

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *android mobile game* bermuatan karakter dalam materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model menurut *Borg and Gall* yang dimodifikasi menjadi 7 langkah yaitu (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, angket dan *posttest*. Angket digunakan untuk validasi ahli, respon guru dan siswa, dan soal *posttest*. Penelitian ini menghasilkan *android mobile game* dengan tingkat kevalidan sebesar 87,59 % dengan kriteria sangat valid, hasil angket respon guru dan siswa dengan rata-rata sebesar 91,36, % dengan kriteria sangat praktis dan hasil pengerjaan *posttest* siswa sebesar 83,33 % dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: *Android Mobile Game*, Karakter, Bilangan Bulat