

ABSTRAK

Firni Widiastuti, NIM.1202050140, (2024), “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Math Adventure* (GEMA) Berbasis *Android* Menggunakan *Powerpoint Add-Ins iSpring* dan *APK Builder*”.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi fungsi komposisi, sering kali membuat peserta didik mengalami kesulitan. Metode pengajaran yang monoton dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *android*, bernama GEMA (*Game Edukasi Math Adventure*), yang menggunakan *Powerpoint add-ins iSpring* dan *APK Builder*. Melalui penelitian ini, diharapkan media pembelajaran GEMA dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep fungsi komposisi dengan cara yang interaktif dan menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan teknik analisis data meliputi kevalidan, kepraktisan, dan respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran GEMA berbasis *android* memperoleh validasi dengan rata-rata total persentase 90%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari segi praktikalitas, media ini memperoleh rata-rata total persentase 80,5%, yang termasuk dalam kategori praktis. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini mencapai rata-rata total persentase 81,5%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran GEMA berbasis *android* tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga mendapat respon positif dari peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran GEMA layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi fungsi komposisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Kata Kunci: *Android*, *Game* Edukasi, Media Pembelajaran