

ABSTRAK

Ina Ghinayanti. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SDN Cingcin 03. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Riandi, M.Si.

Sepanjang perjalanan sejarah, sains dan teknologi telah membuat banyak kemajuan. Kemajuan ilmu pengetahuan dalam pendidikan mengarah pada perkembangan teknologi, salahsatunya dengan diciptakan nya media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti aplikasi *Ethno-edugames*. Aplikasi *Ethno-edugames* merupakan media pembelajaran yang mengabungkan teknologi dengan kearifan lokal. Aplikasi ini dirancang khusus untuk *Smartphone* tipe *Android*. Aplikasi ini dirancang dengan *metod online games*, di dalam aplikasi terdapat berbagai fitur seperti materi, soal *Pretest*, soal *Posttest*, angket respon siswa dan *games* yang harus dimainkan oleh siswa sebagai bentuk implementasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SDN Cingcin 03 serta bagaimana respon siswa terhadap aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* sebagai media pembelajaran yang dipakai pada saat kegiatan pembelajaran. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif akan digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini menggunakan dua sample yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen, dan kelas V-B sebagai kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa capaian kategori *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu pada kelas eksperimen capaian kategori *N-gain* dengan kategori tinggi sebesar 53% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 23% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dapat meningkatkan kemmapuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SDN Cingcin 03.

Kata Kunci : Apliaksi *Ethno-edugames (Bebentengan)*, Berpikir Kreatif, Media pembelajaran, Teknologi, Permainan *Bebentengan*.