

ABSTRAK

Mira Maulidi, 1202050072, 2024, Pengembangan *Game Puzzle* sebagai *Edugame* Berbasis Android Menggunakan *Appsgeyser*

Penelitian ini berfokus pada *Game Puzzle* sebagai *Edugame* berbasis android yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Namun, masalah yang ditemukan yaitu di sekolah yang diteliti masih menggunakan media tradisional dalam pembelajaran, sedangkan untuk saat ini teknologi semakin canggih. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media berbasis android. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *Game Puzzle* sebagai *Edugame* berbasis android. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research dan developement*) dengan model ADDIE (*Analyze, Desain, Developement, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sumber data didapatkan dari validator materi, validator media, peserta didik kelas VIII-A dan VIII-B di suatu SMP Negeri. *Game Puzzle* sebagai *Edugame* yang dikembangkan memiliki kriteria layak dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Puzzle* berbasis android dapat digunakan sebagai *game* edukasi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Game Puzzle*, *Game* Edukasi berbasis Android, *Appsgeyser*