

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* labirin matematika untuk memfasilitasi *spatial reasoning* pada tes potensi akademik yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall yang terdiri dari 7 langkah yaitu (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk dan (7) revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa semester II kelas A pagi Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, soal test, dan pedoman wawancara. Berdasarkan hasil penelitian yang pertama adalah validasi *game* labirin matematika untuk memfasilitasi *spatial reasoning* pada tes potensi akademik yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 86,43% dengan kriteria sangat valid. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi dosen dan mahasiswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh presentase sebesar 90,57% dengan kriteria sangat praktis. Ketiga keefektifan dilihat dari hasil uji statistik menggunakan nilai pretest dan posttest mahasiswa dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ signifikan $\alpha = 5\%$ ($\alpha = 0,05$). Artinya *spatial reasoning* pada tes potensi akademik mengalami peningkatan dari skor *pretest* dan *posttest* sehingga *game* labirin matematika dikategorikan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Game* Labirin Matematika untuk memfasilitasi *Spatial Reasoning* pada Tes Potensi Akademik tergolong valid, praktis dan efektif untuk digunakan. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan lima karakteristik mahasiswa dalam menyelesaikan soal yaitu, benar dalam memahami konsep, benar tidak punya konsep, benar melalui refleksi, salah dalam memahami konsep, dan salah tidak punya konsep.

Kata Kunci : *Game* Labirin Matematika, *Spatial Reasoning*, Tes Potensi Akademik