

## ABSTRAK

Dewi Suharningsih, NIM: 1710710015, Fakultas Tarbiyah, Progam Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Judul **Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi KineMaster pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTs Roudlotussyubban Tawangrejo**, Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021.

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang dan pelengkap pembelajaran, dan rendahnya minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan, lebih dari 50% siswa memiliki hasil belajar dibawah KKM. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran video berbasis *KineMaster*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII di MTs Roudlotussyubban Tawangrejo, dan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan *Research and Development* (R&D) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Roudlotussyubban Tawangrejo yang berjumlah 24 siswa dan 1 Guru yang mengampu mata pelajaran IPA. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yang didapatkan dari angket berupa deskriptif setelah itu dikuantitatifkan untuk mendapatkan hasil berupa angka.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh presentase 85% dilihat dari aspek kelayakan bahasa, 86,67% dilihat dari aspek penyajian, 78,33% dilihat dari kelayakan video, dan 83% dilihat dari tampilan keseluruhan. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase 77,78% dilihat dari kelayakan materi, 80% dilihat dari kelayakan bahasa, 80% dilihat dari kelayakan video, dan 90% dilihat dari tampilan keseluruhan. (2) Hasil penggunaan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dilihat dari pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,76 menurut pengakuan siswa dan 0,75 menurut pengakuan guru. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Video Berbasis Aplikasi KineMaster, dan Minat Belajar.*