

ABSTRAK

Najiatul Ameliya. 2024. *Ethno-Edugames* : Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di SMAN 1 Jatisari. Pembimbing I : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utami, M.Pd. Pembimbing II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd

Kemampuan berpikir kreatif penting untuk dimiliki peserta didik. Namun pada kenyataannya pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tes tulis menggunakan kertas membuat siswa memiliki motivasi belajar yang rendah dan kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah saatnya diterapkan pada zaman ini. Selain itu kearifan lokal berupa cerita rakyat yang semakin kurang populer juga diperlukan adanya cara untuk melestarikannya. Salah satu alternatif untuk melestarikan kearifan lokal yaitu dengan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi yang didalamnya memuat game edukasi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dari implementasi aplikasi *ethno-edugames* dalam kegiatan belajar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi ekosistem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* dengan teknik pengumpulan data menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 50 soal pilihan ganda. Hasil penelitian memperoleh skor dari perhitungan N-gain sebesar 0,75 yang termasuk kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari aplikasi *ethno-edugames* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci : Berpikir Kreatif, Belajar, Teknologi, Aplikasi *ethno-edugames*.