

ABSTRAK

Mochamad Alfian, Penggunaan Game Gel Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Pada Materi Pokok Besaran Vektor.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan Game Gel pada materi besaran vektor, untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan Game Gel pada materi besaran vektor dan untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep peserta didik pada materi besaran vektor dengan menggunakan *Game Gel*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimen* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA 3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Game Gel, lembar angket tanggapan siswa, dan tes hasil belajar (pre test dan post test). Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Game Gel pada materi besaran vektor mengalami peningkatan dengan rata-rata keterlaksanaan mencapai 88,90% dan termasuk kategori sangat baik; (2) rata-rata siswa berpendapat baik mengenai media tersebut dengan nilai rata-rata pendapat siswa secara keseluruhan sebesar 92,04% dengan interpretasi sangat baik; (3) terdapat peningkatan penguasaan konsep peserta didik rata-rata nilai *n-gain* sebesar 0,72 berkategori tinggi. Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan media Game Gel pada materi besaran vektor dapat peningkatan penguasaan konsep peserta didik di MAN Ciparay Bandung.

Kata kunci: Media *Game Gel*, Penguasaan Konsep Peserta Didik, *Pre-eksperimen*