

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Kesimpulan

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini mengenai hasil pembuatan *claymotion* sebagai cerita rakyat Batu Menangis dalam film pendidikan untuk anak termasuk kategori baik, berdasarkan deskripsi masalah pada konsep, teknik dan hasil pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran dengan materi cerita rakyat Batu Menangis. Yang dijelaskan pada awal bab 4. Sedangkan : a. Konsep pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran SBK dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar dalam menentukan *storyline*, cerita yang akan diangkat pada pembelajaran yang menggunakan *claymotion*, membuat *storyboard* dengan menggambarkan dari cerita yang diangkat, dan menentukan bahan yang akan digunakan. Sebagian besar masyarakat Indonesia menggunakan media website, iklan, video dan film dokumenter sangat besar manfaatnya untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat untuk memperoleh informasi. Media tersebut mempunyai fungsi dan tujuan sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti video berguna untuk menyampaikan pesan lebih detail karena video dapat menyampaikan dengan mudah menjelaskan hal yang kadang susah untuk dijelaskan dengan kata – kata. Adapun fungsi dan tujuan media bagi penggunanya adalah menghilangkan sifat verbalisme, meningkatkan motivasi dalam hal melihat suatu peristiwa dalam masyarakat ataupun pembelajaran di kelas, terlibat langsung dalam suatu kegiatan sehingga menimbulkan persepsi yang sama bagi masyarakat. Sedangkan tujuan media yaitu pengguna dapat menyampaikan pesan secara umum kepada audience yang cukup banyak, proses kegiatan lebih menarik, meningkatkan kualitas proses kegiatan yang dipaparkan, memperpendek waktu proses kegiatan dan kegiatan dapat menjadi lebih interkatif.

Video yang terdapat pada animasi *claymotion* tersebut terlihat kaku karena frem yang dihasilkan kurang banyak untuk menutup terjadinya kekakuan pada video tersebut dan bahan yang digunakan kaku / tidak fleksibel. Salah satu prinsip animasi adalah *staging* / penempatan dibidang gambar dari gerak keseluruhan gambar dalam

sebuah adegan harus terlihat jelas dan detail untuk mendukung suasana atau “mood” yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene. Dalam hal ini sebuah kartun akan digambarkan menjadi sebuah shot yang mencakup angle, framing, dan scene light. Cerita pada *claymotion* ini mengangkat cerita rakyat Batu Menangis yang terdapat di kota Landak kabupaten Ngabang, Kalimantan Barat.

Penggunaan property pada video yang dibuat dirasa sudah cukup baik untuk menunjang terbentuknya video ini menjadi lebih baik. Setiap adegan pada video tersebut, property sudah sangat menunjang sehingga video lebih terlihat indah. Film Batu Menangis ini dibuat dengan menggunakan teknik *claymotion*, teknik ini memang merupakan teknik yang cukup sulit dalam pembuatannya, tetapi jika dikerjakan dengan tekun pasti akan mendapatkan hasil yang baik. Menggunakan video *claymotion* ini sangat menarik perhatian, karena belum banyak film yang menggunakan video tersebut. Sedangkan inti dari story line / jalan cerita batu menangis adalah seorang ibu dan anak yang hendak menuju ke kerajaan yang dimana sang anak merupakan anak yang angkuh, tinggi hati dan sombong. Ia durhaka kepada ibunya bahkan dia tidak mau mengakui Ibu kandungnya. Karena sifat durhakanya anak itu sampai mendorong ibunya hingga jatuh ke tanah. Ibu nya yang kecewa pun berdoa kepada Allah agar anak tersebut mendapat hukuman, dan Allah pun mengabulkan permohonan ibunya hingga anaknya dijadikan batu.. Selanjutnya dibuat *storyboard* yang berperan menjadi gambaran dasar sebuah produk yang akan dibuat, karena *stortboard* sangatlah penting demi terciptanya jalan cerita dan gambaran cerita yang selaras dengan apa yang diinginkan.

b. Teknik pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran SBK dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar tentang jalan cerita pada video *claymotion* mudah dipahami oleh audience karena sudah ada narrator yang seolah – olah mendekte bagaimana jalannya cerita dari awal sampai dengan akhir cerita dan setiap *scene* / adegan dalam cerita tersebut sudah sesuai dengan cerita Batu Menangis yang telah digambarkan oleh masyarakat di Ngabang Kabupaten Landak. Cara pembuatan video *claymotion* yaitu dengan cara menggerakkan objek sedikit demi sedikit, mengambil gambar dengan perlahan / satu persatu gerakan di foto

menggunakan kamera yang nantinya akan menghasilkan banyak foto dan foto tersebut akan disatukan sehingga nantinya foto tersebut seolah akan membentuk suatu gerakan pada benda tersebut Property yang digunakan sudah termasuk kategori baik sehingga bahan penunjang dari segi teknis untuk pembuatan video terlihat lebih hidup.

Adapun kekurangan dan kelebihan tokoh pada video cerita rakyat Batu Menangis, yaitu kekurangannya tokoh pada video tersebut terlihat agak kaku sehingga pergerakannya terlihat patah – patah serta pergerakan mulut yang kurang sinkron dengan apa yang diucapkan, sedangkan kelebihanannya adalah tokoh tersebut terlihat menarik karena terlihat berbeda dengan animasi pada umumnya. Dari segi ekspresi yang ditunjukkan oleh karakter pada video tersebut terlihat menarik karena mampu menggambarkan bagaimana sikap si tokoh tersebut dan didukung oleh dubbing hingga memperjelas bagaimana setiap adegan berlangsung.

c. Hasil pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar mengenai bahan yang digunakan dalam pembuatan video *claymotion* ini ialah *clay*, karena *clay* adalah salah satu bahan yang biasa dipergunakan dalam pembuatan film animasi dan pergerakan pada video *claymotion* terlihat kaku karena menggunakan foto sebagai media dengan jumlah foto yang digunakan tidak cukup banyak untuk menutupi kekakuan pada video tersebut sehingga video tersebut terlihat seperti kaku dan bahan yang digunakan tidak fleksibel. Adapun musik dan dubbing pada video *claymotion* ini terdengar mendayu dayu dan baik karena dapat menceritakan gambaran umum tentang cerita Batu Menangis secara keseluruhan dan dapat dengan mudah dapat difahami. Hasilnya sangat menarik karena media seperti itu jarang ditemukan karena Ini dapat menjadi inovasi baru dalam dunia kependidikan dan animasi dan media ini sangat cocok diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah karena media pembelajaran seperti ini terlihat inovatif dan menarik. Pergerakan pada video *claymotion* terlihat kaku karena menggunakan foto sebagai media dengan jumlah foto yang digunakan tidak cukup banyak untuk menutupi kekakuan pada video tersebut sehingga video tersebut terlihat seperti kaku dan bahan yang digunakan tidak fleksibel.

d. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SBK menggunakan media *folklore claymotion* dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar adalah 78,21 termasuk kategori baik. Berarti hasil rata – rata kelas sudah mencapai KKM yaitu 7,0. Dengan penjabarannya, berdasarkan table 8, sebagai berikut :

Peserta didik yang mendapat nilai 56 sebanyak 1 orang, 60 sebanyak 1 orang, 63 sebanyak 1 orang, 65 sebanyak 1 orang, 68 sebanyak 2 orang, 70 sebanyak 3 orang, 75 sebanyak 3 orang, 77 sebanyak 1 orang, 78 sebanyak 1 orang, 80 sebanyak 6 orang, 83 sebanyak 1 orang, 85 sebanyak 6 orang, 88 sebanyak 1 orang, 90 sebanyak 5 orang.

## 5.2. Rekomendasi

- a. Agar pembuatan media *claymotion* terlihat lebih hidup, diperlukan property yang menunjang. Tidak hanya sebatas itu, editing yang dilakukan juga memerlukan ketelitian sehingga memperoleh hasil yang memuaskan.
- b. Dalam menyiapkan media pembelajaran guru diharapkan berusaha membuat video sendiri sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan.
- c. Guru hendaknya berusaha maksimal supaya terampil merancang rencana pelaksanaan pembelajaran RPP.
- d. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan tidak mendominasi kegiatan pembelajaran, misalnya menggunakan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran harus berfokus kepada peserta didik. Peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran, guru sebagai motivator dan fasilitator. Diharapkan guru menggunakan media, salah satunya media *claymotion* yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran, karena berdampaknya pada meningkatnya minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- e. Supaya peserta didik memperoleh nilai hasil belajar yang maksimal, hendaknya guru menggunakan media pembelajaran salah satunya media *claymotion* yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik supaya kelas menjadi dinamis dan menyenangkan yang berdampak positif terhadap hasil belajar