

RINGKESAN

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

Pikeun sapanjang kapalayanan, ilmu sareng teknologi geus ngabentuk pangsaeumna anu panggedé. Pangsaeuman ilmu dina pendidikan miboga landasan pikeun pamajuan teknologi, salah satuna ku dicaritakeun naon anu dicokot mibanda pangwangunan média panambelan anu ngagunakeun teknologi kawas aplikasi Ethno-edugames. Aplikasi Ethno-edugames mangrupa média panambelan anu nyambungkeun teknologi sareng kearifan lokal. Aplikasi ieu dirancang khusus pikeun Handphone Android. Aplikasi ieu dirancang ku métode game online, di dalemna aya bébéré fitur kaya materi, soal Pretest, soal Posttest, angket tanggapan siswa, sarta permainan anu kudu dinaemain ku siswa salaku bentuk implementasi. Tujuan tina penelitian ieu nya éta pikeun nyarioskeun cara aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) tiasa ngadamelankeun kapabilitas berpikir kreatif siswa SDN Cingcin 03, sarta cara tanggapan siswa ka aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) salaku média panambelan anu dipaké nalika prosés panambelan. Métode dina penelitian ieu nya eta ngagunakeun métode kuantitatif pikeun ngahimpun data. Dina penelitian ieu ngagunakeun dua sampél, yaitu kelas V-A salaku kelompok eksperimen, sareng kelas V-B salaku kelompok kontrol. Hasil tina penelitian ieu ngabuktikeun yén kapasitas kategori N-gain dina kelompok eksperimen leuwih luhur dibandingkeun sareng kelompok kontrol. Khususna, kelompok eksperimen nambahan kapasitas kategori N-gain dina kategori tinggi 53%, nanging kelompok kontrol nambahan 23%. Pikeun éta, tiasa dihasékakeun yén aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) tiasa nambahkeun kapabilitas berpikir kreatif siswa dina kelas V SDN Cingcin 03.

Kata Kunci: Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan), Berpikir Kreatif, Média panambelan, Teknologi, Permainan Bebenangan.