

ABSTRAK

Suci Lestari “Pengembangan Media *Game* Edukasi *Physics Adventure* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Fluida Statis”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game edukasi physics adventure* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi fluida statis. Pendekatan pada penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan metode penelitian berupa *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 2 di salah satu SMA di Kabupaten Bandung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, pendidik, lembar observasi keterlaksanaan media serta soal keterampilan berpikir kritis. Analisis data yang digunakan adalah Aiken's V, uji *N-gain*, dan *paired simple t-test*. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak dengan indeks validitas sebesar 0,9. Keterlaksanaan media pada pembelajaran selama tiga pertemuan dinilai menggunakan lembar observasi. Hasil penilaian keterlaksanaan pertemuan pertama 88%, untuk keterlaksanaan kedua 95,31%. Pada pertemuan ketiga 96,8%. Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik memperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,75. Uji t memberikan nilai signifikansi 0,001. Yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan serta menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis. Media *game edukasi physics adventure* layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: *Game* edukasi *physics adventure*, keterampilan berpikir kritis, fluida statis