

## ABSTRAK

### **Royaman Sitorus, NIM. 4173111046 (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Kine Master pada Materi Segi Empat dan Segitiga**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan karena pesatnya perkembangannya teknologi khususnya dalam dunia pendidikan, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master yang valid, praktis, dan efektif pada materi bangun datar segi empat dan segitiga. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan ADDIE ( Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Silaen yang berjumlah 25 responden. Validasi medianya total rata rata sebesar 87.55%. Rata rata penilaian yang dilakukan ahli untuk materi yang disajikan pada media pembelajaran sebesar 99.25 % dalam kategori sangat layak, hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata rata 88.41%. Pada pretest rata rata responden masuk ke dalam kategori tidak tuntas, namun setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran, rata rata responden yang tuntas sebesar 84% dan yang tidak tuntas sebesar 16%. Kepraktisan dilihat dari angket respon guru terhadap media pembelajaran sebesar 91% dan respon siswa sebesar 81.06% sedangkan keefektifan dilihat dari ketuntasan klasikal siswa sebesar 84.00%, ketercapaian tujuan pembelajaran  $\geq 75\%$ , waktu pembelajaran yang tidak melebihi waktu dari biasanya dan angket respon siswa terhadap media sebesar 81.06%. Maka diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi Segi Empat dan Segitiga valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media, *Kine Master*, Video Pembelajaran



## ABSTRACT

### **Royaman Sitorus, NIM. 4173111046 (2021). Learning Media Development With Kine Master Application on Quadrangle and Triangle Material**

The development of learning media was carried out because of the rapid development of technology, especially in the world of education. This study aims to produce Learning Media in the form of learning videos using Kine Master applications that are valid, practical, and effective on rectangular and triangular flat shapes. The development model in this study using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were students of SMP Negeri 1 Silaen, totaling 25 respondents. The average total media validation is 87.55%. The average assessment carried out by experts for the material presented in learning media is 99.25% in the very feasible category, the results of the validation of the Learning Implementation Plan (RPP) with an average of 88.41%. In the pretest the average respondent is in the incomplete category, but after learning is done using learning media, the average respondent who completes is 84% and those who are incomplete are 16%. Practicality is seen from the teacher's questionnaire response to learning media by 91% and student responses by 81.06% while effectiveness is seen from the classical completeness of students by 84.00%, achievement of learning objectives 75%, learning time that does not exceed the usual time and student response questionnaires to the media by 81.06%. Then it was found that the learning media developed by using the Kine Master application on the Quadrilateral and Triangle material was valid, practical and effective for use in learning.

**Keywords:** Development, Media, Kine Master, Learning Video

