ABSTRAK

Azizah, Nuril. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Animate untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Teorema Pythagoras di MTs Darussalam Kademangan Blitar*. Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.Si.

***Kata kunci**: Pengembangan, Media Pembelajaran, Adobe Animate, Motivasi Belajar, Teorema Pythagoras*

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe animate* ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena rasa malas belajar yang tinggi, pembelajaran kurang menarik, dan tidak ada variasi media pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket prapenelitian. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar materi teorema pythagoras.

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe animate* untuk meningkatkan motivasi belajar materi teorema pythagoras kelas VIII MTs Darussalam Kademangan Blitar. 2) Mengetahui validitas, kepraktisan, efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe animate* untuk meningkatkan motivasi belajar materi teorema pythagoras kelas VIII MTs Darussalam Kademangan Blitar.

Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*). Desain eksperimen yang digunakan dalam pengujian media pembelajaran menggunakan *pretest-posttest control group*. Subyek penelitian terdiri dari 30 peserta didik dari kelas VIII-A dan 30 peserta didik dari kelas VIII-B MTs Darussalam Kademangan Blitar. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis data menggunakan presentase validitas, kepraktisan, dan efektivitas uji *mann-whitney*.

Hasil dari penelitian pengembangan ini diperoleh 1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe animate* melalui tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. 2) media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe animate* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil uji validitas sebesar 96% sangat valid. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari angket respons peserta didik sebesar 94% sangat praktis. Sedangkan uji efektivitas dengan uji *mann-whitney* pembelajaran menggunakan media *adobe animate* dengan peringkat rata-rata 35.95 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media dengan peringkat rata-rata 25.05.

ABSTRACT

Azizah, Nuril. 2023. *Development of Learning Media Based on Adobe Animate Application to Increase Learning Motivation on Pythagorean Theorem Material at MTs Darussalam Kademangan Blitar*. Thesis, Mathematics Education Program, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.Si.

Keywords: Development, Learning Media, Adobe Animate, Learning Motivation, Pythagorean Theorem

This research is motivated by the low learning motivation of students due to high laziness, uninteresting learning, and lack of variety in learning media. This data was obtained from observations, interviews, and pre-research questionnaires. It is expected that the development of learning media based on Adobe Animate can increase motivation to learn the Pythagorean Theorem.

The objectives of this research and development are: 1) To determine the process of developing learning media based on the Adobe Animate application to increase learning motivation on the Pythagorean Theorem material for class VIII students at MTs Darussalam Kademangan Blitar. 2) To determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed Adobe Animate-based learning media in increasing learning motivation on the Pythagorean Theorem material for class VIII students at MTs Darussalam Kademangan Blitar.

This research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The experimental design used in testing the learning media is the pretest-posttest control group. The research subjects consisted of 30 students from class VIII-A and 30 students from class VIII-B at MTs Darussalam Kademangan Blitar. Data collection instruments included observations, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis techniques used percentages of validity, practicality, and effectiveness with the Mann-Whitney test.

The results of this development research are: 1) The development process of learning media based on the Adobe Animate application includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. 2) The Adobe Animate-based learning media developed was declared valid, practical, and effective. Based on the validity test results, it is highly valid with a score of 96%. The practicality test results from student response questionnaires show it is very practical with a score of 94%. The effectiveness test using the Mann-Whitney test shows that learning using Adobe Animate media has an average rank of 35.95, higher than learning without media with an average rank of 25.05.

الملخص

عزيزة، نوريل. ٢٠٢٤. تطوير وسائل التعلم المعتمدة على تطبيق أدوبي الرسوم المتحركة لزيادة الدافعية لتعلم مادة نظرية فيثاغورس في المدرسة الثانوية دار السلام كادمانجان بليتار. الرسالة، برنامج تادريس لدراسة الرياضيات، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف على الرسالة: أومو شليحه.

الكلمات الرئشيه: التطوير، وسائل التعلم، برنامج أدوبي الرسوم المتحركة، دافعية التعلم، نظرية فيثاغورس

كان الدافع وراء هذا البحث حول تطوير الوسائط التعليمية المعتمدة على تطبيق أدوبي الرسوم المتحركة هو انخفاض دافعية التعلم لدى الطلاب. يحدث هذا بسبب وجود مستوى عال من الكسل في التعلم، والتعلم أقل إثارة للاهتمام، وعدم وجود مجموعة متنوعة من وسائل التعلم. تم الحصول على هذه البيانات من الملاحظات والمقابلات واستبيانات ما قبل البحث. من خلال تطوير وسائط التعلم المستندة إلى أدوبي الرسوم المتحركة، من المأمول أن تتمكن من زيادة الحافز لتعلم مادة نظرية فيثاغورس.

أهداف هذا البحث والتطوير هي: ١) معرفة عملية تطوير الوسائط التعليمية بالاعتماد على تطبيق أدوبي الرسوم المتحركة لزيادة الدافعية لتعلم مادة نظرية فيثاغورس للصف الثامن المدرسة التسانوية دار السلام كادمانجان بليتار. ٢) معرفة مدى صلاحية وعملي وفعالية تطوير الوسائط التعليمية المعتمدة على تطبيق أدوبي الرسوم المتحركة لزيادة الدافعية لتعلم مادة نظرية فيثاغورس للصف الثامن المدرسة الثانوية دار السلام كادمانجان بليتار.

تستخدم الأبحاث المتعلقة بتطوير وسائل التعلم نموذج (أددي) التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. يستخدم التصميم التجريبي المستخدم في اختبار الوسائط التعليمية مجموعة مراقبة للاختبار القبلي والبعدي. تتألف موضوعات البحث من ٣٠ طالبًا من الفصل الثامن-أ و٣٠ طالبًا من الصف الثامن-ب المدرسة التسانوية دار السلام كادمانجان بليتار. تستخدم أدوات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والوثائق. وتستخدم تقنية تحليل البيانات نسبة الصدق والتطبيق العملي والفعالية لاختبار مان ويتني.

وكانت نتائج هذا البحث التطويري ١) عملية تطوير الوسائط التعليمية بالاعتماد على تطبيق أدوبي الرسوم المتحركة من خلال مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. ٢) تم الإعلان عن أن وسائط التعلم المستندة إلى تطبيق أدوبي الرسوم المتحركة التي تم تطويرها صالحة وعملية وفعالة. بناءً على نتائج اختبار الصلاحية البالغة ٩٦%، فهي صالحة جدًا. وكانت نتائج اختبار التطبيق العملي التي تم الحصول عليها من استبيان استجابة الطلاب ٩٤%عملية للغاية. في حين أن اختبار الفعالية باستخدام اختبار مان ويتني للتعلم باستخدام وسائط أدوبي الرسوم المتحركة بمتوسط تقييم ٣٥,٩٥أعلى من التعلم بدون وسائط بمتوسط تقييم ٢٥,٠٥.