

ABSTRAK

Rafa Alifya Kusniawati, 2021. Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. Pembimbing satu: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. dan Pembimbing dua: Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan aplikasi *Etno-Edugames* dalam meningkatkan berpikir kreatifitas siswa. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 di SMA Angkasa , sampel yang diambil adalah sebanyak 30 orang kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 30 orang XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Parameter yang diukur adalah efektivitas aplikasi *etno-edugames* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan penilaian terhadap aplikasi *etno-edugames*. Hasil penelitian pada efektivitas aplikasi *etno-edugames* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *n-gain score* sebesar 64% termasuk kedalam kategori cukup efektif. sedangkan untuk rata-rata *n-gain score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 27% termasuk kedalam tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Etno-Edugames* cukup efektif dalam proses kegiatan pembelajaran pada materi sistem pencernaan. Hasil dari uji *independent sample t Test* menunjukkan bahwa $\text{sig } 0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil kusioner penilaian terhadap aplikasi *etno-edugames* pada kelas eksperimen dengan hasil presentase 77% indikator daya tarik tampilan aplikasi *etno-edugames* masuk kedalam kategori baik, 78,5% indikator penilaian media pembelajaran termasuk kedalam kategori baik, 79% indikator akses terhadap aplikasi *etno-edugames* masuk kedalam kategori baik dan 79,5% indikaator peningkatan berpikir kreatif siswa masuk kedalam kategori baik. Maka dari keempat indikator yang telah di analisis dapat kita simpulkan empat indikator tersebut masuk kedalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *etno-edugames* sudah termasuk kategori baik untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi *Etno-Edugames*, Berpikir Kreatif Siswa.

ABSTRACT

Rafa Alifya Kusniawati, 2021. Effectiveness of Ethno-Edugames Applications to Improve Students' Creative Thinking. Advisor one: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. and Second Advisor: Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., M.Si.

This study aims to determine the effectiveness of using the Ethno-Edugames application in improving students' creative thinking. The subjects in this study were class XI IPA 1 and XI IPA 2 at SMA Angkasa. The samples taken were 30 people from class XI IPA 1 as the experimental class and 30 people from XI IPA 2 as the control class. The research method used is quasi-experimental research design using Nonequivalent Control Group Design. The parameters measured were the effectiveness of the ethno-edugame application to improve students' creative thinking and the assessment of the ethno-edugame application. The results of the study on the effectiveness of the ethno-edugame application to improve students' creative thinking in the experimental class got an average n-gain score of 64% which was included in the quite effective category. while the average n-gain score for the control class is 27%, including ineffective. This shows that the use of the Ethno-Edugames application is quite effective in the process of learning activities on the material of the digestive system. The results of the independent sample t test show that $\text{sig } 0.00 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. From these results, it shows that there is a change in the learning outcomes of the experimental class and the control class. The results of the questionnaire assessment of the application of ethno-edugames in the experimental class with a percentage of 77% of the indicators of attractiveness of the appearance of the ethno-edugames application are in the good category, 78.5% of the indicators for the assessment of learning media are in the good category, 79% of the indicators of access to ethno applications -Edugames are in the good category and 79.5% of the indicators for improving students' creative thinking are in the good category. So from the four indicators that have been analyzed, we can conclude that the four indicators are in the good category. This shows that the application of ethno-edugames is included in the good category to be used in the process of learning activities.

Keywords: Ethno-Edugames Application, Students' Creative Thinking.

ABSTRAK

Rafa Alifya Kusniawati, 2021. Éféktivitas Aplikasi Ethno-Edugames pikeun Ngaronjatkeun Pamikiran Kreatif Siswa. Panaséhat hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. sareng Penasihat Kadua: Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., M.Si.

Panilitian ieu dimaksudkeun pikeun épéktipitas ngagunakeun aplikasi Ethno-Edugames dina ningkatkeun pamikiran kréatif siswa. Subjék dina pangajaran ieu nyaéta kelas XI IPA 1 sareng XI IPA 2 di SMA Angkasa. Sampel anu dicandak 30 urang ti kelas XI IPA 1 salaku kelas ékspérimén sareng 30 urang ti XI IPA 2 salaku kelas kontrol. Méthode panilitian anu digunakeun nyaéta desain panilitian kuasi ékspérimén nganggo desain nonequivalent Control Group. Parameter anu diukur nyaéta épéktipitas tina aplikasi étno-edugame pikeun ningkatkeun pamikiran kréatif siswa sareng meunteun aplikasi étno-edugame. Hasil panilitian ngeunaan épéktipitas aplikasi étno-edugame pikeun ningkatkeun pamikiran kréatif siswa dina kelas ékspérimén ngagaduhan rata-rata skor n -gain 64% anu kalebet dina katégori anu cukup épéktip. sedengkeun skor n -gain rata-rata pikeun kelas kontrol nyaéta 27%, kalebet henteu épéktip. Ieu nunjukkeun yén panggunaan aplikasi Ethno-Edugames lumayan épéktip dina prosés kagiatan diajar kana matéri sistem pencernaan. Hasil uji t sampel bebas nunjukkeun yén $\text{sig } 0,00 < 0,05$ teras H_0 ditolak sareng H_1 ditampi. Tina hasil ieu, nunjukkeun yén aya parobihan hasil diajar tina kelas ékspérimén sareng kelas kontrol. Hasil peniléyan angkét aplikasi etno-edugames di kelas ékspérimén sareng perséntase 77% tina indikator katarik penampilan aplikasi étno-edugames aya dina katégori anu saé, 78,5% indikator pikeun penilaian média pembelajaran aya dina katégori anu saé, 79% indikator aksés kana aplikasi étno -Edugames aya dina katégori anu hadé sareng 79,5% indikator pikeun ningkatkeun pamikiran kréatif siswa aya dina katégori anu hadé. Janten tina opat indikator anu parantos dianalisis, urang tiasa nyimpulkeun yén opat indikator aya dina katégori anu saé. Ieu nunjukkeun yén aplikasi étno-edugames kalebet dina katégori anu saé kanggo dianggo dina prosés kagiatan diajar.

Kata kunci: Aplikasi Ethno-Edugames, Pamikiran Kreatif Siswa.