

## ABSTRAK

**Syifa Fadhilah. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Atas. Pembimbing satu: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. dan Pembimbing dua: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pengimplementasian aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* dalam pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Banjaran dengan menggunakan metode *Quasi Experiment* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group. Pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data kuantitatif dan angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* sebagai data kualitatif. *N-gain* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 0,60 sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,36. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan data tentang indikator penilaian persentase berpikir kreatif siswa. Indikator berpikir lancar pada kelas eksperimen memperoleh skor 74,77% yang termasuk kedalam kategori “baik”, indikator berpikir luas memperoleh skor 77,08%, indikator berpikir orisinal memperoleh skor 73,96%, dan indikator berpikir terperinci memperoleh skor 75,46%. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor indikator berpikir lancar sebesar 66,70%, indikator berpikir luas sebesar 67,36%, indikator berpikir orisinal sebesar 65,97%, indikator berpikir detail sebesar 66,44%. Hasil data angket, mayoritas siswa memiliki respon positif terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dalam proses belajar. Penelitian ini menunjukkan bagaimana penerapan metode aplikasi *ethno-edugames* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi Sistem Reproduksi.

**Kata kunci:** Aplikasi *Ethno-edugames*; Berpikir Kreatif; Sistem Reproduksi

## **ABSTRACT**

**Syifa Fadhilah. 2023. Implementation of Ethno-edugames Application (Bebentengan) to Improve Creative Thinking of High School Students. Supervisor one: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. and Supervisor two: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

*This study aims to determine the improvement of students' creative thinking in implementing the application of ethno-edugames (bebentengan) in learning. The research was conducted at SMA Negeri 1 Banjaran using the Quasi Experiment method and Non-equivalent Control Group research design. Pretest and posttest to obtain quantitative data and questionnaires of student responses to ethno-edugames applications as qualitative data. The N-gain obtained by the experimental class was 0.60 while the control class obtained 0.36. The experimental class and the control class provided data on the indicators of assessment of the percentage of creative thinking of students. The fluent thinking indicator in the experimental class obtained a score of 74.77% which was included in the "good" category, the broad thinking indicator obtained a score of 77.08%, the original thinking indicator obtained a score of 73.96%, and the detailed thinking indicator obtained a score of 75.46%. While the control class obtained a fluent thinking indicator score of 66.70%, broad thinking indicator of 67.36%, original thinking indicator of 65.97%, detailed thinking indicator of 66.44%. The results of the questionnaire data, the majority of students have a positive response to the use of the ethno-edugames application in the learning process. This study shows how the application of ethno-edugames application method in the learning process can improve students' mastery of Reproductive System material.*

**Keywords:** *Ethno-edugames application; Creative Thinking; Reproductive System*

## **RINGKESAN**

**Syifa Fadhilah. 2023. Implementasi Aplikasi Etno-edugames (Bebentengan) Pikeun Ngaronjatkeun Pikiran Kréatif Siswa SMA. Panaséhat hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. jeung Pembimbing dua: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

Panilitian ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho ngaronjatna pamikiran kréatif siswa dina ngalaksanakeun aplikasi ethno-edugames (bebentengan) dina pangajaran. Panalungtikan dilaksanakeun di SMA Negeri 1 Banjaran ngagunakeun métode Quasi Experiment jeung desain panalungtikan Non-Equivalent Control Group. Pratés jeung postés pikeun meunangkeun data kuantitatif jeung angkét ngeunaan réspon siswa kana larapna kaulinan étno-pendidikan salaku data kualitatif. N-gain anu dimeunangkeun ku kelas ékspérimén nya éta 0,60 sedengkeun kelas kontrol meunang 0,36. Kelas ékspérimén jeung kelas kontrol nyadiakeun data indikator pikeun meunteun proséntase pamikiran kreatif siswa. Indikator kamampuh mikir lancar di kelas ékspérimén meunang peunteun 74,77% anu kaasup kana katégori “alus”, indikator mikir jembar meunang peunteun 77,08%, indikator mikir asli meunang peunteun 73,96%, jeung jéntré. indikator mikir meunang peunteun 75,46%. Sedengkeun kelas kontrol meunang skor indikator mikir lancar 66,70%, indikator mikir jembar 67,36%, indikator mikir asli 65,97%, indikator mikir lengkep 66,44%. Hasil data kuesioner, mayoritas siswa miboga respon positif kana ngagunakeun aplikasi étno-edugames dina prosés pangajaran. Ieu panalungtikan nembongkeun kumaha larapna padika aplikasi etno-edugames dina prosés pangajaran bisa ngaronjatkeun ngawasa siswa kana matéri Sistem Reproduksi.

**Konci:** Aplikasi étno-edugame; Pamikiran Kréatif; Sistem réproduks