

PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN AGAMA HINDU UNTUK SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP DI SDN 1 BAKTISERAGA

Ni Putu Indah Kumara Dewi¹, I Made Tegeh², Desak Putu Parmiti³

^{1, 2, 3}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: indahkumara17@yahoo.com¹, imadetegehderana@yahoo.com²,
dskpt_parmiti@yahoo.co.id³

abstrak

Media presentasi pembelajaran untuk mata pelajaran Agama Hindu merupakan media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun media presentasi pembelajaran Agama Hindu, dan kualitas pengembangan media menurut *review* ahli, dan uji coba yang dilakukan oleh siswa. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelima tahapan model pengembangan ini, dijadikan acuan dalam memproduksi, dan memvalidasi media presentasi pembelajaran yang dikembangkan. Validasi media presentasi pembelajaran dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa, melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta uji coba lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner, dan metode pengumpulan datanya adalah metode angket/kuesioner. Untuk menganalisis data digunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah deskripsi rancang bangun media presentasi pembelajaran, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; serta hasil validasi media yang dilakukan oleh para ahli, dan siswa. Hasil validasi media yang dilakukan oleh: 1) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 93,3%; 2) ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 90%; 3) ahli media pembelajaran berada pada kategori baik, dengan persentase 76,67%; serta 4) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan berada pada kategori sangat baik, dengan rincian persentase sebagai berikut. Uji coba perorangan 91,33%, uji coba kelompok kecil 91,97%, dan uji coba lapangan 92,14%.

Kata kunci: pengembangan, media presentasi pembelajaran, agama Hindu

abstract

Media presentation of learning for subjects Hinduism is a medium that does not exist and needs to be developed. The purpose of this study is to describe the design of learning media presentation Hinduism, and the quality of media development according to expert reviews, and the experiments performed by students. The model used in this research is the development of the model ADDIE. ADDIE model consists of five stages, namely the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The fifth stage of this development model, used as a reference in the manufacture, and validate the instructional media presentation developed. Validation of learning media presentation performed by a qualified expert subject matter content, instructional design experts, instructional media

specialists, and students, through individual testing, small group testing, and field trials. The instrument used in this study is a questionnaire, and the data collection method is a method of inquiry / questionnaire. To analyze the data used descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of this development is the description of the media presentation of instructional design, starting from the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation, as well as the results of the validation media conducted by experts, and students. Results of the validation performed by the media: 1) expert subject matter content in the category very well, with a percentage of 93.3%, 2) instructional design experts are in very good category, with a percentage of 90%, 3) learning media experts in the category well, with a percentage of 76.67%, and 4) individual testing, small group testing, and field trials are in the very good category, with the following percentage breakdown. 91.33% individual testing, small group testing 91.97%, and 92.14% field trials.

Keywords: development, instructional media presentations, Hinduism

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pendidikan. Dalam Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran merupakan “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pengertian pembelajaran menurut UU No. 20 Tahun 2003 ini mengisyaratkan pada suatu interaksi multi arah antara siswa dengan guru, sumber belajar atau media belajar. Interaksi multi arah dalam pembelajaran niscaya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan berkualitas. Untuk menciptakan interaksi multi arah dalam pembelajaran tidaklah mudah, khususnya pada sekolah-sekolah yang letaknya jauh dari ibu kota, contohnya pada SDN 1 Baktiseraga. Proses pembelajaran di SDN 1 Baktiseraga cenderung satu arah, khususnya pada mata pelajaran Agama Hindu untuk kelas IV SD. Hal ini dikarenakan minimnya fasilitas, dan media pembelajaran berbasis komputer, yang mampu mengkonkretkan pesan pembelajaran, menyajikan pembelajaran inovatif, serta menimbulkan interaksi multi arah, antara siswa dengan siswa, guru, dan sumber belajar.

Interaksi pembelajaran satu arah yang terjadi pada mata pelajaran Agama Hindu, kelas IV di SDN 1 Baktiseraga menimbulkan suasana belajar yang monoton, pasif, dan membosankan, sehingga pesan pembelajaran tidak dapat disampaikan secara maksimal. Terlebih fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah sangatlah terbatas, jadi guru hanya memanfaatkan buku-buku pelajaran, dan media gambar

untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah mengubah strategi dan metode pembelajaran, dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer. Penyajian materi dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer dapat divisualisasikan dengan gambar, animasi, *audio* (narasi), dan *video*, sehingga materi pelajaran dapat disajikan secara konkret dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer jarang dilakukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran Agama Hindu pada kelas IV di SDN 1 Baktiseraga. Hal ini dikarenakan sulitnya mendapatkan media pembelajaran Agama Hindu di pasaran, minimnya kemampuan guru untuk memproduksi media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran, dan kurangnya biaya yang dimiliki sekolah untuk membuat media pembelajaran Agama Hindu yang sesuai dengan karakteristik siswanya.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, maka dilakukanlah penelitian pengembangan. Menurut Soenarto (dalam Tegeh dan Kirna, 2010) penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk merancang dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Secara sederhana penelitian pengembangan menurut Soenarto ini mengandung arti suatu tahapan yang dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan produk-produk pembelajaran yang teruji kebenaran dan keakuratannya.

Produk pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu” (Tegeh, 2009:16).

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu untuk kelas IV SD semester genap. Tujuan pembelajaran tersebut mengacu pada pencapaian skop materi tentang Hari Suci, Panca Yama Brata, dan Panca Nyama Brata.

Untuk mengetahui jenis media yang dibutuhkan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran Agama Hindu tersebut, maka harus diketahui terlebih dahulu tentang skop mata pelajaran Agama Hindu. Pada dasarnya mata pelajaran Agama Hindu merupakan usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, membentuk ahlak mulia, serta meningkatkan potensi spiritual sesuai dengan ajaran Agama Hindu (Iswara, 2012:156).

Berdasarkan pengertian mata pelajaran Agama Hindu di atas, maka dapat dianalisis bahwa mata pelajaran Agama Hindu memiliki cakupan yang luas, dan abstrak, sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan bantuan seorang guru, sebagai tutor yang mampu mengintegrasikan materi pelajaran dalam hubungannya dengan kehidupan sosial beragama di masyarakat.

Untuk menjembatani permasalahan pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Agama Hindu kelas IV di SDN 1 Baktiseraga, maka diputuskanlah untuk mengembangkan media presentasi pembelajaran. Media presentasi pembelajaran merupakan suatu alat yang mampu menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik dengan bantuan gambar atau suara, untuk mengkonkretkan materi pelajaran, dan menciptakan pembelajaran

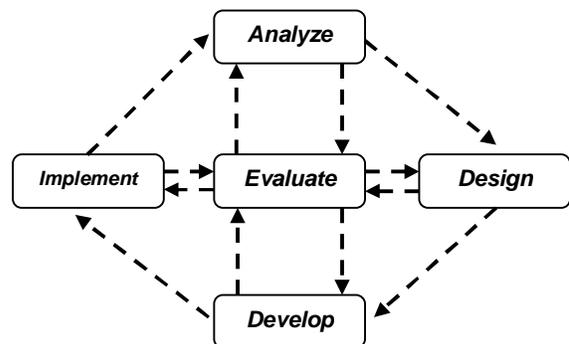
yang berfokus pada siswa. Pemilihan media presentasi pembelajaran ini, disesuaikan dengan kebutuhan, dan karakteristik mata pelajaran Agama Hindu.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini mengambil judul Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Mata Pelajaran Agama Hindu untuk Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SDN 1 Baktiseraga.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan rancang bangun media presentasi pembelajaran Agama Hindu kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SDN 1 Baktiseraga, dan mengetahui kualitas hasil pengembangan media menurut uji ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media presentasi pembelajaran mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini disajikan gambar desain pengembangan ADDIE menurut Anglada (dalam Tegeh, dan Kirna, 2010:81).



Gambar 1. Model Desain Pengembangan ADDIE

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui jenis media yang akan dikembangkan, serta menentukan *software* yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Berdasarkan analisis kebutuhan,

dan permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan, maka diputuskanlah untuk mengembangkan media presentasi pembelajaran Agama Hindu untuk kelas IV semester genap, di SDN 1 Baktiseraga. Pengembangan media presentasi pembelajaran ini membutuhkan beberapa dukungan *software*, diantaranya *Macromedia Authorware 7.0*, *Adobe Photoshop Cs3*, *Ulead Video Studio 11*, *Adobe Audition v1.3*, *Flash Intro Banner Maker*, *Total Video Converter*, dan *Microsoft Office Word 2007*.

Tahap desain merupakan tahapan kedua dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap desain dilakukan tiga jenis kegiatan, yaitu membuat *flowchart*, *storyboard*, dan tampilan desain media. *Flowchart* merupakan alur media, sedangkan *storyboard* merupakan papan cerita yang menggambarkan tata letak komponen media. Apabila *flowchart*, dan *storyboard* telah dirancang dengan baik, niscaya akan memudahkan dalam membuat tampilan desain media.

Tahap pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap pengembangan dilakukan pengumpulan konten media, pembuatan konten media, penggabungan desain dan konten media, serta *finishing* media. Pada tahap pengumpulan konten media, pengembang mengumpulkan materi pelajaran yang akan dimediasi. Pada tahap pembuatan konten media, pengembang membuat komponen temporal media. Pada tahap penggabungan desain dan konten media, pengembang menggabungkan desain media yang telah dirancang, dengan seluruh komponen media. Pada tahap *finishing* media, pengembang mereview ulang secara keseluruhan media yang dikembangkan.

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap implementasi dilakukan validasi media presentasi pembelajaran yang dikembangkan, oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa, melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tahap evaluasi merupakan tahapan kelima dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi dilakukan

evaluasi formatif terhadap media presentasi pembelajaran yang dikembangkan, berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli, dan siswa.

Produk akhir berupa media presentasi pembelajaran ini harus diuji tingkat validitasnya, untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta siswa, melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil validasi media presentasi pembelajaran berupa data kualitatif, dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan masukan, komentar, dan saran, sedangkan data kuantitatif merupakan skor penilaian dari para ahli, dan siswa, melalui kuisioner terbuka. Untuk menganalisis data hasil validasi, dibutuhkanlah teknik analisis data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2012:87) “analisis deskriptif kualitatif adalah suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum”. Berbeda halnya dengan analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif merupakan “suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum” (Agung, 2012:87).

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase data kuantitatif/skor penilaian masing-masing subjek coba menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

\sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \quad (2)$$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subjek
N = banyak subjek

Setelah skor hasil validasi dipersentasekan, maka dibutuhkan skala nilai yang digunakan untuk menetapkan keputusan akhir. Skala nilai yang dijadikan acuan dalam penetapan keputusan akhir adalah PAP skala 5. Berikut tabel Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 menurut Tegeh, dan Kirna (2010:101).

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

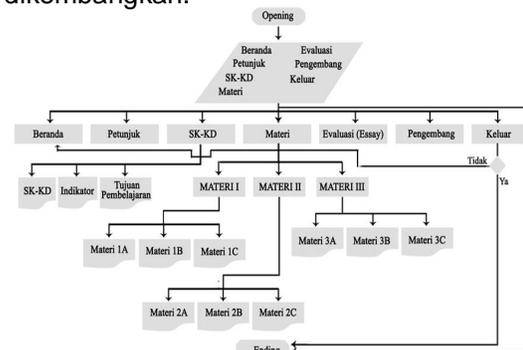
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun media presentasi pembelajaran Agama Hindu dikembangkan dengan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahapan pertama yang dilakukan dalam proses rancang bangun media, adalah melakukan analisis. Analisis dilakukan untuk menentukan jenis media yang dikembangkan, dan *software* yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka dikembangkanlah media presentasi pembelajaran Agama Hindu untuk kelas IV semester genap, di SDN 1 Baktiseraga, dengan materi Hari Suci, Panca Yama Brata, dan Panca Nyama Brata. *Software* utama yang digunakan dalam pengembangan media presentasi pembelajaran ini adalah *Macromedia Authorware 7.0*, sedangkan *software* yang digunakan untuk membuat dan melakukan *editing* komponen temporal media, adalah *Adobe Photoshop Cs3* (untuk memotong atau mengedit gambar, membuat tampilan desain utama media, membuat cover dan label *compact disk* media), *Ulead Video Studio 11* (untuk membuat *video*), *Adobe Audition v1.3* (untuk merekam dan mengedit suara), *Flash Intro Banner Maker* (untuk membuat *intro video* dan *intro pembuka* tampilan media), *Total Video*

Converter (untuk mengubah format *video*), dan *Microsoft Office Word 2007* (untuk melakukan pengetikan teks).

Tahapan kedua yang dilakukan dalam proses rancang bangun media, adalah membuat desain. Ada tiga langkah yang dilakukan pada tahap desain, yaitu membuat *flowchart*, *storyboard*, dan tampilan akhir desain media. Pembuatan *flowchart* ditujukan untuk menspesifikasikan alur kerja media yang dikembangkan, sedangkan pembuatan *storyboard* ditujukan untuk menggambarkan tata letak, dan komponen-komponen penyusun media. Apabila *flowchart*, dan *storyboard* telah dirancang dengan baik, niscaya dapat mempermudah pembuatan tampilan akhir desain media. Berikut ini disajikan tampilan *flowchart*, serta contoh tampilan *storyboard*, dan desain media presentasi pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 2. Flowchart MPP Agama Hindu

SCENE	VISUAL	KETERANGAN
1 (Beranda)		<p>Scene ini menampilkan halaman utama (Beranda) Media Presentasi Pembelajaran Agama Hindu.</p> <p>Background: Gambar pura, dan putra putri Bali memakai pakaian adat ke pura.</p> <p>Animasi: <i>Insert</i> logo Undiksha, <i>insert</i> teks, <i>insert</i> tombol dan perubahan warna pada tombol.</p> <p>Tombol Navigasi: Beranda (<i>link</i> ke scene Beranda), Petunjuk (<i>link</i> ke scene Petunjuk), SK-KD (<i>link</i> ke scene SK-KD), Materi (<i>link</i> ke scene materi), Evaluasi (<i>link</i> ke scene evaluasi), Pengembang (<i>link</i> ke scene pengembangan), Exit (keluar dari tampilan media).</p> <p>Teks: Teks berwarna putih dan biru.</p> <p>AUDIO: Suara tombol.</p>

Gambar 3. Storyboard MPP Agama Hindu



Gambar 4. Contoh Tampilan Desain MPP Agama Hindu

Tahapan ketiga yang dilakukan dalam proses rancang bangun media, adalah pengembangan. Pada tahap pengembangan pengembangan membuat dan mengumpulkan komponen-komponen media yang dibutuhkan, seperti materi pelajaran tentang Hari Suci, Panca Yama Brata, dan Panca Nyama Brata, gambar, narasi, *video*, musik latar, dan nada tombol. Setelah semua komponen terkumpul kemudian pengembang menggabungkan desain media dengan seluruh komponen temporal media, membuat intro media, *cover*, dan label CD, serta mempublish media agar media ini dapat digunakan pada personal komputer lain yang tidak terinstal *software Macromedia Authorware*.

Tahapan keempat yang dilakukan dalam proses rancang bangun media, adalah implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan validasi media presentasi pembelajaran oleh ahli isi mata pelajaran, dengan spesifikasi S1 Pendidikan Agama Hindu; ahli desain pembelajaran, dengan

spesifikasi S2 teknolog pembelajaran; ahli media pembelajaran, dengan spesifikasi S2 teknolog pembelajaran; serta siswa melalui uji coba perorangan, yang terdiri dari tiga orang siswa; uji coba kelompok kecil, yang terdiri dari dua belas orang siswa; dan uji coba lapangan, yang terdiri dari tiga puluh orang siswa.

Tahapan kelima yang dilakukan dalam proses rancang bangun media, adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif terhadap media presentasi pembelajaran yang dikembangkan, berdasarkan masukan para ahli dan siswa. Pelaksanaan evaluasi formatif ini dilakukan secara bertahap sesuai tahapan validasi yang telah dilalui. Evaluasi formatif dilakukan untuk menyempurnakan media presentasi pembelajaran yang dikembangkan, sehingga layak digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil validasi media presentasi pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli, dan siswa, maka diperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif, dan data kuantitatif. Data kualitatif, dan data kuantitatif ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas media presentasi pembelajaran yang dikembangkan.

Kualitas media presentasi pembelajaran Agama Hindu, jika dilihat dari aspek isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 93, 3%. Penilaian media yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan 4 (baik). Perolehan kualitas media dengan kategori sangat baik dikarenakan sesuai penyajian materi, dengan tuntutan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dimiliki sekolah. Penyajian materi dalam media presentasi pembelajaran, bersumber dari buku Semara Ratih (Pendidikan Agama Hindu 4) yang digunakan sebagai sumber belajar utama di sekolah. Untuk memperluas cakupan materi, pengembang menambahkan sumber belajar dari Buku Sekolah Elektronik Pendidikan Agama Hindu Kelas IV, serta beberapa sumber belajar dari internet. Dalam media presentasi pembelajaran ini, tersedia evaluasi pada setiap pokok bahasan. Soal-soal yang terdapat dalam evalua-

si dipaparkan dengan kalimat sederhana, dan mencakup seluruh materi yang dimediasi. Meski kualitas media dari ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik, namun untuk menyempurnakan media yang dikembangkan, maka dilakukanlah perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan. Perbaikan tersebut adalah menambahkan gambar kalender Bali dalam materi hari dan bulan baik.

Kualitas media presentasi pembelajaran Agama Hindu, jika dilihat dari aspek desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 90%. Penilaian media yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan 4 (baik). Perolehan kualitas media dengan kategori sangat baik dikarenakan spesifiknya judul, sasaran pengguna, SK-KD, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan konten materi yang dimediasi. Dalam judul media, telah dispesifikasikan jenis media yang dikembangkan, yaitu media presentasi pembelajaran, dengan sasaran pengguna siswa kelas IV di SDN 1 Baktiseraga. Penyajian SK-KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan media dipaparkan secara spesifik, untuk memudahkan pengguna mengetahui gambaran konten materi, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, cara penggunaan media, serta petunjuk navigasi media. Konten materi dalam media dibuatkan draf khusus pada sebuah *slide*. Hal ini ditujukan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses keseluruhan konten materi yang tersedia. Ada tiga pokok bahasan yang dijadikan konten materi dalam media, yaitu Hari Suci, Panca Yama Brata, dan Panca Nyama Brata. Meski kualitas media dari ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik, namun untuk menyempurnakan media yang dikembangkan, maka dilakukanlah beberapa perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan. Perbaikan tersebut adalah menambahkan kata SD pada judul program yang terdapat pada *cover* CD, menambahkan data *contac person* pada tampilan pengembang media, mengubah tampilan tombol navigasi yang terdapat dalam SK-KD, memperbesar tampilan

bingkai yang terdapat pada halaman *video*, dan menambahkan prosedur/cara penggunaan media pada tampilan petunjuk media.

Kualitas media presentasi pembelajaran Agama Hindu, jika dilihat dari aspek media pembelajaran berada pada kategori baik, dengan persentase 76,67%. Penilaian media yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3 (cukup). Perolehan kualitas media dengan kategori baik dikarenakan penyajian materi pelajaran memiliki konsep yang jelas, dengan ketepatan visualisasi gambar, dan *video* yang digunakan. Pemilihan gambar, dan materi *video* diambil dari contoh-contoh kegiatan yang dekat dengan lingkungan/kehidupan sehari-hari siswa. Secara garis besar, media presentasi pembelajaran yang dikembangkan memiliki keterbacaan tinggi. Hal ini dikarenakan lancarnya proses *running* media, proporsionalnya jenis, dan ukuran teks yang digunakan, kualitas gambar dan *video* yang digunakan beresolusi baik, serta lancarnya navigasi media. Meski kualitas media dari ahli media pembelajaran berada pada kategori baik, namun untuk menyempurnakan media yang dikembangkan, maka dilakukanlah beberapa perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan. Perbaikan tersebut adalah mengganti kata kerja operasional dalam tujuan pembelajaran no. 4 menjadi menyebutkan, dan pada tujuan pembelajaran no. 10 menjadi memberi contoh, serta menambahkan *link video*, pada setiap materi yang berisikan *video*.

Kualitas media presentasi pembelajaran Agama Hindu berada pada kategori sangat baik, jika dilihat dari aspek uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada aspek uji coba perorangan, kualitas produk pengembangan mencapai tingkat persentase 91,33%. Penilaian media presentasi pembelajaran pada aspek uji coba perorangan tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan 4 (baik). Pada aspek uji coba kelompok kecil, kualitas produk pengembangan mencapai tingkat persentase 91,97%. Penilaian media presentasi pembelajaran pada aspek uji coba kelompok kecil tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan 4 (baik). Pada aspek uji coba lapangan, kualitas produk pengembangan

mencapai tingkat persentase 92,14%. Penilaian media presentasi pembelajaran pada aspek uji coba lapangan tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan 4 (baik).

Perolehan kualitas media dari aspek uji coba dengan kategori sangat baik dikarenakan pemaparan materi pelajaran jelas, menarik, dan inovatif, sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar siswa. Dalam media presentasi pembelajaran, disajikan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Pemaparan soal dalam evaluasi disajikan dengan pertanyaan/pernyataan sederhana, namun tidak melupakan luasan cakupan materi, dan tingkat kesulitan soal. Meski kualitas media dari aspek uji coba berada pada kategori sangat baik, namun untuk menyempurnakan media yang dikembangkan, maka dilakukanlah beberapa perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh siswa. Perbaikan tersebut adalah mengubah kualitas gambar dan narasi yang terdapat dalam *video*, serta mengubah kesalahan penulisan awyawaharika, dan purnamaning, menjadi awyawahara, dan purwaning.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini menghasilkan media presentasi pembelajaran Agama Hindu untuk kelas IV semester genap di SDN 1 Baktiseraga. Pengembangan produk dalam penelitian pengembangan ini, menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditentukanlah untuk mengembangkan media presentasi pembelajaran Agama Hindu untuk kelas IV semester genap, di SDN 1 Baktiseraga. Dalam pengembangan produk dibutuhkan beberapa dukungan *software*, seperti *Macromedia Authorware 7.0*, *Adobe Photoshop Cs3*, *Ulead Video Studio 11*, *Adobe Audition V1.3*, *Flash Intro Banner Maker*, *Total Video Converter*, dan *Microsoft Office Word 2007*. Pada tahap desain, dibuatlah *flowchart*, *storyboard*, dan desain tampilan media presentasi pem-

belajaran. Pada tahap pengembangan dilakukan pengumpulan dan pembuatan komponen temporal media, penggabungan desain dan konten media, serta *finishing* media untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Pada tahap implementasi, dilakukanlah validasi media oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif berdasarkan komentar, dan saran yang diberikan para ahli, dan siswa. Hal ini ditujukan untuk menyempurnakan media presentasi pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini dipaparkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan siswa terhadap media presentasi pembelajaran yang dikembangkan. (1) Hasil *review* ahli isi mata pelajaran terhadap media presentasi pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 93,3%. (2) Hasil *review* ahli desain pembelajaran terhadap media presentasi pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 90%. (3) Hasil *review* ahli media pembelajaran terhadap media presentasi pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori baik, dengan persentase 76,67%. (4) Hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh tiga orang siswa terhadap media presentasi pembelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 91,33%. (5) Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh dua belas orang siswa terhadap media presentasi pembelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 91,97%. (6) Hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh tiga puluh orang siswa terhadap media presentasi pembelajaran berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 92,14%.

Setelah pelaksanaan *review* ahli, dan uji coba yang dilakukan oleh siswa, maka media presentasi pembelajaran Agama Hindu ini telah tervalidasi dan layak digunakan untuk memfasilitasi belajar siswa kelas IV di SDN 1 Baktiseraga.

Pada bagian penutup ini, selain disampaikan simpulan, disampaikan juga

saran kepada siswa, guru, kepala sekolah, dan teknolog pembelajaran.

Saran yang pertama adalah saran untuk siswa. Saran untuk siswa yaitu optimalkanlah kegiatan belajar anda di sekolah, dengan bantuan sumber belajar media pembelajaran Agama Hindu, yang berbasis komputer, menarik, inovatif, fleksibel, dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran mampu diserap secara maksimal.

Saran yang kedua adalah saran untuk guru. Guru disarankan untuk lebih intens menggunakan media presentasi pembelajaran (media pembelajaran berbasis komputer) dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Selain menggunakan media yang berbasis komputer, guru juga diharapkan mampu menyajikan sumber belajar lain, sehingga proses pembelajaran dapat dikemas secara menarik, dan bervariasi.

Saran yang ketiga adalah saran untuk kepala sekolah. Saran untuk kepala sekolah yaitu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat belakangan ini, haruslah dicover oleh sekolah, khususnya untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu memanfaatkan media pembelajaran atau media presentasi pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Untuk itu, kepala sekolah selayaknya harus selalu mengupdate media-media pembelajaran yang berbasis komputer, serta perangkat penunjang dalam pemanfaatannya, seperti laptop dan LCD (*Liquid Cristal Display*).

Saran yang keempat adalah saran untuk teknolog pembelajaran. Saran untuk teknolog pembelajaran yaitu evaluasi yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini hanya menguji validitas media. Jadi untuk kedepannya diharapkan media presentasi pembelajaran yang dikembangkan ini dapat diuji keefektifannya, dan pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa, sehingga media ini lebih berdaya guna, dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan penelitian ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua dan adik yang selalu setia memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Kepada Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan arahan, dan petunjuk dalam pelaksanaan penelitian. Kepada Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S, selaku pembantu dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian. Kepada Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, dan ahli media pembelajaran yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, saran, dan telah membantu memvalidasi media presentasi pembelajaran yang dikembangkan. Kepada Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, serta masukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kepada Dra. Desak Putu Parmiti, MS., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, serta masukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kepada I Kadek Suartama, M.Pd. sebagai ahli desain pembelajaran yang telah membantu memvalidasi media presentasi pembelajaran yang dikembangkan. Kepada Kepala SDN 1 Baktiseraga, yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam pelaksanaan uji coba produk pengembangan. Kepada Gusti Ayu Suryati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Agama Hindu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian, dan memvalidasi produk pengembangan. Kepada siswa kelas IV A di SDN 1 Baktiseraga yang telah membantu memvalidasi media presentasi pembelajaran yang dikembangkan. Kepada teman-teman mahasiswa dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Iswara, P. 2012. "Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk Sekolah Dasar (SD)". Tersedia pada <http://file.upi.edu> (diakses tanggal 14 Desember 2012).
- Tegeh, I M. 2009. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I M., dan Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Tersedia pada <http://www.inherentdikti.net/files/sisdiknas.pdf> (diakses tanggal 24 Mei 2012).