

RINGKESAN

Adisti Rizkiana Nabillah. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Pada Materi Sistem Ekskresi. Pembimbing I: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

Sistem pendidikan di jaman ayeuna kudu responsif kana kamajuan teknologi. Pangajaran ngagunakeun métode ceramah jeung diskusi kiwari kurang narik minat siswa ku kituna aya panurunan dina kamampuh siswa, salah sahijina nyaéta kamampuh siswa pikeun mikir sacara kréatif. Diiring ku kamekaran téknologi, ogé bisa ngaruntagkeun kearifan lokal nu jadi ciri khas hiji daérah, upamana waé kaulinan tradisional nu mindeng dicoo ku barudak. Cara pikeun ngalestarikeun kearifan lokal di jaman ieu nyaéta ku ngalaksanakeun kearifan lokal dina kagiatan diajar ngajar anu dipak ngaliwatan kaulinan atikan berbasis téknologi. Tujuan husus tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh penerapan aplikasi *étno-edugames (bebentengan)* kana kamekaran pamikiran kréatif siswa jeung mekarkeun média pangajaran inovatif. Panalungtikan dilaksanakeun di SMPN 35 Bandung ngagunakeun hiji kelas kontrol kalawan diajar konvensional, jumlahna 29 siswa jeung hiji kelas ékspérimén ngagunakeun aplikasi *étno-edugames (bebentengan)*, jumlahna 29 siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuasi ékspérimén kalawan téhnik analisis data kuantitatif kalawan desain non-equivalent control group. Sampling anu digunakeun nya éta téhnik purposive sampling, kalawan téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun 25 soal pre-test jeung post-test sarta angkétn minangka pangrojong data. Hasilna nuduhkeun yén impleméntasi aplikasi *étno-edugames (bebentengan)* bisa ngaronjatkeun daya pikir siswa kalawan rata-rata N-gain pikeun kelas ékspérimén 0,68 kalawan kriteria sedeng, sedengkeun rata-rata N-gain pikeun kelas kontrol 0,21 pikeun kategori low. Rata-rata pratés di kelas ékspérimén nya éta 40,41 jeung kelas kontrol 42,07. Rata-rata postés pikeun kelas ékspérimén 82,48 jeung kelas kontrol 57,10. Réspon siswa kana larapna *étno-edugames (bebentengan)* aya dina katégori alus kalayan 3 indikator kalayan rata-rata perséntase 80,65%, 80,46% jeung 79,60%. Dumasar kana hasil panalungtikan anu dilaksanakeun, dipiharep guru

bisa mekarkeun média pangajaran anu leuwih inovatif dumasar kana téknologi anu ngalarapkeun kearifan lokal.

Kata Kunci: diajar, pamikiran kreatif, teknologi, kearifan lokal, *bebentengan*, aplikasi, *etno-edugames*.