

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi berbantuan *Gimkit* berbasis pendekatan *deep learning* serta mengetahui kelayakannya dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi kesebangunan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal kesebangunan serta kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 92,49% (sangat valid), kepraktisan sebesar 93,98% (sangat praktis), dan keefektifan sebesar 92% (sangat efektif) dengan 31 dari 34 siswa mencapai nilai di atas KKM. Dengan demikian, *game* edukasi berbantuan *Gimkit* berbasis pendekatan *deep learning* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika karena terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis sekaligus memotivasi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Game* Edukasi, *Gimkit*, *Deep Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Kesebangunan, Model *ADDIE*