, indikator katilu kénging hasil sabesar 77,43% kalayan kategori saé. Ku kituna tiasa disimpulkeun yén aya paningkatan kamampuh mikir kritis murid dina matéri sistem koordinasi kalayan migunakeun aplikasi Ethno-edugames.

Kecap Konci: *Pangajaran, Tés Mimiti, Tés Ahir, Kelas Ékspérimén, Kelas Kontrol, Peningkatan, Ethno-edugames.*