

ABSTRAK

Leni Wati. 2024. *Ethno-Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Indra. Pembimbing 1 Dr. rer nat. Adi Rahmat, M.Si. dan Pembimbing 2 Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd.*

Dunia Pendidikan dituntut untuk memenuhi standar kompetensi dan terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan. Dimana pada abad 21 ini pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan dan membentuk peserta didik untuk memiliki berbagai keterampilan. Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik adalah keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sistem Indra dengan menggunakan aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Non-equivalen control group*. Subjek penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel peserta didik kelas XI IPA. Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu skor tes soal pilihan ganda yang terdiri 50 soal dari *Pretest* dan *Posttest* dan data angket respon siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,73 termasuk pada kriteria tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,37 pada kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Tanggapan setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan *aplikasi Ethno-Edugames* Sangkuriang, menunjukkan tanggapan positif dari peserta didik.

Kata Kunci: *Ethno-Edugames* Sangkuriang, Kemampuan Berpikir Kritis, Kelas Eksperimen, Kelas Kontrol

ABSTRACT

Leni Wati. 2024. Ethno-Edugames: Implementation of Sangkuriang Application to Improve Critical Thinking Ability of Students on Indra System Material. Advisor 1 Dr. rer nat. Adi Rahmat, M.Si. and Supervisor 2 Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd.

The world of education is required to meet competency standards and continue to adapt to technological developments in order to improve the quality of education. In this 21st century, education is expected to prepare and shape students to have various skills. One of the skills that students need to have is critical thinking skills. This study aims to improve students' critical thinking skills in learning Indra's system by using the Sangkuriang Ethno-Edugames application. The method used in this research is Quasi Experimental Design with Non-equivalent control group design. The subjects of this study used two sample groups of students in class XI IPA. The data obtained in this study in the form of test scores of multiple choice questions consisting of 50 questions from Pretest and Posttest and student response questionnaire data after conducting the learning process using the Ethno-Edugames Sangkuriang application. The results showed that there was a significant difference between the experimental class and the control class, with the N-Gain value of the experimental class of 0.73 included in the high criteria and the control class of 0.37 in the medium criteria. This shows that learning using the Sangkuriang Ethno-Edugames application can improve critical thinking skills. Students' responses after implementing learning using the Ethno-Edugames Sangkuriang application, showed positive responses from students.

Keywords: *Ethno-Edugames Sangkuriang, Critical Thinking Ability, Experiment Class, Control Class*

ABSTRAK

Leni Wati. 2024. *Ethno-Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ningkatkeun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dina Materi Sistem Indra. Pembimbing 1 Dr. rer. nat. Adi Rahmat, M.Si. sareng Pembimbing 2 Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd.*

Dunya pendidikan ayeuna dituntut pikeun nyumponan standar kompetensi sarta salawasna adaptasi jeung kamajuan téknologi supaya bisa ningkatkeun kualitas pendidikan. Dina abad ka-21 ieu, pendidikan dipiharep bisa nyiapkeun jeung ngawangun peserta didik supaya mibanda rupa-rupa kamampuh, salah sahijina nyaéta kamampuh mikir kritis. Panalungtikan ieu boga tujuan pikeun ningkatkeun kamampuh mikir kritis peserta didik dina palajaran sistem indra maké aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang. Méthode nu dipaké dina panalungtikan ieu nyaéta *Quasi Experimental Design* kalayan desain *Non-equivalent control group*. Subjek panalungtikan ieu ngagunakeun dua kelompok sampel siswa kelas XI IPA. Data nu dikumpulkeun dina panalungtikan ieu nyaéta skor tina soal pilihan ganda nu jumlahna 50 soal tina *pretest* jeung *posttest*, sarta data tina angket réson siswa sanggeus ngalaksanakeun kagiatan diajar maké aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang. Hasil panalungtikan nunjukkeun aya bédana nu signifikan antara kelas eksperimen jeung kelas kontrol, kalayan nilai *N-Gain* kelas eksperimen nyaéta 0,73 (kriteria luhur), sarta kelas kontrol 0,37 (kriteria sedeng). Ieu nunjukkeun yén diajar ngagunakeun aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang bisa ningkatkeun kamampuh mikir kritis. Réson ti siswa saatos ngagunakeun aplikasi ogé nunjukkeun tanggapan nu positif.

Kecap Konci: *Ethno-Edugames* Sangkuriang, Kamampuh Mikir Kritis, Kelas Eksperimen, Kelas Kontrol