

## ABSTRAK

Puji Pratama : Pengembangan *Adventure Game* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Usaha dan Energi.

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik pada pembelajaran abad 21. Media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi elemen penting pada proses melatih keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan media, mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis pada materi usaha dan energi, serta respon peserta didik terhadap media *adventure game* berbasis android. Metode penelitian yang digunakan yaitu *desain and development*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Bojongsoang dengan jumlah sampel sebanyak 34 Orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi media, tes keterampilan berpikir kritis, LKPD dan angket respon peserta didik. Teknik analisis menggunakan perhitungan persentase skor lembar validasi media dan angket respon peserta didik, *N-Gain*, *uji t paired sampel test*, serta perolehan skor LKPD. Hasil penelitian ini adalah (1) Media *adventure game* berbasis *android* dikategorikan layak dengan persentase 88%. (2) Penggunaan media *adventure game* berbasis android dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,68 dan hasil uji  $t_{hitung} (16,20) > t_{tabel} (2,03)$  serta terdapat peningkatan skor rata-rata LKPD pada setiap pertemuannya. (3) Peserta didik memiliki respon positif terhadap media *adventure game* berbasis *android* dengan rata-rata persentase pertanyaan positif 78% dan pertanyaan negatif 47%.

Kata Kunci : *Adventure game*, android, keterampilan berpikir kritis, usaha dan Energi.