

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XII pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan”. Seiring dengan perkembangan teknologi multimedia, peneliti merancang sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Ethno-edugames oray-orayan*. Aplikasi ini menjadi salah satu *game* yang mendidik siswa untuk meningkatkan berpikir secara kreatif. Pembelajaran yang cenderung berbasis hafalan membuat kreatifitas siswa kurang menonjol, oleh karena itu perlu inovasi terhadap metode pembelajaran yang mampu melahirkan motivasi siswa agar siswa lebih interaktif, memperoleh ide baru, dan memecahkan suatu permasalahan yang tidak biasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di SMA Al-Mukhtariyah Rajamandala, desain penelitian kualitatif dan kuantitatif ini menggunakan metode *quasi-experiment*. *Pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh data kuantitatif dan angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* sebagai data kualitatif. *N-gain* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 48.83 sedangkan kelas kontrol memperoleh 33.80. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan data tentang indikator penilaian persentase berpikir kreatif siswa. Indikator berpikir lancar pada kelas eksperimen mendapat skor 73,40% yang termasuk kedalam kategori “baik”, sedangkan indikator berpikir luas mendapat skor 73,50%, indikator berpikir orisinal mendapat skor 77%, dan indikator berpikir detail mendapat skor 74,70%. Sedangkan kelas kontrol memiliki indikasi berpikir lancar sebesar 66,70%, indikator berpikir luas sebesar 67,50%, indikator berpikir orisinal sebesar 67,50%, dan indikator berpikir detail sebesar 66,70%. Hasil data angket, mayoritas siswa memiliki respon positif terhadap penggunaan aplikasi *Ethno-Edugames* dalam proses belajar. Penelitian ini menunjukkan bagaimana penerapan metode aplikasi *ethno-edugame* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi Pertumbuhan dan Perkembangan.

Kata Kunci : Berpikir Kreatif; Aplikasi *Ethno-Edugames*; Pertumbuhan dan Perkembangan

