

## ABSTRAK

**Vira Amelia. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk lebih progresif, karenanya peserta didik dituntut menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan peyalurkan pesan sehingga tercipta pembelajaran yang diharapkan. Namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih konvensional, tidak bervariasi, dan pemanfaatan media digital masih sangat minim. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D. Tahap yang dilakukan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli, kemudian diuji cobakan ke kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang untuk mengetahui praktikalitasnya. Data untuk mengukur kelayakan media pembelajaran diperoleh dari angket validasi media pembelajaran. Data untuk mengukur praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan secara keseluruhan rata-rata kelayakan media pembelajaran yaitu 95%, dengan kelayakan materi 93,3%, kelayakan media 96,7%, dan kelayakan bahasa 95%, sehingga media pembelajaran diinterpretasikan sangat layak. Selain itu, hasil respon guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis yaitu 92,5% dan 95,25%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dinyatakan sangat layak dan sangat praktis.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kinemaster, Model 4D