

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian dengan model rancangan pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan pokok, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli (validator) yaitu validator materi dan validator media. Serta subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP sebanyak 16 orang. Cara pemilihan sampel menggunakan *Sampling Purposive*. Tingkat kevalidan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 87,62% dan kevalidan media mencapai 86,11%. Tingkat kepraktisan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai 85% dan angket respon siswa mencapai 86%. Selanjutnya tingkat keefektifan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* melalui validasi empiris dengan kriteria tergolong tinggi dan sangat tinggi, indeks kesukaran dengan kriteria tergolong sedang, daya pembeda dengan kriteria tergolong baik dan sangat baik, dan reliabilitas mencapai 0,84 kriteria tergolong sangat tinggi.

Kata Kunci : *Filter Game* Edukasi, *Instagram*, persamaan linear satu variabel