

ABSTRAK

RAHMAT HIDAYAT. 2022. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE DENGAN PENDEKATAN INQUIRY PADA MATERI BANGUN RUANG.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* pada materi bangun ruang dan mengetahui kelayakan media pembelajarannya. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* dengan model *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation (ADDIE)*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi, dan peserta didik kelas SMPN 14 Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis dekstop dengan nama GEOMATH. Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas teknis, kualitas isi, dan kualitas instruksional. Pada penilaian teknis, ahli media menyatakan masuk pada kategori sangat layak dengan mendapat skor rata-rata 92%, sedangkan pada penilaian kualitas isi dan tujuan, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori layak dengan mendapat skor rata-rata 77%, dan berdasarkan angket penilaian instruksional pada uji coba tahap I dan II kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada sangat layak dengan masing-masing mendapat skor rata-rata 82% dan 85% sehingga media pembelajaran berbasis *adobe animate* dengan pendekatan *inquiry* dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran interaktif, *Adobe Animate*, pendekatan *inquiry*, bangun ruang.