

## RINGKESAN

**Febriani Permatasari, 2023. Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang kanggo Nyungkeurkeun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dina Materi Ekosistem Kelas X SMA Nusantara Bandung. Diawas ku Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd., Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.**

Tujuan panalungtikan téh nyaéta pikeun nganalisis implementasi aplikasi *ethno-edugames* téma permainan Sangkuriang anu meunang dampak atanapi henteu kana kemampuan bépikir kritis siswa dina materi ékosistém. Panulis ngagunakeun média pangajaran aplikasi *ethno-edugames* minangka dasar panalungtikan. Subyékan panalungtikan nyaéta siswa kelas X SMA Nusantara Bandung. Desain panalungtikan ngadegkeun kuantitatif. Analisis data ngagunakeun métode Desain *Pre-Eksperimental* kalawan ngagunakeun *Desain One Group Pretest-Posttest*, di mana hiji kelas eksperimen diuji jeung di *pretest* sareng *posttest* 50 soal kanggo ngahareupkeun data kuantitatif. Hasil panalungtikan Uji Hipotésis nunjukkeun nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$  jadi  $H_0$  ditolak jeung  $H_a$  ditarima, nunjukkeun adana beda kemampuan bépikir kritis siswa sateuacanna jeung sesudah. Uji N-Gain nunjukkeun yen hasil *pretest* 17,35 jeung *posttest* 42,68, jeung dina hasil ieu aya gain 25,33, ngagunakeun hasil N-Gain  $0,75 > 0,7$  kalawan kriteria unggul. Kalawan hasil naék rata-rata *pretest* 35,03% jeung rata-rata *posttest* 82,98%, nunjukkeun adana peningkatan kemampuan bépikir kritis dina materi ékosistém ku ngagunakeun aplikasi *ethno-edugames* Sangkuriang.

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