

## ABSTRAK

Sumarno. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Animate pada Materi Kerucut Kelas IX SMP*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang. Pembimbing I: Assist. Prof. Dr Nur Izzati, S.Pd., M.Si. Pembimbing II: Assist. Prof. Nurul Hilda Syani Putri, M.Si.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Adobe Animate*, Kerucut

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan *adobe animate* pada materi kerucut untuk kelas IX SMP yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (uji coba) dan *Evaluation* (evaluasi) tetapi hanya sampai tahap *implementation* (uji coba). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP yang berjumlah 20 orang siswa. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif, instrumen penelitian menggunakan lembar validasi media dan materi serta angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) kevalidan multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media dan materi mendapatkan presentase rata-rata kevalidan 85,68% dengan kriteria sangat valid. (2) kepraktisan multimedia interaktif berdasarkan angket respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif mendapatkan presentase rata-rata kepraktisan 85,93% dengan kriteria sangat praktis.

## ABSTRACT

Sumarno. (2023). *Development of Interactive Multimedia Using Adobe Animate in the Material of a cone in Class IX SMP*. Thesis. Department of Mathematics Education Faculty of Teacher Training and Education University of Maritim Raja Ali Haji. First Advisor : Assist. Prof. Dr Nur Izzati, S.Pd., M.Si. Second Advisor: Assist. Prof. Nurul Hilda Syani Putri, M.Si.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, *Adobe Animate*, cone

The purpose of this study aims to describe the development of learning media in the form of interactive multimedia using Adobe Animate on the material of cone for class XI SMP which is valid and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE research model which stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation in this current research it was only until the implementation stage. The subjects of this study were 20 students of class IX SMP. The types of data in this study are quantitative and qualitative data. Research instruments use are media and material validation sheets and questionnaires for teacher and student responses cek for practicality. The results showed: (1) the validity of interactive multimedia based on the assessment of media and material experts got an average percentage of 85,68% validity with very valid criteria. (2) the practicality of interactive multimedia based on the questionnaire responses of teacher and students after using interactive multimedia got an average percentage of 85,93% practicality with very practical criteria.