

ABSTRAK

Adisti Rizkiana Nabillah. 2023. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Pada Materi Sistem Ekskresi. Pembimbing 1: Dr. Iwan Setia Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

Sistem pendidikan pada zaman ini harus tanggap terhadap perkembangan teknologi. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi sekarang kurang diminati oleh para siswa sehingga terjadinya penurunan kemampuan siswa, salah satunya yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Seiring dengan berkembangnya teknologi juga mampu mengikis kearifan lokal yang merupakan ciri khas dari suatu daerah, contohnya seperti permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Cara menjaga kelestarian kearifan lokal pada zaman ini yaitu dengan mengimplementasikan kearifan lokal dalam suatu kegiatan belajar-mengajar yang dikemas melalui sebuah *games* edukasi berbasis teknologi. Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh implementasi aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* terhadap perkembangan berpikir kreatif siswa dan mengembangkan media pembelajaran inovatif. Penelitian dilakukan di SMPN 35 Bandung dengan menggunakan satu kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yang berjumlah 29 siswa dan satu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment* dengan teknik analisis data kuantitatif dengan *design non-equivalent control group*. Pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan 25 soal *pre-test* dan *post-test* serta angket sebagai penunjang data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa, dengan rata-rata *N-gain* kelas eksperimen 0,68 dengan kriteria sedang, sedangkan kelas kontrol rata-rata *N-gain* 0,21 dengan kategori rendah. Rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 40,41 dan kelas kontrol 42,07. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 82,48 dan kelas kontrol 57,10. Respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*

termasuk kategori baik dengan 3 indikator dengan persentase rata-rata 80,65%, 80,46% dan 79,60%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif lebih lanjut dengan berbasis teknologi yang menerapkan kearifan lokal.

Kata kunci: belajar, berpikir kreatif, teknologi, kearifan lokal, *bebentengan*, aplikasi, *ethno-edugames*

ABSTRACT

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 2: Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

The education system in this era must be responsive to technological developments. Learning using lecture and discussion methods is now less desirable by students so that there is a decrease in student abilities, one of which is the ability of students to think creatively. Along with the development of technology, it is also able to erode local wisdom that is characteristic of a region, for example such as traditional games that are often played by children. The way to maintain the preservation of local wisdom in this era is to implement local wisdom in a teaching and learning activity packaged through a technology-based educational game. The specific purpose of this study is to determine the effect of the implementation of ethno-edugames (fortification) applications on the development of students' creative thinking and developing innovative learning media. The study was conducted at SMPN 35 Bandung using one control class with conventional learning totaling 29 students and one experimental class using the ethno-edugames (fortification) application totaling 29 students. This study used the quasy experiment method with quantitative data analysis techniques with a non-equivalent control group design. The sampling used is purposive sampling technique, with data collection techniques using 25 pre-test and post-test questions and questionnaires as data support. The results showed that the implementation of ethno-edugames application (fortification) can improve students' creative thinking, with an average N-gain of experimental class 0.68 with medium criteria, while the control class average N-gain of 0.21 with low category. The average pre-test in the experimental class was 40.41 and the control class was 42.07. The experimental class post-test average was 82.48 and the control class was 57.10. Student responses to ethno-edugames (fortification) applications include good categories with 3 indicators with an average percentage of 80.65%, 80.46% and 79.60%. Based on the results of the research

conducted, it is expected that teachers can develop further innovative learning media based on technology that applies local wisdom.

Keywords: learning, creative thinking, technology, local wisdom, fortification, application, ethno-edugames