



Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Nia Satyawati Dewi^{1*}, Desak Putu Parmiti², Adrianus Illia Yuda Sukmana³



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

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 25, 2023

Revised February 28, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Pengembangan, Video Animasi, Agama Hindu.

Keywords:

Development, Animation Video, Hindu Religion.



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

Proses pembelajaran daring memiliki banyak kendala dari berbagai sudut pandang, misalnya mengenai materi. Guru kurang mampu membuat materi inovatif yang menggunakan lingkungan belajar online. Hal ini berdampak pada pembelajaran yang tidak berjalan optimal. Tujuan kajian ini adalah untuk menciptakan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah 1 pakar isi mata pelajaran, 1 pakar desain pembelajaran, 1 pakar media pembelajaran, 3 pelajar percobaan individual dan 10 pelajar percobaan kelompok kecil. Metode pengumpulan data dengan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu media video animasi dikatakan valid dengan hasil penilaian pakar isi mata pelajaran diperoleh kualifikasi sangat baik sebesar 93,3%, validitas uji pakar desain pembelajaran sebesar 88,3% diperoleh kualifikasi baik, pakar media pembelajaran mendapat skor 94,6%, diperoleh kualifikasi sangat baik, uji coba individual mendapat nilai 95,99% diperoleh kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil mendapat nilai 96,32% diperoleh kualifikasi sangat baik. Disimpulkan bahwa media video animasi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dapat digunakan karena dinilai baik dan sangat baik.

ABSTRACT

Online learning has many obstacles from various perspectives, such as the material. Teachers are less able to create innovative materials that use online learning environments. It has an impact on learning that only runs optimally. This study aims to develop animated video media on the subjects of Hindu Religious Education and Ethics. This type of research is development. This study uses the ADDIE development model. The research subjects were subject matter experts, instructional design experts, instructional media experts, 3 individual experimental students and 10 small group experimental students. Data collection method with a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis. The research results are that the animated video media is valid with the results of the assessment of subject content experts with very good qualifications. Instructional design experts with good qualifications and learning media experts with very good qualifications. Individual test subjects with very good categories and small group tests with very good categories. It was concluded that animated video media for Hindu Religious Education and Moral Education subjects could be used because they were considered good and very good.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti (kekuatan dan budi pekerti) anak, akal (akal) dan jasmani dalam rangka kesempurnaan dan keserasian hidup dengan anak. Pendidikan adalah kebutuhan dasar hidup dan tugas sosial setiap individu dan kelas/masyarakat, di mana ada peluang untuk maju yang dapat diukur berdasarkan kriteria tertentu, dievaluasi secara demokratis, kualitas pendidikan (Hariyati et al., 2023; Hasmalena et al., 2023). Pendidikan harus membimbing dan mendorong manusia untuk menemukan kejelasan tentang dirinya dan apa yang ada dalam dirinya. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bernilai guna mencerdaskan kehidupan bangsa (Saputro et al., 2020; Warlim et al., 2021).

*Corresponding author.

E-mail addresses: niasatyawatidewi@gmail.com (Nia Satyawati Dewi)

Tujuannya adalah untuk mengembangkan kesempatan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ardhyantama, 2017; Muthohar, 2021). Pencapaian tujuan pendidikan tidak terlepas dari pendidikan agama. Pendidikan agama adalah pendidikan yang menginformasikan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik untuk mengamalkan pendidikan agama yang diterapkan sekurang-kurangnya sebagai topik/kuliah di semua jalur dan jenis pendidikan (Arimbawa et al., 2019; Suardipa et al., 2020). Pendidikan agama sangat penting, dimana pendidikan agama merupakan dasar kehidupan seseorang dan manusiawi. Setiap anak belajar sejak usia dini untuk mengembangkan dan menggunakan kekuatan mental, moral dan fisik (Hussain, 2020; Kevin, 2019). Semua itu mereka terima melalui pengajaran agama. Agama Hindu sebagai salah satu agama yang diakui di Indonesia sudah seharusnya dipupuk sejak dini oleh umat Hindu (Adhitama, 2020; R et al., 2018; Tegeh et al., 2019). Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan sarana untuk mengembangkan karakter manusia yang bermoral tinggi. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan upaya terencana dan berkesinambungan untuk mengembangkan dalam diri peserta didik kemampuan memperkokoh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan meningkatkan potensi spiritual sesuai ajaran agama Hindu (Gunada, 2020; Sudarmi, 2022). Hindu adalah agama universal yang mengajarkan umat manusia berbagai aspek kehidupan, baik di bumi maupun di akhirat.

Kenyataan dalam dunia pendidikan pasti ada keterbatasan atau masalah, seperti halnya dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, masalah yang sering terjadi dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti juga karena faktor internal dan eksternal. Masalah internal meliputi keengganan siswa untuk mempelajari tentang ketidak mampuan siswa berkonsentrasi studi, komunikasi siswa yang rendah, dan kurangnya semangat atau motivasi siswa untuk belajar. Sedangkan masalah eksternal disebabkan oleh guru yang menawarkan materi dengan metode ceramah, kelangkaan media pendidikan yang digunakan untuk pembelajaran pendidikan agama dan Budi Pekerti, rumitnya mencari bahan ajar pendidikan agama dan budi pekerti di internet, dan keterbatasan pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi. Pengamatan dilakukan di SD No. 2 di Sangeh, terletak di Banjar Tegal Gerana, Desa Sangeh, Kecamatan Abiansemai, Kabupaten Badung. Observasi ini dilakukan melalui metode wawancara langsung dan virtual menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring memiliki banyak kendala dari berbagai sudut pandang, misalnya mengenai materi, dimana guru perlu membuat materi yang menggunakan lingkungan belajar online yang menarik yang dapat dilakukan siswa. Di SD No. 2 Sangeh belum ada media video edukasi yang dikembangkan oleh guru. Keterbatasan media video edukasi berpengaruh terhadap pembelajaran online, sedangkan kendala pembelajaran tatap muka di kelas berasal dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tanpa media video. Sehingga dalam pembelajaran Agama dan Budi Pekerti sangat membutuhkan media video untuk memotivasi dan mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi di sekolah ini sudah baik dengan laptop namun hanya di kelas VI yang dibantu pemerintah. SD No. 2 Sangeh memiliki proyektor dan jaringan wifi di setiap kelas, namun belum dimanfaatkan secara optimal karena tidak adanya pemutaran video dalam pembelajaran.

Pembelajaran daring dan tatap muka memiliki kendala yang hampir sama, siswa kurang menyukai pembelajaran tersebut, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, karena pembelajaran kurang menarik. Dalam proses pengajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, dan tidak menggunakan sumber selain buku pelajaran. Materi pembelajaran yang dijelaskan hanya berasal dari buku teks sehingga siswa tidak tertarik karena hanya berasal dari satu sumber. Minimnya media video edukasi mempengaruhi motivasi belajar siswa karena hanya berpatokan pada metode ceramah dan diskusi dengan sumber materi yang terbatas. Siswa juga mengalami kendala dalam kesempatan belajar, karena beberapa rumah tidak memiliki internet dan handphone yang digunakan untuk belajar masih menggunakan handphone orang tuanya, sehingga partisipasi siswa dalam belajar dan pengumpulan tugas sedikit tertunda. Guru secara daring memberikan tugas kepada siswa hanya dengan mengirimkan gambar soal dan gambar materi buku ajar ke grup WhatsApp yang menyebabkan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran daring. Guru juga kesulitan dalam mencari media video di YouTube atau *internet*. Salah satu materi sub bab yang sulit dipahami siswa adalah materi Kitab Suci Weda karena penjelasannya sangat panjang. Pembelajaran seperti itu menimbulkan kebosanan di kalangan siswa, terlebih salah satu faktor utamanya adalah ketidaktertarikan siswa dalam belajar, sehingga perlu adanya media yang dapat memotivasi dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Diharapkan dengan pengembangan media ini akan membantu siswa untuk berkonsentrasi dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru menjelaskan materi yang dibagikan. Video animasi ini berisi gambar, teks dan audio untuk membantu

siswa memahami materi (Dewi et al., 2021; Hasmalena et al., 2023; Yusa et al., 2022). Media Video Animasi ini telah dikembangkan semenarik mungkin dengan desain yang sesuai (Fisabilillah et al., 2021; Sukarini & Manuaba, 2021). Video ini dapat disaksikan dengan mudah melalui link Youtube yang dibagikan di Whatsapp dan dapat ditayangkan di kelas menggunakan proyektor. Materi video ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis kurikulum (RPP) (Duwika et al., 2019; Mashuri et al., 2020).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan penggunaan video dalam pembelajaran daring sangat membantu proses pembelajaran (Riayah et al., 2021; Syofyan et al., 2022). Media video animasi layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran (Diantari et al., 2021a; Ponza et al., 2018; Sukarini & Manuaba, 2021). Pengembangan terkait media video sudah banyak dilakukan. Namun, media video terkait informasi tentang Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di *internet* sangat sedikit, dan video tentang Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di YouTube tidak ada hubungannya, sehingga guru tidak pernah menggunakan pengajaran media video untuk menjelaskan materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Adanya media video animasi dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran daring.

2. METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pembelajaran umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan. Apabila digunakan dalam penelitian pengembangan, proses ini dianggap berurutan, tetapi juga interaktif (Rohaeni, 2020). Model pengembangan ADDIE terdiri dari empat tahap yakni tahap analisis yaitu menganalisis masalah apa yang terjadi pada proses belajar mengajar. Dengan munculnya beberapa masalah, salah satunya minimnya pengembangan media pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas sekolah. Setelah dianalisis masalah, maka peneliti perlu menganalisis media pembelajaran apa yang cocok diterapkan pada SD No. 2 Sangeh, supaya tidak jauh dari kompetensi dasar pada kurikulum yang diterapkan. Tahap desain yaitu mengembangkan hal yang dibutuhkan oleh sekolah melalui analisis sebelumnya. Langkah-langkah pada tahap ini adalah memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan produk, mencari dan mengumpulkan bahan dan relevansi materi yang dapat mendukung untuk pengembangan media pembelajaran ini, penyusunan materi, pembuatan *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan produk, penyusunan instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan dan dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan. Tahap pengembangan yaitu, video animasi akan dikembangkan sesuai dengan rencana yang dibuat, setelah itu media video animasi yang dibuat akan divalidasi oleh pakar isi mata pelajaran, pakar desain pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Sekiranya media video animasi yang dibuat tidak mencapai kriteria positif, peneliti melakukan perbaikan dan revisi berdasarkan masukan dari ketiga pakar. Sekiranya media video animasi tersebut dikatakan positif selanjutnya peneliti menguji media tersebut di SD No. 2 Sangeh. Fase pelaksanaan dilakukan di kelas V SD No. 2 Sangeh. Selama pelaksanaan uji coba produk berlangsung, peneliti mencatat kekurangan serta kendala dalam penggunaan produk, selain itu peserta didik diberikan angket untuk menilai media video animasi yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi yaitu peneliti menganalisis hasil dari uji coba produk maka peneliti akan menemukan apakah produk ada kendala atau tidak. Produk yang memiliki kendala akan direvisi kembali. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari produk yang sudah diimplementasikan kepada siswa.

Produk penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video animasi, untuk memperoleh produk yang baik dan menarik maka diperlukan tahapan uji coba untuk mengetahui validitas melalui beberapa peringkat yaitu review oleh pakar isi mata pelajaran, pakar desain pembelajaran, pakar media pembelajaran, uji coba individu, dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap review para pakar bertujuan untuk memperoleh pendapat dari sudut pandang para pakar tentang berbagai aspek mengenai pengembangan media video animasi. Adapun data yang diperlukan yaitu ketetapan isi menurut para pakar isi mata pelajaran, memadai atau tidaknya strategi pembelajaran dari pakar desain pembelajaran, dan pakar media pembelajaran. pakar isi mata pelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang bersertifikasi Sarjana (S1). Spesialis desain dan media pembelajaran ini adalah pakar dalam bidang teknologi pengajaran dan media pembelajaran dengan persyaratan minimal S2. Tiga orang siswa kelas V SD No. 2 Sangeh mengikuti tahap percobaan individu ini. Ketiga siswa tersebut berprestasi tinggi, sedang, dan rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Perbedaan prestasi siswa tercermin dari nilai akhir siswa pada daftar guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Uji coba kelompok kecil meliputi 10 orang siswa. Subyek dalam uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa kelas V SD No 2 Sangeh yang terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang dan rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu

dan Budi Pekerti. Perbedaan dalam presntasi siswa ditunjukkan dalam nilai akhir siswa pada daftar guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Dalam penelitian pengembangan ini, metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun kesimpulan penelitian mengacu pada tabel konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 dengan [Tabel 1](#).

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

No.	Subjek Uji Validitas	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2.	75-89	Baik	Sedikit direvisi
3.	65-74	Sangat Baik	Direvisi secukupnya
4.	55-64	Sangat Baik	Banyak hal yang direvisi
5.	0-54	Sangat Baik	Diulangi membuat produk

(Tegeh & Kirna, 2010)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media video animasi yang digunakan di SD No. 2 Sangeh. Subyek penelitian adalah 1 orang pakar isi mata pelajaran, 1 orang pakar desain pembelajaran, 1 orang pakar media pembelajaran, 3 pelajar individu dan 10 pelajar uji coba kelompok kecil. Mengenai pengembangan media video animasi ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pertama, tahap analisis, pada tahap ini adalah menganalisis, melalui wawancara, permasalahan apa saja yang ada dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah secara langsung atau *online*. Untuk mengidentifikasi kebutuhan atau permasalahan guru dan siswa pada tahap ini, maka harus dilakukan analisis karakteristik siswa, analisis kompetensi dan analisis tempat dan lingkungan. Kedua, tahap desain, yaitu tahap mendesain atau merancang produk media video animasi, hal yang dilakukan pemilihan dan spesifikasi perangkat lunak, membuat *storyboard*, menyusun instrumen penilaian. Pembuatan produk menggunakan *website* Powtoon dalam video animasi. Adapun *software* atau aplikasi lain yang membantu dalam pembuatan media video animasi ini yaitu Camtasia 9 dan CorelDRAW X5. Setelah media selesai diproduksi maka dilanjutkan ke tahap validasi media yang dilakukan pada 3 pakar yaitu: pakar isi mata pelajaran, pakar desain pembelajaran dan pakar media pembelajaran.

Tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini dilakukan langkah-langkah untuk menghasilkan media yang akan direalisasikan dalam bentuk media video animasi. Hal pertama dalam langkah ini adalah mengumpulkan materi untuk video animasi. Materi tersebut diperoleh dari buku dan berbagai buku terkait lainnya. Semua sumber belajar yang digunakan dalam pembuatan video animasi, seperti teks, gambar, audio, video dan animasi digabungkan menjadi satu produk media video animasi yang lengkap dengan menggunakan *website* Powtoon dan Camtasia, selain penambahan efek dan iringan musik seperti suara narator. Keempat, tahap implementasi kegiatan yang dilakukan setelah tahap pengembangan dan tahap implementasi produk adalah penerapan media video animasi yang sudah direvisi kepada pelajar kelas V SD No. 2 Sangeh untuk dilakukan uji coba individu dan kelompok kecil. Kelima, fase evaluasi, produk yang dibuat oleh pengembang dilaksanakan dan dinilai oleh pakar isi mata pelajaran, pakar desain pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Siswa juga mengambil bagian dalam penilaian dan evaluasi media video animasi dalam uji coba individual dan uji coba kelompok kecil. Adapun hasil pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas V disajikan pada [Gambar 1](#) dan [Tabel 2](#).



Gambar 1. Tampilan Media Video Animasi Pembelajaran

Tabel 2. Persentase Hasil Uji Pakar dan Uji Coba Media Video Animasi

No.	Subjek Uji Validitas	Hasil (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	Uji Pakar Isi Pembelajaran	93.3%	Sangat Baik	Layak untuk Digunakan
2.	Uji Pakar Desain Pembelajaran	88.3%	Baik	Layak untuk Digunakan
3.	Uji Pakar Media Pembelajaran	94.6%	Sangat Baik	Layak untuk Digunakan
4.	Uji Coba Perorangan	95.99%	Sangat Baik	Layak untuk Digunakan
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	96.32%	Sangat Baik	Layak untuk Digunakan

Berdasarkan hasil validitas pakar isi mata pelajaran diperoleh kualifikasi sangat baik sebesar 93,3%, validitas uji pakar desain pembelajaran sebesar 88,3% diperoleh kualifikasi baik, pakar media pembelajaran mendapat skor 94,6%, diperoleh kualifikasi sangat baik, uji coba individual mendapat nilai 95,99% diperoleh kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil mendapat nilai 96,32% diperoleh kualifikasi sangat baik.

Pembahasan

Model ADDIE digunakan dalam kajian pengembangan media video animasi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pemilihan model ini adalah berdasarkan fakta bahwa model ini dibangun secara sistematis untuk dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber pembelajaran mengikuti keperluan dan ciri pelajar (Tegeh dan Sudatha, 2019). Berdasarkan hasil kajian pakar isi mata pelajaran, media video animasi memperoleh kualifikasi sangat baik. Aspek-aspek yang dinilai dalam isi mata pelajaran adalah materi yang disajikan dalam media video animasi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang sesuai dengan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, kesesuaian gambar yang digunakan dengan bahan, kejelasan bahasa, dan penggunaan bahasa menurut kaidah bahasa Indonesia. Isi media video animasi harus berdasarkan pada kompetensi utama, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran, agar materi yang disajikan sesuai dengan RPP dan buku siswa. Media pendidikan harus dilihat menurut isinya. Selain itu, dalam media video animasi harus berdasarkan pada Kompetensi Dasar (KD). Selain itu, dalam media video animasi juga harus memperhatikan pemilihan gambar yang tepat dan penggunaan bahasa agar siswa mudah memahami materi dengan bantuan media video animasi (Arifin et al., 2018; Ariyanto et al., 2018; Rahmawati et al., 2021). Berhasilnya media harus memperhatikan perkembangan visual, slide harus jelas dan informatif penyampaiannya tidak boleh terganggu oleh hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi (Donna et al., 2021; Fitriyani et al., 2022).

Kedua, dilihat dari aspek desain pembelajaran media video animasi memperoleh kualifikasi baik. Aspek yang dinilai dalam desain penelitian adalah kesesuaian tujuan penggunaan, kesesuaian judul dengan media video animasi, kejelasan teks, gambar, suara dan komponen media video animasi, mudah dipahami dan daya tarik materi dan media. Nama media atau konten video animasi harus sesuai dengan materi yang akan diolah. Judul merupakan gambaran awal sebelum dilakukan pengolahan judul materi menyampaikan pesan tentang materi yang sedang diolah dalam media video animasi. Judul dapat memberikan gambaran isi video sebelum menonton keseluruhan video. Kejelasan teks, gambar, suara dan komponen animasi video animasi berpengaruh terhadap media video animasi, karena komponen tersebut mempengaruhi pemahaman dan daya tarik media video animasi maka semakin jelas dan baik kualitas teks, gambar, suara dan animasinya (Lestari et al., 2022; Stoll et al., 2021). Semakin menarik dan mudah dipahami lingkungan video animasi (Hanif, 2020; Puspita et al., 2021). Ciri-ciri video pendidikan berkualitas tinggi adalah pemenuhan tujuan pembelajaran, konten video akurat dan terkini, konten video sesuai dengan kebutuhan target siswa, gambar video jelas, akurat dan menarik, audio video jelas, akurat dan menarik, konten video sistematis dan bebas dari konten yang tidak pantas (Hua et al., 2020; Laaser et al., 2017). Selain komponen tersebut, gambar/ccontoh yang disajikan dalam media video animasi juga harus sesuai dengan materi yang dibahas, karena gambar/ccontoh yang disajikan dalam media pembelajaran mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Setiap gambar yang ditampilkan harus memiliki makna dengan penggunaan font, warna, garis, spasi, bentuk, skala, keseimbangan dan tekstur.

Berdasarkan hasil evaluasi pakar media pembelajaran, media video animasi memperoleh kualifikasi sangat baik. Dalam perencanaan media video animasi harus dievaluasi isi huruf, warna, spasi, ukuran huruf, huruf yang benar, kejelasan teks media, kesesuaian warna latar belakang, kualitas gambar, kesesuaian susunan gambar untuk media, akurasi musik latar, kualitas suara, kemudahan penggunaan media. Media video animasi yang menarik dipengaruhi oleh penggunaan warna tulisan dan background teks sedemikian rupa sehingga materi yang disajikan dapat dipahami oleh siswa. Kesesuaian penggunaan

warna, ada baiknya menggunakan warna untuk memadukan background dengan teks, jika warna background gelap maka teks terang, begitu juga sebaliknya jika background warnanya terang, teksnya gelap. Pemilihan warna yang tepat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar (Ariani et al., 2021; Semara et al., 2021; Sukarini, Bagus, et al., 2021). Desain dan warna yang digunakan pada media juga dapat mempengaruhi emosi siswa. Salah satu aspek yang juga harus diperhatikan adalah pemilihan font dan warna agar media video animasi yang dihasilkan nyaman untuk ditonton oleh siswa. Pembuatan media video animasi, font yang baik adalah sans serif atau font normal, dan hanya dua jenis font yang harus digunakan saat memilih font. Font sanserif ini dipilih untuk kemudahan membaca dan memahami.

Berdasarkan pembahasan media video animasi dengan topik Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan video animasi layak digunakan pada proses pembelajaran (Diantari et al., 2021b; Efendi et al., 2020; Yuniarni et al., 2019). Media pembelajaran video animasi *en-alter sources* berbasis aplikasi *powtoon* materi sumber energi alternatif sekolah dasar layak dan valid digunakan (Dewi et al., 2021). Media video animasi layak digunakan pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar (Isti et al., 2020; Ponza et al., 2018). Media video animasi yang telah dikembangkan mendapatkan presentase sangat baik. Video animasi menarik digunakan. Secara umum media pembelajaran memiliki keunggulan yaitu memudahkan dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Adanya pengembangan video animasi yang dapat membantu anak dalam proses belajar. Implikasi penelitian ini video animasi dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi saat proses pembelajaran. Keterbatasan penelitian ini yaitu video animasi yang dikembangkan khusus pada topik Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V.

4. SIMPULAN

Pengembangan media video animasi dengan topik Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V dilakukan di SD No. 2 Sangeh sebagai tempat penelitian tahun ajaran 2021/2022 mendapatkan kualifikasi sangat baik. Sehingga media video animasi dengan topik Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V layak dan valid digunakan. Rekomendasi yang melalui media pembelajaran ini siswa dapat belajar secara mandiri melalui video animasi. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan video animasi pembelajaran sehingga meningkatkan semangat anak dalam belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, S. (2020). Konsep Tri Hita Karana Dalam Ajaran Kepercayaan Budi Daya. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 20(2), 29–45. <https://doi.org/10.32795/ds.v20i2.1020>.
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.10819>.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Development of Animated Video-Based Learning Media with ADDIE Model in Blended Learning Activities. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.273>.
- Arimbawa, I. G. A., Atmadja, N. B., & Natajaya, I. N. (2019). Peran Guru Pendidikan Agama Hindu dalam Membangun Nilai Karakter Siswa melalui Implementasi Tri Hita Karana. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v1i1.20306>.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021a). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176–185. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021b). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif

- Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176–185. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22501>.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>.
- Fitriyani, W., & Solihati, N. (2022). The Effect of Powtoon-Based Audiovisual Media on Indonesian Language Learning Outcomes. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 148–154. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v10i1.46996>.
- Gunada, I. W. A. (2020). Ajaran Agama Hindu Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis Tradisional Bali. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 158–165. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18492>.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hariyati, S. B., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>.
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.
- Hua, T., Liang, C., Min, G., Li, K., & Chunxi Xiao. (2020). Generating video animation from single still image in social media based on intelligent computing. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 71, 102812. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2020.102812>.
- Hussain, M. A. (2020). Effectiveness of Demonstration Method to Teach the Abstract Concepts to the Children Between the Age of Six to Ten. an Experimental Research. *International Journal of Education (IJE)*, 8(2), 23–32. <https://doi.org/10.5121/ije.2020.8203>.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494>.
- Kevin, R. (2019). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam mencegah Degradasi Moral terhadap isu sara dan hoax. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/10.29100/jr.v5i1.1032>.
- Laaser, W., & Toloza, E. A. (2017). The changing role of the educational video in higher distance education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(2), 264–276. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>.
- Lestari, K. A., Suranata, K., & Bayu, G. W. (2022). Animated Video-Based Learning Media Assisted with Powtoon on Living Things Characteristics Topic. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 511–517. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.53418>.
- 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.
- Muthohar, A. (2021). Implementation and Development Models of Character Education in School. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 69–82. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3236>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Puspita, I., & Raida, S. A. (2021). Development of video stop motion graphic animation oriented steam (science, technology, engineering, arts, and mathematics) on global warming materials in junior high school. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 4(2), 198. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v4i2.11895>.

- R, D. A., Wulandari, & Juliawan, I. N. (2018). Peningkatan Mutu Pembelajaran Agama Hindu Dalam Mewujudkan Perubahan Mental Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 7 - 19. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.394>.
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654-662. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.41037>.
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- Saputro, J. D., & Murdiono, M. (2020). Implementation of Character Education through a Holistic Approach to Senior High School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(11), 460-470. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i11.2146>.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 26(1), 99-107. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>.
- Stoll, J. A., Ranahan, M., Richbart, M. T., Brennan-Taylor, M. K., Taylor, J. S., Brady, L., & Singh, R. (2021). Development of Video Animations to Encourage Patient-driven Deprescribing: A Team Alice Study. *Patient Education and Counseling*. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2021.03.041>.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama & Budaya*, 4(2), 88-100. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i2.796>.
- Sudarmi, N. L. (2022). Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Berbantuan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 179-188. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575163>.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48-56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 60-68. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2022). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.41361>.
- 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>.
- Warlim, Encep, S. N., & Supriyono. (2021). Character Development Based on National Values for Basic School Teachers. *Educare International Journal for Education Studies International Journal for Education Studies*, 12(2), 165-180. <https://doi.org/10.2121/edu-ijes.v13i2.1414.g1209>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yusa, A. A. G. D., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Video Pembelajaran Geometri Dua Dimensi Berbasis Animasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD*, 10(3), 533-540. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.51372>.