

ABSTRAK

Dewi Anisa, 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SDN Cingcin 01. Dibimbing oleh Dr. Iwan Setia Kurniawan, M. Pd dan Fitri Aryanti S.T., M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental* dengan *Nonequivalent Control Group Desain*, yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang akan diuji yaitu kelas V-A dan V-B dengan masing-masing 30 siswa dari SDN Cingcin 01. Parameter yang diukur adalah efektivitas aplikasi *ethno-edugames (Bebentengan)* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan penilaian terhadap aplikasi *ethno-edugames (Bebentengan)*. Pada kelas eksperimen terdapat 12 siswa (40%) yang termasuk kedalam kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat siswa yang termasuk kedalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* cukup efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada proses kegiatan pembelajaran. Hasil uji *T-test* menunjukkan bahwa *sig. (2 tailed)* $0,001 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Peningkatan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator pada kelas eksperimen dengan indikator berpikir lancar 77% berkategori baik, indikator berpikir luwes 72% berkategori baik, indikator berpikir original 81% berkategori baik, dan indikator berpikir terperinci 78% berkategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol indikator berpikir lancar 72% berkategori baik, indikator berpikir luwes 69% berkategori baik, indikator berpikir original 70% berkategori baik, dan indikator berpikir terperinci 73% berkategori baik. Penilaian aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* pada kelas eksperimen berdasarkan indikator tampilan aplikasi memperoleh hasil 84% dengan kategori baik, indikator akses aplikasi memperoleh hasil 83% dengan kategori baik, indikator penilaian aplikasi memperoleh hasil 83% dengan kategori baik.

Kata Kunci: *Ethno-Edugames, Bebentengan, Berpikir Kreatif, Media Pembelajaran*