

RINGKESAN

Dewi Anisa, 2023. Palaksanaan Aplikasi Ethno-Edugames (Bebentengan) Pikeun Ngaronjatkeun Pikiran Kréatif Siswa SDN Cingcin 01. Dibimbing ku Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd jeung Fitri Aryanti S.T., M.Pd.

Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho impleméntasi aplikasi étno-edukasi pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kréatif siswa. Ulikan ieu ngagunakeun métode kuantitatif jeung tipe panalungtikan Quasi Experimental kalawan Nonequivalent Control Group Design, anu diwangun ku kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Sampel anu diujikeun nya éta peunteun V-A jeung V-B anu masing-masing 30 siswa SDN Cingcin 01. Parameter anu diukur nya éta éféktivitas aplikasi étno-edukasi (Bebentengan) pikeun ngaronjatkeun daya pikir siswa jeung peniléyan aplikasi étno-edukasi (Bebentengan). Di kelas ékspérimén aya 12 siswa (40%) anu kaasup kana katégori luhur, sedengkeun di kelas kontrol henteu aya siswa anu kaasup kana katégori luhur. Hal ieu nuduhkeun yén pamakéan aplikasi étno-edugames (bebentengan) cukup éféktif dina ngaronjatkeun daya pikir siswa dina prosés kagiatan diajar ngajar. Hasil uji-T némbongkeun yén sig. (2 buntut) $0,001 < 0,05$ anu nétélakeun yén H_0 ditolak ku kituna bisa dicindekkeun yén aya ngaronjatna pamikiran kréatif siswa antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Ningkatkeun kamampuh mikir kréatif siswa dumasar kana indikator di kelas ékspérimén kalawan indikator kamampuh mikir lancar 77% katégori alus, indikator mikir fléksibel 72% katégori alus, indikator mikir asli 81% katégori alus, jeung indikator katégori alus. pamikiran lengkep 78% dina kategori alus. Sedengkeun di kelas kontrol indikator mikir lancar 72% kagolong alus, indikator mikir fleksibel 69% kagolong alus, indikator mikir asli 70% kagolong alus, jeung indikator mikir lengkep 73. % dina kategori alus. Peniléyan aplikasi étnopendidikan (bebentengan) di kelas ékspérimén dumasar kana indikator tampilan aplikasi meunangkeun 84% hasilna katégori alus, indikator aksés aplikasi meunang 83% hasilna katégori alus, indikator penilaian aplikasi meunang 83% hasilna dina kategori alus.

Kata Konci: Ethno-Edugames, Bebentengan, Pamikiran Kreatif, Média Pangajaran