

**ABSTRAK**

**Najiatul Ameliya. 2024. *Éthno-Édugames* : Implementasi Aplikasi Sangkuriang Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuhan Mikir Kreatif Siswa Kelas X Dina Matéri Ekosistém Di SMAN 1 Jatisari. Panaséhat I : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utami, M.Pd. Panaséhat II : Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd**

Kamampuhan mikir kréatif penting pikeun dipilari ku peserta didik. Tapi dina kanyataanana, diajar ngagunakeun métode ceramah jeung tés tulis ngagunakeun kertas ngajadikeun siswa boga motivasi diajar nu handap sarta kirang na pangabisa mikir kréatif. Pamakéan tehnologi dina pangajaran geus waktuna diterapkeun dina jaman ieu. Salian ti éta, kaarifan lokal mangrupa carita rahayat anu beuki kurang populér ogé merlukeun cara pikeun ngalestarikeunana. Salah sahiji alternatif pikeun ngalestarikeunana nyaéta ku cara ngahijikeun kana pangajaran anu diciptakeun ku ngagunakeun tehnologi anu ngawengku game edukasi. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun nangtukeun pangaruh *éthno-édugames* dina kagiatan diajar ngaronjatkeun kamampuhan mikir kréatif siswa dina matéri ékosistem. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan métode pre-eksperimen sareng téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun soal *pretest* jeung *posttest* anu diwangun ku 50 soal pilihan ganda. Hasil panalungtikan ngahasilkeun skor tina itungan N-gain 0,75 anu kaasup kana kritéria luhur. Hal ieu nunjukkeun yén ayana pangaruh tina aplikasi *éthno-édugames* dina ngaronjatkeun kamampuhan mikir kréatif siswa.

**Kecap Pamageuh :** Mikir Kréatif, Diajar, Tehnologi, aplikasi *éthno-édugames*.