

ABSTRAK

ROBIYANTO. 2023. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ADOBE ANIMATE 2020 PADA MATERI LINGKARAN.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Animate 2020 serta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Animate 2020 yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan model *ADDIE (Assessment/analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara semi terstruktur dan kuisioner. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar kisi-kisi wawancara dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh dari satu ahli materi, satu ahli media dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Ciamis. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan di *smartphone* maupun *desktop* dengan nama *Easy Learning App*. Kelayakan media pembelajaran interaktif ini dinilai berdasarkan pada penilaian kualitas isi dan tujuan oleh ahli materi serta kualitas teknis oleh ahli media. Media pembelajaran *Easy Learning App* dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi dan peserta didik merespon sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Easy Learning App*.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran interaktif, Adobe Animate, *Reseach & Development*, *ADDIE*, Lingkaran.