**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**BERBANTUAN KINE MASTER PADA TEMA BENDA, HEWAN,**

**DAN TANAMAN DI SEKITARKU KELAS 1 SD**

**ASRIDA RAMADHANI**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasaran, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Reseach and Development (R&D). Adapun Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperluakan penelitian untuk menguji kefektifan produk tersebut (Sugiono, 2013). Penelitian ini dimaksudkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Kine Master* dengan modifikasi desain pengembangan model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap meliputi analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi).Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara mengembangkan suatu produk berupa video pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Kine Master* pada Tema Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1 SD yang dapat memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kurikulum dapat dijabarkan sebagai berikut: kurikulum 2013 revisi 2018 sudah digunakan di SD Swasta Pelita dan tujuan pembelajaran dalam media dijabarkan dari indikator pembelajaran, dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan melalui media pembelajaran interaktif berbantuan *Kine Master*, perlu adanya pemilihan materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas 1 SD semester 2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE yang di modifikasi menjadi 3 tahap, yaitu: analysis (analisis), desain (perancangan), dan development (pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa video media pembelajaran interaktif berbantuan *Kine Master* pada tema benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.

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

****