

ABSTRAK

Kakah Atikah: “Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukatif berbasis Android untuk Meningkatkan Aspek Peserta Didik pada Materi Alat Optik”

Aspek kognitif merupakan aspek utama dalam kurikulum pendidikan dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan anak. Aspek kognitif sangat berkaitan dengan nalar atau proses berpikir untuk mengembangkan kemampuan rasional. Realita di lapangan menunjukkan bahwa tingkat belajar peserta didik sangat rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika belajar di kelas. Permasalahan lainnya adalah berubahnya gaya hidup peserta didik yang lebih menyukai permainan (*game online*) yang saat ini sangat mendunia. Sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian yang menggunakan media pembelajaran *game* namun bersifat edukatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* edukatif pada materi alat-alat optik di kelas XI MIA 1 SMAN 1 Cicalengka; 2) peningkatan aspek kognitif peserta didik kelas XI MIA 1 SMAN 1 Cicalengka pada materi alat-alat optik menggunakan media pembelajaran *game* edukatif. Subjek penelitian ini berjumlah 32 orang peserta didik di kelas XI MIA 1 SMAN 1 Cicalengka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan peserta didik dengan masing-masing presentase sebesar 83% dan 85% berkategori baik. Sedangkan untuk peningkatan aspek kognitif dapat dilihat dari hasil analisis *N-gain* sebesar 0,64 dengan interpretasi sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik pada materi alat optik.

Kata kunci : *Game* edukatif, android, aspek kognitif, alat optik