

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KINEMASTER*
PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG
MENGUNAKAN KUBUS SATUAN
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ELSA YULIANA
NIM. 19129109

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KINEMASTER*
PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG
MENGUNAKAN KUBUS SATUAN
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ELSA YULIANA
NIM. 19129109

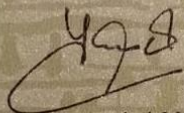
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

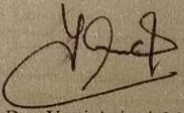
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KINEMASTER*
PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG
MENGUNAKAN KUBUS SATUAN
DI SEKOLAH DASAR**

Nama : Elsa Yuliaana
NIM : 19129109
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001

Padang, 30 Mei 2023
Disetujui,
Pembimbing


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
KineMaster pada Materi Volume Bangun Ruang
menggunakan Kubus Satuan di Sekolah Dasar
Nama : Elsa Yuliana
NIM : 19129109
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

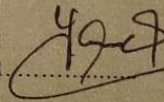
Padang, 30 Mei 2023

Tim Penguji,

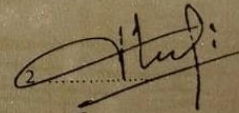
Nama

Tanda Tangan

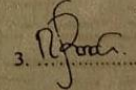
1. Ketua : Dra. Yetti Ariani, M. Pd

1. 

2. Anggota : Drs. Muhammadi, M.Si, Ph.D

2. 

3. Anggota : Refiona Andika, S.Pd, M. Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elsa Yuliana
NIM/BP : 19129109/2019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *KineMaster* Pada Materi Volume Bangun Ruang Menggunakan Kubus Satuan Di Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 15 Mei 2023
Saya yang menyatakan,



Elsa Yuliana
NIM.19129109

ABSTRAK

Elsa Yuliana. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *KineMaster* Pada Materi Volume Bangun Ruang Menggunakan Kubus Satuan Di Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar, sehingga masih terdapat peserta didik yang pasif dan pembelajaran berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran berupa video yang dalam pelaksanaan medianya juga didukung dengan penggunaan alat peraga berupa kubus satuan, sehingga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar dan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki tahap-tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pengambilan data dilakukan dengan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli kebahasaan. Sedangkan angket respon terdiri dari respon peserta didik dan respon guru. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 16 peserta didik di kelas V SDN 12 Koto Baru. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 dan Selasa tanggal 28 Maret 2023.

Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 95,55% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh 93,33% dengan kategori sangat praktis, sedangkan angket respon peserta didik di SDN 12 Koto Baru adalah 94,37% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *KineMaster* ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *KineMaster*, Matematika, ADDIE.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam peneliti tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis KineMaster pada Materi Volume Bangun Ruang menggunakan Kubus Satuan Di Sekolah Dasar”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang(UNP).

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, bimbingan, dorongan, dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku kepala departemen PGSD dan sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi saran, motivasi dan arahan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris departemen PGSD FIP UNP dan Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, dan

juga selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan dalam perbaikan produk sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd, M.Si. P.hd dan Ibu Refiona Andika, S.Pd, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan saran, arahan, motivasi dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd dan Bapak Dadi Satria, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli media dan validator ahli kebahasaan yang telah memberikan banyak masukan serta saran dalam perbaikan produk media pembelajaran.
5. Ibu Nelwiza Das, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Yulia Afriza, S.Pd selaku wali kelas V SDN 12 Koto Baru yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian dan mengumpulkan data, serta majelis guru dan peserta didik yang telah bersedia meluangkan waktu, menyambut dengan baik peneliti sehingga dapat melakukan penelitian dengan lancar.
6. Teristimewa untuk dua insan tercinta, terimakasih kepada kedua orang tua, Papa Syamsurizal dan Mama Nuryasni yang telah mendoakan, merawat, dan menjaga dengan penuh perhatian, cinta dan kasih sayang. Serta kepada Nika, Ami dan Yoga yang telah menjadi sumber bahagia dan motivasi bagi peneliti.
7. Terimakasih kepada Iwik sahabat seperjuangan yang selalu mendorong, memotivasi, dan menemani dari semester satu serta para sahabat yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu dan teman-teman yang baik secara langsung maupun tidak langsung telah membantu serta memberikan semangat, motivasi dan dorongan kepada peneliti.

8. Kepada Elsa terimakasih karena telah kuat, sabar dan percaya bahwa “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
Terimakasih, karena bisa mencari bahagia dari berbagai hal dan sudut pandang.

Solok, 11 April 2023



Elsa Yuliana

NIM. 19129109

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah/Definisi	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. KineMaster.....	19
3. Materi Ajar Volume Kubus dan Balok	29

4. Langkah-langkah Penerapan Media Pembelajaran <i>KineMaster</i> pada Materi Volume Kubus dan Balok.....	37
B. Penelitian Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN	51
A. Model Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	52
1. Analysis (Analisis).....	52
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	57
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	65
4. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>).....	66
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	66
C. Uji Coba Produk	68
1. Subjek Uji Coba Produk	68
2. Jenis Data.....	68
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	68
4. Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Analisis Data	64
B. Revisi Produk	79
C. Pembahasan	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Simpulan.....	91

B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	97

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>KineMaster</i> pada Materi Volume Bangun Ruang menggunakan Kubus Satuan di Sekolah Dasar	50
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>KineMaster</i> pada Materi Volume Bangun Ruang mnggunakan Kubus Satuan di Sekolah Dasar	67

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Persamaan Antara Balok dan Kubus.....	35
Tabel 2. Perbedaan antara Kubus dan Balok	35
Tabel 3. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	71
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	72
Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Materi	66
Tabel 6. Hasil Validasi Aspek Media	68
Tabel 7. Hasil Validasi Aspek Kebahasaan	69
Tabel 8. Rekapitulasi Validasi Ahli	70
Tabel 9. Hasil Validasi Keseluruhan.....	71
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik	72
Tabel 11. Revisi media ahli materi	79
Tabel 12. Tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli materi	80
Tabel 13. Revisi media ahli media.....	81
Tabel 14. Tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli media.....	82
Tabel 15. Revisi ahli kebahasaan.....	83

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Situs Download Aplikasi KineMaster.....	24
Gambar 2. 2 Antar Muka Aplikasi KineMaster	25
Gambar 2. 3 Pilihan Ukuran Video.....	25
Gambar 2. 4 Tampilan Layar Kerja	26
Gambar 2. 5 Tools Editing	28
Gambar 2. 6 Contoh Pilihan Grafis.....	28
Gambar 2. 7 Ekspor untuk menyimpan video.....	29
Gambar 2.8 Bangun Ruang Kubus.....	31
Gambar 2.9 Kubus Satuan.....	32
Gambar 2. 10 Menghitung volume kubus dengan kubus satuan	32
Gambar 2. 11 Contoh soal kubus	33
Gambar 2.12 Bangun Ruang Balok	34
Gambar 2.13 Menghitung Volume Balok dengan Kubus Satuan	36
Gambar 2. 14 Contoh soal Balok	37
Gambar 2. 15 Tampilan folder media pembelajaran.....	38
Gambar 2. 16 Tampilan layar awal video	38
Gambar 2. 17 Tampilan petunjuk penggunaan media	38
Gambar 2. 18 Tampilan tujuan pembelajaran	39
Gambar 2. 19 Tampilan penjelasan materi bangun ruang.....	39
Gambar 2. 20 Tampilan pembahasan pengertian kubus	39
Gambar 2. 21 Tampilan ciri-ciri kubus	40

Gambar 2. 22 Tampilan penjelasan kubus satuan.....	40
Gambar 2. 23 Tampilan cara menghitung volume kubus	41
Gambar 2. 24 Tampilan kegiatan kelompok	42
Gambar 2. 25 Tampilan pembahasan volume kubus	43
Gambar 2. 26 Tampilan contoh soal	43
Gambar 2. 27 Tampilan Awal LKPD	44
Gambar 2. 28 Tampilan awal soal evaluasi	44
Gambar 3. 1 Situs Download Aplikasi KineMaster.....	58
Gambar 3. 2 Antar Muka Aplikasi KineMaster	59
Gambar 3. 3 Pilihan Ukuran Video.....	59
Gambar 3. 4 Tampilan Layar Menu.....	59
Gambar 3. 5 Tampilan layar awal media	60
Gambar 3. 6 Tampilan petunjuk penggunaan media	60
Gambar 3. 7 Tampilan tujuan pembelajaran pada media.....	60
Gambar 3. 8 Tampilan materi ajar dalam media.....	64
Gambar 3. 9 Tampilan ekspor hasil akhir produk.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	98
Lampiran 3. Storyboard Produk.....	98
Lampiran 4. RPP (Volume Kubus).....	105
Lampiran 5. RPP (Volume Balok).....	114
Lampiran 6. Surat Validasi.....	123
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi.....	125
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media.....	135
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan.....	145
Lampiran 10. Lembar Angket Praktikalitas Guru.....	156
Lampiran 11. Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	159
Lampiran 12. Rekapitulasi Lembar Hasil Validitas.....	167
Lampiran 13. Rekapitulasi Lembar Hasil Praktikalitas.....	168
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi meningkat pesat dengan semakin seringnya penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, hal ini membawa perubahan yang berdampak besar salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam pendidikan, semua hal yang dilakukan secara manual sebagian besar beralih menggunakan perangkat digital (Anafi et al., 2021). Sejalan dengan pendapat Khaira (2020) bahwa peran teknologi dalam dunia pendidikan sangat besar dari segi manfaat dan kelebihan yang dimiliki yaitu memudahkan akses yang luas terhadap pendidikan, mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Melihat era sekarang ini pengguna internet semakin menjamur dan media digital semakin berkembang. Namun, di Indonesia pemanfaatan *smartphone* masih belum optimal, kebanyakan hanya digunakan untuk mengakses media sosial, hiburan dan berkomunikasi. Dengan berkembangnya teknologi pembelajaran disekolah akan terasa lebih tidak menarik bagi siswa jika guru tidak menggunakan metode dan cara mengajar yang efisien dan menarik. Media pembelajaran menggunakan ICT (*Information Communication of Technology*) saat ini sangat dibutuhkan oleh pendidik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran (Savitri & Karim,

2020). Khaira (2020) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Menurut Anafi et al (2021) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut peserta didik agar lebih aktif dan guru yang harus kreatif dalam merancang pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 mendorong hubungan yang lebih realistis antara matematika dengan kehidupan sehari-hari sehingga membuat matematika lebih bermakna. Seiring perkembangan teknologi, guru matematika juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk mengelola dan meningkatkan kualitas pembelajarannya (Murtiyasa, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 17 September 2022 di SDN 12 KOTO BARU banyak peserta didik yang masih bingung dan keliru dalam konsep volume bangun ruang. Volume

bangun ruang merupakan materi pembelajaran kelas V SD. Pembelajaran ini terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga ; dan Kompetensi Dasar (KD) 4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga. Hal ini tentunya mengharuskan guru agar lebih kreatif dan tanggap dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang penulis lakukan tanggal 12 dan 13 September 2022 di SDN 08 KINARI dan SDN 04 KINARI kabupaten Solok, proses pembelajaran di sekolah ini menggunakan papan tulis, buku paket, serta media gambar yang dipajang didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran masih minim kuantitasnya. Dalam proses pembelajaran peserta didik sulit untuk fokus pada materi yang disampaikan guru. Proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga masih ditemukan peserta didik yang pasif. Sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti infocus dan layar proyektor, tetapi kurang dimanfaatkan. Guru sesekali menggunakan media berbasis teknologi seperti *powerpoint*. Hal ini dikarenakan guru belum memiliki kemampuan untuk membuat sendiri media pembelajaran berupa video pembelajaran, guru masih terfokus dengan buku siswa sehingga peserta

didik menjadi kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi demikian, perlu dicarikan solusi alternatif agar kendala dan kesulitan yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Oktaviani (dalam Nurdiana et al., 2021) menyebut bahwa “keunggulan video pembelajaran yaitu bisa mengakomodir audio dan visual yang bisa memberikan nuansa baru dan menarik bagi siswa”. Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya menghayal dan membayangkan saja. Menurut Khaira (2020) media video animasi ini juga dapat mewakili kehadiran guru ketika tidak bisa bertatap muka di dalam kelas nyata dan mengharuskan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya dengan membuat media pembelajaran video animasi. Banyak aplikasi yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran.

Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya menyebutkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran karena

dirancang dengan berbagai animasi dan gambar yang dapat menarik minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika (Marliana, 2022). Hasil penelitian lainnya juga menyatakan bahwa peserta didik memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung dalam menguasai pembelajaran matematika. Salah satu aplikasi pengedit video yang mampu mengedit serta menghasilkan video yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu aplikasi *KineMaster*. Pemakaiannya dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang diberikan berupa video yang interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa (Priyatna, 2021)

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran salah satunya video agar mengatasi kejenuhan peserta didik dalam belajar matematika. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum ada yang mengembangkan video pada materi volume bangun ruang kubus dan balok. Sehingga penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media berupa video pada materi volume kubus dan balok menggunakan aplikasi *KineMaster*. *KineMaster* merupakan aplikasi yang memiliki beragam fitur yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *KineMaster*. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *KineMaster* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan guna membantu dan membuat media video

pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan praktis digunakan oleh guru.

KineMaster merupakan suatu program penyuntingan video secara profesional dan dapat digunakan secara gratis oleh pengguna android dan iOS (Sanne, 2019). *KineMaster* berfungsi sebagai editor audio dan video yang dapat digabungkan dan dapat didesain dengan berbagai macam efek dan gambar sehingga menghasilkan video berkualitas tinggi, baik video berdurasi pendek maupun berdurasi panjang (Corporation, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *KineMaster* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *KineMaster* pada Materi Volume Bangun Ruang Menggunakan Kubus Satuan Di Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan yang valid?

2. Bagaimana pengembangan media berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan pengembangan yang dilaksanakan ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran matematika berupa video animasi yang dikembangkan dengan aplikasi *KineMaster* yang memuat materi dan soal latihan yang sesuai dengan konteks materi pelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *KineMaster* yang disajikan dengan gambar, teks, video, audio, animasi yang menarik dan penyajian materi yang mudah dipahami dengan tampilan yang menarik.
3. Media pembelajaran *KineMaster* berupa video animasi sesuai Kompetensi Dasar yang dapat diakses secara *online* dan *offline*

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi penulis, sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika di SD

dan sebagai bahan evaluasi agar dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi *KineMaster*.

2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi.
3. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar, membantu memahami pembelajaran dengan lebih mudah.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi untuk membuat inovasi pengembangan media pembelajaran *KineMaster* dengan materi ataupun bidang lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran matematika kelas V yang dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas atau kelayakannya dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memvaliditaskan oleh para ahli (validator). Sedangkan untuk uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan atau mudahnya media pembelajaran yang digunakan dengan cara melihat hasil dari pengisian angket respon guru dan respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah didasarkan pada pertimbangan pengalaman, waktu dan biaya, sehingga penulis hanya melakukan penelitian di satu sekolah pada kelas V, uji coba produk dalam skala terbatas yaitu hanya pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan.

G. Definisi Istilah/Definisi

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Istilah yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *KineMaster* adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk video yang disusun menggunakan aplikasi *KineMaster* agar menghasilkan produk berupa media agar pembelajaran lebih menyenangkan, praktis dan efisien.
2. *KineMaster* merupakan suatu aplikasi pengeditan yang memuat teks, grafis, audio, gambar menjadi satu kesatuan yang mampu menghasilkan video sebagai hasil akhir. *KineMaster* memiliki beragam fitur dan alat pengeditan yang lengkap sehingga pengguna mampu membuat video yang menarik dan profesional.
3. Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan lima langkah yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), *evaluation* (evaluasi).

4. Validitas adalah kesahihan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat beserta lembar validasinya.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.