

## ABSTRAK

**Febriani Permatasari, 2023. Ethno-edugames : Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA Nusantara Bandung. Dibimbing oleh Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd., Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.**

Tujuan penelitian yaitu guna menganalisis implementasi aplikasi *ethno-edugames* bertema permainan sangkuriang yang berpengaruh atau tidaknya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi ekosistem. Penulis menggunakan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames* sebagai dasar penelitian. Subyek penelitian yaitu siswa kelas X SMA Nusantara Bandung. Desain penelitian menerapkan kuantitatif. Analisis data menerapkan metode *Pre-Experimental Design* dengan penggunaan *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu satu kelas eksperimen diterapkan perlakuan pretest & posttest sebanyak 50 soal untuk memperoleh data kuantitatif. Hasil penelitian Uji Hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dinyatakan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah. *Uji N-Gain* menunjukkan bahwa hasil *pretest* 17,35 dan *posttest* 42,68 dalam hasil tersebut terdapat *gain* 25,33 diperoleh hasil *N-Gain*  $0,75 > 0,7$  dengan kriteria tinggi. Dengan hasil peningkatan rata-rata *pretest* sebesar 35,03% dan rata-rata *posttest* sebesar 82,98% menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi ekosistem dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang.

Kata kunci : Berpikir Kritis, Ekosistem, *Ethno-edugames*