

ABSTRAK

Jenab. 2024. Implementasi aplikasi *ethno-edugames* (Sangkuriang) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X. Dibimbing oleh Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T dan Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* di kelas X pada materi ekosistem. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* yaitu menggunakan *One-Group Pretest-Posttest design*. Subjek penelitian kelas eksperimen yaitu kelas X IPA 1. Adapun jumlah subjek pada kelas eksperimen yaitu 35 siswa. Pengumpulan data yaitu data primer dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* untuk kelas eksperimen. Soal *pretest* dan *posttest* dikemas ke dalam aplikasi *ethno-edugames*. Data tersebut untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata N-gain yaitu 0,79. Nilai N-gain pada kelas eksperimen termasuk dalam kriteria tinggi. Hasil uji wilcoxon yaitu dilihat dari Asymp.sig. (2-tailed) bernilai $<,001$ yang berarti $<,001 < 0,05$ ($<,001$ kurang dari 0,05) dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan demikian aplikasi *ethno-edugames* (sangkuriang) berpengaruh terhadap pembelajaran pada materi ekosistem. Maka dapat disimpulkan bahwa implementasi *ethno-edugames* (sangkuriang) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem.

Kata kunci: Aplikasi *Ethno-Edugames*, Berpikir Kreatif Siswa, Ekosistem.