

ABSTRAK

Aulia Fadhilatul Haq, 1202050021, 2026 “Pengembangan *E-modul* Berbasis Adobe Animate melalui Pembelajaran *Case Base Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *Adobe Animate* melalui *Case-Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru matematika, dua orang ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli media sebagai validator, enam siswa pada uji coba kelompok kecil, serta 32 siswa kelas VIII pada tahap implementasi di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Bandung. Instrumen penelitian meliputi angket ahli materi, angket ahli media, angket kepraktisan, dan tes kemampuan berpikir kreatif. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert dan analisis *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Adobe Animate* memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi dan media setelah dilakukan revisi. Hasil uji kepraktisan menunjukkan *e-modul* memperoleh persentase sebesar 86,67 persen berdasarkan respon siswa dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan *e-modul*, dengan nilai *effect size* sebesar 1,66 yang termasuk kategori efek besar. Dengan demikian, *e-modul* berbasis *Adobe Animate* melalui pembelajaran CBL layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika serta dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: Adobe Animate, *Case Base Learning*, *E-modul*, Berpikir Kreatif Matematis, Bangun Ruang Sisi Datar