

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster*
Pada Materi Tempat Wisata Kelas II SDN 182 Palembang**

KHOIRUN NISA

2019143580

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata kelas II SDN 182 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan model 4D, yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (rancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian kelas II SDN 182 Palembang. Teknik pengumpulan data diperoleh dari wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan angket validasi ahli media, materi dan bahasa diperoleh skor 88 % yang termasuk kategori sangat valid. Kemudian uji coba *one to one* diperoleh skor 89 % dengan kategori sangat praktis dan *small grup* diperoleh skor 91 % dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* sudah memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, *Kinemaster*, Tempat Wisata