

ABSTRAK

Fadhilah Khoirunnissa Setiawan. 2024. Ethno-Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Pemanasan Global Kelas X SMA Negeri 27 Bandung. Dibimbing oleh Dr. Iwan Setia Kurniawan. M.Pd. dan Dr. Mimi Halimah S.Pd., M.Si.

Pada zaman ini kemajuan teknologi berkembang pesat juga berdampak pada setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan. *Game* kini menjadi alat pembelajaran dalam pendidikan melalui aplikasi *edugames*. Aplikasi ini adalah permainan yang menggabungkan kegiatan pembelajaran ke dalam *smartphone*. Karena kini adalah abad gobalisasi banyaknya pertukaran aspek-aspek termasuk kebudayaan yang masuk menggeser kebudayaan lokal, sehingga kebudayaan lokal kini mulai terlupakan dalam penelitian ini menfokuskan pada cerita rakyat khas tanah sunda yaitu Sangkuriang. Guna melestarikan kembali cerita rakyat ini maka dirancanglah aplikasi *game* android berlatar cerita rakyat sangkuriang yang disebut Ethno-Edugames. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA melalui pemanfaatan Aplikasi Ethno-Edugames dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental one group *pretest-posttest* design. Dengan kelas X SMA Negeri 27 Bandung sebagai populasi dan kelas X-6 sebagai sampel. Informasi yang dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari lima puluh soal pilihan ganda yang mengukur kemampuan berpikir kreatif, serta informasi nontes dari survei respon siswa menggunakan aplikasi Ethno-Edugames. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan N-gain masuk dalam kategori tinggi sebesar 0,74.

Kata kunci: implementasi, Berpikir Kreatif, Ethno-edugames, *Pretest*, *Posttest*