

## ABSTRAK

**Eka Budi Wahyuni, 2022. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem. Pembimbing satu: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. dan Pembimbing dua: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd**

Tujuan khusus dari penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil Implementasi aplikasi *Ethno-edugames oray-orayan* dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi-experiment* dengan *non-equivalent control group design*. Penelitian dilakukan di SMAN 17 Bandung dengan menggunakan kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa sementara kelas kontrol 33 siswa. Pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling*, dengan teknik pengumpulan data primer menggunakan 25 soal *pretest* dan *posttest* serta angket sebagai penunjang data. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu implementasi *ethno-edugame* dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas X pada materi ekosistem dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa, dengan hasil perbandingan nilai N-gain pada kelas eksperimen dengan rata-rata N-gain 0.73 dengan kriteria tinggi, sementara pada kelas kontrol 0.5 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney yang dilakukan dengan bantuan *SPSS 26 Asymp Sig.* 0.000 karena *Asymp Sig.* < 0.05 maka  $H_a$  diterima, serta perolehan persentase indikator berpikir kreatif siswa kelas eksperimen pada indikator berpikir lancar mencapai 96.00% dengan interpretasi sangat kreatif, indikator berpikir luwes memperoleh persentase 96.32% interpretasi sangat kreatif, indikator berpikir orisinal 86.76% yaitu sangat kreatif serta indikator berpikir terperinci dengan persentase sebesar 72% termasuk kreatif, sedangkan hasil penilaian pada kelas kontrol pada indikator berpikir lancar 85.35% dengan interpretasi sangat kreatif, indikator berpikir luwes mencapai 86.36% interpretasi sangat kreatif, dan berpikir orisinal 73.73%, indikator berpikir terperinci sebesar 71.51% yang kedua nya termasuk ke dalam interpretasi kreatif. Hasil respon siswa terhadap aplikasi *Ethno-edugames* mendapatkan respon positif karena mencapai persentase dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Ethno-Edugames*, Berpikir Kreatif Siswa, *Pretest*, *Posttest*.