

Pengembangan *Game* Edukasi pada Pembelajaran Trigonometri dengan Bantuan *Adobe Animate* di Kelas X IPS Gajah Mada Medan 2021/2022

Anjel Christi Damanik (4173311008)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbentuk game edukasi, mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari game edukasi yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi adobe animate pada materi trigonometri. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, dan Evaluation*) dalam mengembangkan media pembelajaran matematika. Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi menurut ahli materi dengan total skor rata-rata yaitu 4,64 menunjukkan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli media dengan skor rata-rata 4,57 juga menunjukkan kriteria sangat valid. Hasil uji coba kepraktisan didapat pada uji coba terbatas dengan subjek berjumlah 27 orang dan diperoleh skor rata-rata sebesar 92,44% dengan kategori sangat praktis. Dengan skor aspek menarik sebesar 88,89%, interaktifitas sebesar 94,07%, efektif 91,11%, efisien sebesar 100%, dan terakhir aspek fleksibilitas sebesar 88,15%. Hasil uji coba keefektifan diperoleh berdasarkan pada hasil ketuntasan secara klasikan dan angket respon siswa dengan jumlah 23 orang. Hasil analisis dari tes hasil belajar didapat sebesar 79% yang berarti tidak tuntas secara klasikal dan respon positif terhadap game edukasi didapat sebesar 85,48% yang terdiri dari terhadap aspek kemudahan sebesar 85,22% dan terhadap aspek keterbantuan sebesar 85.74%. Sehingga game edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis namun tidak efektif untuk digunakan walaupun memiliki respon positif.

Kata Kunci : Game Edukasi, Adobe Animate, Pengembangan Model ADDIE

