

## RINGKESAN

**Jenab. 2024. Implementasi aplikasi ethno-edugames (Sangkuriang) Pikeun Ningkatkeun Kamampuh Mikir Kreatif Murid Dina Materi Ekosistem Kelas X. Dibimbing ku Prof. Dr. Cartonno, M.Pd., M.T jeung Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.**

Panilitian ieu boga tujuan pikeun nyaho ningkatna mikir kreatif murid ku ngagunakeun aplikasi ethno-edugames di kelas X dina materi ékosistem. Méthode panilitian anu dipaké dina ieu panilitian nyaéta Pre-Experimental Design nyaéta ngagunakeun One-Group Pretest-Posttest design. Subjek panilitian kelas ékspérimen nyaéta kelas X IPA 1. Jumlah subjek dina kelas ékspérimen nyaéta 35 murid. Pangumpulan data nyaéta data primer ku ngagunakeun aplikasi ethno-edugames pikeun kelas ékspérimen. Soal pretest jeung posttest dikemas dina aplikasi ethno-edugames. Data éta pikeun nyaho ningkatna mikir kreatif. Hasil panilitian anu diala tina nilai rata-rata pretest jeung posttest kelas ékspérimen nyaéta kelas ékspérimen meunang nilai rata-rata N-gain nyaéta 0,79. Nilai N-gain dina kelas ékspérimen kaasup kana kriteria luhur. Hasil uji wilcoxon nyaéta ditingal tina Asymp.sig. (2-tailed) nilaina  $<,001$  nu hartina  $<,001 < 0,05$  ( $<,001$  kirang ti 0,05) tiasa disebat yén  $H_0$  ditolak sareng  $H_1$  ditampi. Tina data éta tiasa disimpulkeun yén aya bédana anu signifikan kana nilai pretest jeung nilai posttest. Ku kituna aplikasi ethno-edugames (Sangkuriang) aya pangaruh kana pangajaran dina materi ékosistem. Jadi tiasa disimpulkeun yén implementasi ethno-edugames (Sangkuriang) tiasa ningkatkeun kamampuan mikir kreatif murid dina materi ékosistem.

**Kecap konci: Aplikasi Ethno-EduGames, Mikir Kreatif Murid, Ékosistem.**