



Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V Sekolah Dasar

Ni Kadek Diah Kusuma Yanti^{1*}, I Nyoman Jampel², Desak Putu Parmiti³ 

^{1,2,3}Prodi IPPB, Universitas, Pendidikan Ganesha Kota, Singaraja Negara Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 20, 2022

Revised January 05, 2023

Accepted March 10, 2023

Available online March 25, 2023

Kata Kunci :

Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Agama Hindu

Keywords:

Learning Media, Learning Video, Hinduism



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Kecenderungan guru untuk mengimplementasikan metode konvensional seperti metode ceramah mendorong siswa untuk menjadi lebih cepat bosan dan mengantuk sehingga siswa menjadi malas bertanya dan menjadi pasif di kelas. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media video pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu. Jenis penelitian menggunakan penelitian *research and development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini melibatkan tiga ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, subjek uji coba yang melibatkan 3 orang siswa dan enam orang lainnya dilibatkan pada uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data dengan metode observasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data yang diperoleh dikategorisasikan kedalam jenisnya dan diolah secara deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan proses validasi yang dilakukan, 2 ahli menyatakan produk berada pada kategori sangat baik dengan skor 90% diperoleh dari ahli media dan 95% diperoleh dari ahli isi materi. Sedangkan, dari sisi ahli desain, skor sebesar 85% didapatkan dan berpredikat baik. Untuk pengujian uji coba perorangan dan kelompok kecil, kedua uji coba menghasilkan predikat yang sangat baik, skor untuk masing masing pengujian yaitu 90,66% dan 90,9%. Penelitian menunjukkan media video pembelajaran layak dan valid digunakan pada pembelajaran Agama Hindu. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami media yang diberikan yang sesuai dengan apa yang sudah diharapkan.

ABSTRACT

The teacher's tendency to implement conventional methods such as the lecture method encourages students to become bored and sleepy more quickly so that students become lazy to ask questions and become passive in class. The purpose of this research is to create instructional video media on Hinduism subjects. This type of research uses research and development research with the ADDIE model. The subjects of this study involved three content experts, design experts, and learning media experts. The test subjects involved 3 students and six other people were involved in small group trials. Data collection by observation method, interview method, and documentation. All data obtained were categorized into types and processed using descriptive quantitative and descriptive qualitative analysis. The results showed that the validation process was carried out, 2 experts stated that the product was in the very good category with a score of 90% obtained from media experts and 95% obtained from material content experts. Meanwhile, from the design expert side, a score of 85% is obtained and has a good predicate. For individual trials and small group trials, both trials produced very good predicates, the scores for each test were 90.66% and 90.9%. Research shows that learning video media is feasible and valid to use in learning Hinduism. The implications of this research are expected to help students understand the media provided in accordance with what is expected.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dipenuhi oleh manusia dalam kehidupannya (Triyana et al., 2020; Wartini et al., 2021). Semakin tinggi jenjang pendidikan yang dilalui maka semakin tinggi juga tingkat intelektual yang dimiliki oleh seseorang (Tegeh et al., 2019; Triyana et al., 2020) Tingkat intelektual yang tinggi harus diimbangi pula dengan potensi spiritual yang memadai. Untuk meningkatkan potensi spiritual, maka seseorang harus lebih mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha

*Corresponding author

E-mail addresses: diah.kusuma@gmail.ac.id (Ni Kadek Diah Kusuma Yanti)

Esa yaitu melalui sebuah ajaran agama (Parmajaya, 2020; Yogi Saputro et al., 2021). Guru atau tenaga pendidik sebagai wadah ilmu yang akan diberikan kepada anak didiknya atau kepada siswa-siswanya. Tenaga pendidik dipandang oleh masyarakat sebagai penopang anak-anaknya untuk mendapatkan ilmu untuk masa depan (Pratiwi et al., 2018; Sujana, 2019). Kegiatan belajar sangat mempengaruhi pemahaman siswa dan ketertarikan siswa pada saat belajar, seperti sekarang belajar tidak cukup hanya dengan buku, apalagi dengan model belajar yang monoton, siswa menginginkan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami (Andriyani et al., 2021; Hakami, 2020). Media pembelajaran seperti audio visual sangat penting dalam menunjang pembelajaran pasalnya setiap pembelajaran siswa menginginkan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan semangat dan fokus belajar siswa (Chen, 2012; Jafar et al., 2020).

Namun, kendala utama yang mengganggu proses belajar mengajar daring adalah ketersediaan kuota internet (Amelia et al., 2021; Muhammad Fikri, Muhammad Zaki Ananda, 2021). Fenomena ini didorong oleh keterbatasan ekonomi yang dimiliki oleh para orang tua, apalagi dimasa pandemi saat ini, banyak dari orang tua siswa yang terkena PHK dan menyebabkan penurunan kondisi perekonomian mereka yang mana kebutuhan akan kuota menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi selama masa pembelajaran daring (Chaeruman et al., 2020; Harahap et al., 2021). Selain kendala di atas, kendala berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran yang mana pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif, karena kebanyakan siswa masih menggunakan handphone orang tuanya, dan media yang diberikan juga belum maksimal (Ou et al., 2019; Süt et al., 2021). Keterbatasan media ini dikarenakan sebagian besar sumber pembelajaran berasal dari buku yang tersedia di sekolah, guru hanya memerintahkan siswanya untuk membaca materi tersebut dan memberikan tugas. Terlebih lagi, media pembelajaran video sangat jarang digunakan karena guru-guru belum sepenuhnya menguasai pembuatan media pembelajaran seperti video (Fisnani et al., 2020; Wang et al., 2020). Kendala yang dijabarkan sebelumnya menyebabkan timbulnya beberapa permasalahan terkait media pembelajaran seperti media yang digunakan kurang menarik, efektivitas penggunaan media pembelajaran yang rendah, keterbatasan fasilitas pada proses pembelajaran daring, dan rendahnya pengetahuan tenaga pendidik akan penggunaan media belajar. Kecenderungan guru untuk mengimpleetasikan metode konvensional seperti metode ceramah mendorong siswa untuk menjadi lebih cepat bosan dan mengantuk sehingga siswa menjadi malas bertanya dan menjadi pasif di kelas.

Sangat penting sekali untuk melakukan inovasi dalam bidang media pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan media yang lebih kreatif dan efektif bagi siswa dan siswi pada pembelajaran Agama Hindu. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan serangkaian gerak yang disertai oleh suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asih et al., 2021; Jatmiko et al., 2017). Salah satu keunggulan dari penggunaan media video ini yaitu berada pada cara pengemasannya yang menarik (Nurhayati et al., 2018; Rahmawati et al., 2021). Media dikemas dalam bentuk media presentasi yang masih belum pernah di aplikasikan di kelas. Keuntungan lainnya, dengan penerapan video pembelajaran, pesan yang disampaikan dalam video mudah diingat, dapat melatih imajinasi siswa, dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar (Chen, 2012; Kok et al., 2019). Hal ini tentunya merupakan hal yang baru bagi anak-anak sekolah dasar dan mendorong mereka untuk lebih semangat dan tertarik pada pelajaran yang sedang didiskusikan. Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V (Hapsari et al., 2021; Mashuri et al., 2020; Widiyasanti et al., 2018). Video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning layak digunakan (Kurniawan et al., 2017). Beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai media pembelajaran agama hindu. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media video pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu kelas 5. Adanya media pembelajaran, diharapkan siswa dapat menerima dengan baik dan memahami media yang diberikan yang sesuai dengan apa yang sudah diharapkan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan yang berfokus pada pengembangan sebuah produk baru maupun produk lama agar lebih optimal dan dapat diimplementasikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian kali ini ditujukan kepada siswa dan siswi SDN 5 Banjar Anyar yang berupa media video presentasi pada pelajaran Agama Hindu. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama digunakan. Lima tahapan tersebut antara lain analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi

(*evaluation*) (Tegeh, 2014). Pada dasarnya, model ADDIE adalah sebuah model pengembangan yang berisi langkah langkah yang runtun dan sistematis (Latip, 2022). Dari kelima tahapan tersebut, tahap pertama yaitu tahap analisis merupakan tahapan yang sangat penting mengingat sebelum merancang sebuah produk, peneliti harus tau dan harus menyesuaikan produk yang dibuat dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan guru. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara yang dilakukan melalui *Whatsapp* kepada siswa kelas 5 SD Negeri 5 Banjar Anyar. Hal ini penting dilakukan karena diperlukannya pedoman untuk pemecahan masalah. Setelah mengumpulkan data dan informasi pada tahap analisis, perancangan yang meliputi penyusunan karakter media, perancangan media, dan pembuatan instrumen penilaian media dilakukan. Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan yang meliputi pengembangan wujud desain model ADDIE menjadi produk sesungguhnya dengan memerlukan konten-konten dan materi penunjang yang relevan dengan materi pelajaran agama hindu. Pada tahap implementasi peneliti memfokuskan untuk mengimplementasikan produk modul pembelajaran interaktif yang dibuat. Implementasi dalam hal ini tentunya untuk menerapkan efisiensi dari produk yang telah dibuat.

Tahapan terakhir adalah evaluasi yang dilakukan dengan uji ahli produk untuk menguji validasi akan produk yang telah dirancang dengan cara pemberian kuesioner kepada siswa pasca penggunaan media. Dalam tahap evaluasi, terdapat tiga evaluasi utama yang dilakukan yaitu yang pertama evaluasi ahli atau disebut dengan *expert judgement*, evaluasi perorangan atau *one to one evaluation*, dan yang terakhir yaitu evaluasi kelompok kecil (*Small Group Evaluation*). Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk menentukan dasar penetapan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Pada saat evaluasi oleh ahli, terdapat tiga ahli yang dilibatkan yaitu *review* ahli isi, *review* ahli desain pembelajaran, dan *review* ahli media pembelajaran. Untuk melakukan uji coba, dua test berupa *pre-test* dan *post-test* dilakukan. Subjek uji coba dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap *review* para ahli yang melibatkan satu orang ahli isi bidang studi, satu ahli media pembelajaran, dan satu ahli desain media pembelajaran, tahap uji perorangan dengan melakukan evaluasi formatif dengan subjek uji coba yang melibatkan 3 orang siswa. Ketiga siswa ini memiliki latar belakang prestasi beragam yaitu rendah, sedang, dan tinggi dan dilibatkan dalam uji coba perorangan. Enam orang lainnya dilibatkan pada uji coba kelompok kecil. Keenam orang siswa ini memiliki hasil belajar yang berbeda, dua orang pada prestasi belajar rendah, dua orang lainnya sedang, dan dua lainnya tinggi. Seluruh data yang dihasilkan dari evaluasi formatif ini kemudian dikategorisasikan kedalam data kualitatif dan diolah secara kualitatif deskriptif. Data ini meliputi tanggapan kuesioner dan *review* yang dilakukan oleh ahli, perorangan, dan juga kelompok kecil. Sedangkan, untuk data kuantitatif, data yang diolah yaitu data kualitatif yang didapat dari kuesioner yang kemudian diubah atau dikonversikan menjadi skor tes. Untuk mengumpulkan data data tersebut, instrument penelitian dibutuhkan. Penelitian kali ini menggunakan instrumen pengamatan, wawancara, dan kuesioner. Penggunaan instrumen kuesioner ditujukan pada pengumpulan data yang berkaitan dengan seluruh *review* yang dilakukan oleh para ahli serta uji coba yang dilakukan terhadap 9 orang siswa tersebut. Kisi-kisi yang menjadi acuan pembuatan instrument yang disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kompetensi	a. Kejelasan rumusan kompetensi dasar b. Kejelasan rumusan kompetensi inti	1,2	2
2.	Media	a. Kesesuaian judul dengan video pembelajaran b. Kejelasan sasaran c. Kejelasan pembahasan materi	3,4,5	3
3.	Karakteristik Siswa	a. Kejelasan penyajian materi b. Kejelasan penggunaan kalimat c. Kesesuaian penggunaan bahasa d. Kesesuaian video pembelajaran	6,7,8,9	4
4.	Metode	a. Sistematika sajian pembelajaran b. Pemberian contoh pada video pembelajaran c. Penyajian video pembelajaran	10,11,12	3
Jumlah				12

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	a. Kemenarikan opening media Kesesuaian gambar dengan materi b. Ketepatan audio dengan materi c. Unsur audio jelas Kemenarikan Gambar 1,2,3,4,5,6	6	
2	Teks	a. Kesesuaian jenis huruf yang dipilih Kesesuaian ukuran huruf yang dipilih 7,8,9	3	
3	Program	a. Kecepatan dalam membuka media Kemudahan dalam mengoperasikan media 10,11,12	3	

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	a) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indicator pembelajaran	1,2	2
2	Aspek Isi	b) Kesesuaian kopetensi dasar dengan kopetensi inti a) Keruntutan dan cakupan materi kesesuaian gambar yang di gunakan dalam penyajian materi b) Kejelasan penggunaan Bahasa c) Kesesuaian penggunaan bahasa dalam materi	3,4,5,6	
3	Pembelajaran	a) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas V Kesesuaian struktur materi b) Keterkaitan materi satu dengan materi lain Kemenarikan isi materi c) Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V 7,8,9,10, 11,12	6	
Jumlah				12

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	a) Kejelasan yang ditampilkan teks kejelasan atau resolusi gambar yang di gunakan b) Kemenarikan dalam pemilihan gambar yang digunakan c) Kesesuaian penggunaan dan pemilihan gamabar terhadap materi Kemenarikan Warna d) Ketepatan audio dengan materi e) Kemenarikan media f) Kualitas musik	8	
2	Materi	a) Kemudahan memahami materi kejelasan kalimat 9,10,11	3	
3	Teks	a) Kesesuaian pemilihan jenis huruf ketepatan ukuran teks 12,13,14	3	
4	Manfaat	a) Kemudahan belajar ketertarikan menggunakan bahan ajar 15,16,17	3	
Jumlah				17

Mengolah data yang berupa masukan, kritik, ataupun saran serta hasil uji coba produk pengembangan. Analisa deskriptif kualitatif digunakan. Sedangkan, untuk analisa deskriptif kuantitatif, hasil tanggapan kuesioner diubah menjadi skor atau nilai kemudian dianalisa menggunakan deskriptif kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan produk video presentasi bagi anak-anak kelas V SDN Banjar Anyar pada pelajaran Agama Hindu pada penelitian kali ini menggunakan model ADDIE. Tahap pertama, tahap analisis kebutuhan, wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pentingnya pengimplementasian video pembelajaran. Kemudian, hasil wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa permasalahan yang muncul saat proses belajar mengajar adalah rendahnya SDM yang paham tentang penggunaan media dan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Selain itu permasalahan seperti sulitnya memilih media yang tepat dalam penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran, media yang digunakan menimbulkan sifat pasif pada siswa, rendahnya interaksi antar siswa pada proses pembelajaran daring, dan keterbatasan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran. Analisis kecakapan penggunaan gawai dan laptop pada siswa juga menunjukkan hasil yang positif yang mana sebagian besar siswa dapat mengoperasikan alat elektronik dengan baik. Dalam wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas yang mendukung seperti proyektor, LCD, dan listrik yang memadai. Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya siswa yang berada di sekolah ini menginginkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga tidak membuat mereka cepat bosan. Selain itu, penggunaan media yang bisa merangkul seluruh perbedaan karakteristik dari siswa juga menjadi faktor penting perancangannya. Media yang dikembangkan ini merupakan media yang belum pernah diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar agama Hindu. Lebih lanjut, materi yang dipilih untuk pengembangan media video pembelajaran yakni "Catur Guru". Perancangan materi pada media ini mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada sehingga media yang digunakan tepat sasaran dan lebih efektif.

Tahap kedua yang dilakukan adalah fase desain yang mana pengembang merancang *flowchart* dan *storyboard* sebagai langkah awal pembuatan video pembelajaran. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur jalannya video pembelajaran yang disusun menjadi pembuka, judul materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, profil, dan penutup. Selanjutnya, *storyboard* disesuaikan dengan alur *flowchart* yang sudah dirancang, satu *storyboard* menggambarkan satu frame yang ada pada video pembelajaran. Tahap ketiga, fase pengembangan dan implementasi yang dilakukan dengan melalui beberapa tahap, seperti pengumpulan bahan untuk pembuatan video pembelajaran berupa gambar, audio, *background*, materi, dan *background*. Produk menggunakan model ADDIE merupakan desain intruksional, yang dapat berpusat pada individu, serta pembelajaran yang memiliki fase langsung dan jangka panjang serta pembelajaran yang sistematis. Setelah itu, tahap pembuatan media dilakukan dengan merancang template yang diperoleh melalui arsip pribadi dan internet yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Seluruh proses perancangan template dilakukan dengan menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*, setelah rancangan template rampung selanjutnya *template* yang dihasilkan digabungkan menjadi video dengan menggunakan aplikasi filmora dan disisipkan *dubbing* serta *background* pada video yang telah diedit, kemudian media yang telah dibuat siap dibagikan kepada siswa. Terakhir, produk melalui tahapan evaluasi yaitu produk akan dinilai oleh tiga ahli yang relevan dibidangnya masing-masing. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas produk. Kemudian produk diuji cobakan kepada siswa melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Seluruh hasil yang diperoleh dari uji ahli dan uji coba dipaparkan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Persentase Hasil Uji Coba Produk Media Video Pembelajaran

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1.	Ahli Desain Pembelajaran	85 %	Baik	Tidak Perlu Revisi
2.	Ahli Media Pembelajaran	90 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
3.	Ahli Materi Pembelajaran	95 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
4.	Uji Coba Perorangan	90,66 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,9 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan [Tabel 6](#), skor yang diperoleh dari pengujian ahli dan uji coba terhadap siswa. Dari yang pertama yaitu skor menunjukkan presentase sebesar 85%, skor ini didapatkan dari ahli desain pembelajaran. Hasil ini mengidentifikasi bahwa produk berada pada kualifikasi yang baik dan desain produk layak untuk diimplementasikan. Kedua yaitu skor 90% ditunjukkan oleh ahli media berada pada kualifikasi sangat baik sehingga hal ini mengindikasikan bahwa tidak perlunya dilakukan revisi terhadap produk. Hasil dari ahli materi yang menunjukkan skor 95%, berada pada kualifikasi sangat baik sehingga tidak diperlukannya revisi maupun perubahan materi yang disajikan dalam produk. Selanjutnya pada uji coba produk perorangan yang dilakukan terhadap siswa menunjukkan skor 90,66% berada pada

kualifikasi sangat baik. Skor ini mengindikasikan tidak perlunya revisi pada produk. Begitu pula pada uji coba kelompok kecil, skor 90,9% didapatkan dan berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk tidak perlu direvisi. Secara keseluruhan, produk yang dirancang pada penelitian kali ini sudah memenuhi kriteria dan bisa untuk diimplementasikan ke dalam kelas. Namun, terdapat beberapa masukan dan saran yang dikonstruisikan oleh ahli guna meningkatkan kualitas video pembelajaran yang dikembangkan. Seluruh saran dan masukan dipaparkan pada **Tabel 6**. Beberapa produk hasil pengembangan disajikan pada **Gambar 1**.

Tabel 6. Saran Dan Masukan Para Ahli

No.	Subjek Uji Coba	Komentar
1.	Ahli Desain Pembelajaran	Perbaiki kata yang salah, cantumkan tujuan pembelajaran, dan penambahan gambar ilustrasi pada penjelasan materi
2.	Ahli Media Pembelajaran	Animasikan teks materi, menghilangkan gambar pada bagian materi guru wisesa, ringkas materi dan dukung dengan gambar, penambahan gambar pada penyajian materi, dan credit tittle di bagian akhir.
3.	Ahli Materi Pembelajaran	Selipkan gambar yang mendukung pada bagian materi



Gambar 1. Produk Media Video Pembelajaran

Pembahasan

Berdasarkan analisis yang dilakukan di SD Negeri 5 Banjar Anyar sehingga mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran siswa kelas V. Media video pembelajaran agama Hindu layak untuk digunakan. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Pertama, pemilihan media video pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa terkhusus pada mata

pelajaran agama hindu. Selain itu ditetapkannya Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran sebagai acuan dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan mengambil mata pelajaran “Catur Guru”. Rumusan kompetensi yang jelas, kompetensi inti yang dirumuskan secara jelas, video pembelajaran dengan judul yang sesuai, tepat sasaran, materi yang disajikan dengan jelas, kalimat yang digunakan jelas, bahasa yang digunakan sudah jelas, menggunakan video yang relevan dan jelas, pembelajaran yang disusun secara sistematis, penyajian contoh yang tepat. Video pembelajaran yang disajikan dengan baik dan jelas memudahkan siswa dalam memahami materi (Arina et al., 2021; Yoga et al., 2021). Sehingga, dengan media video pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kedua, media video yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil ini ditinjau dari beberapa aspek yaitu Opening media yang menarik, Kesesuaian gambar dengan materi, Ketepatan audio dengan materi, Unsur audio jelas, Kemenarikan gambar, Kesesuaian background, Huruf yang digunakan sesuai. Huruf yang dipilih memiliki ukuran yang sesuai, Kesesuaian porsi teks pada screen, Kecepatan dalam membuka media, Kemudahan dalam mengoperasikan media. Media yang disajikan dengan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Produk media video pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu melakukan tahap revisi karena tidak ada masukan dan secara umum komentar yang diberikan oleh subjek terkait media video pembelajaran sudah sangat baik, dan menarik bagi siswa saat kegiatan pembelajaran dilakukan (Asih et al., 2021; Fitriani et al., 2022; Krisna Bayu et al., 2021). Berdasarkan hasil penilaian serta hasil review dari seluruh ahli yang dilibatkan beserta uji coba yang dilakukan mengenai pengembangan media video pembelajaran dengan mengambil mata pelajaran “Catur Guru” dinyatakan sudah tervalidasi dengan kategori sangat baik oleh para ahli dan siswa-siswi kelas V di SD Negeri 5 Banjar Anyar dan produk media video pembelajaran layak digunakan untuk siswa belajar, berdasarkan karakteristik siswa. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V (Hapsari et al., 2021; Mashuri et al., 2020; Widiyasanti et al., 2018). Video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning layak digunakan (Kurniawan et al., 2017). Video pembelajaran berbasis wondershare filmora pada pembelajaran IPA siswa kelas V (Bayu et al., 2021; Fitriani et al., 2022). Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami media yang diberikan yang sesuai dengan apa yang sudah diharapkan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penilaian serta hasil review dari seluruh ahli yang dilibatkan beserta uji coba yang dilakukan mengenai pengembangan media video pembelajaran dengan mengambil mata pelajaran “Catur Guru” dinyatakan sudah tervalidasi dengan kategori sangat baik oleh para ahli dan siswa-siswi kelas V di SD Negeri 5 Banjar Anyar dan produk media video pembelajaran layak digunakan untuk siswa belajar, berdasarkan karakteristik siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 216–232. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16168>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Arina, N. K. S. A., & Parmiti, D. P. (2021). Validitas Video Pembelajaran Topik Jarak dan Kecepatan pada Pembelajaran Matematika SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 229–237. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.36181>.
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.36665>.
- Bayu, I. M. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248–257. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.34990>.
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2020). Development of an Instructional System Design Model as a Guideline for Lecturers in Creating a Course Using Blended Learning Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(14), 164–181. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.14411>.

- Chen, Y.-T. (2012). The Effect of Thematic Video-Based Instruction on Learning and Motivation in e-Learning. *International Journal of Physical Sciences*, 7(6), 957–965. <https://doi.org/10.5897/IJPS11.1788>.
- Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 9(1), 40–47. <https://doi.org/10.15294/IJCET.V9I1.35592>.
- Fitriani, N. L. P., Yudianta, K., & Margunayasa, I. G. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.43386>.
- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment. *Journal of Education and Learning*, 9(1), 119–126. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n1p119>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Harahap, S. A., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>.
- Jafar, A. F., Rusli, R., Dinar, M., Irwan, I., & Hastuty, H. (2020). The Effectiveness of Video-Assisted Flipped Classroom Learning Model Implementation in Integral Calculus. *Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education*, 2(1), 97–103. <https://doi.org/10.35877/454ri.asci2144>.
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningsih, S. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–156.
- Kok, M., Komen, A., Capalleveen, L., & Kamp, J. Van der. (2019). The Effects of Self-controlled Video Feedback on Motor Learning and Self-efficacy in a Physical Education Setting: an exploratory study on the shot-put. *Physical Education Adn Sport Pedagogy*, 25(1), 49–66. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1688773>.
- Krisna Bayu, I. M., & Citra Wibawa, I. M. (2021). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.34990>.
- Kurniawan, Agung, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179–188. <https://doi.org/10.23887/jeu.v5i2.20374>.
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie dalam Pengembangan. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Mashuri, D., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(05), 893–903.
- Muhammad Fikri, Muhammad Zaki Ananda, N. F. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 : Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 145–148. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>.
- Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, 3(1), 66–72. <https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1.15388>.
- Ou, C., Joyner, D. A., & Goel, A. K. (2019). Designing and developing video lessons for online learning: A seven-principle model. *Online Learning Journal*, 23(2), 82–104. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1449>.
- Parmajaya, I. P. G. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Para Siswa Hindu. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama & Budaya*, 11–17.
- Pratiwi, K. S., & Oktarina, P. S. (2018). Pentingnya Pelestarian Bahasa Bali Pada Pendidikan Formal. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i2.970>.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Süt, H. M., & Öznaçar, B. (2021). Effects of COVID-19 Period on Educational Systems and Institutions. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(1), 537–551. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1285554.pdf>.

- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Triyana, I. G. N., & Ratmini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Penyuluhan Agama Hindu. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 83-90. <https://doi.org/10.55115/purwadita.v4i1.543>.
- Wang, J., Antonenko, P., & Dawson, K. (2020). Does Visual Attention To The Instructor in Online Video Affect Learning and Learner Perceptions? An Eye-Tracking Analysis. *Computers and Education*, 146, 103779. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103779>.
- Wartini, N. L. M. O., Astawa, I. N. T., & Sudarsana, I. K. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sukawati Gianyar. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 31-39. <https://doi.org/10.37329/metta.v1i1.1307>.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Yoga, I. G. G., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2021). Tingkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan IPA Materi Suhu Dan Kalor Dengan Video Pembelajaran. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3).
- Yogi Saputro, & Ni Luh Putu Wiardani Astuti. (2021). Implementasi Ajaran Tri Hita Karana Dalam Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Lingkungan Sekolah Tinggi Hindu Dharma Klaten. *Jawa Dwipa*, 2(2), 164-172. <https://doi.org/10.54714/jd.v2i2.45>.