ABSTRAK

Skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung*" ini ditulis oleh Wandria Puspa Widiya Sari, NIM. 126204211077, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan Pembimbing Skripsi: Miswanto M.Pd.

Kata kunci*: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Animate, Trigonometri, Berpikir Kreatif.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini terjadi karena kreativitas siswa kurang terfasilitasi saat pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* diharapkan bisa menstimulasi kemampuan kreatif siswa dalam berimajinasi melalui suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, khususnya pada materi trigonometri.

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi trigonometri berbasis *Adobe Animate* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MAN 1 Tulungagung. (2) Mengetahui kevalidan, kepraktisan, efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi trigonometri berbasis *Adobe Animate* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MAN 1 Tulungagung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development*) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas XI-N sebagai uji kelompok kecil, 21 siswa kelas X-M sebagai uji kelompok besar sekaligus sebagai kelas eksperimen, serta 21 siswa kelas X-K sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar angket validasi, angket respon dan lembar posttest kemampuan berpikir kreatif. Teknik analisis data menggunakan presentase kevalidan, kepraktisan, dan efektifitas media.

Hasil dari penelitian pengembangan ini diperoleh (1) proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi trigonometri berbasis *Adobe Animate* diawali dengan tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) media pembelajaran interaktif pada materi trigonometri berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil uji kevalidan 96% sangat valid, praktis dengan hasil angket respon siswa 86% sangat praktis, dan efektif dengan uji *Independent t-test* pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki rata-rata nilai 88,67 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media dengan rata-rata nilai 65,81.

ABSTRACK

Thesis with the title "*Development of Adobe Animate Based Interactive Learning Media on Trigonometry Material to Improve Creative Thinking Ability of Class X Students of MAN 1 Tulungagung*" is written by Wandria Puspa Widiya Sari, NIM. 126204211077, Tadris Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University, with Thesis Supervisor: Miswanto M.Pd.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, Adobe Animate, Trigonometry, Creative Thinking*.

This research is motivated by the low ability of students' creative thinking in learning mathematics. This happens because students' creativity is not facilitated during learning. The data was obtained from observations and interviews with students and teachers. Through the development of interactive learning media based on Adobe Animate, it is hoped that it can stimulate students' creative abilities in imagination through an interesting and fun learning atmosphere, especially in trigonometry material.

The objectives of this research and development are: (1) Knowing the process of developing interactive learning media on Adobe Animate-based trigonometry material to improve the creative thinking skills of grade X students of MAN 1 Tulungagung. (2) Knowing the validity, practicality, effectiveness of the development of interactive learning media on Adobe Animate based trigonometry material to improve the creative thinking skills of grade X students of MAN 1 Tulungagung.

The research method used in this research is research and development (Research and Development) with the ADDIE model which has five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 10 students of class XI-N as a small group test, 21 students of class X-M as a large group test as well as an experimental class, and 21 students of class X-K as a control class. Data collection instruments included validation questionnaire, response questionnaire and creative thinking ability posttest sheet. The data analysis technique used the percentage of validity, practicality, and effectiveness of the media.

The results of this development research obtained (1) the process of developing interactive learning media on Adobe Animate based trigonometry material begins with the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. (2) The interactive learning media on Adobe Animate based trigonometry material developed was declared valid with 96% very valid, practical with 86% very practical student response questionnaire results, and effective with the Independent t-test test learning using interactive learning media has an average score of 88.67 higher than learning without media with an average score of 65.81.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع " تطوير وسائل تعليمية تفاعلية تعتمد على برنامج أدوبي أنيميت في مادة علم المثلثات لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر" قد كتبته: واندريا بوسبا ويديا ساري. رقم القيد: ١٢٦٢٠٤٢١١٠٧٧. قسم تدريس الرياضيات كلية التربية وعلوم التدريسية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف : الدكتور ميسوانطا الماجستير.

الكلمة الرئيسية: *التطوير، وسائل التعلم التفاعلية، أدوبي أنيميت، علم المثلثات، التفكير الإبداعي.*

يستند هذا البحث إلى انخفاض القدرة على التفكير الإبداعي لدى الطلبة في تعلم الرياضيات. يحدث هذا نتيجة لعدم تهيئة بيئة تعليمية تسهم في تنمية إبداع الطلاب أثناء عملية التعلم. وقد تم الحصول على هذه البيانات من خلال الملاحظات والمقابلات مع الطلاب والمعلمين. ومن خلال تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية تعتمد على برنامج أدوبي أنيميت ، يُتوقع أن يتم تحفيز القدرة الإبداعية لدى الطلاب في التخيل، من خلال خلق بيئة تعليمية جذابة وممتعة، لا سيما في مادة علم المثلثات.

أهداف هذا البحث والتطوير هي: (١) معرفة عملية تطوير وسائل التعلم التفاعلية لمواد علم المثلثات القائمة على أدوبي أنيميت لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر. (٢) تحديد مدى صحة وفعالية وتطوير وسائل تعليمية تفاعلية لمادة علم المثلثات باستخدام برنامج أدوبي أنيميت لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر.

المنهج البحثي المستخدم في هذه الدراسة هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) باستخدام نموذج أددإه والذي يتكون من خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت موضوعات البحث ١٠ طلاب من الصف الحادي عشر إلى ن كاختبار مجموعة صغيرة، ٢١ طالبًا من الصف العاشر إلى م كاختبار مجموعة كبيرة بالإضافة إلى فصل تجريبي، و٢١ طالبًا من الصف العاشر إلى ن كفصل ضابط. تتضمن أدوات جمع البيانات أوراق استبيان التحقق، واستبيانات الاستجابة، وأوراق اختبار القدرة على التفكير الإبداعي. تستخدم تقنيات تحليل البيانات نسبة الصلاحية والعملية والفعالية للوسائط.

وقد توصلت نتائج هذا البحث التطويري إلى (١) أن عملية تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية لمادة علم المثلثات بالاعتماد على أدوبي أنيميت بدأت بمرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم. (٢) تم إعلان أن الوسائط التعليمية التفاعلية لمادة علم المثلثات المعتمدة على برنامج أدوبي أنيميت والتي تم تطويرها صالحة وبناء على نتائج اختبار الصلاحية فإن% ٩٦ تقع ضمن فئة الصلاحية العالية، وعملية وقد تم الحصول على نتائج اختبار التطبيق العملي من استبيان استجابة الطلاب%٣, ٨٦ مع فئة التطبيق العملي جداً ، فعالة في حين أن اختبار فعالية التعلم باستخدام اختبار ت المستقل باستخدام الوسائط التعليمية التفاعلية في مادة علم المثلثات المستند إلى أدوبي أنيميت بقيمة متوسطة٦٧, ٨٨ أعلى من التعلم بدون استخدام الوسائط بقيمة متوسطة٨١, ٦٥.