

ABSTRAK

Ieu panalungtikan dijudulan “Implementasi Aplikasi Etno-edugame Pikeun Ngaronjatkeun Mikir Kréatif Siswa Kelas XII ngeunaan Matéri Tumuwuh jeung Mekarkeun”. Marengan mekarna téknologi multimedia, panalungtik ngararancang média pangajaran ngagunakeun aplikasi Ethno-edugames oray- orayan. Aplikasi ieu mangrupa salasahiji kaulinan anu ngadidik siswa pikeun ngaronjatkeun pamikiran kréatif. Pangajaran anu condong dumasar kana pangajaran hafalan ngajadikeun kréativitas siswa kurang nonjol, ku kituna perlu inovasi métode pangajaran anu mampuh ngalahirkeun motivasi siswa sangkan siswa leuwih interaktif, meunang ide-ide anyar, jeung ngaréngsékeun masalah anu teu ilahar. Métode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métode ékspérimén anu ngagunakeun 2 kelas, nyaéta kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Panalungtikan dilaksanakeun di SMA Al-Mukhtariyah Rajamandala, ieu desain panalungtikan kualitatif jeung kuantitatif ngagunakeun métode kuasi ékspérimén. Pre-test jeung post-test pikeun meunangkeun data kuantitatif jeung angket respon siswa kana larapna étno-edugames minangka data kualitatif. N- gain anu dimeunangkeun ku kelas ékspérimén nya éta 48,83 sedengkeun kelas kontrol meunang 33,80. Kelas ékspérimén jeung kelas kontrol méré data ngeunaan indikator peniléyan proséntase mikir kréatif siswa. Indikator mikir lancar di kelas ékspérimén meunang peunteun 73,40% anu kaasup kana katégori “alus”, sedengkeun indikator mikir jembar meunang peunteun 73,50%, indikator mikir asli meunang peunteun 77%, jeung jéntré. indikator mikir meunang peunteun 74,70%. Sedengkeun kelas kontrol miboga indikasi lancar mikir 66,70%, broad thinking indicator 67,50%, original thinking indicator 67,50%, jeung wincikan mikir 66,70%. réson kana ngagunakeun aplikasi Ethno-Edugame dina prosés pangajaran. Ulikan ieu nembongkeun kumaha larapna métode aplikasi étno-edugame dina prosés pangajaran bisa ngaronjatkeun ngawasa siswa kana matéri Tumuwuh jeung Mekarkeun.

Konci: *pamikiran kreatif, etno-edugames, tumuwuh sarta ngembangkeun*