

BAB 2

Landasan Teoretis

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2020, p.3). Menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad (2020) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberi motivasi kepada siswa, selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik (Dadan, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan keaktifannya. Media yang baik juga menjadikan peserta didik aktif dalam memberikan tanggapan dan juga mendorongnya melakukan praktek yang benar (Permadi, 2016, p.5). Pada hakikatnya tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik.

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran, yaitu *fixative property*, *manipulative property* dan *distributive property*. Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek yang dapat ditayangkan kembali dengan media seperti foto, video, atau audio. Dengan ciri ini, media dapat menampilkan kembali rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada saat waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri manipulatif media

memungkinkan mentransformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang menghabiskan waktu yang lama dapat disajikan dalam waktu yang singkat ataupun sebaliknya dengan teknik time-lapse recording. Kemampuan media dengan ciri manipulatif membutuhkan perhatian yang serius karena apabila terjadi kesalahan, akan menimbulkan salah penafsiran yang akan membingungkan bahkan menyesatkan pemahaman peserta didik. Ciri distributif media memungkinkan suatu kejadian atau objek disebarkan secara bersamaan. Sekali informasi direkam dalam media apapun, maka dapat diproduksi berapa pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat. Konsistensi informasinya akan terjamin sama dengan aslinya

Pembelajaran yang menciptakan situasi aktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dan siswa merupakan pembelajaran interaktif. Jika kaitannya dengan media, Menurut Saluky (2016) Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto (dalam Permadi, 2016, p.5) media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012).

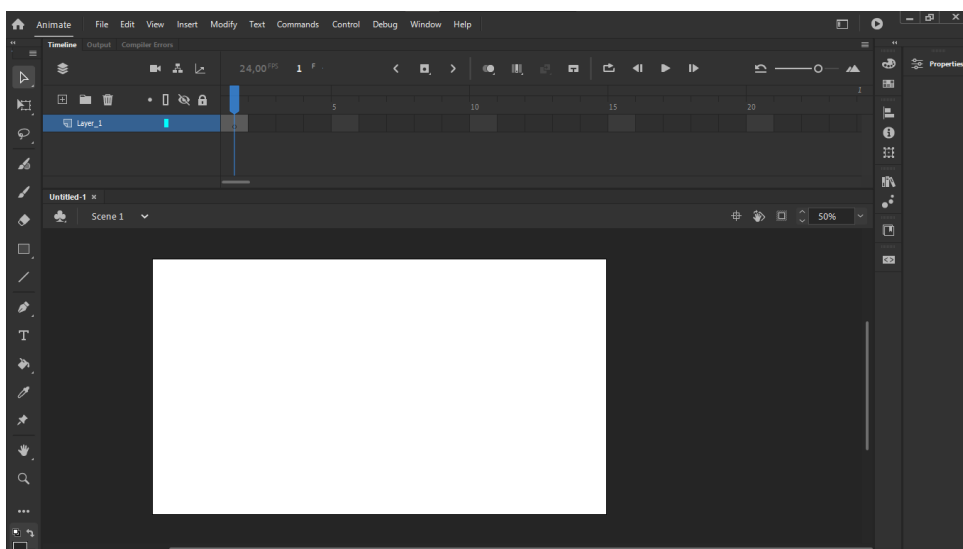
Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat bantu maupun benda yang bertujuan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya.

2.1.2 *Adobe Animate*

Adobe Animate merupakan sebuah program multimedia *authoring* dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe System*. *Adobe Animate CC* banyak digunakan untuk merancang grafis vektor, animasi, mempublikasi internet,

dan video *game*. Menurut Labrecque (dalam Lutfiana, 2020) *Adobe Animate* merupakan *software* profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, video game, aplikasi android, dll (p.5).

Fitur-fitur di dalam *software Adobe Animate CC* antara lain: memiliki animasi berbasis motion, *action script* 3.0, mengelola video dengan fasilitas *playback* FLV, mengelola audio, menghasilkan *ouput* dalam berbagai format (SWF, APK, EXE, exe Desktop, Desktop *installer*, Web Browser, IPA, dll). Tampilan *interface* pada *Adobe Animate CC* memiliki 5 menu utama, yaitu: *main* menu, *timeline* menu, *toolbar* menu, *stage* menu, dan *dynamic panel*. Berikut adalah tampilan *interface Adobe Animate CC* dapat ditunjukkan pada Gambar 2. 1.



Gambar 2. 1 Tampilan *Interface Adobe Animate CC*

Adobe Animate CC memiliki beberapa fitur unggulan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Chun (Lutfiana, 2020) bahwa *Adobe Animate* memiliki keunggulan antara lain (1) Fitur kamera yang dapat digunakan sebagai *zooming* dan *panning*, (2) Fitur cat kuas yang dapat digunakan sebagai efek pelukis berbasis vektor, (3) Dukungan untuk video HTML5, (4) Adanya *Adobe Typekit* dan *Google Web Fonts*, untuk membuat bentuk teks lebih menarik, (5) *Publishing* program kedalam berbagai format, dan (6) Terdapat *Creative Cloud Library* (p.27).

Selain itu *Adobe Animate* juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran contohnya media interaktif yang tentunya lebih efektif dan dapat membuat siswa

lebih memahami konsep materi pelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*, pertama-tama *download* terlebih dahulu jika belum memiliki *software* yang bernama *Flash Player*, kemudian instal. Setelah instal *software Flash Player*, selanjutnya luncurkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*-nya yang sudah dibuat, kemudian media dapat digunakan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Animate* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat web interaktif, video game, dan juga aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran. *Adobe Animate* dapat digunakan dalam proses pembelajaran contohnya media interaktif yang tentunya lebih efektif dan dapat membuat siswa lebih memahami konsep materi pelajaran khususnya mata pelajaran matematika

2.1.3 Pendekatan *Inquiry*

Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung telah terjadi interaksi antara guru dan siswa. Selain itu guru harus pandai menggunakan pendekatan secara arif dan bijaksana, bukan sembarangan yang bisa merugikan siswa. Belajar yang bermakna terjadi ketika siswa mengalaminya sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan pengalaman belajar pada siswa. Salah satu upaya guru dalam memberikan pengalaman belajar pada siswa adalah dengan menerapkan pendekatan inkuiri. Menurut Saud dan Suherman (dalam Ananda dan Putri 2016) mengemukakan bahwa inkuiri merupakan proses pembelajaran berdasarkan pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis (p.38). Kemudian menurut Burhanuddin dan Sofyan (dalam Ananda dan Putri, 2016) menyatakan bahwa pendekatan inkuiri adalah pendekatan yang lebih menekankan kepada penyelidikan terhadap suatu masalah (p.74).

Istilah Inkuiri berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *inquiry* yang berarti penyelidikan. *Inquiry* memiliki hubungan dengan *discovery* (penemuan) sebagaimana yang disampaikan oleh Widodo et al (2010) bahwa Pendekatan *inquiry* biasanya dikaitkan dengan pendekatan *discovery* (penemuan) karena keduanya berhubungan erat satu sama lain. Dalam *discovery* kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep, prinsip, hukum ataupun teori melalui proses mentalnya sendiri. Sedangkan *inquiry* lenih

menekankan pada proses pencariannya (p.74). Widodo et al (2010) juga mengemukakan bahwa pada hakikatnya inkuiri merupakan aktivitas yang dilakukan oleh para ilmuwan dalam mengembangkan ilmu (p.78). Seperti yang kita ketahui bahwa ilmuwan itu tugasnya adalah melakukan penyelidikan atau eksperimen ataupun kegiatan-kegiatan yang lainnya sehingga berhasil dalam penyelidikannya. Jika kaitannya dengan siswa, maka inkuiri itu lebih berorientasi pada siswa. *Inquiry* mengajak siswa untuk belajar sebagaimana yang dilakukan oleh para ilmuwan.

Penggunaan pendekatan *inquiry* tentunya kemampuan siswa belum memadai. Disanalah peran guru sangat diperlukan, selain memberikan permasalahan atau soal-soal tentunya guru juga membimbing siswa untuk menemukan jawaban dari soal-soal tersebut dengan cara memberikan arahan pada saat pelaksanaan penyelidikan atau pada saat pencarian. Bimbingan atau arahan yang diberikan oleh guru bukan berarti memberikan jawaban secara langsung, akan tetapi dengan memberikan pertanyaan arahan sehingga siswa bisa menemukan jawaban sendiri dengan bantuan pertanyaan tersebut.

Saat pembelajaran berlangsung, seorang guru tidak bisa sembarangan dalam melakukan atau menerapkan pendekatan *inquiry*. Guru harus memperhatikan langkah-langkah pendekatan *inquiry*. Eggen dan Kauchak (dalam Azmi, 2019) menjelaskan tahapan pembelajaran inkuiri sebagai berikut:

1) Perumusan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan.

2) Penyusunan hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji.

3) Perancangan penyelidikan

Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan.

4) Pelaksanaan penyelidikan

Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan.

5) Pengumpulan data dan Analisis

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.

6) Penyimpulan hasil penyelidikan

Guru membimbing siswa dan membuat kesimpulan (p.18).

Berdasarkan beberapa definisi dari pendekatan *inquiry* dan langkah-langkahnya, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *inquiry* merupakan cara pengajaran yang mengharuskan siswa untuk mengolah informasi melalui arahan dan bimbingan berupa pertanyaan yang diajukan oleh guru untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut. Adapun langkah-langkah dari pendekatan *inquiry* secara sistematis berawal dari perumusan masalah, penyusunan hipotesis, perancangan penyelidikan, pelaksanaan penyelidikan, pengumpulan data yang terkumpul dan penyimpulan penyelidikan.

2.1.4 *Adobe Animate* dengan pendekatan *Inquiry*

Sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar diperlukan kreatifitas guru dalam pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan (Farahsanti dan Exacta, 2016, p.49). Banyaknya pendekatan pembelajaran saat ini, memungkinkan guru memilih salah satu pendekatan tersebut untuk mengatasi permasalahan yang ada, salah satunya adalah menerapkan pendekatan *inquiry*. *Inquiry* merujuk pada penyelidikan yang dimulai dari merumsukan masalah hingga membuat kesimpulan. Menurut Burhanuddin dan Sofyan (dalam Farahsanti dan Exacta, 2016) menyatakan bahwa pendekatan inkuiri adalah pendekatan yang lebih menekankan kepada penyelidikan terhadap suatu masalah (p.74).

Penggunaan pendekatan *inquiry* siswa tentunya cenderung lebih aktif sebagai pusat pembelajaran berdasarkan arahan dan bimbingan dari guru. Dalam aplikasinya siswa diarahkan dan dibimbing oleh guru dalam bentuk pertanyaan, sehingga siswa dapat menemukan hasil yang diperoleh dari penyelidikan yang dibuat oleh siswa Sunardi dan Santosa (dalam Rofi'ah, 2015). Semakin majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, mengharuskan semua guru untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran, misalnya pemanfaatan *software* atau aplikasi sebagai media pembelajaran. Salah satu media

yang dianggap mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*.

Computer Technology Research (dalam Farahsanti dan Exacta, 2016) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, sedangkan orang yang dapat mengingat 50% dari yang dilihat kemudian didengar, dan 80% dari yang dilihat dan didengar sekaligus (p.51). Dalam hal ini *Adobe Animate* menjadi salah satu media alternatif yang menarik karena disajikan dengan animasi yang dilengkapi dengan suara/audio dan gambar yang bergerak. Penggunaan *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh Shih et al (2010) dari hasil penelitiannya bahwa ketika konsep teknologi digital dan inkuiri diterapkan pada media pembelajaran untuk setiap siswa, hasilnya mampu meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran secara signifikan (p.60).

Media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif berperan sebagai media yang memudahkan siswa dalam pembelajaran dengan mengkombinasikan seluruh jenis media, sehingga siswa dapat berinteraksi melalui simulasi dan evaluasi pada media tersebut. Sedangkan pendekatan inkuiri memberikan sudut pandang terhadap media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung secara efektif, yaitu dengan menanamkan konsep inkuiri atau penyelidikan, sehingga siswa didorong untuk berpikir secara analisis dan memperoleh definisi dan kesimpulan dari apa yang mereka dapatkan dari media tersebut. Adapun kaitannya *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Adobe Animate dengan pendekatan inquiry

No	Pendekatan <i>Inquiry</i>	<i>Adobe Animate</i>
1	Perumusan masalah	Pada menu materi ada sub bab materi yang dipelajari diawali dengan permasalahan, yang selanjutnya dibuat rumusan masalah berdasarkan arahan dari media pembelajaran interaktif.
2	Penyusunan hipotesis	Setelah merumuskan masalah, tahapan selanjutnya dengan mengajukan hipotesis dalam menentukan

No	Pendekatan <i>Inquiry</i>	<i>Adobe Animate</i>
		hipotesis yang relevan berdasarkan arahan dari media pembelajaran interaktif.
3	Perancangan penyelidikan	Pada tahap perancangan penyelidikan, yaitu mengurutkan langkah-langkah percobaan yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan berdasarkan arahan dari media pembelajaran interaktif.
4	Pelaksanaan penyelidikan	Pada pelaksanaan penyelidikan dalam aplikasinya dibimbing dalam mendapatkan informasi berdasarkan arahan dari media pembelajaran interaktif.
5	Pengumpulan data dan Analisis	Tahap pengumpulan data yaitu mengumpulkan data hasil penyelidikan yang relevan dengan jawaban dari topik permasalahan yang sudah dirumuskan berdasarkan arahan dari media pembelajaran interaktif.
6	Penyimpulan hasil penyelidikan	Membuat kesimpulan dari data yang diperoleh, sehingga hasil dari penyelidikan dapat disimpulkan berdasarkan arahan dari media pembelajaran interaktif.

2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut KBBI pengembangan adalah proses, cara, dan perbuatan mengembangkan. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menunjang kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Lee & Owens (2004) yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu:

1) *Assesment/Analyze* (Analisis),

Tahap *Assesment/Analysis* meliputi *need assessment* dan *front-end analysis*. *Need assessment* merupakan proses sistematis untuk menentukan kesenjangan antara situasi aktual saat ini dan keadaan yang diharapkan. *Need*

assessment juga diartikan sebagai proses menentukan tujuan, memeriksa perbedaan antara kondisi aktual dan yang diharapkan, dan menentukan prioritas tindakan yang akan diambil. Setelah menentukan kondisi yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah mendapatkan informasi yang lebih detail tentang apa yang akan dikembangkan. Analisis *front-end* adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghubungkan kesenjangan antara kenyataan dan harapan untuk menyelesaikan masalah.

2) *Design* (Desain)

Desain atau perencanaan adalah faktor terpenting dalam keberhasilan pembuatan media. Tahap desain menggunakan kesimpulan dari data analisis untuk memulai pengembangan. Proses desain adalah kesempatan untuk merencanakan dokumen, dan menentukan tujuan sebelum memulai pengembangan.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap pengembangan produk awal media pembelajaran interaktif matematika berbasis *Adobe*. Pengembangan produk dimulai dengan menyiapkan software dan hardware yang dibutuhkan, menyiapkan bahan konten seperti materi, gambar, animasi.

4) *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah-langkah khusus untuk menerapkan produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini segala sesuatu yang telah dikembangkan akan beroperasi sesuai peran dan fungsinya masing-masing. Prinsip dasar pengembangan adalah menyusun kerangka pengembangan, spesifikasi dan standar, kemudian mengembangkan elemen media berdasarkan kerangka tersebut, kemudian meninjau dan merevisi produk, dan mengimplementasikan produk yang dibuat.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan untuk mengetahui keberhasilan dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang dikembangkan diuji coba kemudian direvisi. Setelah itu media diuji coba kembali kemudian direvisi kembali sampai menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria. Tahapan evaluasi merupakan tahapan untuk menyusun strategi evaluasi,

mengembangkan rencana evaluasi, mengembangkan instrumen pengukuran dan menganalisis hasil.

Berdasarkan pemaparan di atas, Pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

2.1.6 Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut KBBI daring, kelayakan adalah perihal layak (patut, pantas), kepatutan, kepantasan. Media pembelajaran dikatakan layak digunakan apabila media tersebut sesuai dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran serta harus mendukung isi materi pembelajaran (Mauldin dan Edi dalam Fitria et al., 2017). Sehingga media pembelajaran itu dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran. Selain itu, materi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut juga akan lebih didapat maknanya oleh peserta didik karena bantuan dari media pembelajaran tersebut. Hamalik (1994), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang layak dapat efektif jika media tersebut memberikan kesempatan belajar mandiri dan beraktivitas secara luas. Berdasarkan uraian di atas, kelayakan media pembelajaran adalah ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, mendukung isi materi pembelajaran dan memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran dapat diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis (Walker & Hess, 1984). Berikut disajikan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran.

Tabel 2. 2 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria	Kualitas Instruksional	Kualitas Isi dan Tujuan	Kualitas Teknik
1	Memberikan kesempatan belajar	Ketepatan	Keterbacaan
2	Memberikan bantuan untuk belajar	Kepentingan	Mudah digunakan
3	Kualitas memotivasi	Kelengkapan	Kualitas tampilan

Kriteria	Kualitas Instruksional	Kualitas Isi dan Tujuan	Kualitas Teknik
4	Fleksibilitas instruksional	Keseimbangan	Kualitas pengelolaan program
5	Kualitas sosial interaksi intruksi	Minat/perhatian	Kualitas pengelolaan program
6	Kualitas tes dan penilaiannya	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	Kualitas pendokumentasian
7	Dapat memberikan dampak bagi siswa		

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

- 1) Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Pratini dan Prihatini (2020) yang mengambil judul pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis *Adobe Flash Professional CS5*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui cara dan dampak dari pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis *adobe flash professional CS5*. Dari hasil penelitian yang dilakukan kualitas media termasuk kategori “sangat baik” dengan presentase keidealan sebesar 86,36%.
- 2) Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Santanapurba dan Hidayanti (2018) yang mengambil judul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS3* pada materi bangun ruang balok untuk siswa SMP/MTS kelas VIII. Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS3* pada materi bangun ruang balok untuk siswa SMP/MTS kelas VIII. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS3* yang dikembangkan bisa dikatakan sangat layak. Hal ini bisa dilihat dari hasil penilaian (1) ahli media yang memperoleh skor 82,81%, (2) ahli materi pada aspek kualitas instruksional memperoleh skor 79,17% dan aspek kualitas isi dan tujuan

dengan skor 87,08% dengan kategori masing-masing sangat layak, dan (3) respon siswa memperoleh skor 83,83% yang termasuk kategori sangat layak.

- 3) Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Saputra dan Permata (2018) yang mengangkat judul media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* pada materi bangun ruang. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* pada materi bangun ruang dan mengetahui kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Hasil dari penelitian tersebut memperoleh hasil persentase 87,14%, dari ahli media memperoleh hasil 80%, serta respon siswa memperoleh skor 79,75%. Secara keseluruhan penilaian media dari ahli media, ahli materi dan siswa memperoleh nilai sebesar 82,88% mempunyai kualitas sangat baik.

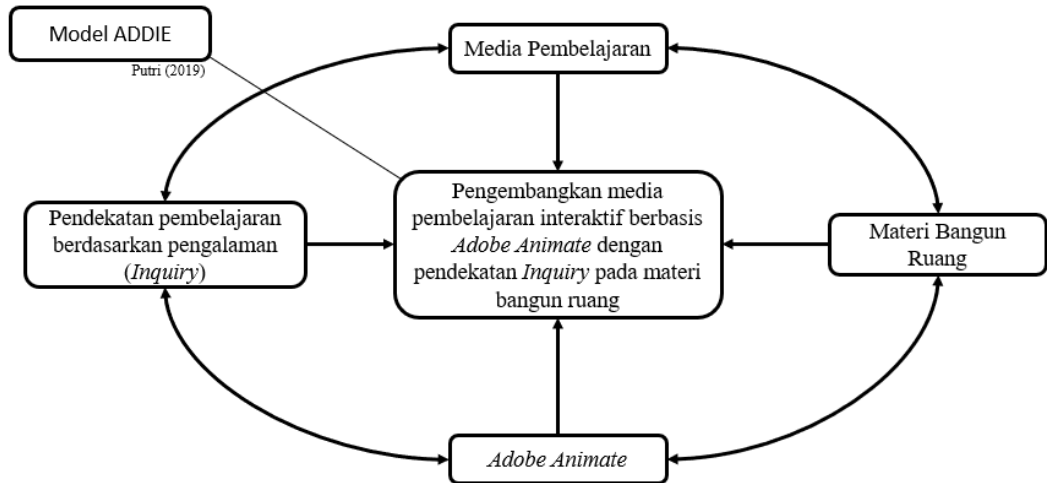
2.3 Kerangka Teoretis

Pada penelitian ini media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Animate* dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi bangun ruang. Materi pada media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang mengacu pada silabus. Berdasarkan hasil observasi yang mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan media yang nyata pada materi bangun ruang. Maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* yang dapat memudahkan guru dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* ini selain dapat dipergunakan di kelas dengan dibimbing guru, juga dapat digunakan siswa secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*) yang diadaptasi dari Lee dan Owens (2004). Pemilihan model penelitian ini disesuaikan dengan produk yang akan dibuat yaitu memerlukan analisis kebutuhan sebagai langkah awal, lalu hasil dari analisis kebutuhan tersebut dirancang sebuah produk yang dibuat, setelah dirancang dilakukan pengembangan produk, jika sudah selesai dibuat maka produk

tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dan yang terakhir dilakukan evaluasi produk.

Kerangka teoretis penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* pada materi bangun ruang dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 2. 2 Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian ini yaitu media yang digunakan untuk proses pembelajaran berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* ini nantinya digunakan sebagai sumber belajar, agar siswa dapat memahami konsep pada materi bangun ruang. Selain digunakan untuk guru dalam membimbing siswa, media ini juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.