

ABSTRAK

Subhan (2026), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI.*

Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh pembimbing I: Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. dan Pembimbing II: Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S. Kons.

Kata-kata kunci: multimedia pembelajaran interaktif, *mobile learning*, motivasi belajar, hasil belajar, IPAS

Tujuan proyek ini adalah untuk menyediakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *mobile* yang memenuhi persyaratan efikasi, kepraktisan, dan validitas. Model ADDIE digunakan untuk melaksanakan proses pengembangan. Siswa kelas lima MI yang dibagi antara kelompok eksperimen dan kontrol berpartisipasi dalam penelitian ini. Kuesioner motivasi belajar, kuesioner kepraktisan untuk guru dan siswa, lembar validasi dari spesialis media dan materi, serta alat pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar digunakan dalam proses pengumpulan data. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t termasuk di antara statistik deskriptif dan inferensial yang digunakan dalam analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia yang dibuat memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Evaluasi validitas konten oleh spesialis materi mendapat nilai rata-rata 4,70, yang diklasifikasikan sebagai sangat baik, sedangkan validasi oleh pakar media mendapat nilai rata-rata 4,63, yang diklasifikasikan sebagai sangat baik. Nilai rata-rata kepraktisan guru dan siswa masing-masing sebesar 2,528 dan 2,286 menempatkan media tersebut dalam kategori sangat praktis, sehingga mudah dan bermanfaat untuk pembelajaran. Dari segi efektivitas, skor motivasi belajar rata-rata kelas eksperimen adalah 88,41, yang lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 79,56. Dengan nilai $t = -4,833$ dan $df = 50$, temuan uji-t menunjukkan nilai signifikansi dua arah (*sig. two-tailed*) kurang dari 0,001, yang mengindikasikan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara kedua kelas. Skor posttest rata-rata untuk kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan dalam hal hasil belajar, seperti yang ditunjukkan oleh nilai t uji-t sampel independen = $-3,429$ dengan $df = 50$ dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Secara keseluruhan, multimedia pembelajaran berbasis mobile interaktif yang dibuat telah terbukti sah, bermanfaat, dan berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas lima MI tentang harmoni ekosistem.

ABSTRACT

Subhan (2026), *Development of Interactive Learning Multimedia based on Mobile Learning to Improve Student Motivation and Learning Outcomes in Science Subjects for Class V MI.*

Thesis, Elementary Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed by the first supervisor: Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. and the second supervisor: Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

Keywords: interactive learning multimedia, mobile learning, learning motivation, learning outcomes, science and natural sciences

The purpose of this project is to provide mobile-based interactive multimedia learning that meets the requirements of efficacy, practicality, and validity. The ADDIE model was used to carry out the development process. Fifth-grade MI students divided into experimental and control groups participated in this study. A learning motivation questionnaire, practicality questionnaires for teachers and students, validation sheets from media and materials specialists, and pretest and posttest tools to measure learning outcomes were used in the data collection process. The normality test, homogeneity test, and t-test were among the descriptive and inferential statistics used in the data analysis. The results showed that the multimedia product created had a very high level of feasibility. The content validity evaluation by material specialists received an average score of 4.70, which is classified as very good, while the validation by media experts received an average score of 4.63, which is classified as very good. The average practicality scores of teachers and students were 2.528 and 2.286 respectively, placing the media in the very practical category, making it easy and useful for learning. In terms of effectiveness, the average learning motivation score of the experimental class was 88.41, which was higher than the average of the control class, which was 79.56. With a t-value of -4.833 and $df = 50$, the t-test findings showed a two-tailed significance value (sig. two-tailed) of less than 0.001, which indicated a significant difference in learning motivation between the two classes. Skor posttest rata-rata untuk kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan dalam hal hasil belajar, seperti yang ditunjukkan oleh nilai t uji-t sampel independen = -3,429 dengan $df = 50$ dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Secara keseluruhan, multimedia pembelajaran berbasis mobile interaktif yang dibuat telah terbukti sah, bermanfaat, dan berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas lima MI tentang harmoni ekosistem.