

ABSTRAK

Sri Lestari Basuki (1172070074): “Pengembangan *Game* Edukasi Arkade Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pemanasan Global”

Hasil belajar kognitif peserta didik yang rendah menjadi latar belakang permasalahan penelitian ini. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu dikembangkan *game* edukasi arkade sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi arkade, keterlaksanaan pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Penelitian dilakukan pada 30 peserta didik kelas X di SMA Negeri 17 Bandung menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Materi yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan *game* edukasi arkade adalah pemanasan global. Data yang diperoleh dari lembar validasi, lembar observasi dan tes *pretest-posttest* diolah dan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah. Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan, kelayakan *game* edukasi arkade memperoleh persentase 93% dengan interpretasi sangat baik, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *game* edukasi arkade materi pemanasan global memperoleh persentase 91% dengan interpretasi sangat baik, serta peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi pemanasan global diperoleh nilai *N-gain* 0,6 berkategori sedang.

Kata Kunci: *game* edukasi, hasil belajar kognitif, dan pemanasan global

