

## ABSTRAK

Rizqy Saffana Jinani : Pengembangan *Puzzle Game* Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Gelombang Cahaya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, peningkatan keterampilan berpikir kreatif, serta respon peserta didik terhadap *puzzle game* berbasis android pada materi gelombang cahaya. Metode penelitian menggunakan pendekatan 4D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*). Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI MA Negeri 1 Indramayu dengan sampel kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 24 orang. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi media, tes uraian keterampilan berpikir kreatif, serta angket respon peserta didik. Teknik analisis yang dilakukan adalah perhitungan presentase lembar validasi media, *N-gain*, uji *t paired sampel test*, dan presentase angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan (1) *puzzle game* berbasis android pada materi gelombang cahaya dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori kelayakan sebesar 81,2% (2) penggunaan *puzzle game* berbasis android pada materi gelombang cahaya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,56 dengan kategori sedang dan hasil uji  $t_{hitung} (13,4573) > t_{tabel} (2,06866)$  (3) respon peserta didik terhadap *puzzle game* berbasis android pada materi gelombang cahaya berada pada kategori baik dan sangat menarik sebagai media pembelajaran dengan rata-rata hasil pernyataan positif sebesar 88% dan negatif sebesar 43%.

**Kata kunci:** *Puzzle game*, android, keterampilan berpikir kreatif, gelombang cahaya