

ABSTRAK

Luthfianny, 2021. Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Reflektif Siswa. Pembimbing satu: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Pembimbing dua: Dr. Riandi, M.Si.

Penelitian yang berjudul Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Reflektif Siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Reflektif Siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasy Experiment*) dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Angkasa Lanud Sulaiman dengan kelas Eksperimen yaitu kelas X IPA 1 dan kelas control yaitu kelas X IPA 2. Hasil penelitian Uji T menunjukkan bahwa $\text{sig } 0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berfikir reflektif siswa di kelas control dan eksperimen dan pada uji *N-gain* pada kelas eksperimen dihasilkan sebesar 65%. Di peroleh pula hasil rata-rata pencapaian indikator kemampuan berpikir reflektif siswa di kelas eksperimen meningkat sebesar 56,82%. sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Etno-edugames* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan berfikir reflektif siswa.

Kata Kunci : Berfikir Reflektif, Aplikasi *Etno-edugames*.