## **ABSTRAK**

**Siti Nursetia** (1172070073): "Pengembangan *Game* Edukasi *Space shooter* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Gerak Lurus".

Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang rendah menjadi latar belakang pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih kurang memadai. Oleh karena itu dikembangkanlah Game edukasi *space shooter* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan game edukasi space shooter, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dan respon peserta didik terhadap game edukasi space shooter. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah research and development dengan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, dan evaluation). Penelitian dilakukan kepada 28 orang peserta didik kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Bandung menggunakan desain one group pretest-posttest. Materi yang digunakan dalam game edukasi space shooter adalah materi gerak lurus. Data hasil validasi, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan game edukasi space shooter, N-Gain, dan respon peserta didik akan dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Berdasarkan hasil analisis tersebut kelayakan game edukasi space shooter memperoleh persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik, keterlaksaan kegiatan pembelajaran menggunakan game edukasi space shooter memperoleh persentase 96% dengan interpretasi sangat baik, peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik terlihat dari persentase N-Gain yaitu 67% yang termasuk ke dalam kategori sedang, dan respon peserta didik terhadap game edukasi space shooter memperoleh persentase 82% termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: game edukasi, keterampilan berpikir kritis, dan gerak lurus

i