

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Android Mobile Game* Berbasis Strategi *Edutainment* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian dengan model borg and gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP sebanyak 30 siswa dan 3 orang ahli media dan materi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, respon guru dan respon siswa, dan soal tes kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian validasi *Android Mobile Game* Berbasis Strategi *Edutainment* yaitu validasi media dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 94,28% dengan kategori sangat baik. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan seluruh siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh persentase sebesar 92,40% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari nilai hasil pengerjaan posttest siswa dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang dari 30 orang dan nilai rata-rata siswa yang dihitung dengan rumus skor rata-rata dan dipersentasekan dengan keseluruhan nilai siswa sehingga diperoleh nilai sebesar 85,20 dengan berpatokan pada nilai KKM sekolah yaitu 80, maka rata-rata hasil tes siswa memiliki kriteria tuntas dan tergolong sangat efektif.

Kata kunci: Mobile game, kemampuan spasial, bangun datar