

## ABSTRAK

**Nurhaniefa. 2022. Implementasi Aplikasi Ethno-Edugames Pikeun Ngaronjatkeun Pikiran Kreatif Siswa Kelas XI dina Matéri Sistem Réproduksi. Dipandu ku Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. sareng Fitri Aryanti, S.T., M.Pd.**

Panilitian ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho ngaronjatna kamampuan pamikiran kréatif siswa kalawan ngagunakeun aplikasi Etno-Edugames di kelas XI dina matéri sistem réproduksi. Méthode panilitian anu digunakeun nyaéta *Quasi Experiment* sareng ngagunakeun desain panilitian *Non Equivalent Control Group*. Subjek panilitianna nyaéta kelas XI MIPA 6 salaku kelas ékspérimén anu jumlah siswana 32 urang jeung kelas XI MIPA 7 salaku kelas kontrol anu jumlah siswana 32 urang. Kamampuan pamikiran kréatif siswa dina panilitian ieu dikumpulkeun ku tés pilihan ganda anu disusun tina indikator pamikiran kréatif jeung ranah kognitif sadayana 25 soal dina pre-test jeung post-test jeung angkét nu tujuanna mikanyaho réspon siswa kana ngagunakeun aplikasi *Ethno-Edugames*. Hasil panilitian ngahasilkeun tina nilai rata-rata pre-test post-test di kelas ékspérimén anu leuwih luhur kalayan nilai *N-gain* 0,80 dibandingkeun jeung kelas kontrol anu nilai *N-gain* 0,67. Hasil tés *Mann Whitney* nampi hasil *Asymp. Sig. (2-tailed)* nyaéta 0,036 <0,05 mangka *H<sub>0</sub>* ditolak anu nuduhkeun bédana pamikiran kréatif siswa antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Hasil kuesioner réspon siswa kana aplikasi *Etno-Edugames* némbongkeun respon anu positif kana ngagunakeun aplikasi *Etno-Edugames* ku cara meunangkeun hasil kalawan katégori anu pohara alus dina unggal indikator. Ku kituna bisa disebutkeun lamun ngagunakeun aplikasi *Ethno-Edugames* dianggap éféktif dina ngaronjatkeun pamikiran kreatif dina materi sistem reproduksi.

**Kata Kunci :** Aplikasi *Ethno-Edugames*, Pamikiran Kréatif Siswa, Sistem Reproduksi