

ABSTRAK

Nurhaniefa. 2022. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Reproduksi. Dibimbing oleh Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. dan Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dengan penggunaan aplikasi *ethno-edugames* di kelas XI pada materi sistem reproduksi. metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dan dengan menggunakan desain penelitian *Non equivalent Control Group*. Subjek penelitian adalah kelas XI MIPA 6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas XI MIPA 7 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 orang. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian dikumpulkan dengan tes pilihan ganda disusun dengan indikator berpikir kreatif dan ranah kognitif sebanyak 25 soal berupa tes *pre-test* dan *post-test* dan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames*. Hasil penelitian yang diperoleh pada nilai rata-rata *pre-test post-test* memperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai N-gain 0,80 daripada kelas kontrol dengan nilai N-gain 0,67. Hasil Uji *Mann Whitney* memperoleh hasil *Asymp. Sig. (2-tailed)* maka $0,036 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang menunjukkan terdapat perbedaan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil angket respon siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* menunjukkan respon positif terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dengan memperoleh hasil dengan kategori sangat baik pada setiap indikator. Maka dapat disimpulkan jika penggunaan aplikasi dinilai efektif berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa pada materi sistem reproduksi.

Kata kunci : Aplikasi *Ethno-Edugames*, Berpikir Kreatif Siswa, Sistem Reproduksi