

ABSTRAK

Siswa dapat menjawab pertanyaan konseptual dengan benar dan tepat. Pembelajaran dengan perkembangan teknologi merupakan solusi untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran. Menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif tentang meningkatnya kreativitas siswa. Siswa perlu aktif dan kreatif saat pembelajaran yang berpusat pada siswa di kelas. penelitian eksperimen semu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 5 sebagai kelas kontrol. Hasil Belajar: Hasil *pretest-posttest* menunjukkan hasil yang signifikan antara nilai eksperimen 7,83 dan nilai kontrol 8,63. Rata-rata hasil uji sampel independen 0,148. Jika skor $0,148 > 0,05$ maka kriteria independent sample t-test dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Kesimpulannya, penerapan pendidikan etnis belum efektif digunakan untuk mempelajari materi jaringan hewan yang dipengaruhi oleh faktor- faktor tersebut.

Kata kunci: eksperimen semu, etno-edugames, jaringan hewan