

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA
BERGAMBAR APLIKASI KINEMASTER MATERI BANGUN
RUANG KEPADA PESERTA DIDIK KELAS V SD IT NURUL
IMAN PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mega Yunita Sari

NIM : 06131181722041

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA
BERGAMBAR APLIKASI KINEMASTER MATERI BANGUN
RUANG KEPADA PESERTA DIDIK KELAS V SD IT NURUL
IMAN PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mega Yunita Sari

NIM : 06131181722041

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
196012151986032002**

Pembimbing



**Dra. Toybah, M.Pd NIP.
NIP.195612311983012002**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA
BERGAMBAR APLIKASI KINEMASTER MATERI BANGUN
RUANG KEPADA PESERTA DIDIK KELAS V SD IT NURUL
IMAN PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mega Yunita Sari

NIM : 06131181722041

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dra. Toybah, M.Pd

NIP.195612311983012002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA
BERGAMBAR APLIKASI KINEMASTER MATERI BANGUN
RUANG KEPADA PESERTA DIDIK KELAS V SD IT NURUL
IMAN PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mega Yunita Sari

NIM : 06131181722041

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dra. Toybah, M.Pd

NIP.195612311983012002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA
BERGAMBAR APLIKASI KINEMASTER MATERI BANGUN
RUANG KEPADA PESERTA DIDIK KELAS V SD IT NURUL
IMAN PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mega Yunita Sari

NIM 06131181722041

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 22 November 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd



2. Anggota : Vina Amilia Suganda M, S.Pd.M.Pd



Palembang, Maret 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Yunita Sari

NIM : 06131181722041

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Aplikasi Kinemaster Materi Bangun Ruang Kepada Peserta Didik Kelas V SD IT Nurul Iman Palembang”, adalah benar-benar karya dari saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Mega Yunita Sari

NIM 06131181722041

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Syukur Alhamdulillahirabbil'alamin, atas berkat rahmat Allah SWT, skripsi ini dapat terselesaikan juga pada akhirnya. Shalawat beserta salam tak lupa kita junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, beliau merupakan suri tauladan yang mencintai seluruh umatnya. Sebuah bukti perjuangan skripsi dalam studi S1 ini saya persembahkan kepada:

- Orang tua saya, Padiman (Almarhum) dan Suyati. Terima kasih kepada Ibu saya yang selalu berdoa setiap saya izin bimbingan, lelahnya setelah berjualan tetap memperdulikan saya dengan menanyakan kabar kemajuan skripsi saya. Engkau memang orang tua tunggal bagi saya, namun engkau bisa memenuhi kedua tempat itu sekaligus sedari saya kecil. Semoga Allah SWT, membalas kebaikanmu dan saya juga bisa membantu sedikit nantinya setelah bisa bekerja.
- Adik (M. Ridwan) dan sepupu saya (Rizki Muria) terkadang jika saya sedang senggang, saya memberi pelajaran untuk diajarkan kepada kalian, dan memberi sendau gurau kepada yang jenuh. Saya sendiri, saya takut dengan diri saya sendiri. Saya takut karena saat mengerjakan skripsi masih sulit mengendalikan diri dengan nafsu duniawi.
- Kepada diri saya terima kasih kamu telah melalui ini dengan cukup baik bukan baik. Untuk kedepannya lakukanlah dengan baik jika bisa sangat baik.
- Dosen Pembimbing Dra. Toybah, M.Pd yang selalu sabar memberi arahan walau waktu telah kunjung sore dengan anak bimbingan yang bisa dikatakan banyak, beliau tetap bersedia mengoreksi, menilai sejauh mana perkembangan skripsi. Semoga Allah SWT, membalas kebaikan beliau dengan banyak kebaikan pula.
- Seluruh dosen dan staff admin FKIP PGSD yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

- Teman-teman (Annisa, Tete, Mei, Uswa, Talita, Hermi, Dina, dan Cika, terima kasih telah tidak terlalu bertanya perkembangan skripsi dan mau direpotkan dengan menjawab chat dengan cepat.
- Kepala sekolah dan guru-guru SD IT Nurul Iman Palembang yang telah membantu selama penelitian.
- Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya

Motto:

“Hidup sekali penyesalan banyak sekali, jadikan semua itu pelajaran untuk menghadapi rintangan kehidupan kedepannya.”

PRAKARTA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Aplikasi Kinemaster Materi Bangun Ruang Kepada Peserta Didik Kelas V SD IT Nurul Iman Palembang”, disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra.Toybah, M.Pd, selaku pembimbing atas bimbingan yang telah diberikan dalam penulissan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Vina Amilia Suganda M,S.Pd.M.Pd sebagai dosen penguji, serta Bapak Dr.Hartono,M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama pengerjaan skripsi.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji yang telah memberikan sejumlah masukan atau saran untuk perbaikan skripsi. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu, pengetahuan, teknologi,dan seni.

Palembang, Maret 2022



Mega Yunita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN AKHIR SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI OLEH DOSEN PEMBIMBING .	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Pentingnya Penelitian	3
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	4
1.7 Definisi Istilah	5
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	6
2.2 Pengertian Belajar	6
2.3 Pengertian Pembelajaran	7
2.4 Pembelajaran Daring	8
2.5 Bahan Ajar	8
2.5.1 Pengertian Bahan Ajar	8
2.5.2 Jenis-jenis Bahan Ajar	9
2.5.3 Peran Bahan Ajar	10

2.5.4 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	11
2.6 Media Pembelajaran	12
2.6.1 Pengertian Media	12
2.6.2 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.6.3 Peran Media dalam Pembelajaran	13
2.7 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	14
2.7.1 Hakikat Pembelajaran Matematika	14
2.7.2 Teori Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika	15
2.8 Kinemaster	16
2.8.1 Kelebihan dan Kekurangan Kinemaster	16
2.8.2 Cara Membuat Video dari Kinemaster	17
2.8.3 Manfaat Penggunaan Kinemaster pada Materi Bangun Ruang	18
2.9 Materi Bangun Ruang	18
2.10 Penelitian Terdahulu	34
2.11 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Subjek Penelitian	36
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.4 Prosedur Penelitian/ Pengembangan	36
3.5 Jenis Data	37
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.7 Teknik Analisis Data	42
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.1.1 Analysis (Analisis)	46
4.1.2 Design (Desain)	48
4.1.3 Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)	49
4.1.4 Implementation (Implementasi)	54
4.1.5 Evaluation (Evaluasi)	54

4.2 Pembahasan	57
4.2.1 Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi kinemaster materi bangun ruang kepada peserta didik kelas V SD IT Nurul Iman Palembang	57
4.2.2 Kualitas Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Aplikasi Kinemaster Materi Bangun Ruang Kepada Peserta Didik Kelas V SD IT Nurul Iman Palembang	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan	61
Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Angka puluhan hasil akar pangkat tiga	21
Tabel 2 Angka satuan hasil akar pangkat tiga	21
Tabel 3 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi	38
Tabel 4 Kisi-kisi Intrumen Penilaian Ahli Media	40
Tabel 5 Kisi-kisi Instrument Penilaian Oleh Guru	41
Tabel 6 Kisi-kisi Instrument Tanggapan Peserta Didik	42
Tabel 7 Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan dan revisi Produk	43
Tabel 8 Skor Penilaian Validasi Ahli	44
Tabel 9 Persentase Kelayakan Produk	44
Tabel 10 Kisi-kisi instrumen wawancara beberapa peserta didik	45
Tabel 11 Kompetensi Inti	47
Tabel 12 Kompetensi Dasar dan Indikator	47
Tabel 13 Hasil desain video bahan ajar sebelum revisi dan sesudah revisi.....	50
Tabel 14 Validasi Ahli Media	51
Tabel 15 Validasi dari ahli materi	52
Tabel 16 Validasi guru kelas VA	53
Tabel 17 Rekapitulasi dari ketiga validator	53
Tabel 18 Hasil tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita bergambar perseorangan (one to one).....	54
Tabel 19 Hasil tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita bergambar uji kelompok kecil (small group).....	55
Tabel 20 Hasil tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita bergambar uji kelompok besar	56
Tabel 21 Rekapitulasi dari ketiga percobaan	57
Tabel 22 Hasil dari respon peserta didik	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan menu kinemaster 17

Gambar 2 Pilihan aspek rasio dari kinemaster 17

Gambar 3 Tampilan sisipan dari kinemaster 17

Gambar 4 Beberapa macam bangun ruang 18

Gambar 5 Contoh bangun ruang di kehidupan sehari-hari 22

Gambar 6 Contoh bentuk kubus di kehidupan sehari-hari 23

Gambar 7 Kubus satuan dalam kubus besar 23

Gambar 8 Unsur-unsur Kubus 24

Gambar 9 Kubus beserta Jaring-jaring kubus 25

Gambar 10 Jaring-jaring kubus 27

Gambar 11 Contoh bentuk balok di kehidupan sehari-hari 27

Gambar 12 Tumpukan batu bata 27

Gambar 13 Kubus satuan 28

Gambar 14 Kubus satuan dan Balok 28

Gambar 15 Unsur-unsur balok 28

Gambar 16 Rumus pada balok 29

Gambar 17 Balok 30

Gambar 18 Jaring-jaring balok30

Gambar 19 Beberapa jaring-jaring balok 30

Gambar 20 Tangga satuan 32

Gambar 21 Kerangka berpikir	34
Gambar 22 Skema Model ADDIE.....	35
Gambar 23 Tampilan aplikasi supermii	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sebelum dan Sesudah Revisi	64
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	128
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Materi	196
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Media	197
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi	198
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	200
Lampiran 7 Lembar Angket Guru	202
Lampiran 8 Lembar Angket Peserta Didik	204
Lampiran 9 Lembar Wawancara Peserta Didik	209
Lampiran 10 Dokumentasi	210
Lampiran 11 Usul Judul	211
Lampiran 12 Surat Keputusan (SK) Pembimbing	212
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI	214
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	215
Lampiran 15 Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	216
Lampiran 16 Surat Bimbingan Skripsi	217

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR
APLIKASI KINEMASTER MATERI BANGUN RUANG KEPADA
PESERTA DIDIK KELAS V SD IT NURUL IMAN PALEMBANG**

Oleh:

Mega Yunita Sari

06131181722041@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dra. Toybah, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi kinemaster materi bangun ruang kepada peserta didik kelas V SD IT Nurul Iman Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi kinemaster materi bangun ruang kepada peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis ADDIE, dimana pada penelitian peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (development). Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi kinemaster yang dilakukan oleh peneliti memiliki kualitas yang berdasarkan uji validasi ahli materi, ahli media, dan wali kelas. Skor penilaian dari ahli materi adalah ≥ 70 dengan kategori "Sangat baik / valid". Skor penilaian dari ahli media adalah ≥ 70 dengan kategori "Sangat baik / valid". Dan skor penilaian dari wali kelas mendapat ≥ 70 dengan kategori "Sangat baik / valid". Serta uji coba produk kepada peserta didik dengan tiga tahapan mendapat skor keseluruhan ≥ 70 dengan kategori "Sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi kinemaster materi bangun ruang kepada peserta didik kelas V SDIT layak untuk digunakan. Disarankan untuk guru dapat menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi kinemaster sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, serta untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar, Aplikasi Kinemaster, Bangun Ruang

**DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS BASED ON STORY
WITH IMAGES OF KINEMASTER APPLICATIONS FOR BUILDING
ROOM MATERIALS FOR STUDENTS IN CLASS V SD IT NURUL IMAN
PALEMBANG**

By:

Mega Yunita Sari

061311181722041@student.unsri.ac.id

Supervisor : Dra. Toybah, M.Pd

Elementary School Teacher Education

ABSTRACT

The development of story-based teaching materials using the kinemaster application for building space for fifth grade students at SD IT Nurul Iman Palembang. This study aims to develop teaching materials based on illustrated stories using the kinemaster application for building materials to students and to determine the feasibility of the teaching materials developed. The type of research used is the ADDIE type, where in the researcher only reaches the development stage. The development of teaching materials based on the kinemaster application illustrated story carried out by researchers has quality based on validation tests of material experts, media experts, and homeroom teachers. The assessment score from the material expert is ≥ 70 with the category "Very good / valid". The assessment score from media experts is ≥ 70 with the category "Very good / valid". And the assessment score from the homeroom teacher got ≥ 70 with the "Very good / valid" category. As well as product trials to students with three stages got an overall score of ≥ 70 in the "Very good" category. Thus it can be concluded that the product of developing teaching materials based on illustrated stories, the application of kinemaster building materials for class V SDIT students is feasible to use. It is recommended that teachers use story-based teaching materials using the kinemaster application as an alternative in the learning process, and for further research it is hoped that it can be developed even better.

Keywords: Development, Teaching Materials, Kinemaster Applications, Build Space

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi semakin maju, membuat teknologi tumbuh dengan pesat. Kecanggihan teknologi tidak perlu diragukan lagi. Berbagai macam teknologi telah membantu kegiatan manusia. Salah satunya dalam bidang pendidikan, yang sering digunakan yakni Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication Technology (ICT)*. Dalam situasi seperti saat ini, penggunaan TIK sangat diperlukan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, pendidikan saat ini menekankan pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya, dapat dikatakan bahwa keadaan saat ini sedang menguji kreatifitas yang dimiliki seorang guru yang akan mengajar.

Hamalik dalam Harjanto (2008: 220) menyatakan bahwa dalam pengembangan bahan ajar terdapat aspek yang dijadikan patokan, diantaranya sebagai berikut: konsep, prinsip, fakta, proses, nilai, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model, dan keterampilan yang artinya adalah kemampuan individu dalam berbuat suatu hal dengan baik. Karena itu, guru harus mampu membuat proses belajar mengajar kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik tersalurkan dengan baik. Bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa agar menarik, interaktif dapat membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan mereka terhadap materi yang akan diajarkan oleh guru.

Pelaksanaan pembelajaran saat ini membutuhkan guru yang kreatif, tidak hanya memberi materi lalu dikirim ke group kelas, namun juga guru yang mampu menghadapi peserta didik apabila bertanya bagian yang kurang dipahami. Aplikasi memang bukan mengindikasikan sebuah interaksi antara guru dan peserta didik, tapi sebagai jembatan penghubung antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Setelah melakukan observasi di lapangan pada tanggal 23

September 2020 tepatnya di SD IT Nurul Iman Palembang, dan pada tanggal tersebut peneliti datang bertepatan peserta didik Ujian. Jadi, dari pengamatan langsung ini peneliti mendapatkan informasi dari beberapa guru, bahwa peserta didik datang jika ada keperluan yang penting saja, seperti ujian. Dan ujian yang dilaksanakan harus didampingi oleh orang tua peserta didik. Untuk kegiatan dalam proses belajar mengajar, peneliti mewawancarai kepala sekolah dan salah satu guru kelas V di SD IT Nurul Iman Palembang yang bernama Rina Febriana, M.Pd, beliau mengatakan “untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar, biasanya membuat materi / bahan ajarnya di *powerpoint* dan membagikan link *youtube* untuk bisa ditonton oleh peserta didik”. Tentu saja hal ini, telah baik untuk dilakukan oleh seorang guru yang membuat bahan ajar menjadi menarik. Namun, untuk pelajaran Matematika, tentunya memiliki kesulitan tersendiri dalam mengajarkan kepada peserta didik. Matematika pada kelas V memiliki tingkat kesulitan tersendiri, dimana saat mengajarkannya tidak harus konkret lagi. Sejalan dengan teori Piaget pada tahap operasional konkret (7-12 tahun) untuk anak sekolah dasar dan teori Brunner dimana teori tersebut berkaitan dengan perkembangan mental peserta didik, yaitu kemampuan mental peserta didik yang berkembang secara bertahap mulai dari sederhana ke rumit, mulai dari yang mudah ke yang sulit, dan mulai dari yang nyata atau konkret ke yang abstrak. Pada tahap inilah, bagaimana caranya mengemas bahan ajar agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dan tidak mudah bosan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan menggunakan bahan ajar yang berbasis salah satu aplikasi, yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan pada pelajaran Matematika. Maka dari itu, peneliti membuat judul yakni, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Aplikasi *Kinemaster* Materi Bangun Ruang Kepada Peserta Didik Kelas V SD IT Nurul Iman Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan suatu rumusan masalah adalah :

- 1) Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi *kinemaster* materi bangun ruang di kelas V SD IT Nurul Iman Palembang?
- 2) Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi *kinemaster* materi bangun ruang di kelas V SD IT Nurul Iman Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

- 1) Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi *kinemaster* materi bangun ruang di kelas V SD IT Nurul Iman Palembang
- 2) Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi *kinemaster* materi bangun ruang di kelas V SD IT Nurul Iman Palembang

1.4 Pentingnya Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang dapat ditinjau secara teoritis dan praktis, serta diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baik bagi peneliti maupun peneliti lain yang akan menggunakan media yang sama seperti judul penelitian ini serta untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik bagi semua pihak.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, diharapkan peserta didik dapat lebih menguasai materi yang diberikan.
- b) Bagi guru, informasi penelitian dapat memberikan informasi dalam penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar.

- c) Bagi sekolah, penelitian ini bisa menjadi salah satu sumber atau ide dalam penggunaan bahan ajar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta mutu sekolah itu sendiri.
- d) Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung dalam mengajar, terlebih pada situasi wabah terjadi. Serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media yang digunakan.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis cerita bergambar aplikasi *kinemaster* pada materi bangun ruang, dimana bahan ajar yang akan dibuat dalam bentuk video. Penggunaan *kinemaster*, dapat membuat materi yang menarik bagi peserta didik.

Dalam pembuatan video dari *kinemaster* dapat mengedit atau menambah suatu teks atau gambar lain ke dalam video yang akan diguna-kan. Dalam video nantinya, terdapat video menampilkan peneliti yang akan menjelaskan materi dan akan diedit melalui *kinemaster* dan ada juga video tanpa ada peneliti, melainkan hanya materi yang dibuat semenarik mungkin.

Prosedur penggunaan bahan ajar melalui aplikasi *kinemaster* sebagai berikut:

- a) Siapkan video yang telah dibuat
- b) Adanya jaringan internet yang stabil
- c) Video langsung dikirim ke group kelas atau mendatangi sekolah saat diperbolehkan
- d) Operasikan video hanya dengan langsung mendownload video yang dikirim

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah 1) dapat memberikan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran, 2) tidak membuat peserta didik bosan dengan bahan ajar yang digunakan, 3) dalam membuat videonya dapat menghemat kuota internet.

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian ini adalah, 1) berpusat pada materi bangun ruang, dimana hanya kubus dan balok, 2) daya kreatifitas tinggi, 3) pengiriman video bahan ajar tergantung pada jaringan internet.

1.7 Definisi Istilah

- 1) Bahan → (segala) sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu, seperti pedoman atau pegangan, untuk mengajar, memberi ceramah. (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia)
- 2) Ajar → Ajar artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti). (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia)
- 3) Motivasi → Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia)
- 4) Kelayakan → Dari kata layak, mempunyai arti perihal layal (patut, pantas). (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia)
- 5) Daring → Daring berarti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring computer, internet, dan sebagainya. (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia)

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman dkk.(2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas.(2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Dinata, Nana Syaodih Sukma.(2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri.(2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunanto dan Dhesy Adhalia.(2017). *ESPS (Erlangga Straight Point Series)*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Hardani dkk.(2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : CV.Pustaka Ilmu Group
- Jihad, Asep dan Abdul Haris.(2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.(2018). *Buku Guru Kelas V Senang Belajar Matematika*. Jakarta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.(2013). *Buku Guru Kelas V*. Jakarta
- Kementerian Pendidikan Nasional.(2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Jakarta: Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan SMA
- Kusumam, Aliangga, dkk.(2016). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Universitas Yogyakarta. Vol. 23 No.1
- Najila Indah Nurani dkk, (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Mengguankan Aplikasi Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19*. Cirebon : PGSD Universitas Muhammadiyah.
- Lisa, Tania.(2017). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*. UNESA
- Priatna, Nanang dan Ricki Yuliardi. (2019) *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan calon Guru SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sadjati, Ida Malati.(2012). *Modul Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka
- Saputra, Mashindra Prisma. “*Jaring-jaring Kubus Matematika SD*”YouTube, diunggah oleh Mashindra Prisma Saputra, 19 Mei 2019, <https://youtu.be/EXLfu4ZKOYU>
- Sit, Masganti. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: PERDANA PUBLISHING
- Suharjo.(2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Depdiknas RI
- Suharsimi, Arikunto.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto.(2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiono.(2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih.(2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya