**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR** iii

**ABSTRAK** v

**ABSTRACT**

**DAFTAR ISI** vi

**DAFTAR TABEL** viii

**DAFTAR GAMBAR** ix

**DAFTAR LAMPIRAN** x

**BAB I PENDAHULUAN** 1

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Identifikasi Masalah 3
3. Batasan Masalah 3
4. Rumusan Masalah 3
5. Tujuan Penelitian 4
6. Spesifikasi Produk 4
7. Manfaat Penelitian 4
8. Anggapan Dasar 5

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** 6

1. Kajian Teori 6
2. Pembelajaran Tematik 6
3. Media Video 8
4. Jenis jenis media 8
5. Manfaat video 11
6. Video pembelajaran 13
7. Media video 14
8. Aplikasi Kinemaster 15
9. Indahnya Keragaman Negeriku 16
10. Kajian Penelitian Relevan 16
11. Kerangka Berfikir 19

**BAB III METODE PENELITIAN** 20

1. Desain Penelitian 20
2. Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 20

3.2.1. Subjek Penelitian 20

3.2.2 Objek Penelitian 20

3.2.3 Waktu Penelitian 20

1. Prosedur Penelitian Pengembangan 21
2. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 24
3. Teknik Analisis Data 31

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** 33

1. Hasil Penelitian 33
2. Potensi Masalah 33
3. Pengumpulan Data 33
4. Desain Produk 34
5. Validasi Desain 34
6. Revisi Desain 36
7. Pembahasan 39

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** 41

1. Kesimpulan 41
2. Saran 41

**DAFTAR PUSTAKA** 42

**LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

1. Penelitian relevan beserta perbedaan dan persamaan yang dibuat

Peneliti 18

1. Instrumen memuat kisi-kisi terukur 26
2. Kisi-kisi angket lembar penilaian ahli media 28
3. Kisi-kisi penilaian angket lembar penilaian ahli materi 29
4. Kisi-kisi angket lembar penilaian tenaga pendidik menggunakan

video berbasis aplikasi kinemaster tema indahnya keragaman negeriku 31

1. Kriteria penilaian 32
2. Hasil validasi media 35
3. Hasil validasi materi 36
4. Validasi respon guru 36
5. Masukan dari para ahli 36
6. Tampilan video sebelum revisi dan sesudah revisi 37

**DAFTAR GAMBAR**

1. Kerangka Berfikir 18
2. Langkah-langkah Penelitian R & D Menurut Sugiyono 21
3. Prosedur pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster 22
4. Tampilan awal video 38
5. Tampilan kompetensi dasar 38
6. Tampilan ayo membaca 38
7. Tampilan ayo bercerita 39
8. Tampilan ayo mengamati 39
9. Tampilan ayo berdiskusi 39
10. Tampilan tugas 39

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Angket validasai penilaian media untuk ahli media terhadap

media video 35

Lampiran 2 Angket validasi penilaian media untuk ahli materi terhadap

video 38

Lampiran 3 Angket respon guru terhadap media vidio pada aplikasi

Kinemaster 42