

Pengembangan Video Animasi *Stop Motion* Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku IV SD

Intan Meitasari, Suyoto, Nur Ngazizah.

PGSD, Universitas Muhammadiyah Purworejo

e-mail: intanmeitasari39@gmail.com, suyoto.ump@gmail.com, nur.ngazizahumpwr@gmail.com

Abstract

This study aims to: (1) develop stop motion animation video learning media on the material of ethnic and religious diversity in my country for grade IV SD and (3) knowing the response of students to the stop motion animation video learning media on the material of ethnic and religious diversity in my country in grade IV Elementary School. This research is an R&D (Research and Development) study. Based on the results of the interviews obtained, it was obtained that: (1) the learning media were still thematic books, pictures of ethnic diversity, and assignments for making clippings. (2) learning activities have not used media that attract the attention of students. (3) not using audio-visual learning media in the learning process. Based on the research that has been done 1) Produce a stop motion animation video learning media of ethnic and religious diversity in my country. 2) The results of the validation by material experts get the final result percentage of 89.25% with very feasible criteria. The results of the validation by media experts obtained a percentage of the final result, namely 81.25% with very decent criteria. 3) The results of the response of students in limited trials get a percentage of the final result that is 100% with very feasible criteria.

Keywords: *Stop motion animation, ethnic diversity.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi stop motion pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV SD (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi stop motion pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV SD dan (3) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi stop motion pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development). Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, diperoleh data bahwa: (1) media pembelajaran masih berupa buku tematik, gambar-gambar keragaman suku, dan penugasan pembuatan klipng. (2) kegiatan pembelajaran belum menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik. (3) belum menggunakan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan 1) Dihasilkan media pembelajaran video animasi stop motion Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. 2) Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan presentase hasil akhir yaitu 89,25% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase yaitu 81,25% dengan kriteria sangat layak. 3) Hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas mendapatkan presentase hasil akhir yaitu 100% dengan kriteria sangat layak.

Kata kunci : *Animasi stop motion, keragaman suku bangsa.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses dan perbuatan yang menghasilkan belajar, yang mana dalam kegiatan pembelajaran tersebut terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah seluruh alat peraga dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran.

Menurut Susanto (2013:229), pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dipelajari untuk mengembangkan dan melestarikan nilai moral dan nilai luhur yang menyatu pada budaya bangsa Indonesia. Kendala materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di SDN 1 Selang kebumen yaitu kegiatan pembelajaran tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang menarik peserta didik, dan belum menggunakan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran tersebut. Media pembelajaran pada pembelajaran tersebut masih berupa buku tematik, gambar-gambar keragaman suku, dan penugasan pembuatan klipng. Materi ini juga perlu divisualisasikan dengan menggunakan media pembelajaran berupa audio visual (video) karena mempelajari banyak keberagaman suku bangsa, sosial, budaya, dan agama. Media pembelajaran yang cukup menarik antusias siswa dalam proses belajar mengajar adalah media audio visual atau video.

Animasi *stop motion*, media audio visual yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, animasi *stop motion* yaitu animasi yang mana berisi banyak gambar yang dijadikan satu frame, dibuat seolah-olah hidup karena gambarnya gerakannya halus, sehingga jika digabungkan menjadi satu frame maka gambar tersebut seolah-olah hidup. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian ini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian video animasi *stop motion* materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku ini merupakan penelitian dan pengembangan produk yang menekankan pada pengembangan media pembelajaran yang merupakan jenis penelitian Research and Development atau R & D (Penelitian dan Pengembangan). Thiagarajan dalam Sugiyono (2017: 37-38) mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development and Dissemination.

Tahap awal (define) yaitu melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Selang Kebumen bu Bu Latifah Muakhirah, S.Pd. menganalisis kurikulum dan materi, dan merumuskan tujuan untuk mendefinisikan terkait syarat-syarat dari pengembangan produk dengan kebutuhan pengguna. Tahap

design yang dikonsultasikan kepada pembimbing I dan pembimbing II untuk direvisi dan menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Tahap development yang dikonsultasikan kepada dosen ahli materi dan ahli media untuk direvisi agar menghasilkan produk yang akan diujicobakan. Tahap selanjutnya dissemination yaitu menyebarluaskan video animasi *stop motion* ke 10 peserta didik lalu, ke responden yang lebih luas yaitu dengan memburning video dalam bentuk CD-R dan mengupload video ke channel youtube pribadi.

Metode yang digunakan untuk pengambilan data penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* adalah wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data, dilakukan untuk memperoleh kelayakan media, Arikunto (2010: 285) menjelaskan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor total = Total semua skor yang didapatkan dari keseluruhan responden

Skor maksimal = Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden

Data yang diperoleh berupa angka dan diolah menggunakan rating-scale data mentah kemudian diartikan dalam bentuk kualitatif. Berikut kategori kelayakan berdasarkan rating-scale.

Tabel 1. Kategori kelayakan media *rating-scale*

Skala	Skor (persen)	Kategori Kelayakan
4	>75-100%	Sangat Layak
3	>50-75%	Layak
2	>25-50 %	Kurang Layak
1	0-25 %	Tidak Layak

(Sumber: Andriyani, 2020)

Kategori kelayakan media berdasar rating-scale dijadikan sebagai pedoman atau acuan untuk menentukan kriteria kelayakan dari media pembelajaran video animasi *stop motion*. Dengan adanya kategori kelayakan seperti diatas, maka dapat merekapitulasi data validasi atau penilaian dari responden berdasarkan kategori kelayakan yang telah ditetapkan diatas. Media pembelajaran video animasi *stop motion* ini layak untuk digunakan jika hasil dari penilaian responden berada minimal pada kategori "layak".

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Tahap Define meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, dan merumuskan tujuan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan wawancara dengan guru kelas IV mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku, subtema 1 Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. Wawancara dilakukan pada hari Senin, 22 Juni 2020 terhadap Bu Latifah Muakhiroh, S.Pd. Media pembelajaran pada pembelajaran tersebut masih berupa buku tematik, gambar-gambar keragaman suku, dan penugasan pembuatan klipng. Kegiatan pembelajaran tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang menarik peserta didik, dan belum menggunakan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berupa video animasi stop motion. Analisis kurikulum yang digunakan di SDN 1 Selang yaitu kurikulum 2013. Analisis materi, Materi yang dikembangkan menjadi video animasi *stop motion* ini yaitu materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran Ke-3. Merumuskan tujuan, tujuan pembelajaran pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran Ke-3 ini yaitu; 1) Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar. 2) Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar. 3) Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat. 4) Setelah mengamati video pembelajaran, siswa mampu mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

Tahap Design; 1) membuat storyboards penulis merencanakan erkait scene dan urutannya, setelah merencanakan kemudian penulis membuat storyboards secara tertulis berupa urutan adegan (scene), tampilan berupa teks, gambar yang terdapat pada layar tampilan. 2) Mempersiapkan skrip, penulis membuat 2 narasi, pertama narasi terkait proses syuting (pengambilan gambar) dan yang kedua narasi terkait dubbing (pengisi suara). 3) Memproduksi video dan audio, dilakukan dengan proses produksi video yang meliputi proses pengambilan gambar yang diedit yang akan membentuk sebuah video, dan untuk proses pembuatan audio, penulis melakukan pengambilan suara atau rekaman berupa dubbing langsung pada aplikasi Kinemaster Pro lalu dubbing tersebut digabungkan dengan gambar yang sudah berupa video. 4) Menyiapkan komponen pendukung, Aplikasi atau komponen pendukung yang penulis gunakan dalm proses pembuatan video pembelajaran yaitu Kinemaster Pro, Vlo dan Picarts.

Tahap Development, penilaian berupa validasi oleh ahli, yaitu validasi ahli materi ibu Ajeng Risnawati Sasmita, S.H., M.H., ahli media bapak Murhadi, S. Pd. T, M.Eng., dan respon peserta didik. Tahap Dissemination disebarakan kepada 10 peserta didik, diburning menjadi CD yang akan diberikan kepada guru kelas IV SDN 1 Selang Kebumen, dan diunggah ke youtube channel pribadi, agar dapat diakses oleh responden yang lebih banyak dan responden yang lebih luas.

B. Data Hasil Validasi

1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menilai adalah ibu Ajeng Risnawati Sasmita, S.H., M.H. dosen jurusan Hukum Universitas Muhammadiyah Purworejo. Penilaian oleh ahli materi difokuskan pada aspek materi, bahasa, visual, manfaat, dan penggunaan.

Tabel 2. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	$\sum Skor$	$\sum Skor$ max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	18	20	90	Sangat Layak
Aspek Bahasa	6	8	75	Layak
Aspek Visual	8	8	100	Sangat Layak
Aspek Manfaat	13	16	81,25	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	12	12	100	Sangat Layak
Jumlah			446,25	
Presentase			89,25	Sangat Layak

2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Ahli media yang menilai adalah bapak Murhadi, S. Pd. T, M.Eng dosen jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purworejo. Penilaian oleh ahli media difokuskan pada aspek visual, audio, bahasa, penggunaan, dan manfaat.

Tabel 3. Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	$\sum Skor$	$\sum Skor$ max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Visual	21	24	87,5	Sangat Layak
Aspek Audio	18	24	75	Layak
Aspek Bahasa	6	8	75	Layak
Aspek Penggunaan	6	8	75	Layak
Aspek Manfaat	15	16	93,75	Sangat layak
Jumlah			406,25	
Presentase			81,25	Sangat Layak

3. Respon Peserta Didik

Respon ini dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN 1 Selang dengan jumlah 10 peserta didik. Peserta didik tersebut mengisi angket setelah penggunaan video pembelajaran animasi *stop motion*. Respon peserta didik difokuskan pada aspek visual, audio, bahasa.

Tabel 4. Data Hasil Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	\sum Total Skor	\sum Total Skor max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Visual	160	160	100	Sangat Layak
Aspek Audio	120	120	100	Sangat Layak
Aspek Bahasa	40	40	100	Sangat Layak
Jumlah Presentase			300 100	Sangat Layak

C. Kajian Video Animasi *Stop Motion*

1. Revisi Produk

Tabel 5. Revisi Ahli Media

No.	Kritik/Saran oleh Ahli	Perbaikan
I.	Visual	
1.	Pada bagian depan, <i>A stop motion</i> di buat kecil saja dan lebih baik judul besar di tempatkan pada bagian depan, lalu masuk ke KI-KD dan materi.	<i>Scene A Stop Motion</i> sudah dibuat kecil, judul Besar dan langsung masuk ke KD dan materi
2.	Saat menjelaskan buku Sutasoma akan lebih baik jika foto <i>rill</i> dari buku sutasoma yang disajikan	Penambahan gambar buku Sutasoma Mpu Tantular
3.	Bagian mengingat kembali, diberikan teks "Mengingat Kembali" akan lebih baik.	Penambahan teks "Mengingat Kembali"
4.	Menit 2:04 teks baloon di buat lebih rapi dan diberikan animasi yang menarik.	Animasi ganti yang lebih menarik
5.	Menit 2:10, Sub judul letak di buat lebih tinggi dan ilustrasi bola dunia jangan terlalu mendominasi.	Subjudul sudah lebih besar dan lebih tinggi, dan animasi bola dunia diperkecil
6.	Saat penjelasan benua, akan lebih baik jika peta/lokasi Indonesia di zoom lebih dekat dengan sebelumnya dari posisi peta dunia keseluruhan.	Peta dunia diperbesar agar lebih jelas letak samudra dan benuanya.
7.	Menit 2:29 lalu lintas perdagangan pada peta, ilustrasi nya lebih baik dengan kapal laut yang berjalan.	Penambahan PNG kapal laut agar lebih menarik
8.	Menit 2:45 Subjudul 2 terlalu singkat.	<i>Scene</i> subjudul diperlambat
9.	Gambar peta yang sama terlalu sering banyak muncul.	Gambar peta sudah berbeda
10.	Kondisi masyarakat pegunungan, berikan tambahan teks "Masyarakat Pegunungan" dan masyarakat yang lainnya juga sama.	Penambahan kata "masyarakat pegunungan" dan masyarakat lainnya
11.	Menit 3:35 hindari penggunaan ilustrasi orang asing.	Ilustrasi sudah menggunakan orang Indonesia
12.	Jika ada gambar dengan Background putih lebih baik di hilangkan background nya (<i>transparent</i>)	Background menjadi berwarna putih agar terlihat <i>transparent</i>
13.	Menit 4:39 ilustrasi masyarakat perkotaan kurang tepat, cari ilustrasi yang lain.	Ilustrasi sudah diganti sesuai ilustrasi perkotaan
14.	Ilustrasi masyarakat pedalaman juga belum begitu tepat.	Ilustrasi diganti ilustrasi suku pedalaman
15.	Menit 4:55 ilustrasi yang menggunakan koteka, lebih baik di sensor pada bagian tubuh tertentu.	Gambar suku yang menggunakan koteka diganti dengan gambar suku lain

16.	Pada bagian keragaman suku bangsa dan menampilkan foto-foto lebih baik lagi di <i>crop</i> hanya bagian orangnya saja dan peta (lokasi ada di belakang nya akan lebih baik. Jadi peserta didik jadi tahu lokasi Aceh di mana dan lokasi yang lain.	Penambahan peta Indonesia dan peta Provinsi setiap daerah dan gambar suku sudah di <i>crop</i>
17.	Mohon identitas validator di sertakan pada bagian akhir video.	Penambahan identitas validator diakhir video
18.	Lengkapi bagian akhir dengan tahun pembuatan.	Penambahan tahun pembuatan diakhir video
<hr/>		
II.	Audio	
19.	Saat menjelaskan lagu Apuse, berikan audio cuplikan singkat lagu apuse agar lebih menarik.	Penambahan lagu daerah Papua yaitu Apuse
20.	Menit 1:28 Audio "Video Ini..." tidak terdengar jelas.	Pengambilan ulang suara <i>dubber</i> terkait "video ini. . ."
21.	Menit 7:27, sehabis lagu satu nusa satu bangsa akan lebih baik di ulang saja lagu nya, jangan berpindah ke lagu lain karena masih satu bahasan. Apalagi jenis musik nya sangat berbeda mengesankan topik dan bahasan yang berbeda.	Pada <i>scene</i> Keragaman Suku audionya pengulangan lagu Satu Nusa Satu Bangsa
22.	Menit ke 8:42 berikan musik yang semangat dan tambahkan audio narasi.	Penambahan musik yang bersemangat
23.	Soal latihan di berikan narasi audio akan lebih menarik.	Penambahan <i>dubber</i> pada soal latihan
24.	Audio akhir buat yang semangat.	Musik dan <i>dubber</i> akhir dibuat bersemangat
<hr/>		
III.	Bahasa	
25.	Hindari ada istilah/bahasa asing jika masih memungkinkan menggunakan bahasa Indonesia.	Penghapusan kata asing atau bahasa asing pada video
26.	Soal latihan no 3 terlalu panjang, siswa SD akan sulit membaca teks yang panjang.	Soal diberi durasi yang lama.

2. Kajian Akhir Produk

Hasil penilaian ahli tersebut menghasilkan produk akhir yang layak atau dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Tahap validasi oleh ahli materi dan media dilakukan mulai tanggal 25 Juni – 13 Juli 2020. Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media tersebut memperoleh presentase hasil akhir yaitu 85,25% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran Ke-3 kelas IV SD.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian Pengembangan Video Animasi Stop Motion Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, Arista Prasetyo. 2017. *Bikin Video Apapun Tanpa Ribet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
Andriyani, F., et.al. 2020. 'Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan'. *Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, dan Bahasa*. 5(1). e-ISSN :

2720-9571.

https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kelayakan+media+pembelajaran+monopoli+pada+materi+struktur+dan+fungsi+jaringan+pada+tumbuhan&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DANr6rYv-jtkJ (diakses dari laman web pada hari Rabu 17/06/2020, pukul 20:30 WIB)

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Busyaeri, A., et.al. 2016. 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon'. 3(1).
https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+penggunaan+video+pembelajaran+Terhadap+Peningkatan+hasil+belajar+mapel+IPA+di+MIN+Kroya+Cirebon&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DdVDs-DWKyi4J (diakses dari laman web pada hari Senin 13/04/2020, pukul 16:35 WIB)

Fujiyanto, A., et.al. 2016. 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmahluk Hidup'. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841-850.
https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penggunaan+media+audio+visual+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+siswa+pada+materi+hubungan+antar+mahluk+hidup&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DVYMe73rNo-QJ (diakses dari laman web pada hari Minggu 27/10/2019, pukul 00:42 WIB)

Kadir, Abdul & Triwahyuni, Terran Ch. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset (Penerbit Andi).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/UU_20_2003.pdf (diakses dari laman web pada hari kamis 26/03/2020, pukul 16:07 WIB)

Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/RND)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.