

## ABSTRAK

Rudhya K S : Pengembangan Media Pembelajaran Momentum dan Impuls  
Menggunakan Game Kuis Pilihan Ganda Berbasis Android  
untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.

Penelitian ini bertujuan guna menguji kelayakan media dan mengetahui peningkatan pemahaman konsep, juga respon peserta didik terhadap media game kuis pilihan ganda dalam pembelajaran fisika pada materi momentum dan impuls. Metode yang penelitian menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dikembangkan menurut Dick & Carry. Jumlah sampel yang dilakukan pada peserta didik kelas X MIA 3 SMA Plus Al-Aqsha dengan jumlah 31 orang. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, lembar kerja peserta didik, dan angket respon peserta didik. Teknis analisis dilakukan dengan perhitungan skor lembar validasi media, perolehan skor lembar kerja peserta didik, *N-Gain*, *uji t paired sampel test*, dan persentase skor angket respon peserta didik. Hasil analisis memperoleh 83,7% tingkat kelayakan media game kuis pilihan ganda yang artinya sangat layak, nilai *N-gain* keseluruhan peserta didik pada materi momentum dan impuls sebesar 0,60 (sedang) dan hasil uji  $t_{hitung} (9,927) > t_{tabel} (-1,670)$ , hasil perhitungan angket respon peserta didik menghasilkan rata-rata persentase pertanyaan positif sebesar 66,6% dan pernyataan negatif sebesar 32,2% yang artinya media game kuis pilihan ganda dapat diterima oleh peserta didik.

Kata Kunci : Game kuis pilihan ganda, pemahaman konsep, momentum dan impuls.