

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *game* edukasi berbasis *android* berbantuan *RPG maker Mv* dalam materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kayan Hilir berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Penelitian ini menggunakan 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 adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kayan Hilir sebanyak 16 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan soal *posttest* kemampuan pemecahan masalah. Tingkat kevalidan *game* edukasi berbasis *android* mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 88,06% dan kevalidan media mencapai 88,57%. Tingkat kepraktisan *game* edukasi berbasis *android* mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai 91,43% dan angket respon siswa mencapai 93,06%. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari pengerjaan *posttest* untuk mengukur kemampuan komunikasi matematis oleh siswa sebesar 71,43% dengan kriteria efektif. Dengan demikian *game* edukasi berbasis *android* berbantuan *RPG maker Mv* dalam materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kayan Hilir tergolong valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: *Game* edukasi berbasis *android*, *RPG maker Mv*, Kemampuan pemecahan masalah matematis