

ABSTRAK

Sukmawati Millenia Islami, (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Matematika Berbantuan *Genially* pada Materi Bilangan Bulat”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh teknologi yang semakin berkembang dan kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran yang hanya bermodalkan buku teks. Adapun media pembelajaran *game* edukasi matematika berbantuan *Genially* ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Genially*, validitas media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Genially*, praktikalitas media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Genially*, respon siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Genially*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) . Hasil penelitian pengembangan ini, yaitu proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi matematika berbantuan *Genially*, validitas media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi berturut-turut mendapat persentase sebesar 94% dan 97% dengan kriteria “Valid”, praktikalitas media pembelajaran mendapat persentase sebesar 84% dengan kriteria “Praktis”, dan respon siswa menunjukkan bahwa mereka cenderung memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Genially*, dengan persentase 84% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi Matematika, *Genially*, Bilangan Bulat