ABSTRAK

Meri. 2023. Pembuatan *Game* Edukasi Matematika Bangun Ruang untuk Siswa SMP Kelas VII Berbasis *Android* (dibimbing oleh Dianradika Prasti dan Darmawati).

Tujuan penelitian ini àdalah untuk merancang dan membuat media pembelajaran *game* edukasi matematika bangun ruang menggunakan *construct 2* pada SMPN Satap Dampan untuk mempermudah para guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran *game* edukasi matematika bangun ruang. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi. Berdasarkan tujuan tersebut, digunakan metode *Research and Development (R&D*) agar pengembangan dari media pembelajaran tersebut dapat memenuhi standar kualitas. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (*ADDIE*) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematika (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efesien. Dari segi materi yaitu: lebih jelas, akurat dan terperinci. Berdasarkan hasil pengujian *Blackbox* yang telah dilakukan diperoleh persentasi penilaian 100% dan masuk dalam kategori “Baik". Adapun hasil pengujian ahli media memperoleh nilai rata-rata 4 yang berarti media pembelajaran *game* edukasi “Sangat Baik” untuk digunakan. Sedangkan pengujian Ahli Materi memperoleh nilai 3,5 yang berarti media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* "Sangat Baik” untuk digunakan. Respon media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* oleh guru diperoleh hasil perolehan persentase sebesar 100%. yang menyatakan “Baik". Sehingga, respon guru menyatakan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik meningkat, penggunaaan bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami.

Kata kunci: *Game* edukasi, *ADDIE*, *R&D, Android, construct 2*.