

ABSTRAK

Abd Muadz Darmawan, 2024. Pengaruh Aplikasi Scratch Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 1 Kolaka Utara. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Andi Adam dan Kasman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi *scratch* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Kolaka Utara. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *quasi experiment* dengan informan penelitian guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: Pertama, proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *scratch* mendapatkan hasil yang lebih baik, peserta didik sangat antusias dan termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran terasa lebih hidup, suasana belajar lebih aktif, terintegrasi, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu, suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga para siswa lebih semangat ketika mengikuti kegiatan belajar IPA. Kedua, Dari hasil uji *t* dinyatakan bahwa aplikasi *scratch* memiliki pengaruh signifikan pada kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas VIII. Dapat dilihat dari perolehan perhitungan uji *t* bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$ maka $8,33 > 2,011$ jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima sekaligus H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Aplikasi Scratch, kemampuan berpikir kreatif*