



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN ANIMASI
STOP MOTION BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS IV SD IT DARUL AZZAM KECAMATAN RAO
KABUPATEN PASAMAN**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

Halimatus Sa'diah

NIM. 1730111023

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2022 M /1443**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Halimatus sa'diah

NIM : 1730111023

Jurusan : PGMI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN ANIMASI STOP MOTION BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD IT DARUL AZZAM KECAMATAN RAO KABUPATEN PASAMAN"** adalah hasil karya saya sendiri, bukan plagiat. Apabila kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 09 Desember 2021

Saya yang menyatakan,



Halimatus sa'diah
NIM. 1730111023


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Halimatus sa'diah NIM 1730111023 judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN ANIMASI STOP MOTION BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD IT DARUL AZZAM KECAMATAN RAO KABUPATEN PASAMAN" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat di setujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasah.


Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, November 2021

Pembimbing utama


Dr. Fadriati, M.Ag.
NIP. 196911091998032002

Pembimbing Pendamping


Zuhendri, M.Pd
NIP. 301801011039


PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh Halimatus sa'diah, NIM 1730i11023, berjudul: **"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN ANIMASI STOP MOTION BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD IT DARUL AZZAM KECAMATAN RAO KABUPATEN PASAMAN"** telah diujikan dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 09 Desember 2021.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Fadriati. M. Ag NIP.196911091998032002	Ketua Sidang/ Pembimbing 1		09/02/2022
2	Zulhendri M.Pd NIP.201801011039	Sekretaris Sidang/ Pembimbing 2		03-02-2022
3	Nofa Nari S.Si.M.Pd NIP. 198408252011012007	Anggota Sidang/ Penguji 1		31/01/2022
4	Rita Sari. M.Pd NIP.2017108201	Anggota Sidang/ Penguji 2		10/01/2022

Batusangkar, Desember 2021
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan


Dr. Adripen, M.Pd
NIP.196505041993031003



ABSTRAK

Halimatus sa'diah, NIM. 1730111023 Judul Skripsi “**Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman**”. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2021.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran di masa covid'19. Kurang bervariasi dan kurang relevannya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut diperlukan pengembangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* yang sangat memungkinkan untuk dikembangkan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana validitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SD IT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman? 2) Bagaimana praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SD IT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman? Tujuan penelitian: 1) untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SD IT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman. 2) Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SD IT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.

Metode penelitian ini adalah *research and development* dengan menggunakan model 4-D. Penelitian ini melalui tahapan pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Tahap penyebaran (*disseminate*) tidak digunakan karena keterbatasan dana dan waktu. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD IT Darul Azzam. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi video pembelajaran dan lembar praktikalitas (angket respon guru dan siswa). Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa video pembelajaran dengan animasi *stop motion* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan dinyatakan telah valid dan praktis. Berdasarkan penilaian para ahli diperoleh 83,8 % yang termasuk kategori sangat valid. Lembar angket respon guru 86,5 % dengan kategori sangat praktis. Lembar angket respon siswa 89,4 % dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan penelitian ini adalah video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik dinyatakan telah valid dan praktis dikelas IV SD IT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman. Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran dengan animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai media pembelajaran disemester 1 pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran ke 4 disekolah tersebut.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Pentingnya Pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
H. Definisi Operasional	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Video Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Video Pembelajaran	12
2. Fungsi Video Pembelajaran.....	13
3. Manfaat Video Pembelajaran	14
B. Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i>	15
1. Pengertian Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i>	15
2. Karakteristik Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i>	17
3. Jenis Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i>	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i>	20
5. Langkah Kerja Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i>	22
C. Pembelajaran Tematik.....	29
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	29
2. Prinsip Pembelajaran Tematik.....	30
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik	34
4. Implikasi Pembelajaran Tematik.....	35
D. Penelitian yang Relevan	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	44
B. Model Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan	45
D. Subjek Uji Coba	48
E. Jenis Data.....	48
F. Instrumen Penelitian.....	49
G. Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian.....	53
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	53
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	55
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	64
B. Pembahasan	71
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	71
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	72
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	75
C. Keterbatasan Penelitian	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	77
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aspek Validasi Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik.....	49
Tabel 3.2	Aspek Praktikalitas Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik.....	50
Tabel 3.3	Skala Penilaian Validitas Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam.....	50
Tabel 3.4	Kategori Validitas Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam.....	51
Tabel 3.5	Skala Penilaian Angket.....	52
Tabel 3.6	Kategori Praktikalitas.....	52
Tabel 4.1	<i>Storyboard</i> dan <i>Scripting</i> Pembuatan Video Pembelajaran dengan animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik.....	57
Tabel. 4.2	Daftar Nama Validator Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik.....	65
Tabel 4.3	Hasil <i>Validasi</i> Video Pembelajaran Oleh Validator.....	66
Tabel 4.4	Hasil Revisi Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.....	67
Tabel 4.5	Nama Praktisi.....	69

Tabel 4.6	Hasil Angket Respon Guru Terhadap Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.....	69
Tabel 4.7	Hasil Pengisian Angket respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Video Pembelajaran Dengan Animasi <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Kinemaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Smartphone yang digunakan untuk pemotretan dan pengeditan video pembelajaran.....	60
Gambar 4.2	Tripod.....	61
Gambar 4.3	Lampu untuk Pencahayaan.....	61
Gambar 4.4	Baground.....	62
Gambar 4.5	Animasi.....	62
Gambar 4.6	Lidi.....	62
Gambar 4.7	Papan Mading.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penyebaran wabah penyakit *Virus Corona (Covid-19)* telah memberikan suatu dampak terhadap lembaga pendidikan di Indonesia. Hal ini menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dalam peraturan menteri kesehatan Republik Indonesia nomor 9 tahun 2020. Hal tersebut membuat masyarakat diharuskan untuk tetap berada di dalam rumah masing-masing mulai dari bekerja hingga belajar di rumah.

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 menyebutkan bahwa Kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Virus Corona (Covid-19)* menganjurkan untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dilakukan secara *daring*/jarak jauh. Dari itu pendidik dan peserta didik disini harus siap dalam pelaksanaan pembelajaran secara *daring*/jarak jauh. Untuk itu dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pendidik dituntut untuk pandai dalam menggunakan *smartphone*, laptop, komputer, dan alat bantu lain sebagai perantara pelaksanaan pembelajaran. Selain itu guru juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

Menurut Rizqon Halal Syah Aji (2020:395) Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi covid'19 diseluruh dunia. Hal ini sejalan dengan Syaharuddin, S., 2020, dalam Muahmmad Fadhil Al Hakim (2021:24) kebijakan ini diambil pemerintah sebagai upaya pencegahan semakin bertambahnya distribusi kasus positif *covid'19* secara massif yang tentunya meresahkan masyarakat Indonesia. Selanjutnya Bambang Warsita (2011:12), pendidikan adalah kebutuhan sekaligus hak dasar setiap warga tanpa membeda-bedakan. Artinya, setiap orang mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan. Jika tidak

mendapat kesempatan karena berbagai kendala, maka hal tersebut adalah kewajiban pemerintah untuk mencari sistem pendidikan yang tepat yang dapat melayani mereka. Sistem pendidikan jarak jauh merupakan alternatif yang dapat memberikan layanan kepada setiap orang untuk mendapatkan pendidikan. Namun, menurut Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E dalam Ali Sadikin dan Afreni Hamidah (2020:215), menyatakan bahwa pembelajaran *daring* memiliki kekuatan, tantangan dan hambatan tersendiri.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *pandemi Covid-19* berdampak pada penutupan lembaga sekolah upaya menahan penyebaran *Covid-19*, sehingga pelaksanaan sekolah dilakukan secara *daring*. namun, hal tersebut mempunyai hambatan tersendiri, seperti kendala pada jaringan. Hal tersebut menjadi tanggung jawab bagi pendidik dan khususnya negara dalam memfasilitasi pihak berkepentingan untuk kelangsungan sekolah. Pembelajaran *daring* menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengirim pesan/ informasi kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ataupun minat siswa dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan atau pemilihan media yang tepat dapat memberikan perluasan dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar ataupun melihat dalam batas jarak dekat ataupun jauh.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 September 2020 di SDIT Darul Azzam yang terletak di Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman. SDIT merupakan Sekolah Dasar Islam Terpadu yang berada di Jl.keliling PLN Kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman. Sekolah SDIT Darul Azzam berdiri di bawah pimpinan yayasan darul azzam yang berbeda dengan sekolah negeri pada umumnya karena SDIT Darul Azzam adalah sekolah dasar islam swasta. SD ini memadukan pelajaran umum dengan

pelajaran agama islam seperti Al-quran, Tahfidz, Bahasa arab, dan Bina Pribadi Islami (BPI) dan muatan lokal lainnya seperti Bahasa inggris, BAM dll. SDIT Darul Azzam ditempuh selama 6 tahun pembelajaran dan sekolah ini menerapkan kurikulum 2013. Pada semester genap tahun 2020 SDIT Darul Azzam melakukan proses pembelajaran secara *daring*, proses pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala diantaranya terkendala oleh jaringan dan handphone yang harus siap ketika pembelajaran yang telah dijadwalkan akan dimulai. Kemudian pada semester ganjil hingga tahun 2021 SDIT Darul Azzam menerapkan proses pembelajaran secara *luring*. Adapun pada saat pembelajaran sedang berlansung peneliti melihat siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran dan sibuk melakukan aktifitas yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru wali kelas IV pada tanggal 7 September 2020 bernama Buk Isni: Proses pembelajaran dilakukan secara *luring*. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa media power point, poster atau media lainnya yang dianggap perlu untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan siswa mengatakan merasa bosan dalam belajar. Selain itu media yang menarik dan mudah untuk digunakan mungkin dapat membantu.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu siswa kelas IV pada tanggal 7 September 2020 yaitu, ia merasa bosan dalam belajar, dalam pembelajaran *luring* belum ada menggunakan video pembelajaran. Diketahui bahwa siswa melakukan pembelajaran *luring* dengan menjemput tugas dan mengantarkan kembali tugas ke sekolah. Kemudian melakukan review pembelajaran yang dilakukan satu kali dalam seminggu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di masa covid'19, Kurang bervariasi dan kurang relevannya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran dan sibuk melakukan aktifitas diluar pembelajaran. Media yang digunakan berupa power point, poster, dan media lain yang dianggap diperlukan. Kelebihan media tersebut dapat ditemukan dan

digunakan dengan mudah. Namun, kurang relevan untuk digunakan di masa pandemi covid'19, karena media yang digunakan kurang menarik untuk dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media yang di anggap cocok oleh peneliti untuk dikembangkan ialah video pembelajaran. Video pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu video pembelajaran dengan animasi *stop motion*. Menurut Johan dalam Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan (2017:28) Video animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Obyek dapat bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan. Penggunaan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* juga jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian sebelumnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Laihat (2017:673. Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul “*Pengembangan Media Berbasis Animasi Stop Mation Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar*”. Penelitian ini telah menghasilkan media berbasis Animasi *Stop Motion* yang dibuat dengan Aplikasi *Animasi Stop Motion* dan media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA di kelas IV SD.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang mana guru memiliki beberapa kendala selama proses pembelajaran IPA. Siswa mudah bosan saat guru menerangkan materi pelajaran. Siswa tidak ada motivasi untuk membaca materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang.

Penelitian Pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 59 Palembang yang berlokasi di Jalan Dr. M. Isa Palembang dan dilaksanakan pada bulan agustus 2015. Sebagai subjek dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling yakni siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik

wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara (walkthrough interview).

Dari penjelasan diatas, hasil penelitian Pengembangan Media Berbasis Animasi Stop Motion Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis stop motion memiliki dampak positif terhadap siswa. Siswa terlihat lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Perhatian siswa tertuju kepada gambar yang ditampilkan didalam stop motion, serta siswa lebih bergairah dalam belajar.

Guru harus dapat menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan pada kegiatan pembelajaran. Sebab dari itu dalam pembelajaran guru menggunakan media yang dapat mengalihkan perhatian siswa agar siswa tertarik pada pembelajaran. Pembelajaran tersebut bisa diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan animasi *stop motion*.

Animasi *stop motion* merupakan teknik memanipulasi gerakan video dari gabungan gambar yang difoto. Kemudian objeknya di geser sedikit kemudian di foto lagi, seperti itu seterusnya hingga akhirnya membentuk seolah-olah kumpulan gambar seperti video bergerak. Hasil dari video animasi *stop motion* nantinya tidak seperti video pada umumnya, hasil video animasi *stop motion* akan terlihat patah-patah karena keterbatasan dari objek dan gambar yang dibuat.

Teknik pembuatan animasi *stop motion* membutuhkan waktu yang cukup lama agar video sesuai dengan yang diharapkan. Untuk menghasilkan video yang menarik tentunya membutuhkan kreatififitas dan imajinasi. Adapun kelebihan dari animasi *stop motion* adalah animasinya bisa dibuat oleh siapa saja, dalam pengerjaan animasi *stop motion* tidak harus menggunakan peralatan yang canggih, dan animasi *stop motion* sendiri jarang digunakan oleh orang. Selain memiliki kelebihan animasi *stop motion* juga memiliki kekurangan diantaranya proses pengerjaannya cukup lama dan konsep pengerjaannya harus matang, dalam proses pengerjaannya memerlukan ketekunan tinggi.

Untuk menghasilkan video pembelajaran animasi *stop motion* yang menarik dibutuhkan aplikasi edit video yang cukup mudah dan menawarkan berbagai fitur yang menarik. Hal tersebut seperti video effect, audio dan juga stiker. Menurut Laily nurlina dan akhmad fauzan (2021:34) aplikasi *kinemaster* adalah aplikasi yang mempunyai kelebihan salah satu diantaranya yaitu mempunyai fitur-fitur yang super powerful dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun.

Penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran *luring* disaat pandemi covid'19 sangatlah diperlukan. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Namun pada kenyataannya di SDIT Darul Azzam belum ada menggunakannya dalam pembelajaran *luring*, Sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Penggunaan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik merupakan sebuah variasi dalam menyampaikan materi. Dengan melakukan pengembangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik ini peneliti berharap dapat menghasilkan video pembelajaran yang layak dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Animasi *Stop Motion* berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas difokuskan sebagai berikut:

1. Validitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik, tema 2 selalu berhemat energi

subtema 1 sumber energi pembelajaran 4 kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.

2. Praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik Tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 4 kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman?
2. Bagaimana praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik Kelas IV di SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.
2. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.

D. Manfaat Penelitian

Dalam peneltian ini terdapat beberapa manfaat yang di harapkan penulis setelah peneltian ini di laksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penggunaan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam

belajar dan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik yang dapat menarik perhatian siswa.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai alat bantu untuk pembelajaran tematik dan sebagai media pembelajaran sehingga dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai prosedur pengembangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion*.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bekal pengetahuan dan pengalaman dikemudian hari.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan diharapkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran semester 1 tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 4 (ppkn dan bahasa indonesia)
2. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik memiliki animasi dan background menggunakan gambar dari kertas yang objeknya diambil dari buku tematik, kertas origami dan kertas kado.
3. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik memuat teks, animasi, voice dan instrument.
4. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik menggunakan teknik *frame by frame* (membuat sebuah ilusi pergerakan sebuah gambar)

5. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* dapat digunakan berulang kali dan dapat digunakan secara offline maupun online.
6. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* terdiri dari 6 komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian.
7. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik dapat digunakan secara mandiri, misalnya melalui pertanyaan dan jawaban yang terdapat pada video pembelajaran.
8. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* dalam penggunaannya dapat dijeda, sehingga memudahkan pengguna dalam berfikir untuk menjawab pertanyaan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat membuat pembelajaran lebih menarik
2. Guru menjadi terbantu dengan adanya video pembelajaran dengan animasi *stop motion* untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sifatnya membantu guru dalam menyampaikan materi.
3. Sebagai salah satu media yang dapat memotivasi guru-guru membuat media ajar yang menarik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Asumsi

Video yang dihasilkan akan cukup banyak mengambil ruang penyimpanan. Hal ini disebabkan karna banyaknya objek/gambar yang akan di foto dan audio yang akan di import ke dalam aplikasi.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik ini hanya pada kelas IV dengan menggunakan kurikulum 2013.

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran ganda dalam penelitian ini, maka perlu adanya persamaan persepsi dan pengertian. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

- a. Kevalidan dan kepraktisan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman

Kevalidan video pembelajaran dapat diketahui, yaitu melalui penilaian validator. Sedangkan Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman yaitu melalui angket respon guru wali kelas dan angket respon siswa kelas IV di SDIT Darul Azzam.

- b. Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audio visual yang mampu menampilkan unsur pesan atau informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara bersamaan. Penggunaan video pada pembelajaran melalui pandangan dan pendengaran yang nantinya mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Video pembelajaran yang menarik dapat mengalihkan perhatian siswa pada pembelajaran.

- c. Animasi *stop motion* berbasis *kinemaster*

Animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* merupakan animasi yang dibuat dengan teknik *frame to frame* berdasarkan aplikasi *kinemaster*. Pembuatan video dengan animasi *stop motion* yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan aplikasi *kinemaster* yang menawarkan kemudahan

dalam penggunaannya menjadikan satu perpaduan yang bagus. Kemudahan penggunaan aplikasi *kinemaster* dalam melakukan editing video membuat hampir semua kalangan bisa menggunakan aplikasi ini.

d. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memadukan beberapa mata pelajaran yang bermaksud untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sekolah dasar di masa sekarang masih menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis tematik, artinya suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa pembelajaran dalam satu tema, seperti pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, Matematika, dan SBdP yang dilaksanakan secara terpadu dari semua muatan mapel dalam satu kali pembelajaran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Video pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Ahmad Suryadi (2020:23) “Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi”. Video termasuk sebagai media audio visual yang mampu menampilkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara bersamaan. Media audio visual adalah media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Ummysalam (2017:51). Video termasuk sebagai media audio visual yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pandangan dan pendengaran.

Menurut Cheppy Riyana dalam Arief Darmawan (2018:6) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video pembelajaran dapat menyajikan audio dan visual secara bersamaan. Penggunaan video pembelajaran yang berisikan informasi yang memiliki pesan-pesan yang sesuai dengan tujuan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan media audio visual yang mampu menampilkan unsur pesan atau informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara bersamaan. Penggunaan video pada pembelajaran melalui pandangan dan pendengaran yang nantinya mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Video pembelajaran yang menarik dapat mengalihkan perhatian siswa pada pembelajaran.

2. Fungsi Video Pembelajaran

Menurut McKown dalam bukunya “Audio Visual Aids To Instruction” dalam M. Miftah (2013:100) mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, artinya media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret. Pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar. Hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, karena penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Sedangkan menurut Gerlach dalam Agustiningsih (2015:52) “Media video adalah berkaitan dengan fungsi media pembelajaran yaitu fungsi fiksatif”. Hal ini berkaitan dengan kemampuan merekam peristiwa atau obyek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas, sehingga sewaktu-waktu dapat diputar lagi ketika diperlukan. Fungsi fiksatif berkaitan dengan kemampuan media menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Agustiningsih (2015:52).

Berdasarkan pendapat diatas, diketahui bahwa video memiliki kemampuan dalam merekam sesuatu dan dapat diputar sewaktu-waktu jika diperlukan. Media video memiliki empat fungsi. Pertama, tanpa pemahaman yang lebih dalam, anak dapat memahami kalimat yang disajikan pada media dengan kalimat yang sederhana. Kedua, video yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran. Ketiga, video dapat memperjelas dan mempermudah materi yang akan disampaikan. Keempat, penggunaan media video dapat digunakan untuk merangsang keingintahuan siswa.

3. Manfaat Video Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arif Yudianto (2017:234) manfaat media video yaitu: “(1) Dapat menumbuhkan motivasi, (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran”. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Selanjutnya Andi Prastowo dalam Arif Yudianto (2017:235) manfaat media video, antara lain:

“a) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, b) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, c) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, d) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan e) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik”.

Selanjutnya Menurut Brown dalam Malini Binti Kamlin dan Tan Choon Keong (2020:109) berpendapat manfaat video dalam pembelajaran, antara lain: 1) Video mudah diterima oleh pelajar. 2) Dapat memberikan stimulus kepada aktiviti pembelajaran. 3) Video memberikan informasi yang lebih banyak. 4) Aspek penglibatan pelajar. 5) Intergrasi maklumat dunia luar ke dalam kelas. 6) Video lebih fleksibel. 7) Video mudah dipahami. 8) Video memberikan pengalaman kepada pelajar.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan manfaat video dalam pembelajaran, yaitu: 1) Dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar. 2) Dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. 3) Dapat menampilkan sesuatu yang tidak dapat ditampilkan secara nyata. 4) Dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung. 5) Video memberikan informasi yang lebih banyak. 6) Aspek penglibatan pelajar. 7) Video lebih fleksibel, dan 8) Dapat memberikan kemampuan untuk melihat dan mendengar dalam batas jarak dan waktu tertentu.

B. Animasi *Stop Motion* Berbasis Kinemaster

1. Pengertian Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster*

Menurut Nadya (2012:78) menjelaskan bahwa Animasi stop motion sebagai berikut:

“Animasi stop motion merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi. Teknik ini terdiri dari dua kata yaitu stop yang berarti berhenti dan motion yang berarti gerakan/bergerak. Teknik ini menggunakan prinsip frame to frame, seperti animasi 2 dimensi. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Yang membedakan adalah cara menghidupkannya karakternya”.

Menurut Astuti Wijayanti (2015:7) animasi *stop motion* adalah pengoprasian kamera sekali tiap satu bingkai. Karakteristik dari animasi *stop motion* yaitu dibuat dengan menggerakkan karakter/obyek sedikit demi sedikit dan dilakukan pengambilan gambar pada setiap perubahan karakter/obyek tersebut. Selanjutnya menurut Johan dalam Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan (2017:28) Video animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Obyek dapat bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

Stop motion adalah teknik yang dalam pembuatannya paling sederhana. Animasi pada dasarnya merupakan kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar-gambar tersebut digerakkan hingga menjadi sebuah video animasi, tidak seperti jenis animasi pada umumnya yang memiliki gerakan yang halus dan lincah. Animasi *stop motion* ini gerakannya tidak halus dan juga tidak lincah, gerakannya terputah-putah karena keterbatasan dari gerakan objek atau gambar yang digunakan.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa animasi *stop motion* merupakan suatu teknik yang menggunakan prinsip frame to frame, teknik ini membuat objek seakan-akan bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan, teknik ini merupakan teknik memanipulasi gerakan video dari gabungan gambar yang difoto kemudian obyeknya di geser sedikit kemudian di foto

lagi, seperti itu seterusnya hingga akhirnya membentuk seolah-olah kumpulan gambar seperti video bergerak. Hasil dari video animasi *stop motion* nantinya tidak seperti video pada umumnya, hasil video animasi *stop motion* akan terlihat patah-patah karena keterbatasan dari objek dan gambar yang dibuat.

Sedangkan aplikasi *kinemaster* Menurut Aris Sugiharto, et al., (2019:291) mengatakan bahwa:

Aplikasi *kinemaster* merupakan aplikasi editor video profesional yang cukup lengkap. Aplikasi ini tersedia untuk Android dan iOS. Aplikasi *Kinemaster* dapat mengedit berbagai lapisan video, gambar dan juga teks yang dilengkapi dengan fasilitas pemotongan video. Pengguna *Kinemaster* dapat menggunakan multi track audio untuk mengontrol volume yang diinginkan. Keunggulan lain dari *Kinemaster* adalah digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Dalam proses editing, aplikasi ini menawarkan kontrol yang lebih mudah.

Selanjutnya menurut Douglas Vautour (2018:4) *kinemaster* adalah aplikasi pengeditan video yang menghadirkan seperangkat alat pengeditan lengkap ke iPhone, iPad, iPod, Touch, dan perangkat Android. Dirancang untuk produktivitas saat bepergian. *Kinemaster* menghadirkan kemampuan untuk membuat konten video profesional tanpa terikat ke komputer.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *kinemaster* adalah aplikasi edit video profesional yang memiliki tools cukup lengkap. Aplikasi *kinemaster* dapat digunakan pada smartphone. Aplikasi *kinemaster* memberikan kemudahan untuk penggunaanya dalam melakukan editing video sehingga hampir semua kalangan bisa menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan pengertian dari animasi *stop motion* dan *kinemaster* di atas dapat disimpulkan bahwa animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* merupakan animasi yang dibuat dengan teknik *frame to frame* berdasarkan aplikasi *kinemaster*. Pembuatan video dengan animasi *stop motion* yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan aplikasi *kinemaster* yang menawarkan kemudahan dalam penggunaannya menjadikan satu perpaduan

yang bagus. Kemudahan penggunaan aplikasi *kinemaster* dalam melakukan editing video membuat hampir semua kalangan bisa menggunakan aplikasi ini. Aplikasi *kinemaster* dapat didownload melalui playstore.

2. Karakteristik Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster*

Menurut Astuti Wijayanti (2015:7) animasi *stop motion* adalah “pengoprasian kamera sekali tiap satu bingkai. Karakteristik dari animasi *stop motion* yaitu dibuat dengan menggerakkan karakter/obyek sedikit demi sedikit dan dilakukan pengambilan gambar pada setiap perubahan karakter/obyek tersebut”. Kumpulan gambar tersebut kemudian dibuat dengan cara berurutan dalam aplikasi *kinemaster* dan diedit dengan durasi yang cepat.

Pada umumnya objek yang sering digunakan untuk pembuatan media pembelajaran adalah objek yang mudah didapatkan dan mudah untuk digunakan. Animasi *cutout* adalah animasi yang mudah didapatkan karena animasi *cutout* merupakan animasi yang dibuat menggunakan objek dan karakter datar dari bahan seperti: kertas, kartu, kain keras atau bahkan hasil cetakan foto. Pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* akan membutuhkan waktu yang cukup lama agar video sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh gabungan gambar yang difoto kemudian objeknya di geser sedikit kemudian di foto lagi, seperti itu seterusnya hingga akhirnya membentuk seolah-olah kumpulan gambar seperti video bergerak.

Kesederhanaan penggunaan aplikasi *kinemaster* dapat mempermudah pengguna untuk memperoleh pemahaman dari *tools* yang terdapat pada menu aplikasi *kinemaster*. Hasil dari video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* akan terlihat patah-patah karena keterbatasan dari objek dan gambar yang dibuat. Untuk menghasilkan video yang menarik tentunya membutuhkan kreatifitas dan imajinasi.

3. Jenis Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster*

Menurut Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas (2013:92) *Stop Motion* dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan teknik untuk membuatnya yakni sebagai berikut:

a. Animasi *Clay* (Clay Animation)

Animasi clay merupakan salah satu dari berbagai bentuk animasi *stop motion*. Pada bagian dari animasi baik itu karakter serta latar belakang merupakan suatu hal yang bentuknya dapat diubah. Animasi clay ini bisa dibuat dengan menggunakan bahan yang tidak keras baik itu *Plasticine clay*.

Salah satu bahan lunak yang mudah didapatkan untuk pembuatan *Animasi clay* adalah plastisin. Pembuatan animasi ataupun latar belakang dapat dibuat dengan mudah dengan bahan plastisin. Namun, penggunaan plastisin dalam membuat animasi harus memiliki ketelitian dan kesabaran dalam pembuatannya.

b. Animasi *Cutout* (Cutout Animation)

Adalah suatu teknik yang digunakan untuk membuat animasi dengan cara melakukan pemotongan pada suatu gambar yang sesuai dengan bentuk yang dibutuhkan. Animasi *cutout* dibuat dengan memakai berbagai alat peraga untuk karakter yang datar saja.. *Background* biasanya dipakai dengan terbuat dari kertas, kain, serta gambar Animasi Pasir (*Sand Animation*)

Merupakan teknik animasi *stop motion* yang menggunakan pasir dan permukaan datar untuk membuat gambar untuk dianimasikan. Jenis animasi ini dapat dibuat menggunakan pasir pantai. Pembuatannya dengan cara menggunakan tangan untuk menggambarkan suatu peristiwa.

c. Animasi Gambar (*Hand drawn Animation*)

Animasi gambar (*Hand drawn Animation*) merupakan teknik animasi *stop motion* yang menggunakan gambar manual setahap demi setahap. Animasi ini mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat

gambar frame per frame. Animasi yang dibuat dapat berupa tokoh karakter maupun gambar background yang digambar menggunakan tangan.

Sedangkan menurut Banne Ima Gasong (2018:323) Jenis-jenis animasi *stop motion* antara lain:

b. Animasi *cuout*

Adalah suatu teknik yang digunakan untuk membuat animasi dengan cara melakukan pemotongan pada suatu gambar yang sesuai dengan bentuk yang dibutuhkan. Animasi *cutout* dibuat dengan memakai berbagai alat peraga untuk karakter yang datar saja. *Background* biasanya dipakai dengan terbuat dari kertas, kain, serta gambar.

c. Animasi *clay*

Merupakan animasi yang menggunakan tanah liat atau bahan-bahan elastis yang bisa dibentuk sebagai objek yang bergerak. Pada umumnya *clay* atau tanah liat dapat dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan. Biasanya *stop motion* memang banyak menggunakan animasi jenis ini.

d. Animasi wayang/puppet/boneka

Pada umumnya animasi ini melibatkan tokoh boneka atau wayang atau figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam yang ada. Figur atau boneka tersebut sebagai karakter biasanya terbuat dari bahan-bahan yang memang mempunyai sifat yang lentur (plastik) dan mudah untuk digerakkan saat melakukan pemotretan *frame per frame*. Bahan yang biasa digunakan seperti kayu yang mudah diukir, kain, kertas, tanah liat, dan lain sebagainya yang dapat menciptakan karakter yang tidak kaku.

e. Animasi *pixilation*

Animasi ini menggunakan aktor hidup. Aktor hidup ini berperilaku selayaknya boneka. Pemotretannya seperti pada *stop motion* biasanya, sang aktor tersebut berpose berulang-ulang untuk satu atau lebih frame

yang diambil dan bergerak sedikit demi sedikit ke *frame* berikutnya layaknya boneka yang digerakkan.

f. Animasi *grafis*

Animasi *grafis* merupakan animasi yang menggunakan foto atau gambar sebagai objek animasi. Animasi ini juga bisa menggunakan teks atau gambar. Animasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

g. Animasi objek menggunakan benda

Animasi objek menggunakan benda-benda seperti boneka, kaleng, atau balok. Animasi yang digunakan tidak seperti tanah liat yang mudah dibentuk dan lunak. Animasi objek menggunakan benda yang biasanya mudah didapatkan.

h. Animasi *siluet*

Animasi *siluet* merupakan animasi yang digunting dan dirangkai sebagai bayangan (hitam) gambar gelap. Teknik ini dipelopori oleh Lotte German Reiniger. Sekarang ini animasi *siluet* kadang digunakan sebagai karya seni.

Berdasarkan pendapat diatas, Pada umumnya jenis animasi *stop motion* yang sering digunakan untuk pembuatan video pembelajaran adalah jenis animasi yang mudah didapatkan dan sinkron (sesuai) dengan video yang akan dibuat. Animasi *cutout* adalah animasi yang mudah didapatkan karena animasi *cutout* merupakan animasi yang dibuat menggunakan objek dan karakter datar dari bahan seperti: kertas, kartu, kain keras atau bahkan hasil cetakan foto.

4. Kelebihan dan kekurangan Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster*

Menurut Azhar Arsyad dalam Fita Iktamala (2017:15) kelebihan dan kekurangan animasi *stop motion* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan media video *stop motion*

- 1) Mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran
- 2) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa

- 3) Video merupakan bahan ajar non cetak yang banyak memiliki informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung
- 4) Siswa dapat menerima materi secara mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan
- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 6) Video dapat diulangi secara berulang-ulang.

b. Kekurangan media video *stop motion*

- 1) Gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dimensi
- 2) Tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna
- 3) Membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 4) Memakan waktu yang cukup lama dan membutuhkan kesabaran dalam proses pembuatannya
- 5) Memerlukan daya kreatif yang tinggi

Selain animasi *stop motion*, menurut Laily nurlina dan akhmad fauzan (2021:34) aplikasi *kinemaster* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

a. Kelebihan aplikasi *kinemaster*

1. Integrasi di sosial media sehingga video ajar guru dapat menjangkau audiens lebih luas dan lebih tepat sarana.
2. Fitur-fitur yang super powerful dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun.
3. Efek transisi terlihat profesional dan tidak berlebihan
4. *User interface* yang simple sehingga memudahkan dalam menyunting
5. *Layer* multi untuk dapat menambahkan lebih satu layer baik gambar, teks, audio maupun video
6. Memiliki filter warna dan filter penyesuaian warna seperti *brightening*, mode gelap dan saturasi.

7. *Volume envelope* berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau music, menambah dan mengatur kompresor audio, dan

8. Fitur kontrol kecepatan dan klip grafis.

b. Kekurangan aplikasi *kinemaster*

1) Terdapat *watermark* apabila aplikasi yang dipilih tidak berbayar.

2) Membutuhkan spek *device* yang mencukupi, dan

3) Kualitas video tidak full HD tetapi dapat ditonton.

Berdasarkan pendapat diatas, maka kelebihan dan kekurangan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi *stop motion* dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, serta dapat menumbuhkan minat dan belajar siswa. Pembuatan animasi *stop motion* yang memakan waktu yang cukup lama dan membutuhkan kesabaran dalam proses pembuatannya, aplikasi *kinemaster* dengan pemakaiannya yang cukup simple dapat mempermudah pengguna dalam menggunakannya. Kualitas video yang tidak full HD pada aplikasi *kinemaster* namun tetap dapat ditonton.

5. Langkah Kerja Animasi Stop Motion Berbasis *kinemaster*

Menurut Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas (2013:94) Langkah-langkah kerja animasi *Stop Motion* sebagai berikut:

a. *Konseptualisasi*

Konseptualisasi “merupakan proses pencetusan ide utama dan panduan untuk membuat animasi”. *Konseptualisasi* dapat dikatakan suatu proses pembentukan konsep yang bertitik tolak pada gejala-gejala pengamatan. Hal ini menggambarkan permasalahan penelitian yang dilakukan.

b. *Scripting*

Scripting adalah menulis konsep yang sudah dipikirkan. *Scripting* dapat dibentuk seperti naratif, deskriptif atau sinopsis. *Scripting* juga bisa dianggap sebagai *storyboard* yang berbentuk tulisan/ text”.

c. *Storyboard*

Storyboard “merupakan komponen penting dalam animasi. *Storyboard* merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan. Pada umumnya *storyboard* berisi Shots dan Angle untuk mempermudah seluruh proses pengerjaan”.

d. *Set-up*

Menyiapkan elemen dan material yang diperlukan mulai dari Background, Objek, Kamera, Tripod dan Pencahayaan.

- 1) Background, bisa menggunakan apapun sesuai dengan tema dan teknik yang akan dikerjakan. Apakah kita menggunakan teknik clay animation atau cut out animation.
- 2) Objek, menyiapkan objek atau karakter yang akan dipergunakan. Bisa berupa plastisin untuk animasi clay, pasir untuk sand animation, kertas-kertas untuk cut out animation dan lain sebagainya yang sesuai dengan teknik dan tema.
- 3) Kamera, tripod dan pencahayaan, merupakan peralatan standard dalam membuat animasi *stop motion*. Kamera sebaiknya menggunakan kamera digital baik DSLR maupun tipe pocket atau bahkan webcam. Sementara tripod berfungsi sebagai stabilisator kamera sehingga hasilnya konstan dan tidak goyang dalam mengambil gambar per frame. Sedangkan Pencahayaan atau lighting berfungsi untuk memberikan cahaya yang konstan pula pada setiap frame pengambilan gambar.
- 4) Produksi/ Pemotretan Merupakan proses di mana kita melakukan segala pemotretan, setting karakter dan background untuk menghasilkan frame-frame animasi.
- 5) Editing & Mixing Audio Proses pasca produksi di mana kita memasukan hasil frame-frame foto hasil produksi ke software pengolah gambar sequence (serangkaian scene) untuk dijadikan movie dan memasukan suara dan efek suara.

Sedangkan langkah-langkah kerja dalam menggunakan aplikasi *kinemaster* menurut Arief Darmawan (2018:50) sebagai berikut:

- a. Membuka aplikasi KineMaster yang sudah diinstal pada smartphone pengguna. Lalu ambil menu Empty Project.
- b. Panel media, menu ini ada pada bagian kanan dari halaman utama kinemaster. Pada bagian panel media ini ada banyak pilihan menu yang bisa digunakan untuk memasukkan atau untuk mengimpor video, photo, tulisan, suara, dan juga music. Pilihan menu yang ada pada panel media adalah sebagai berikut:
 - 1) Media Browser, menu ini berfungsi untuk mengimpor baik itu photo dan juga video yang kemudian akan digunakan untuk membuat video.
 - 2) Layer, layer memiliki berbagai fungsi yang kemudian dapat digunakan untuk melakukan pengeditan pada video yang akan dibuat. Sedangkan image bisa dipakai untuk memasukkan photo serta gambar untuk logo dan juga watermark. Sticker bisa ditambahkan untuk menampilkan video agar menjadi lebih lucu dengan berbagai sticker yang sudah ada pada Kinemaster
 - 3) Text, bisa digunakan untuk menambahkan berbagai keterangan, baik itu untuk menambahkan identitas maupun berbagai informasi lainnya. Fitur text biasanya hampir semua aplikasi pembuat video memiliki nya. Namun pada kinemaster telah disediakan berbagai pilihan jenis huruf atau font dengan berbagai macam customize, warna serta ukurannya. Selanjutnya handwriting, yang dapat digunakan untuk membuat suatu coretan, ataupun tanda dengan animasi video yang ada.
 - 4) Audio, menu ini berfungsi untuk memasukkan berbagai file dalam bentuk suara baik itu music, lagu, dan berbagai instrument lainnya. Instrument ini sangat penting untuk sebuah video. Penggunaan music yang tepat maka pembuat video bisa menghasilkan suatu video sesuai dengan keinginan. Berbagai suasana juga dapat

digambarkan dengan sebuah instrument seperti halnya suasana sedih, senang, kesulitan, dan berbagai hal lainnya. Tidak hanya itu, efek suara juga dapat ditambahkan untuk memperjelas karakter di dalam video.

- 5) Voice, merupakan sebuah menu untuk menambahkan voice over ataupun menambahkan suatu narasi pada video ini. menggunakan menu maka keterangan dalam berbagai video dapat ditambahkan.

c. Menyisipkan Transisi

Transisi merupakan suatu hal yang diperlukan dalam proses editing suatu video, hal ini untuk memperindah tampilan video. Namun jika penggunaan transisi terlalu berlebihan maka akan membingungkan para penonton serta pesan dari video sulit untuk disampaikan kepada penonton, tidak hanya itu, penonton juga akan merasa kebingungan. Transisi ini biasanya ditempatkan pada pergantian antara satu clip video dengan clip lainnya.

d. Mengedit Klip Video

Pada umumnya aplikasi ini telah dilengkapi dengan berbagai fitur dasar untuk melakukan proses editing dan dapat dikatakan lebih lengkap dibandingkan dengan aplikasi editing atau video maker lainnya. Berbagai fitur yang disediakan seperti clip effect, speed control, rotate atau mirroring, color filter, color adjustment, volume envelope serta audio filter. Apabila ada video yang ingin dibuang maka cukup dengan menekan bagian klip video yang ingin dibuang serta kemudian memilih menu gunting atau cut.

e. Menambahkan Musik

Berikut adalah beberapa langkah untuk mengimport music, sound effect, atau instrument pada sebuah video yakni:

- 1) Jika aplikasi kinemaster sudah dibuka selanjutnya pilih logo dan juga menu audio.
- 2) Selanjutnya tentukan ingin mengimport theme music, recorded, song, ataupun gallery album music. Jika telah ditentukan

selanjutnya tambahkan music instrument yang diinginkan dengan cara memilih tombol plus yang posisinya ada di kanan. Apabila ingin menonton atau mendengarkannya maka caranya nya adalah sama dengan menekan icon play yang ada di sebelah.

Berikutnya berbagai pengaturan dapat disesuaikan dengan musik seperti halnya menambah atau mengurangi volume music pada scene tertentu. Pada aplikasi ini juga tidak hanya proses editing dasar saja yang dapat dilakukan namun berbagai hal lainnya juga bisa.

f. Menambahkan Teks

Teks yang ingin ditambahkan pada aplikasi kinmaster dapat dilakukan dengan mudah dengan berbagai menu serta pengaturan yang cukup lengkap, seperti di bawah ini:

- 1) Langkah awal adalah dengan cara menekan tombol menu pada icon “Lapisan” lalu memilih opsi “Teks”. Tidak hanya untuk menambahkan tulisan tertentu pada menu ini juga terdapat berbagai fitur seperti gambar, sticker, serta pilihan tulisan tangan pada video.
- 2) Jika menu layer “Teks” sudah dipilih maka selanjutnya akan muncul suatu halaman berwarna hitam kosong dan juga keyboard. Teks yang akan ditulis dapat diketik pada layar kosong lalu selanjutnya klik tombol pilih.

Tulisan atau teks yang telah ditambahkan dapat dilihat pada video. Pemindahan atau penggeseran dari teks dapat dilakukan jika dirasa posisinya kurang tepat. Hal yang sama ukuran teks yang dirasa tidak sesuai dapat dibesarkan dan diperkecil, bagitupun untuk posisi rotate bisa dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti petunjuk yang ada pada teks. Jenis huruf juga dapat dirubah dengan cara memilih opsi logo atau icon “Aa”. Bagitupun dengan pilihan warna pada tulisan yang dapat disesuaikan dengan keinginan agar lebih menarik.

g. Mengisi Voice over

Aplikasi kinemaster juga memiliki fitur atau menu voice over. Meskipun tidak memakai mikrofon ataupun berbagai bantuan alat lainnya. Pembuat video bisa langsung menggunakan menu video project serta mengarah kepada suatu bagian video yang ingin diberikan voice over.

h. Rendering Video dan Broadcast File ke Sosial Media.

Rendering video merupakan suatu proses untuk melakukan pengubahan serta pengeksporan pada suatu video project pada aplikasi kinemaster hingga menjadi sebuah video yang utuh dan lengkap. Pada umumnya hal ini memerlukan waktu yang cukup panjang. Maka dari itu, melakukan pengecekan pada kapasitas baterai handphone perlu dilakukan serta perlu mempersiapkan charger agar proses rendering bisa dilaksanakan dengan optimal.

- 1) Apabila pembuat video sudah yakin dan percaya diri mengenai kesiapan video hingga tidak ada satu halpun yang ingin diperbaiki maka selanjutnya proses yang dilakukan adalah rendering. Hal ini dilakukan dengan cara membuka file project dengan aplikasi kinemaster lalu memilih icon berbagi.
- 2) Berikutnya akan menemukan suatu pemberitahuan untuk berlangganan bulanan ataupun tahunan. Apabila tidak ingin berlangganan maka bisa memilih tidak dengan menekan logo air.
- 3) Berikutnya akan muncul pilihan resolusi serta bitrate video yang akan direndering. Jika ukuran tingginya resolusi yang dipilih tinggi maka ukuran besaran file video juga akan semakin besar serta kualitas dan mutu dari video yang dihasilkan juga akan semakin bagus. Jika resolusi serta bit rate telah dipilih selanjutnya pilih menu "ekspor". Format video hasil rendering yaitu MP4. Dengan format ini maka semua jenis smartphone bisa melakukan akses pada video tersebut.

- 4) Pada saat proses rendering video sedang berlangsung maka selanjutnya adalah melakukan beebagai langkah selanjutnya pada smartphone. Proses rendering hendaknya ditunggu hingga semua benar-benar selesai. Tujuan dari hal ini adalah agar proses rebandering bisa dilakukan dengan benar-benar sempurna serta video yang dihasilkan pun dapat lebih berkualitas. Berbagai elemen yang ada pada video tidak dibenarkan untuk dihapus sebelum proses rendering selesai dengan sempurna. Seperti halnya foto, music, video yang dipakai pada project tetap harus ada dan tidak dierbolehkan untuk dihapus.
- 5) Jika proses redering telah selesai dilakukan selanjutnya nama file akan muncul pada bagian kanan atas serta file hasil rendering akan tersimpan di dalam handphone. Memilih tobol play untuk melihat hasil dari video yang telah dibuat dan untuk melakukan penyebaran atau share pada tombol share untuk disebarakan luaskan ke berbagai social media.
- 6) Aplikasi Kinemaster juga memiliki berbagai fitur untuk video hasil rendering ke banyak sosial media, seperti halnya youtube, twitter, facebook, instagram, dan berbagai sosial media lainnya.

Aplikasi yang digunakan oleh penulis adalah aplikasi *kinemaster* yang diunduh dari Playstore. Pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* dapat dilakukan dengan melakukan potret melalui aplikasi *stop motion* dan telah di *ekstrak* (mengubah file menjadi format), penggunaan aplikasi *stop motion* dalam pemotretan akan lebih mudah, namun jika pemotretan dilakukan tanpa aplikasi *stop motion* pemotretan juga dapat dilakukan. Setelah pemotretan gambar-gambar tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi *kinemaster* secara berurutan. Adapun pengaturan yang dapat dilakukan agar gambar-gambar tersebut berjalan dengan cepat yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *kinemaster*

2. Klik pengaturan proyek → penyuntingan → Durasi Foto Default Proyek (1) → Mode Pan & Zoom Default untuk Klip Foto (Isi Layar).

Berdasarkan langkah kerja animasi *stop motion* dan aplikasi *kinemaster* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah kerja dalam pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* yaitu:

- a. *Konseptualisasi*
- b. *Scripting*
- c. *Storyboard*
- d. *Set-up*

Kemudian dalam pembuatan video pembelajaran dimulai dengan melakukan pemotretan dengan menggeser obyek kemudian melakukan pemotretan lagi dan seperti itu seterusnya. Setelah pemotretan dilakukan kemudian proses editing dimulai dengan menggabungkan beberapa hasil pemotretan ke dalam aplikasi *kinemaster*. Sebelum memasukkan hasil pemotretan ke dalam aplikasi *kinemaster*, terlebih dahulu untuk mengubah pengaturan pada aplikasi, yaitu:

1. Buka aplikasi *kinemaster*
2. Klik pengaturan proyek → penyuntingan → Durasi Foto Default Proyek (1) → Mode Pan & Zoom Default untuk Klip Foto (Isi Layar). Setelah itu memasukkan gambar, audio (suara), teks, dan beberapa animasi yang terdapat pada aplikasi *kinemaster* yang diperlukan.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pada saat ini pembelajaran di sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013, pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis tematik. Menurut Resnani (2018:9) Pembelajaran tematik di sekolah dasar merupakan bentuk pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran di SD yakni; Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, Matematika, dan SBdp yang dilaksanakan secara terpadu dari semua muatan mapel dalam satu kali pembelajaran dengan maksud untuk

memberikan secara langsung pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik ini dilaksanakan dengan menggunakan prinsip keterpaduan dan keintegrasian beberapa mata pelajaran sehingga disebut dengan pembelajaran tematik terpadu.

Selanjutnya Hasiati dalam Mohammad Muklis (2012:66) Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Kemudian Depdiknas (2006) dalam Mohammad Muklis (2012:66) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memadukan beberapa mata pelajaran yang bermaksud untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sekolah dasar di masa sekarang masih menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan Pembelajaran berbasis tematik, artinya suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa pembelajaran dalam satu tema, seperti pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, Matematika, dan SBdp yang dilaksanakan secara terpadu dari semua muatan mapel dalam satu kali pembelajaran. Hal tersebut bermaksud untuk memberikan secara langsung pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa.

2. Prinsip Pembelajaran Tematik

Kementrian Pendidikan Nasional dalam Rusydi Ananda dan Abdillah (2018:198) telah dijelaskan bahwa prinsip dari dilaksanakannya proses belajar tematik terpadu dengan memperhatikan berbagai ketentuan seperti berikut ini:

a. Berpusat pada peserta didik

Proses belajar dengan menggunakan pendekatan tematik lebih berfokus pada siswa itu sendiri (*student centered*). Proses

pembelajaran ini telah sesuai dengan pendekatan belajar yang modern dan terkini. Pada jenis pendekatan modern ini akan lebih berfokus pada siswa yang menjadi subjek dari proses belajar itu sendiri dibandingkan dengan guru yang lebih banyak aktif dan hanya mengambil peran sebagai fasilitator saja.

b. Bersifat fleksibel

Proses belajar mengajar dengan pendekatan tematik memiliki sifat yang lebih luwes. Guru bisa melakukan penghubungan berbagai mata pelajaran yang berhubungan. Tidak hanya itu, guru juga bisa melakukan penghubungan dengan lingkungan sekitar sekolah serta siswa yang bersangkutan.

c. Pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengembangan pada minat, bakat, dan potensi yang dimilikinya. Pada ilmu Psikologi siswa dapat dikatakan sebagai seseorang yang sedang pada posisi pertumbuhan dan perkembangan maka dengan demikian mereka hendaknya diberikan berbagai kesempatan untuk mereka bisa lebih berkembang sesuai dengan minat, bakat, dan potensinya.

d. Menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan

Agar minat siswa dapat ditingkatkan dalam belajar maka perlu untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Suasana menyenangkan dapat diciptakan dengan melakukan berbagai aktivitas yang disukai oleh siswa seperti halnya bermain tebak-tebakan, bernyanyi bersama, dan melakukan berbagai kegiatan lainnya. Suasana menyenangkan bukanlah suasana yang berlebihan seperti tertawa ataupun rebut untuk bernyanyi namun lebih kepada suasana yang mengasikkan hingga perhatian siswa dapat ditingkatkan.

e. Pembelajaran peserta didik aktif

Peserta didik terlihat baik fisik maupun mental dalam proses pembelajaran sejak perencanaan hingga evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang aktif dapat melibatkan seluruh panca indranya dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Deni Kurniawan dalam Feri Tirtoni (2018:70) prinsip pembelajaran tematik antara lain:

- a) Berpusat pada anak.
- b) Pengalaman langsung.
- c) Pemisahan mata pelajaran
- d) Penyajian beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran.
- e) Fleksibel
- f) Bermakna dan utuh
- g) Mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber
- h) Tema terdekat dengan anak
- i) Pencapaian kompetensi dasar bukan tema.

Berdasarkan pendapat diatas, maka prinsip pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik yang bersifat luwes dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menghubungkan berbagai materi ajar yang satu dengan yang lainnya serta menghubungkannya dengan lingkungan sekitar siswa ataupun dengan aktivitas siswa itu sendiri hingga mempermudah siswa untuk lebih mengerti mengenai pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, Suasana dalam pembelajaran diupayakan berlangsung secara menyenangkan, menyenangkan tidak dimaksudkan banyak tertawa atau banyak bernyanyi. Menyenangkan lebih dimaksudkan “Mengasyikkan”.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut pusat perkembangan Pendidikan Universitas Gajah Mada dalam Anda Juanda (2019:8) menyebutkan bahwa apapun bentuk atau kategori kurikulum terpadu, maka setiap kategori akan memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut;

- a. Mengkombinasikan berbagai mata pelajaran
- b. Menekankan bagian “proyek”
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan sumber ajar secara mandiri
- d. Memiliki hubungan yang jelas antara satu konsep dengan yang lainnya

- e. Unit tematik merupakan organisasi dasar (sebagai pemicu pembelajaran)
- f. Adanya tatkala yang lentur, dan
- g. Pengelompokan siswa secara lentur

Sedangkan menurut Tim Puskur dalam Sukayati dan Sri Wulandari (2009:14) pendekatan tematik mempunyai berbagai ciri dan karakteristik yakni seperti di bawah ini:

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik

Pendekatan tematik ini bisa dianggap sebagai suatu bentuk proses belajar mengajar yang berfokus pada siswa. Secara umum proses belajar ini akan memberikan kesempatan kepada siswa lebih terlibat secara aktif baik secara individu ataupun secara berkelompok. Siswa sangat diharapkan bisa menemukan bahan ajar secara lebih aktif, untuk menemukan suatu konsep dan juga nilai dan prinsip dari suatu ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangannya.

- b. Memberikan pengalaman langsung kepada anak

Pembelajaran tematik telah disusun agar bisa mengikutsertakan siswa pada suatu proses belajar dengan lebih banyak agar kemudian dapat menghubungkan berbagai konsep dari berbagai mata pelajaran. Dengan demikian siswa bisa mengerti mengenai hasil dan materi pembelajaran sesuai dengan fenomena dan peristiwa yang sedang dihadapi. Hal ini tidak hanya sebatas informasi yang diberikan oleh tenaga pendidik saja. Pada hal ini guru akan banyak mengambil peran sebagai fasilitator agar tujuan dari proses belajar bisa diwujudkan, dan siswa akan mengambil peran yang lebih aktif atau sebagai subjek pembelajaran.

- c. Pemisahan mapel tidak kelihatan atau antar mapel menyatu

Pendekatan tematik ini akan lebih banyak berfokus pada berbagai observasi mengenai suatu fenomena dan gejala pada berbagai mata pelajaran yang berhubungan dengan persepsi yang terstruktur. Hal ini yang kemudian bisa membuat siswa menjadi lebih paham

mengenai berbagai pembelajaran secara lebih sempurna. Pemisahan pada berbagai mata pelajaran yang tidak begitu jelas akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk berfikir.

- d. Menyediakan suatu konsep dari banyak mata pelajaran pada satu aktivitas belajar mengajar hingga belajar menjadi lebih bermakna.

Pendekatan tematik ini akan lebih banyak berfokus pada berbagai observasi mengenai suatu fenomena dan gejala pada berbagai mata pelajaran yang berhubungan dengan persepsi yang terstruktur. Hal ini yang kemudian bisa membuat siswa menjadi lebih paham mengenai berbagai pembelajaran secara lebih sempurna. Pemisahan pada berbagai mata pelajaran yang tidak begitu jelas akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk berfikir.

- e. Proses pembelajaran yang dilakukan berdasar pada minat, potensi serta kebutuhan dari siswa yang bersangkutan.

Proses belajar dengan pendekatan tematik juga mengembangkan Pembelajaran yang Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). PAKEM melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat bakat, minat, dan kemampuan. Sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus.

Sejalan dengan pendapat Mardianto dalam Rusydi Ananda dan Abdillah (2018:1999) menjelaskan berbagai karakteristik dari pendekatan tematik yakni seperti di bawah ini:

- a. Menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran
- b. Pengalaman nyata lebih diutamakan
- c. Penyajian materi pelajaran dalam bentuk tema
- d. Konsep dari berbagai mata pelajaran harus tetap disajikan
- e. Tema bersifat fleksibel
- f. Pembelajaran dengan tema dapat mengakomodir minat dan kebutuhan peserta didik
- g. Pembelajaran tematik dikembangkan dengan landasan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, maka karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang memberikan pengalaman, pemisahan mata pelajaran yang tidak terlihat, menyajikan berbagai konsep materi pembelajaran dalam satu pembelajaran, serta pembelajaran yang dikembangkan berlandaskan pada kebutuhan peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami pembelajaran.

4. Implikasi Pembelajaran Tematik

Menurut Sukayati dan Sri Wulandari implikasi pembelajaran tematik, antara lain:

a. Implikasi bagi guru dan peserta didik

1) Bagi guru

Pada suatu proses belajar mengajar dengan pendekatan tematik dibutuhkan tenaga pendidik yang lebih kreatif. Hal ini karena guru bisa mempersiapkan aktivitas pembelajaran yang lebih bisa menarik minat dan perhatian dari siswa. Guru juga dapat melakukan pemilihan pada KD dari banyaknya mata pelajaran, dan melakukan pengaturan supaya proses belajar menjadi lebih menyenangkan, unik, bermakna.

2) Bagi peserta didik

a) Siswa hendaknya telah siap untuk menjalankan proses belajar mengajar baik dengan belajar secara individu ataupun secara berkelompok.

b) Siswa hendaknya telah siap untuk menjalankan proses belajar mengajar dengan berbagai bentuk cara yang aktif seperti diskusi secara berkelompok, melakukan eksperimen tertentu, serta menemukan suatu solusi dari permasalahan tertentu.

b. Penerapan pada fasilitas dan sarana prasarana, sumber, serta media belajar

- 1) Proses belajar mengajar dengan tematik membutuhkan sarana serta prasarana yang memadai.
- 2) Dapat memanfaatkan berbagai sumber ajar yang bersifat dan dirancang dengan khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran serta menjadi sumber ajar yang ada pada lingkungan sehari-hari.
- 3) Bisa mengoptimalkan berbagai media yang ada dan beragam hingga hal ini bisa memberikan bantuan kepada siswa untuk dapat mengerti tentang konsep yang abstrak.
- 4) Bisa memakai berbagai bahan pembelajaran yang tersedia untuk setiap mata pelajaran hingga mungkin untuk memakai suatu buku yang memuat bahan pembelajaran yang terhubung atau terpadu.

c. Implikasi terhadap pengaturan ruang

Pada proses belajar mengajar dengan pendekatan tematik ruang perlu untuk diatur supaya kondisi belajar bisa lebih mengasikkan dan tidak membosankan.

1. Ruang bisa ditata dan disusun dengan menggunakan berbagai tema yang dijalankan.
2. Susunan kursi belajar yang bisa dirubah sesuai dengan kebutuhan proses belajar yang sedang dijalankan.
3. Siswa bisa duduk dilantai dengan beralaskan tikar dan karpet dan tidak selalu duduk pada sebuah kursi dan bangku.
4. Proses belajar mengajar bisa dilakukan dengan banyak dan beragam metode serta tidak hanya sebatas di dalam kelas saja.
5. Dinding pada kelas bisa dipakai untuk menempel berbagai hasil karya dari siswa agar bisa dipakai pula untuk proses belajar mengajar.

6. Berbagai alat dan fasilitas serta sumber ajar juga seharusnya dapat dikelola supaya dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk memakai dan mengembalikannya kembali.

Sedangkan menurut Rusydi Ananda dan Abdillah (2018:230) penerapan belajar tematik termasuk berbagai aspek yakni seperti di bawah ini:

1. Pendekatan pembelajaran

Pada pendekatan tematik terpadu sangat penting untuk mempertimbangkan berbagai metode, cara, serta strategi yang tepat untuk digunakan. Pendekatan bisa dianggap sebagai suatu tolak ukur serta persepsi dari proses pembelajaran yang dijalankan. Sesuai dengan kurikulum 2013 bahwa pendekatan tematik terpadu sesuai dengan kurikulum 2013 serta sesuai dengan [pendekatan saintifik.

Strategi pada pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu proses belajar dimana siswa dituntut untuk lebih aktif. Model pembelajaran tematik terpadu juga memakai model belajar jarring laba-laba. Metode ini berupa suatu proyek dari proses belajar yang dilaksanakan baik di dalam ruang kelas ataupun di luar ruang kelas yang melibatkan siswa untuk menjalankan berbagai tujuan dari proses belajar itu sendiri.

Aktivitas ini akan banyak melibatkan berbagai aktivitas dan kemampuan fisik, intelektual, serta berbagai mata pelajaran yang memuat sikap dan tingkah laku siswa, serta keterampilan dan ilmu pengetahuan tertentu. Penerapan dari proses belajar yang terpadu biasanya dijalankan oleh siswa pada tahapan pembukaan, inti, serta tahapan penutup. Pada aktivitas ini siswa akan mengikuti berbagai aktivitas bagik itu pengamatan, bertanya, mengumpulkan data, melakukan negosiasi, serta melakukan komunikasi.

Pada proses pengamatan atau observasi siswa akan mendapatkan berbagai kejadian dan peristiwa mengenai berbagai

informasi yang berbeda mengenai manusia, benda, fenomena, aktivitas, ataupun ide dan gagasan dengan melibatkan alat indera seperti melihat, mendengar, menyimak, meraba, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan negosiasi siswa akan melakukan kegiatan untuk dapat mengerti mengenai suatu fakta yang ditemukan, gejala, nilai, serta gagasan tertentu. Aktivitas mengkomunikasikan lebih akan berfokus pada aktivitas belajar untuk mempersiapkan berbagai ide dan gagasan yang kemudian akan ditampilkan dan akan disampaikan di dalam kelas. Penyajian ini berbentuk suatu kesimpulan baik tulisan, gambar, diagram, table, dan sebagainya.

Pada aktivitas saintifik, guru hendaknya bisa mempersiapkan berbagai aktivitas yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa pada usianya yaitu usia SD. Karakteristik yang dimiliki peserta didik usia SD pada umumnya menurut Rima Triandingsih adalah:

1. Perkembangan kognitif anak usia SD

Piaget menjelaskan mengenai kemampuan dan keterampilan kognitif pada anak menjelaskan bahwa anak usia SD sebagian besar sedang ada pada tahapan operasional konkret dengan usia antara tujuh hingga 11 tahun. Pada tahapan ini adalah sebagian besar tahapan perkembangan dan pertumbuhan kognitif yang dijelaskannya. Dijelaskan pula bahwa pada tahapan ini anak mampu untuk melakukan proses nalar dengan sangat logis pada berbagai hal yang sifatnya konkret namun pada berbagai hal yang abstrak dianggap masih belum bisa.

2. Perkembangan Psikososial Anak Usia SD

Perkembangan psikososial sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Erikson dalam Rima Triandingsih (2016:200) menjelaskan bahwa setiap individu pada masa pertumbuhan psikologisnya akan melalui berbagai perubahan di dalam

kehiduoannya. Anak dengan usia yang duduk pada bangku SD akan lebih banyak sadar bahwa dirinya mempunyai suatu perbedaan dan keunikan serta tingkat keterampilan yang tidak sama dengan anak lainnya. Dengan demikian siswa akan membentuk suatu konsep bahwa dirinya adalah anggota dari suatu kelompok.

3. Perkembangan Moral Anak Usia SD

Berhubungan dengan pertumbuhan moral seorang anak, maka guru hendaknya bisa memberikan suatu konflik dari sis yang positif. Nilai moral hendaknya ditanamkan kepada anak agar bisa mendukungnya untuk berperilaku dengan lebih baik. Tidak hanya itu, gur, juga hendaknya dapat menajdi teladan dan contoh bagi siswa dalam hal mengerti akan perbedaan yang dimiliki oleh siswa.

4. Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia SD

Pertumbuhan aspek motoric serta fisik pada anak adalah dua hal yang akan terjadi secara bersamaan. Fisik bisa memberikan pengaruh pada gerak motoric anak. Petumbuhan fisik pada seseorang adalah suatu proses dimana terjadi pertumbuhan dan pematangan pada berbagai organ tubuh mulai dari manusia dilahirkan hingga beranjak pada usia dewasa. Pada anak dengan usia SD pertumbuhan fisik nya bisa terlihat dari tinggi badan yang bertambah serta berap badan dan berbagai karakteristik dan perubahan fisik lainnya yang terlihat. Namun pertumbuhan motoric dapat terlihat saat guru mengajak siswa untuk terlibat pada berbagai aktifitas fisik baik itu olahraga, membuat gambar, mawarnai, dan berbagai aktivitas lainnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan latihan pada kemampuan motoric siswa. Begitupun dengan orang tua untuk dapat secara aktif memberikan makanan dengan gizi yang

cukup agar perkembangan pada anak bisa terjadi dengan optimal.

2. Pengelolaan kelas

Selain berbagai factor di atas, pendekatan tematik juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan suasana kelas yang tercipta hingga kemduain bisa menyebabkan siswa merasa nyaman dan tidak mudah saat mengikuti proses belajar mengajar. Lingkungan kelas bisa ditata dengan berbagai model pengaturan. Adapun yang termasuk ke dalam pengaturan ini adalah kursi, meja, papan tulis, lemari belajar, serta berbagai fasilitas yang ada lainnya.

3. Media dan Sumber Belajar

Proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu ini banyak membutuhkan sumber belajar yang lebih banyak. Adapun sumber belajar yang bisa dipakai seperti media cetak, elektronik, berbagai lingkungan baik lingkungan alam, lingkungan sosial, majalah, buku, gambar, video, brosur, dan sebagainya yang berhubungan dengan materi belajar. Diberbagai sekolah sumber belajar yang biasanya dipersiapkan yaitu buku untuk siswa dan juga buku untuk guru. Tidak hanya itu, media elektronik juga banyak dipakai baik itu video, film, animasi, dan sebagainya.

Sesuai dengan pengaplikasian pada kurikulum 2013, pemerintah sudah mempersiapkan berbagai buku teks untuk siswa yang telah dilengkapi dengan buku untuk guru juga. Namun hanya saja materi belajar yang tersedia pada buku tersebut masih sangat sedikit dan belum maksimal. Maka dengan demikian perlu dilakukan pengembangan hingga guru bisa menambahkan berbagai materi sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik dari siswa.

Berdasarkan pendapat diatas, implikasi pembelajaran tematik terbagi atas tiga, yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran (guru dan peserta didik).

Guru perlu memperhatikan pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran. Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif. Guru yang kreatif dapat menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik. Guru dapat memilih KD dari berbagai mapel, serta mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan. Sedangkan peserta didik harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya di mungkinkan untuk bekerja baik secara individual, kelompok, atau klasikal.

2. Pengelolaan kelas

Susunan bangku peserta didik dapat diubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung. Misalnya dalam masa pandemi covid'19 peserta didik dapat diberikan tempat duduk yang jaraknya lumayan jauh dari biasanya. Berhasil atau tidaknya suatu proses belajar tematik juga sangat tergantung pada lingkungan kelas yang ada hingga bisa memberikan dorongan pada semangat dan minat belajar siswa hingga kelas dan proses belajar menjadi tidak monoton dan begitu membosankan.

3. Media dan Sumber Belajar

Untuk bisa menjalankan proses belajar mengajar tematik sangat membutuhkan berbagai fasilitas, sarana, dan prasarana pada proses belajarnya. Sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 pemerintah telah memberikan satu buku panduan yang digunakan untuk proses belajar namun belum memuat materi ajar dengan maksimal. Maka dengan demikian guru perlu untuk melakukan pengembangan pada bahan ajar agar materi yang dibutuhkan dapat ditambahkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

E. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian sebelumnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Laihat (2017:673) Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul “*Pengembangan Media Berbasis Animasi Stop Motion Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar*”. Penelitian ini telah menghasilkan media berbasis Animasi *Stop Motion* yang dibuat dengan Aplikasi *Animasi Stop Motion* dan media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA di kelas IV SD.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang mana guru memiliki beberapa kendala selama proses pembelajaran IPA. Siswa mudah bosan saat guru menerangkan materi pelajaran dan tidak ada motivasi untuk membaca materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang.

Penelitian Pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 59 Palembang yang berlokasi di Jalan Dr. M. Isa Palembang dan dilaksanakan pada bulan agustus 2015. Sebagai subjek dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling yakni siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara (walkthrough interview).

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Laihat (2017) adalah Untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran berbasis Animasi *Stop Motion* dengan karakteristik siswa, data diperoleh dari 2 orang ahli yakni ahli pembelajaran tematik dan ahli Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Penelitian tersebut memiliki ruang lingkup dan sasaran yang hampir sama dengan yang akan penulis lakukan yaitu pengembangan media video Animasi *Stop Motion* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah dengan

menggunakan Aplikasi *Kinemaster* dan Pembelajaran Tematik, dan tahap pengembangan yang akan dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*Development*).

Selanjutnya penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Sholichah Mila Wardani (2018) Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*”. Penelitian ini telah menghasilkan produk media pembelajaran video *stop motion* pada mata pelajaran D3K bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan dengan penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, hasil uji coba kelas kecil, dan hasil uji coba kelas besar masuk pada kriteria sangat layak.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada kelas X siswa jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan dengan total 34 siswa pada tanggal 13 Februari 2018. Peneliti ini menggunakan model penelitian *Research and Development* yang kemudian dilakukan pengembangan oleh Borg and Gall, menggunakan teknik analisa data kualitatif pada data kuantitatif yang kemudian akan dikembangkan menjadi suatu media belajar video *stop motion* pelajaran D3K guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan,

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Sholichah Mila Wardani (2018) adalah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, data diperoleh dari 2 orang ahli dan siswa yang berjumlah 34 orang, serta Model penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall.

Penelitian tersebut memiliki persamaan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu pengembangan Video animasi *Stop Motion*. Sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah penulis memiliki sasaran siswa Sekolah Dasar kelas IV dan peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang akan dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini dapat dikelompokkan sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut sugiyono (2018) Metode penelitian serta pengembangan juga dikenal dengan istilah *Research and Development* pada bahasa Inggrisnya yaitu suatu metode pada penelitian yang dipakai untuk menciptakan suatu produk tertentu dan melakukan pengujian pada tingkat efektifitas produk bersangkutan. Sedangkan menurut Sanjaya dalam Nurhayati (2018) “Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan”. Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Sukmadinata dalam Sri Haryati (2012:14). Produk yang dihasilkan dapat berupa software ataupun hardware.

Berdasarkan pendapat tersebut tentang pengertian metode pengembangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode *research and development* yang akan menghasilkan suatu karya produk berupa software yang dapat diuji kevalidannya dan kepraktisannya.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini pengembangan produk dilakukan dengan model 4-D, Model pengembangan ini dikemukakan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2017:37) dimana melalui empat tahapan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Adapun penjelasan dari empat tahap pengembangan, yaitu:

1. Tahap *Define*, tujuan tahap pendefinisian ini yaitu tahap menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran
2. Tahap *Design*, tujuan tahap ini yaitu menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal yang menarik
3. Tahap *Development*, tujuan tahap ini yaitu menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli
4. Tahap *Desseminate*, Tujuan dari tahap ini yaitu untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diujicobakan dan direvisi, kemudian disebarakan ke lapangan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan 4D. Namun, pada tahap *Desseminate* (penyebaran) tidak dapat peneliti lakukan dikarenakan keterbatasan oleh dana dan waktu.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan video pembelajaran dengan Animasi *Stop Motion* Berbasis Kinemaster digambarkan dengan uraian sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran dan menetapkan kebutuhan yang diperlukan siswa dalam pembelajaran, serta menentukan kurikulum yang digunakan. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara dengan guru wali kelas dan siswa kelas IV SDIT Darul Azzam.

- a. Analisis karakteristik siswa

Pada suatu aktivitas belajar mengajar yang dikatakan dengan kebutuhan yakni suatu ketidaksesuaian antara tingkat kemampuan siswa, keterampilan, serta usaha yang dilakukan siswa dengan sikap yang saat ini dimilikinya. Analisa pada siswa ini akan dilaksanakan dengan memperhatikan berbagai karakteristik baik itu kebutuhan,

minat, serta kemampuan dari siswa. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik, sehingga bisa merancang media pembelajaran yang memiliki unsur-unsur tersebut.

b. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran. Setelah mengetahui media yang digunakan dan memahami media yang dibutuhkan dalam pembelajaran peneliti bisa merancang media pembelajaran yang dibutuhkan tersebut.

c. Analisis Silabus

Analisis silabus dilakukan untuk melihat apakah materi yang diajarkan telah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Khususnya pada pembelajaran tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 4. Kemudian untuk melihat apakah guru menggunakan alat bantu atau media yang sesuai dalam menyampaikan materi pembelajaran.

d. Analisis Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Analisis Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran ini akan disusun berdasarkan yang ada pada tema, subtema dan pembelajaran yang akan dirancang.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design bertujuan untuk merancang video pembelajaran dengan animasi *stop motion* dan mengedit menggunakan Aplikasi *Kinemaster*. Setelah rancangan materi selesai. Maka dilanjutkan dengan merancang beberapa langkah sebagai berikut:

a. *Konseptualisasi*

Ide utama dalam pembuatan video dengan animasi *stop motion* ini adalah video untuk anak sekolah dasar. Video yang menarik dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Adapun jenis animasi yang digunakan adalah animasi *cutout*, yaitu membuat

animasi menggunakan objek dan karakter datar dari bahan kertas yang gambarnya diambil dari buku tematik.

b. Scripting

Scripting yaitu menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk teks (*storyboard* yang berbentuk tulisan/teks). Penulisan script dilakukan secara bersamaan dengan pembuatan *storyboard*. Penulisan script nantinya digunakan pada saat pengambilan gambar atau skript voice untuk rekaman suara.

c. Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan. Hal tersebut seperti kumpulan *sketsa* gambar yang disusun secara berurutan berdasarkan video yang akan dibuat agar penulis dapat menyampaikan ide cerita lebih mudah pada orang lain. *Storyboard* ini dapat membuat seseorang membayangkan suatu cerita dengan mengikuti gambar-gambar yang telah disajikan.

d. Set-up

Set-up yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan mulai dari Background, Objek, Kamera, Tripod, dan Pencahayaan, kemudian melakukan pemotretan dan pengeditan Editing serta Mixing Audio. Tahapan setelah proses produksi dilakukan maka selanjutnya hasil dari frame foto akan dimasukkan ke dalam software dan software yang digunakan adalah *Kinemaster* yang melakukan pengolahan pada gambar *sequence* agar bisa dijadikan suatu film ataupun movie dengan menambahkan suara dan juga efek.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran. Tahap ini meliputi sebagai berikut:

a. Validasi oleh validator ahli dan praktisi

Sebelum proses uji coba pada video dilakukan maka video pembelajaran perlu melewati proses validasi yang dilakukan oleh pihak validator ataupun ahli dan praktisi dengan tujuan untuk memberikan saran, masukan, serta kritikan video dapat menjadi lebih baik. Pengukuran dari validator berupa skor angket validasi yang digunakan untuk menilai kevalidan dan kelayakan video pembelajaran. Saran dan masukan dari validator dan praktisi digunakan untuk memperbaiki tampilan dari video pembelajaran. Perangkat yang digunakan adalah perangkat yang telah di validasi oleh validator.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan pembelajaran secara terbatas dengan menggunakan video pembelajaran dengan animasi *stop motion*. Kemudian hasil dari uji coba terbatas tersebut digunakan untuk merevisi produk yang penulis kembangkan. Jika hasil uji coba terbatas ditemukan kekurangan atau mendapat masukan dan saran dari peserta didik, hal tersebut akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk perbaikan produk di akhir.

D. Subjek Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan uji coba terbatas pada satu kelas untuk melihat kepraktisan video yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa terhadap kepraktisan video pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Darul Azzam dengan jumlah siswa 18 orang.

E. Jenis Data

Jenis data yang di ambil dari pada penelitian ini adalah data primer. Data pertama berupa hasil validasi video pembelajaran yang diberikan oleh

validator yaitu, hasil validasi video pembelajaran. Data kedua diperoleh dari data angket respon guru dan angket respon siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi video pembelajaran

Lembar validasi dipergunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kevalidan video pembelajaran dengan animasi *stop motion*. Lembar validasi ini diberikan kepada validator. Lembar validasi ini terdiri atas lembar validasi video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik. Adapun komponen yang diamati yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Aspek validasi video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman materi	Diskusi dengan para ahli	Lembar Validasi
2.	Aspek Bahasa		
3.	Aspek Keterlaksanaan		
4.	Aspek Tampilan Video		
5.	Aspek Audio		

(Sumber: Diambil dan dimodifikasi dari Nokman Riyanto dan Anjar Purba Asmara)

Lembar validasi video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik berisi aspek-aspek yang telah dirumuskan. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan *range* sampai 4. Setiap pernyataan diukur dengan diberikan skor skala 1-4.

2. Lembar Praktikalitas

Lembar angket respon dibagi menjadi dua, yaitu: angket respon guru dan angket respon siswa. Angket disusun dengan meminta

tanggapan guru dan siswa tentang kemudahan penggunaan. Penilaian mencakup aspek kemudahan dalam penggunaan, manfaat yang didapat, dan efektifitas waktu pembelajaran.

Tabel 3.2 Aspek Praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik

No	Aspek	Instrumen
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Lembar Praktikalitas
2.	Manfaat yang didapat	
3.	Efektivitas waktu pembelajaran	

(Sumber: Diambil dan dimodifikasi dari Mustika wati, dkk)

Lembar praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik berisi aspek-aspek yang telah dirumuskan. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pengisian lembar praktikalitas dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan *range* sampai 4. Setiap pernyataan diukur dengan diberikan skor skala 1-4.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Data hasil validasi terhadap kelayakan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Pengisian lembar validasi diberi skor menggunakan skala *Likert* dengan *range* sampai 4. Hal tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skala Penilaian Validitas Video Pembelajaran Dengan Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3

Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Kriteria Skor Skala Likert

(Sumber:Sugiyono, 2018:305)

Masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dipaparkan Sugiyono (2015:137) dengan menggunakan rumus:

$$Hasil = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kategori Validitas Video Pembelajaran Dengan Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam

% Validasi	Range Persentase
Tidak Valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2016)

Kategori validitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SD IT darul azzam memiliki range persentase yang dimulai dari angka 0 sampai 100. Pesentase 0-20 dinyatakan tidak valid, 21-40 Kurang Valid, 41-60 Cukup Valid, 61-80 Valid dan 81-100 Sangat Valid. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* dapat digunakan dengan range persentase minimal 41-60 (Cukup Valid)

2. Analisis Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas dilakukan untuk menganalisis data hasil pengamatan mengenai respon guru dan siswa berbentuk lembar angket respon peserta didik dan guru. Data perolehan jawaban peserta didik dan guru diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Hal tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Kriteria Skor Skala Likert

(Sumber:Sugiyono, 2018:305)

Lembar praktikalitas yang telah diisi akan dicari persentase dengan teknik yang dipaparkan Sugiyono (2015:137) dengan menggunakan rumus:

$$Hasil = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015:137)

Tabel 3.6 Kategori Praktikalitas

% Praktikalitas	Range Persentase
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2016)

Kategori praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SD IT darul azzam memiliki range persentase yang dimulai dari angka 0 sampai 100. Pesentase 0-20 dinyatakan tidak praktis, 21-40 kurang praktis, 41-60 cukup praktis, 61-80 praktis dan 81-100 sangat praktis.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

Hasil analisis karakteristik siswa yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan gaya belajar yaitu, siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran dan sibuk dengan melakukan aktivitas lain. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran siswa menggunakan media berupa media power point, poster atau media lainnya yang dianggap perlu untuk digunakan dalam proses pembelajaran di masa covid'19, dan siswa mengatakan merasa bosan dalam belajar. Analisis karakteristik siswa ini didapatkan melalui wawancara dan hasil observasi.

b. Hasil Analisis Media Pembelajaran

Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan kurang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas. Media yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya power point, poster, dan lain sebagainya. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* memiliki kelebihan seperti: (1) Dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran (2) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Azhar Arsyad dalam Fita Iktamala (2017:15). Sehingga memungkinkan untuk peneliti mengembangkan video pembelajaran dengan animasi *stop motion*.

Video pembelajaran memiliki komponen pembelajaran. Komponen merupakan bagian dari keseluruhan. Sedangkan pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *instruere* yang berarti

menyampaikan pikiran. Menurut Diknas (2004) dalam Andi Prastowo (2012:310) struktur bahan ajar video atau film meliputi enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian.

Pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* yang cukup lama membutuhkan aplikasi edit video yang mudah untuk digunakan. Menurut Aris Sugiharto, et al., (2019:291) Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi editor video profesional yang cukup lengkap, aplikasi ini tersedia untuk Android dan iOS, Keunggulan dari aplikasi ini dapat digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Aplikasi *kinemaster* yang menawarkan keunggulan dan kemudahan dalam penggunaan akan dapat mempermudah dalam pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion*.

c. Hasil Analisis Silabus

Berdasarkan analisis silabus kelas IV Sekolah Dasar Semester 1 diperoleh hasil bahwa silabus yang digunakan adalah silabus yang mengacu pada kurikulum 2013. Dari analisis silabus didapatkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator dari pembelajaran tematik tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 4.

d. Hasil Analisis Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD) adalah : bahasa indonesia : 3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan. Indikator: 3.2.1 Mengamati teks visual sumber energi listrik digunakan manusia sehari-hari. 3.2.2 Menuliskan gagasan pokok dari teks visual sumber energi listrik digunakan manusia sehari-hari. 4.2.1 Mendiskusikan keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan. 4.2.2 Menampilkan hasil diskusi.

Kompetensi Dasar (KD) adalah : PPKN : 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Indikator : 3.2.1 Mengingat kembali pengertian kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 3.2.2 Memberi contoh tentang kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 4.2.1 Mendiskusikan pentingnya pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari secara seimbang. 4.2.2 Menceritakan pengalaman diri melaksanakan hak dan kewajiban secara seimbang dalam kehidupan masyarakat

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang telah ada, maka muncullah tujuan pembelajaran yang telah disusun secara singkat dan padat agar siswa lebih memahami. tujuan pembelajaran. Antara lain: 1) Setelah mengamati teks visual, siswa mampu mengidentifikasi gambar-gambar dari teks visual yang diamati dengan tepat. 2) Setelah mengamati teks visual, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dari teks visual yang diamati dengan benar. 3) Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan pentingnya melaksanakan hak dan kewajiban secara seimbang dalam kehidupan masyarakat dengan percaya diri. 4) Setelah berdiskusi, siswa mampu menceritakan pengalaman diri melaksanakan hak dan kewajiban secara seimbang dalam kehidupan masyarakat.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap pendefinisian dijadikan dasar pada tahap perancangan. Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan maka langkah selanjutnya adalah merancang video pembelajaran. Berdasarkan Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas (2013:94) diantaranya sebagai berikut:

a. **Konseptualisasi**

Konsep video ini adalah video pembelajaran yang digunakan untuk anak sekolah dasar. Animasi dan background pada video pembelajaran dengan animasi *stop motion* menggunakan objek dan karakter datar yang diambil dari buku tematik, kertas origami dan kertas karton. Kemudian material yang digunakan adalah *Smartphone*, lampu pencahayaan, Tripod dan sebagainya yang rasanya diperlukan.


b. *Scripting*





Scripting yaitu menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk teks (*storyboard* yang berbentuk tulisan/teks). Penulisan script dilakukan secara bersamaan dengan pembuatan *storyboard*. Penulisan script digunakan pada saat pengambilan gambar atau skript voice untuk rekaman suara.


c. *Storyboard*






Storyboard merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan. Hal tersebut seperti kumpulan *sketsa* gambar yang disusun secara berurutan berdasarkan video yang akan dibuat agar penulis dapat menyampaikan ide cerita lebih mudah pada orang lain, dengan adanya *storyboard* penulis dapat membuat seseorang membayangkan suatu cerita dengan mengikuti gambar-gambar yang telah disajikan. *Storyboard* dan *Scripting* pembuatan video pembelajaran dilampirkan pada lampiran 1 dan Tabel 4.1.


Tabel 4.1 *Storyboard* dan *Scripting* Pembuatan Video Pembelajaran dengan animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik

Tampilan	Objek	
 <p>Cover</p>	Teks	Video Pembelajaran dengan Animasi Stop Motion Tema 2 Selalu Berhemat Energi subtema 1 Sumber Energi pembelajaran 4
	Gambar	Animasi pada <i>Kinemaster</i>
	Suara	Backsound Make It Shine by Shophnic
	Tampilan	Baground warna putih polos

Tampilan	Objek	
<p style="text-align: center;">Identitas Diri</p> 	Teks	Identitas Perancang
	Gambar	Logo IAIN Batusangkar, Foto perancang
	Suara	Baksound Make It Shine by Shophnic
	Tampilan	Baground warna putih polos
<p style="text-align: center;">Petunjuk Belajar</p> 	Teks	Petunjuk belajar
	Gambar	Animasi pada <i>Kinemaster</i>
	Suara	Baksound Make It Shine by Shophnic
	Tampilan	Baground polos warna putih dan teks baground berwarna.
<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> 	Teks	Tujuan Pembelajaran
	Gambar	Animasi pada <i>Kinemaster</i>
	Suara	Baksound Make It Shine by Shophnic dan Voice Tujuan pembelajaran
	Tampilan	Baground warna putih polos
<p style="text-align: center;">Pembukaan pembelajaran</p> 	Teks	-
	Gambar	Pohon, rumah dan lampu
	Suara	Baksound Make It Shine by Shophnic dan Voice “Sumber energi apa yang membuat lampu bisa menyala?” Ayo teman-teman amati lampu disekitar kalian, kenapa ya lampu bisa menyala? Dari mana sumber energinya berasal? Ayo kita pelajari bersama-sama! Amatilah gambar berikut!”
	Tampilan	Baground dinding polos
	Teks	“Salah satu sumber energi yang banyak digunakan disekitar kita adalah listrik. Sumber energi listrik digunakan manusia sehari-hari untuk membantu aktivitasnya.
	Gambar	Lampu
	Suara	Baksound Make It Shine by Shophnic dan voice sesuai teks

Tampilan	Objek	
<p>Pembelajaran Bahasa Indonesia</p> 	Tampilan	Baground dinding polos
<p>Mengamati teks visual</p> 	Teks	<p>Teks yang dimuat berupa penjelasan mengenai gambar orang yang sedang menonton tv.</p> <p>Teks yang dimuat berupa pertanyaan-pertanyaan tentang contoh penggunaan energi listrik dalam kehidupan sehari-hari.</p>
	Gambar	Tv, kulkas, jam, ac, lampu dan anak yang sedang menonton tv dalam ruangan.
	Suara	Bacsound Make It Shine by Shophnic dan voice.
<p>gagasan pokok dari teks visual</p> 	Teks	<p>Teks yang dimuat berupa penjelasan mengenai gagasan pokok yang terdapat pada gambar.</p> <p>Teks pada scene ini berupa pertanyaan-pertanyaan tentang kehidupan manusia yang tidak terlepas dari energi listrik.</p>
	Gambar	Tv, kulkas, jam, ac, lampu dan anak yang sedang menonton tv dalam ruangan
	Suara	Bacsound Make It Shine by Shophnic dan voice.
<p>Penggabungan pembelajaran bahasa indonesia dengan Ppkn</p> 	Teks	Teks yang dimuat berupa penjelasan mengenai hak dan kewajiban manusia terhadap penggunaan energi listrik.
	Gambar	Lampu, televisi, setrika, dan radio
	Suara	Bacsound Make It Shine by Shophnic dan voice
	Tampilan	Baground berwarna coklat polos
	Teks	Teks yang dimuat berupa penjelasan tentang gambar dan pertanyaan tentang

Tampilan	Objek	
<p>Gambar A</p> 		hak manusia dalam penggunaan energi listrik.
Gambar		Laptop, televisi, lampu, dan anak yang sedang tidur
Suara		Bacsound Tiktok viral, suara burung hantu dan voice
Tampilan		Baground gambar bunga
 <p>Apakah kita berhak menyalakan tv? Jelaskan</p>	Teks	Teks yang dimuat berupa penjelasan dan pertanyaan mengenai contoh pelaksanaan hak dan kewajiban yang tidak seimbang dan pertanyaan-pertanyaan yang dimuat dalam buku siswa.
Gambar		Laptop, televisi, lampu, dan anak yang sedang tidur
Suara		Bacsound Make It Shine by Shophnic dan voice
Tampilan		Baground gambar bunga
<p>Gambar B</p> 	Teks	Teks yang dimuat berupa pertanyaan mengenai manfaat menonton tv bersama anggota keluarga dan penjelasan tentang pelaksanaan hak dan kewajiban secara seimbang.
Gambar		Tv, lampu dan anggota keluarga
Suara		Bacsound Make It Shine by Shophnic dan voice
Tampilan		Baground dinding batik
<p>Gambar A dan Gambar B</p>  	Teks	Teks yang dimuat berupa perbandingan pelaksanaan hak dan kewajiban secara seimbang dan tidak seimbang antara gambar A dan gambar B.
Gambar		Gambar A dan Gambar B
Suara		Bacsound Make It Shine by Shophnic
Tampilan		Baground gambar bunga dan batik

Tampilan	Objek	
	Teks	Teks yang dimuat berupa ajakan merenungkan nilai-nilai apa yang dapat dipelajari tentang pembelajaran ini, kerja sama dengan orang tua dengan menyampaikan pentingnya energi listrik dan mendiskusikan apakah di dalam keluarga sudah menghemat energi listrik.
	Gambar	Lampu
	Suara	Bakground Make It Shine by Shophnic dan voice
	Tampilan	Baground dinding polos
<p data-bbox="384 786 624 846">Directed by "Halimatus sa'diah"</p> <p data-bbox="301 920 703 987">Dosen pembimbing: Dr. Fadriati M.Ag dan Zuhendri M.Pd</p>	Teks	Directed by "Halimatus sa'diah. Dosen pembimbing: Dr. Fadriati M.Ag dan Zuhendri M.Pd
	Gambar	-
	Suara	Bakground Make It Shine by Shophnic
	Tampilan	Baground dari kinemaster

d. *Set-up*

Adapun peralatan yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* ini yaitu:

1. Smartphone

Smartphone yang digunakan adalah smartphone milik pribadi. Selain memanfaatkan kamera yang ada, smartphone juga digunakan untuk penyimpanan aplikasi *Kinemaster*. Kamera digunakan untuk pemotretan objek dan aplikasi *Kinemaster* digunakan untuk pengeditan video pembelajaran. Adapun smartphone yang digunakan antara lain:



Gambar 4.1 Smartphone yang digunakan untuk pemotretan dan pengeditan video pembelajaran

2. Tripod

Tripod adalah salah satu alat tempat meletakkan smartphone. Tripod digunakan bertujuan agar pada saat pemotretan dilakukan kamera tidak goyah. Adapun tripod yang digunakan antara lain:



Gambar 4.2 Tripod

3. Pencahayaan

Pencahayaan dimanfaatkan sebagai penerang pada saat pemotretan dilakukan, untuk mendapatkan pencahayaan yang bagus, lampu duduk yang biasa digunakan juga dapat digunakan, adapun lampu yang digunakan antara lain:



Gambar 4.3 Lampu untuk Pencahayaan

4. Background

Pembuatan video pembelajaran harus dilengkapi dengan background agar video pembelajaran terlihat lebih menarik. Background yang digunakan adalah background berupa dinding

polos dan background yang berasal dari kertas batik. background tersebut digunakan karena sangat mudah didapat. Adapun background tersebut antara lain:



Gambar 4.4 Baground

5. Animasi

Video pembelajaran dilengkapi dengan animasi. Animasi diambil dari buku tema yang terdapat pada buku siswa. Animasi yang diambil dari buku tema bertujuan agar pembuatan video pembelajaran lebih mudah. Adapun animasi yang digunakan antara lain:



Gambar 4.5 Animasi

6. Lidi

Pembuatan video pembelajaran lidi sangat berguna untuk membuat animasi menjadi tegak. Lidi digunakan agar animasi dapat berdiri dengan baik. Adapun lidi yang digunakan antara lain:



Gambar 4.6 Lidi

7. Papan mading

Papan mading yang teksturnya lembut dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video. Papan mading digunakan sebagai tempat untuk peletakan obyek. Adapun papan mading yang digunakan antara lain:



Gambar 4.7 Papan Mading

Setelah itu peneliti melanjutkan perancangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *kinemaster*. Klik pengaturan proyek → penyuntingan → Durasi Foto Default Proyek (1) → Mode Pan & Zoom Default untuk Klip Foto (Isi Layar). Hal ini berguna agar apa yang dipotret dapat bergerak dengan cepat apabila diputar.
2. Setelah itu kembali lagi ke menu awal aplikasi *kinemaster*. Pembuatan judul (cover dan identitas diri), petunjuk belajar, materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian (evaluasi) sesuai dengan storyboard.
3. Kemudian klik bagian tengah menu aplikasi *kinemaster* yang berbentuk kamera. Melakukan pemotretan (sebelum melakukan pemotretan handphone/kamera diletakkan diatas tripod. Hal ini dimaksudkan agar pemotretan tidak goyah. Posisikan lampu duduk ditempat yang tepat agar mendapatkan cahaya yang seimbang. Kemudian objek atau gambar terlebih dahulu disusun menjadi sebuah gambar dan ditegakkan menggunakan lidi,

sehingga gambar atau objek tersebut dapat berdiri tegak dengan baik di atas papan mading).

4. Setelah pemotretan dilakukan, geser objek/gambar sedikit demi sedikit (Hal ini dimaksudkan agar hasil pemotretan dari pergeseran pada objek/gambar terlihat halus atau tidak terlihat jelas)
5. Melakukan pemotretan lagi (hingga menjadi sebuah video atau urutan yang jelas jika diputar)
6. Setelah itu masukkan script (teks yang sudah direncanakan). Memasukkan teks ke dalam aplikasi dapat dilakukan dengan cara klik lapisan pada menu → Teks → Pilih. Untuk mengubah font atau warna pada teks, tekan teks tersebut kemudian akan muncul ikon disebelah kanan.
7. Kemudian melakukan rekaman suara dengan cara tekan suara pada menu → Mulai.
8. Memasukkan instrumen audio dengan cara klik suara pada menu → pilih instrumen audio → tambahkan → Ok
9. Aplikasi *kinemaster* memiliki animasi/gambar yang menarik, untuk menambahkan animasi yang sudah disediakan oleh aplikasi *kinemaster*, tekan lapisan pada menu → Hampan → Get more → pilih animasi/gambar → download.
10. Terakhir, peneliti akan memutar video editing apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran. Tahap ini meliputi sebagai berikut:

- a. Tahap validasi video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman

Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik yang peneliti kembangkan adalah pembelajaran semester 1. Materinya yaitu Tema 2 Selalu Berhemat Energi subtema 1 Sumber Energi pembelajaran 4 (PPKn dan Bahasa Indonesia). Tahap validasi ini dilaksanakan oleh 3 orang validator yaitu Ibu Ratmiati M,Pd yang disebut sebagai validator 1, Ibu Sunarti M,Pd validator 2 dan Bapak Aidhya Irhash Putra,S.Si.,M.P validator 3. Agar lebih jelas bisa dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel. 4.2 Daftar nama validator video pembelajaran dengan animasi stop motion berbasis kinemaster pada pembelajaran tematik

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Ratmiati M,Pd	Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Batusangkar	Validator Media Pembelajaran
2	Sunarti M,Pd	Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Batusangkar	Validator Materi pembelajaran
3	Aidhya Irhash Putra,S.Si.,M.P	Ketua Jurusan Tadris Biologi	Validator IT

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, video pembelajaran kemudian direvisi. Revisi yang dilakukan adalah yang berkenaan dengan isi maupun tampilan video yang ada pada video pembelajaran. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan video pembelajaran yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh validator atau memberikan pertimbangan dari hasil diskusi yang sudah dilaksanakan perlu atau tidaknya untuk direvisi. Dari hasil revisi terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan sehingga menghasilkan video pembelajaran yang valid.

Lembar validasi video pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 4. Data hasil validasi video pembelajaran oleh validator disajikan pada tabel 4.3 dan hasil analisis validasi video pembelajaran dengan animasi stop motion berbasis kinemaster dapat dilihat pada lampiran 5.

Tabel 4.3 Hasil validasi video pembelajaran oleh validator

No	Aspek yang dinilai validator	Validator			Jumlah	Skor maks	%	Kat.
		1	2	3				
1	Aspek kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi	13	12	16	41	48	85,4	Sangat valid
2	Aspek Bahasa	5	6	8	19	24	79,1	Valid
3	Aspek keterlaksanaan	17	18	19	54	60	90	Sangat valid
4	Aspek Tampilan Video	9	13	12	34	48	70,8	Valid
5	Aspek Audio	8	7	8	23	24	95,8	Sangat valid
Jumlah		52	56	63	171	204	421,1	Sangat valid
Persentase Rata-rata							83,8	

Dari hasil validasi yang dinilai oleh 3 orang validator, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 83,8% dengan kategori validitas adalah sangat valid. Berdasarkan aspek yang dinilai, didapatkan rata-rata nilai pada aspek Aspek kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi 85,4 Aspek bahasa 79,1 aspek keterlaksanaan 90 aspek tampilan video 70,8 aspek audio 95,8. Dapat diketahui video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid. Namun, untuk meningkatkan kualitas produk menjadi lebih baik peneliti melakukan revisi dengan memperhatikan saran dari validator. Berikut ini dipaparkan beberapa revisi video pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum dan sesudah revisi.

Tabel 4.4 Hasil revisi video pembelajaran dengan animasi stop motion berbasis kinemaster pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman

No	Validator	Sebelum	Sesudah
1	Ratmiati, M.Pd	 <p>Video sudah komunikatif, sesuai untuk anak IV SD/MI, ada beberapa gambar yang kurang jelas (anak yang sedang tidur)</p>	 <p>Gambar dibuat lebih jelas lagi dengan lebih mendekatkannya ke kamera</p>
		 <p>Font huruf diubah menjadi font yang lebih jelas hurufnya "R"/"L"/"K" dll. Kemudian latar musik sebaiknya diganti-ganti, berbeda hal yang ditanyakan sebaliknya berbeda pula musik latar. Menghindari murid bosan menontonya.</p>	 <p>Font huruf sudah diubah menjadi lebih jelas lagi dengan mengganti font ke noto serif regular. Kemudian musik diselingi dengan musik lain pada gambar anak sedang tidur.</p>
		 <p>Pada menit 04.31 ukuran gambar anak sedang tidur, laptop, tv terlalu kecil.</p>	 <p>Gambar anak sedang tidur, laptop, dan tv diubah menjadi lebih besar.</p>
2	Sunarti, M.Pd		

No	Validator	Sebelum	Setelah
		 <p>Tambahkan satu tujuan pembelajaran</p>	 <p>Tujuan pembelajaran memiliki 4 tujuan pembelajaran</p>
3	Aidhya Irvash Putra, S.Si., M.P	 <p>Video ini bagus dan kreatif, jenis font sesuaikan untuk siswa SD</p>	 <p>Jenis font pada video telah disesuaikan untuk siswa SD</p>
		 <p>Saran: Menggunakan bahan plastisin</p>	 <p>Tetap menggunakan animasi dari kertas, agar pembuatan video lebih mudah</p>
		 <p>Lokasi atau baground adegannya dibedakan</p>	 <p>Lokasi atau baground adegannya sudah ditukar.</p>

- b. Tahap Praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman
- a) Hasil pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.

Lembar angket respon guru terhadap praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* dapat dilihat pada lampiran 6. Hasil analisis praktikalitas angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 7. Kemudian nama praktisi dan Data hasil angket respon guru terhadap praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik disajikan pada tabel 4.5 dan 4.6. berikut ini:

Tabel 4.5 Nama Praktisi

Nama	Keterangan
Isni Fitri, S.Pd	Guru Wali Kelas IV SDIT Darul Azzam

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru terhadap video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman

No	Aspek praktikalitas	Jumlah	Skor maks	%	Kat.
1	Kemudahan dalam penggunaan	15	16	93,7	Sangat praktis
2	Manfaat yang di dapat	24	28	85,7	Praktis
3	Efektivitas waktu pembelajaran	6	8	75	Praktis
Jumlah		45	52	254,4	Sangat praktis
Persentase rata-rata				86,5	

Berdasarkan tabel terlihat bahwa persentase penilaian guru terhadap video pembelajaran dengan animasi stop motion adalah 86,5 % dengan kategori sangat praktis.

- b) Hasil pengisian angket respon siswa terhadap video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman.

Lembar angket respon peserta didik terhadap praktikalitas video pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 8. Hasil analisis praktikalitas angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 9. Data hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas video pembelajaran disajikan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil pengisian angket respon peserta didik terhadap video pembelajaran dengan animasi stop motion berbasis kinemaster pada pembelajaran tematik kelas IV SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman

No	Aspek praktikalitas	Jumlah	Skor Maks	%	Kat.
1	Kemudahan dalam penggunaan	270	288	93,7	Sangat praktis
2	Manfaat yang didapat	448	504	88,8	Sangat praktis
3	Efektivitas waktu pembelajaran	119	144	82,6	Sangat praktis
Jumlah		837	936	265,1	Sangat praktis
Persentase Rata-rata				89,4	

Berdasarkan tabel terlihat bahwa persentase penilaian siswa terhadap video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik adalah 89,4 % dengan kategori sangat praktis.

B. Pembahasan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengirim pesan/ informasi kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ataupun minat siswa dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran penting pada masa pandemi covid'19 karna penggunaan atau pemilihan media yang tepat dapat memberikan perluasan dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar ataupun melihat dalam batas jarak dekat maupun jauh.

Ketika melakukan tahap *define*, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru wali kelas dan peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bagaimana sudut pandang peserta didik terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti barulah peneliti menyimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurang relevan dengan kebutuhan pembelajaran, peneliti bervariasi media pembelajaran dengan pengembangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion*.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arif Yudianto (2017:234) manfaat media video yaitu: “(1) Dapat menumbuhkan motivasi, (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran”. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Bertolak dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Laihah (2017:673) hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran dengan animasi stop motion berbasis *kinemaster* memiliki dampak positif terhadap siswa yakni siswa terlihat lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung,

perhatian siswa tertuju kepada gambar yang ditampilkan didalam stop motion, serta siswa lebih bergairah dalam belajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) bisa dilakukan setelah dilakukan tahap *define*. Pada tahap perancangan video pembelajaran dibuat dengan animasi *stop motion* menggunakan aplikasi *kinemaster*. Adapun Menurut Aris Sugiharto, et al., (2019:291) Aplikasi *kinemaster* memiliki keunggulan diantaranya fitur-fitur yang super powerful dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun, efek transisi terlihat profesional dan tidak berlebihan, *user interface* yang simple sehingga memudahkan dalam menyunting, *layer* multi untuk dapat menambahkan lebih satu layer baik gambar, teks, audio maupun video, memiliki filter warna dan filter penyesuaian warna seperti *brightening*, mode gelap dan saturasi, *volume envelope* berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau music. Sehingga dapat digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Dalam proses editing, aplikasi ini menawarkan kontrol yang lebih mudah.

Perancangan video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar (KD), Indikator dan tujuan pembelajaran. Setelah itu disesuaikan struktur bahan ajar video atau film meliputi enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian Menurut Diknas (2004) dalam Andi Prastowo (2012:310). Perancangan animasi *stop motion* dengan langkah-langkah menurut Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas (2013:94) dimulai dari Konseptualisasi, *Scripting* dan *Storyboard* sebagai gambaran dalam pembuatan video pembelajaran, dan set-up yaitu peralatan yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Terakhir langkah-langkah kerja dalam menggunakan aplikasi *kinemaster* menurut Arief Darmawan (2018:50).

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi dan Revisi Video Pembelajaran Dengan Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman

Pertanyaan penelitian “Bagaimana validitas video pembelajaran animasi *stop motion* pada pembelajaran tematik kelas IV di SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman?” telah terjawab berdasarkan hasil lembar validasi video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* dari validator. Dari hasil validasi yang dinilai oleh 3 orang validator, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 83,8% dengan kategori validitas adalah sangat valid. Berdasarkan aspek yang dinilai, didapatkan rata-rata nilai pada Aspek kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi 85,4 Aspek bahasa 79,1 aspek keterlaksanaan 90 aspek tampilan video 70,8 aspek audio 95,8. Dapat diketahui video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti berharap dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Sekalipun dalam masa pandemi covid'19 yang proses pembelajarannya disekolah sebentar dibandingkan dirumah. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik, yang mana media ini tentunya dapat digunakan dengan mudah, baik itu disekolah maupun dirumah apabila ingin mengulang pembelajaran.

Hasil validasi video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik, peneliti mendapatkan catatan dari validator, antara lain:

1. Video sudah komunikatif, sesuai untuk anak IV SD/MI, ada beberapa gambar yang kurang jelas (anak yang sedang tidur), Font huruf diubah menjadi font yang lebih jelas hurufnya “R”/”L”/”K” dll.
2. Latar musik sebaiknya diganti-ganti, berbeda hal yang ditanyakan sebaliknya berbeda pula musik latar. Menghindari murid bosan menontonnya
3. Pada menit 04.31 ukuran gambar anak sedang tidur, laptop, tv terlalu kecil.
4. Tambahkan satu tujuan pembelajaran
5. Video ini bagus dan kreatif, jenis font sesuaikan untuk siswa SD.
6. Saran: menggunakan bahan plastisin, Lokasi atau baground adegannya dibedakan.

Peneliti melakukan perbaikan dari video pembelajaran dengan animasi *stop motion* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sesuai dengan catatan atau saran yang diberikan oleh validator atau memberikan pertimbangan terhadap perbaikan video pembelajaran ini, secara umum hal-hal yang diperbaiki pada video pembelajaran ini meliputi:

1. Gambar dibuat lebih jelas lagi dengan lebih mendekatkannya ke kamera.
2. Font huruf sudah diubah menjadi lebih jelas lagi dengan mengganti font ke noto serif regular. Kemudian musik diselingi dengan musik lain pada gambar anak sedang tidur.
3. Gambar anak sedang tidur, laptop, dan tv diubah menjadi lebih besar.
4. Jenis font pada video telah disesuaikan untuk siswa SD, Lokasi atau baground adegannya sudah ditukar.

b. Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran Dengan Animasi *Stop Motion* Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD IT Darul Azzam Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman

Pertanyaan penelitian “Bagaimana praktikalitas video pembelajaran animasi *stop motion* pada pembelajaran tematik kelas IV di SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman? Praktikalitas dapat diketahui hasilnya apabila peneliti sudah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan kepada subjek yang akan di uji cobakan.

Kepraktisan video pembelajaran animasi *stop motion* pada pembelajaran tematik kelas IV dapat dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil analisis data dan kepraktisan video pembelajaran animasi *stop motion* pada pembelajaran tematik sudah sangat praktis. Siswa memiliki ketertarikan pada saat pembelajaran dan dapat memahami materi pembelajaran yang ada pada video pembelajaran dengan baik.

Produk yang dikembangkan sangat praktis jika memperoleh persentase praktikalitas 81-100%. Pada hasil angket respon siswa dan guru memiliki selisih yang tidak jauh beda. Dari hal tersebut terlihat bahwa selisih antara persentase angket respon guru dan siswa yaitu sekitar 2,9 %. Dari hasil angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa SDIT Darul Azzam terdapat perbedaan persentase kepraktisan yang tidak cukup jauh yaitu 86,5 % untuk angket respon guru dan 89,4 % untuk angket respon siswa. Dari hal tersebut terlihat bahwa selisih antara persentase angket respon guru dan siswa yaitu sekitar 2,9 %. Hal ini dapat dilihat antara respon siswa dan guru. Hal ini sesuai dengan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik yang memiliki tampilan menarik, mudah untuk dipahami

dan praktis dalam penggunaannya sehingga memudahkan siswa dalam belajar atau sesuai dengan kondisi siswa dalam belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Pembuatan video pembelajaran dengan *animasi* stop motion berbasis *kinemaster* hanya pada pembelajaran disemester 1 pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran ke 4.
2. Pembuatan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik disarankan menggunakan bahan dari plastisin, namun peneliti memilih menggunakan bahan dari kertas karena keterbatasan dalam pembuatan animasi.
3. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *kinemaster* yang di download melalui aplikasi *playstore*. Namun, karena keterbatasan handphone pada saat upgrade disaat ingin melakukan perbaikan oleh validator, peneliti mendownload aplikasi *kinemaster* melalui google chrome.
4. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya karena keterbatasan oleh dana dan waktu. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik ini hanya diujikan pada 18 siswa dalam satu kelas yaitu kelas 4 SDIT Darul Azzam, menyebabkan peneliti tidak tahu bagaimana penggunaan video pembelajaran tersebut dikelas atau sekolah lain apakah video pembelajaran ini praktis atau tidak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bersumber dari hasil analisis data yang dilakukan bisa didapatkan kesimpulan seperti berikut:

1. Hasil validasi terhadap video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman yang sudah dikembangkan menetapkan hasil persentase 83,8% yang termasuk kategori sangat valid.
2. Hasil rata-rata persentase uji praktikalitas video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV di SDIT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman yang sudah dikembangkan menetapkan hasil praktikalitas angket respon guru 86,5% dan praktikalitas angket respon siswa 89,4 % dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Pengembangan video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SD IT Darul Azzam kecamatan rao kabupaten pasaman ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pendukung untuk pembelajaran tematik disemester 1 pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran ke 4.
2. Salah satu media untuk mendukung terciptanya suasana kondusif dimasa pandemi covid'19

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran yang bermanfaat sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik yang dirancang oleh peneliti menggunakan model 4D tetapi hanya sampai pada tahap pengembangan, bagi peneliti selanjutnya dapat dilanjutkan sampai tahap efektivitas.
2. Video pembelajaran dengan animasi *stop motion* berbasis *kinemaster* pada pembelajaran tematik yang dirancang oleh peneliti dapat dijadikan pedoman bagi seorang pendidik dalam membuat video pembelajaran dengan animasi *stop motion* untuk pembelajaran selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Peagogia* 1(4):52
- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I* 7(5):375
- Al Hakim, Muhammad Fadhil. 2021. Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid'19. *Jurnal Educational Journal of History and Humanities*. 1(1):24
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6(2):215
- Buku Guru SD/MI Kelas IV. 2017. *Cita-citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Kemendikbud. Jakarta
- Buku Siswa SD/MI Kelas IV. 2017. *Cita-citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Edisi 2017. Kemendikbud. Jakarta
- Darmawan, Arief. 2018. *Membuat Media Video Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta
- Feri Tirtoni. 2018. *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Mojopahit:Umsida Press
- Haryati, Sri. 2012. Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Academia*. 37(1):14
- Iktamala, Fita. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam di MI Ruchaniyyah Sumberejo Mranggen Demak Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Juanda, Anda. 2019. *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Cirebon:Perpustakaan Nasional:Katalog Dalam Terbitan (KDT)
- Laihat. 2017. Pengembangan Media Berbasis Animasi Stop Motion Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA 2017*. Universitas Sriwijaya:673
- Laily Nurlina dan Akhmad Fauzan. 2021. Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya* 3(1):34
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* 1(2):100
- Muklis, Mohammad. 2012. Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena*. 4(1):66
- Mustika Wati, dkk. Pengembangan E-Modul Suhu dan Kalor Bermuatan Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Sigil. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 8(1):112-121

- Nadya. 2012. Kajian Perkembangan Animasi Stop Motion. di Indonesia. *Jurnal Rupa-rupa*. 1(2):78
- Nurhayati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Stopmotion pada Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Bintan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*.
- Nokman Riyanto dan Anjar Purba Asmara.2018. Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Bahasa Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Sain*. 6(1):75
- Prastowo, andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta:DIVA Press
- Resnani. 2018. Penerapan Model Discovery Learning untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VC SDIT Generasi Rabbani Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 12(1):9
- Riduwan.2016.*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta
- Ananda, Rusydi dan Abdillah. 2018. *Pembelajaran Terpadu*. Medan:Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran video animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Biologi dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*. 8(1):28
- Sugiharto, Aris. et al., 2019. *Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMPN 1 Karimunjawa*. Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Kepada Masyarakat. 19 Oktober 2019:291
- Sukayati dan Sri Wulandari. 2009. *Pembelajaran Tematik Di SD*. Yogyakarta:Departemen Pendidikan Nasional
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). 24 Maret 2020. Jakarta
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. CV Jejak: Jawa Barat
- Syaiful Bahri Djaram dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Trianingsih, Rima. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal homepage:www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida*. 3(2):38
- Ummysalam. 2017. *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. CV Budi Utama: Yogyakarta
- Vautour, Douglas. 2018. *Kinemaster User Guide*. NextSreaming:Tanpa tempat. Terjemahan Google Translate
- Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas. 2013. *Animasi 2D*. Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta
- Wardani, Sholichah Mila. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion pada Pelajaran Dasar-dasar Desain Kriya Kelas x Sekolah Menengah Kejuruan. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

- Warsita Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. PT Remaja Rosdakarya:Bandung
- Wijayanti, Astuti. 2015. Penggunaan Alat Bantu Ajar Animasi Stop Motion untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas VI Sekolah Dasar. fti@uksw.edu.
<https://www.google.com/search?q=penggunaan+alat+bantu+ajar+animasi+stop+motion+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+siswa+dalam+mata+pelajaran+ipa+di+kelas+vi+sekolah+dasar&oq=penggunaan+alat+bantu+ajar+animasi+stop+motion+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+siswa+dalam+mata+pelajaran+ipa+di+kelas+vi+sekolah+dasar&aqs=chrome..69i57j48976j9&client=ms-android-samsung&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8>. 28 September 2020 (07:43)
- Yudianto, Arif. 2017. Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar nasional pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi:235