

## ABSTRAK

**Aliya Suci Ramadhini. 2023. Implementasi Aplikasi Ethno-Edugames (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SMA. Pembimbing satu: Dr.Iwan Setia Kurniawa, M.Pd. pembimbing dua: Fitri Aryanti, S.T, M.Pd.**

Kreativitas adalah salah satu penunjang proses pembelajaran oleh karena itu berpikir kreatif adalah salah satu hal penting yang harus di perhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran biologi ini, penulis menggunakan aplikasi *ethno-edugames* dalam mengukur peningkatan berpikir kreatif pada siswa kelas XI dalam materi sistem koordinasi. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 di SMA PGRI 31 Pangalengan, pada penelitian kali ini penulis menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode *quasy-eksperimen* dengan menggunakan test yaitu *pretest* dan *posttest* dengan jumlah soal masing masing 20 soal pilihan ganda, penulis juga menggunakan sistem non tes dengan penyebaran angket untuk pengumpulan data kuantitatif sebagai respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* dan pemahamannya siswa terhadap materi yang disampaikan. Dari hasil uji T menunjukkan jumlah sig.  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam peningkatan berpikir kreatif siswa hasil N-Gain yang didapat pada kelas eksperimen senilai 0,73 termasuk kategori sedang, lalu pada kelas kontrol N-Gain senilai 0,45 yang termasuk kategori sedang. Untuk hasil angket siswa mayoritas mendapatkan hasil yang positif terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

**Kata Kunci :** aplikasi, Berpikir Kreatif

## ABSTRACT

*Aliya Ramadhini. 2023. Implementation of Ethno-Edugame Applications to Improve High School Students' Creative Thinking. Advisor one: Dr.Iwan Setia Kurniawa, M.Pd. second supervisor: Fitri Aryanti, S.T, M.Pd.*

*Creativity is one of the supports for the learning process, therefore creative thinking is one of the important things that must be considered during the learning process. To find out the increase in students' creative thinking in this biology lesson, the authors use the ethno-educational application to measure the increase in creative thinking in class XI students in the coordination system material. The subjects in this study were students in class XI MIPA 1 and XI MIPA 2 at SMA PGRI 31 Pangalengan, in this research the author used a qualitative research design with a quasi-experimental method using pretest and posttest with 20 questions each. multiple choice, the author also uses a non-test system with questionnaires to collect quantitative data as student responses to the application of ethno-educational games and students' understanding of the material presented. From the results of the T test shows the number of sig.  $0.00 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, so it can be concluded that there is a difference in the increase in students' creative thinking from the N-Gain results obtained in the experimental class worth 0.73, including the medium category, then in the N-Gain control class valued at 0.45 which is included in the moderate category. For the results of the questionnaire, the majority of students got positive results on the use of the ethno-educational application which was stated to be quite effective in increasing students' creative thinking.*

**Keywords:** *application, Creative Thinking*

## RINGKESAN

*Aliya Suci Ramadhini. 2023. Palaksanaan Aplikasi Étno-Édugame Pikeun Ngaronjatkeun Pikiran Kréatif Siswa SMA. Pembimbing hiji : Dr.Iwan Setia Kurniawa, M.Pd. pembimbing kadua : Fitri Aryanti, S.T, M.Pd.*

*Kréativitas mangrupa salasahiji pangrojong pikeun prosés pangajaran, ku kituna mikir kréatif mangrupa salasahiji hal anu penting anu kudu diperhatikeun dina prosés pangajaran. Pikeun mikanyaho ngaronjatna kamampuh mikir kréatif siswa dina ieu pangajaran biologi, panulis ngagunakeun aplikasi étno-edukasi pikeun ngukur ngaronjatna kamampuh mikir kréatif siswa kelas XI dina matéri sistem koordinasi. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas XI MIPA 1 jeung XI MIPA 2 di SMA PGRI 31 Pangalengan, dina ieu panalungtikan panalungtik ngagunakeun desain panalungtikan kualitatif kalawan métode kuasi ékspérimén ngagunakeun pretest jeung posttest masing-masing 20 soal pilihan ganda, panulis ogé ngagunakeun sistem non-tés ku cara ngadistribusikaeun angkét pikeun ngumpulkeun data kuantitatif salaku respon siswa kana larapna kaulinan étno-edukasi jeung pamahaman siswa kana matéri anu ditepikeun. Tina hasil uji  $T$  nuduhkeun jumlah sig.  $0,00 < 0,05$  mangka  $H_0$  ditolak jeung  $H_1$  ditarima, ku kituna bisa dicindekkeun yén aya bédana ngaronjatna kamampuh mikir kréatif siswa tina hasil  $N$ -Gain di kelas ékspérimén sanilai 0,73 kaasup kana kategori sedeng. dina kelas kontrol  $N$ -Gain peunteun 0,45 anu kaasup kana kategori sedeng. Pikeun hasil kuesioner, seuseueurna siswa meunang hasil anu positif dina ngagunakeun aplikasi etno-edukasi anu dicindekkeun cukup efektif dina ngaronjatkeun daya pikir siswa.*

**Konci:** *aplikasi, pikiran kreatif*