

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis KineMaster Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa dan untuk mengetahui Kelayakan Media, Kepraktisan serta peningkatan literasi digital siswa. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI KMP 2A dan kelas XI KMP 2C dengan total 45 siswa. Pada tahap uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu, uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa dan uji coba lapangan yang berjumlah 35 siswa untuk memberikan penilaian kemenarikan pada media yang dikembangkan. Teknik analisis data pada penelitian menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata perentase sebesar 94%, hasil penilaian oleh ahli media termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata persentase sebesar 81,43%, dan hasil penilaian oleh ahli pendidikan termasuk dalam kriteria “Layak” dengan nilai rata-rata persentase sebesar 95%. Hasil penilaian kepraktisan pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86% yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis” sedangkan hasil uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 87% termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis”. Hasil literasi digital siswa setelah penggunaan media pembelajaran meningkat dengan n-gain score 0,56 yang termasuk kedalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka pengembangan Media Pembelajaran ini layak digunakan dengan kategori “Sangat Layak”, “Sangat Praktis” dan “Cukup Efektif” untuk dijadikan salah satu sumber media belajar matematika di SMA Plus Permata Insani Islamic School.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, KineMaster, Literasi Digital*