

ABSTRAK

Syafitri, Kinasih Dewi, 2026. *Pengembangan Edugame dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam pada Materi Statistika Kelas VIII SMP*. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Edugame, Pendekatan Pembelajaran Mendalam, Statistika

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *edugame* dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi statistika kelas VIII SMP. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket praktikalitas guru dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas *edugame* berdasarkan penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 91,76% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 95,00% dengan kategori “sangat valid”. Tingkat praktikalitas berdasarkan respon guru memperoleh persentase sebesar 95,71% dengan kategori “sangat praktis”, sedangkan berdasarkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar “88,19%” dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, *edugame* dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi statistika kelas VIII SMP dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik.

ABSTRACT

Syafitri, Kinasih Dewi, 2026. *Development of an Edugame with Deep Learning Approach on Statistics Material for VIII Grade Junior High School Students*. Thesis. Tanjungpinang Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Raja Ali Haji Maritime University. Advisor I: Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd. Advisor II: Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Development, Edugame, Deep Learning Approach, Statistics

This study aims to develop an edugame based on a Deep Learning Approach for teaching statistics to VIII grade junior high school students. This Research and Development (R&D) study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instruments used include interview guides, validation sheets for media and subject matter experts, and practicality questionnaires for teachers and students. Data analysis involved both qualitative and quantitative techniques. The results indicate that the educational game achieved a validity score of 91.76% categorized as "very valid" based on media expert assessment and 95.00% categorized as "very valid" based on subject matter expert assessment. Regarding practicality, the game achieved a score of 95.71% categorized as "very practical" based on teacher feedback and 88.19% categorized as "very practical" based on student feedback. Based on these findings, the edugame utilizing a deep learning approach for VIII grade statistics is deemed valid and practical for student use.