

ABSTRAK

Megawaty Marbun, 4173111047 (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Kubus dan Balok Berbasis *Mobile Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa di SMPN 42 Medan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu multimedia interaktif berbasis *mobile learning* yang valid, praktis, efektif dan mampu meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah kelas VIII-F SMP Negeri 42 Medan T.A. 2021/2022. Uji coba yang dilakukan hanya pada kelompok kecil dan kelompok terbatas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar validasi tes kemampuan spasial dan tes kemampuan spasial; (2) lembar validasi multimedia interaktif berbasis *mobile learning* oleh ahli media dan ahli materi; dan (3) angket kepraktisan respon siswa dan guru terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning*. Hasil dari proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* yaitu (1) multimedia interaktif berbasis *mobile learning* yang tergolong valid dengan persentase sebesar 91,794% oleh ahli media dan 89,77% oleh ahli materi; (2) kriteria kepraktisan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 86% berdasarkan respon guru, 83,05% berdasarkan respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan 87,62% pada kelompok terbatas; (3) kriteria keefektifan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* berdasarkan pada: (a) ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang diukur menggunakan tes kemampuan spasial dengan persentase yang dicapai sebesar 88,46%; dan (b) pencapaian penggunaan waktu pembelajaran yang sama seperti pembelajaran biasanya; dan (4) peningkatan kemampuan spasial siswa dapat dilihat melalui nilai rata-rata *pretest* sebesar 40,3835 menjadi rata-rata *posttest* sebesar 81,4085 dan perolehan nilai standar gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang.

Kata kunci: multimedia interaktif berbasis *mobile learning*, kemampuan spasial siswa

