

ABSTRAK

Frida Sela Salsabila (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Scratch* Pada Materi Trigonometri.

Teknologi membuat pembelajaran matematika menjadi semakin menarik dan dapat dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang kreatif salah satunya memanfaatkan aplikasi *Scratch* dalam membuat media pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Scratch* yang dapat digunakan pada pembelajaran materi perbandingan trigonometri. Metode yang digunakan pada penelitian yaitu *Research and Development (R&D)*, model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK MVP ARS Internasional, ahli media, dan ahli materi. Hasil penelitian diperoleh: 1) Hasil uji validitas memiliki kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 91,5%; 2) Hasil uji praktikalitas pada skala besar dengan persentase 93%, kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar materi tentang trigonometri. Namun ada juga kelemahan dari aplikasi tersebut yaitu animasi yang disajikan masih terbatas dan aplikasi ini masih sedikit dikenal di dunia pendidikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi *Scratch*, Trigonometri

ABSTRACT

Technology makes learning mathematics more interesting and can be packaged in the form of creative learning media, one of which is using the Scratch application to create learning media. The aim of this research is to develop interactive learning media assisted by the Scratch application that can be used in learning trigonometry comparison material. The method used in the research is Research and Development (R&D), the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this research were class X students majoring in Software Engineering (RPL) at MVP ARS International Vocational School, media experts, and material experts. The research results obtained: 1) The validity test results have very valid criteria with an average percentage of 91.5%; 2) Practicality test results on a large scale with a percentage of 93%, very practical criteria. So it can be concluded that the use of interactive learning media can foster students' enthusiasm in learning material about trigonometry. However, there is also a weakness of this application, namely that the animation presented is still limited.

Keywords: Interactive Learning Media, Scratch Application, Trigonometry