

ABSTRAK

Luthfianny, 2021. Éféktivitas Aplikasi Ethno-Edugames Pikeun Ngaronjatkeun Reflektif Siswa. Panaséhat hiji: Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. Panaséhat dua: Dr. Riandi, M.Si.

Panalungtikan nu dijudulan Éféktivitas Aplikasi Étno-Édugames Pikeun Ngaronjatkeun Réfléktif Siswa. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho éféktivitas aplikasi pikeun ngaronjatkeun réfléksi siswa. Méthode panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta méthode kuasi ékspérimén (Quasy Experiment) kalawan desain panalungtikan anu digunakeun nya éta Nonequivalent Control Group Design. Ieu panalungtikan dilaksanakeun di SMA Angkasa Lanud Sulaiman kalawan kelas Ékspérimén nya éta kelas X IPA 1 jeung kelas kontrol nya éta kelas X IPA 2. Hasil uji T némbongkeun yén $\text{sig } 0,00 < 0,05$ mangka H_0 ditolak jeung H_1 nya éta. ditarima ku kituna disebutkeun aya béda anu signifikan kana kamampuh mikir réfléktif siswa kelas kontrol jeung ékspérimén jeung uji N-gain di kelas ékspérimén nyaéta 65%. Dimeunangkeun ogé yén rata-rata kahontalna indikator kamampuh mikir réfléktif siswa kelas ékspérimén ngaronjat 56,82%. ku kituna bisa dicindekkeun yén pamakéan aplikasi Ethno-edugame dinyatakeun cukup éféktif pikeun ngaronjatkeun pamikiran réfléktif siswa.

Kata Kunci: Pamikiran Reflektif, Aplikasi Etno-edugame.