

## Video Pembelajaran Subak Jatiluwih Berbasis Tri Hita Karana Muatan IPS sebagai Media Efektif untuk Siswa Kelas V SD

I Made Angga Dwi Permana<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup>, I Gusti Agung Ayu Wulandari<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [anggadwip2701@gmail.com](mailto:anggadwip2701@gmail.com)

### Abstrak

Pemanfaatan teknologi dan media yang kurang optimal dan bervariasi saat proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan media seperti video pembelajaran guna mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian bertujuan untuk menciptakan media berupa video pembelajaran untuk siswa kelas V SD. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode wawancara, metode kuesioner/angket, dan terakhir yaitu metode tes. Subjek pada penelitian ini yaitu 1 pakar konten, 1 pakar media, 1 pakar desain pembelajaran, dan 12 siswa kelas V SD. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan uji ahli rancang bangun sebesar 90% (sangat baik), uji ahli isi mata pelajaran sebesar 90% (sangat baik), uji ahli desain instruksional sebesar 92% (sangat baik), dan uji ahli media pembelajaran sebesar 95% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 94% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil 94% (sangat baik). Nilai  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  (7.554 lebih dari 1,990), artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran pada kompetensi pengetahuan IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas V SD. Jadi, pengembangan media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana efektif diterapkan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi kelas V SD.

**Kata kunci:** IPS, Subak, Tri Hita Karana, Video Pembelajaran

### Abstract

Less than optimal and varied utilization of technology and media during the learning process. For this reason, media such as learning videos are needed to overcome these problems. The research aims to create media in the form of learning videos for grade V elementary school students. The type of research conducted is development research using the development model, namely the ADDIE model. Data collection uses the observation method, interview method, questionnaire / questionnaire method, and finally the test method. The subjects in this study were 1 content expert, 1 media expert, 1 learning design expert, and 12 fifth grade students. The data analysis technique used inferential statistical analysis. The results showed that the design expert test was 90% (very good), the subject content expert test was 90% (very good), the instructional design expert test was 92% (very good), and the learning media expert test was 95% (very good), the individual trial was 94% (very good), and the small group trial was 94% (very good). The  $t_{count}$  value is more than the  $t_{table}$  (7.554 more than 1.990), meaning that there is a significant increase between before and after using learning video media on the competence of social studies knowledge of economic activity material for grade V elementary school students. So, the development of video media learning Subak Jatiluwih based Tri Hita Karana effectively applied to the content of social studies economic activity material grade V elementary school.

**Keywords:** Social Studies, Subak, Tri Hita Karana, Learning Video

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan, tidak heran jika sampai saat ini pendidikan selalu digalakkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Fitri & Ardipa, 2021; Fitriani et al., 2022). Pendidikan saat ini sudah jauh lebih berkembang dibandingkan yang dahulu, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam belajar. Banyak sekali objek dalam kehidupan yang dapat kita jadikan sebagai sumber belajar termasuk juga lingkungan. Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya (Subiyakto & Mutiani, 2019; Sugiarto et al., 2019). Sumber belajar dapat mendukung seseorang dalam belajar. Pemanfaatan lingkungan alam dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang mempermudah dalam memberikan pemahaman kepada siswa (Febiharsa &

#### History:

Received : June 12, 2022

Revised : June 20, 2022

Accepted : September 10, 2022

Published : September 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



Djuniadi, 2018; Mantaka et al., 2017). Lingkungan alam merupakan komponen yang sangat penting dan memiliki nilai yang berharga dalam proses pembelajaran siswa. Lingkungan alam dapat dijadikan sebagai media belajar yang nyata dan dikaitkan dalam sebuah pembelajaran.

Namun dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat beberapa tenaga pendidik yang belum bisa memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran, padahal teknologi sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran atau sering kita kenal dengan sumber belajar. Permasalahan tersebut juga ditemukan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar di Tabanan, pembelajaran pada kelas V menggunakan kurikulum 2013. Permasalahan yang sedang dihadapi sekolah yaitu guru masih menggunakan media cetak/buku dalam pembelajaran, kurangnya variasi dalam pembelajaran yang menimbulkan pembelajaran kurang menarik, kurangnya pemanfaatan lingkungan alam sekitar dalam pembelajaran, dan penggunaan teknologi belum sepenuhnya optimal. Belum adanya media video pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan muatan materi kegiatan ekonomi. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media belajar sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media belajar merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018; Rusydiyah, 2020). Dalam mempermudah siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, dibutuhkan media belajar kongkret yaitu pemanfaatan lingkungan alam sekitar (Kristianto & Rahayu, 2020). Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Wulandari & Agustika, 2018). Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran (Rashid, 2021). Media pembelajaran adalah suatu alat untuk melakukan pengajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar (Hariati et al., 2020; Hua et al., 2020).

Subak sebagai salah satu lingkungan alam yang dapat dijadikan sumber belajar dalam proses pembelajaran (Mantaka et al., 2017; Windia et al., 2018). Subak merupakan sistem irigasi tradisional pertanian yang hanya ada di Bali. Sawah yang ada di Bali dibangun dan dibentuk dengan susunan terasering. Subak juga merupakan warisan budaya Bali yang memiliki peran pengaturan institusional yang harus dijaga dan dilestarikan bersama (Indriani et al., 2019; Sri Widari, 2021). Dengan alat keirigasian yang sederhana, subak merupakan organisasi petani yang paling canggih di dunia. Hal ini diakui oleh badan PBB untuk Pendidikan, keilmuan dan budaya (UNESCO) bahwa budaya subak dari Bali sebagai bagian dari warisan dunia (Sastra, 2020; Prabawa, 2020). Subak dijadikan organisasi yang mengurus tentang sistem irigasi tradisional yang memiliki daya tarik bagi wisatawan seperti pengaturan susunan sawah yang berbentuk terasering dengan tujuan agar sawah dapat dialiri oleh air seperti halnya di Bali pada subak Jatiluwih. Subak merupakan bentuk organisasi dalam sistem irigasi pertanian di Bali yang dikembangkan sebagai wadah bagi petani untuk membangun solidaritas menuju kesejahteraan bersama (Indriani et al., 2019; Susila, 2019). Subak adalah masyarakat hukum adat yang bercirikan *sosio agraris-religijs* yang merupakan perkumpulan petani dalam mengelola air irigasi di persawahan (P. F. K. Lestari et al., 2021). Subak sebagai sistem irigasi, selain sebagai sistem fisik, juga merupakan sistem sosial. Subak Jatiluwih berada di daerah pegunungan yang memiliki sumber mata air yang melimpah. Selain memiliki sumber mata air yang melimpah, Subak Jatiluwih memiliki suatu nilai estetik dalam pengaturan susunan sawah atau yang disebut dengan terasering (Santosa, 2022; Sri Widari, 2021; Susila, 2019).

Subak Jatiluwih juga dijadikan sebagai destinasi wisata yang berada di kabupaten Tabanan. Dengan keunikan terasering sawah yang dimiliki, subak yang merupakan organisasi petani pada sawah di Desa Jatiluwih dijadikan sebagai daya tarik wisata utama (Sri, 2021).

Sebagai destinasi wisata, subak Jatiluwih memiliki konsep Tri Hita Karana yang terdiri dari hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), hubungan manusia dengan manusia (Pawongan), hubungan manusia dengan lingkungan alam (Palemahan) (Agus et al., 2019; Widnyana et al., 2017). Konsep Tri Hita Karana dijadikan landasan dalam sistem subak di Bali, khususnya di subak Jatiluwih. Tri Hita Karana merupakan sebuah ajaran atau falsafah dalam agama Hindu yang selalu ada di setiap aspek kehidupan masyarakat di Bali. Tri Hita Karana memiliki arti yaitu tiga penyebab kebahagiaan di dunia yang dapat dicapai melalui ketiga unsur dalam Tri Hita Karana yaitu hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan lingkungan alam (Budiasih, 2017; Widiastuti, 2020; Yasa et al., 2022). Subak dengan konsep Tri Hita Karana diterapkan dalam sistem irigasi, dengan harapan agar keseimbangan tetap terjaga baik keseimbangan antara Tuhan, manusia, maupun lingkungan alam. Selain sebagai konsep yang baik diterapkan dalam sistem irigasi, subak dengan konsep Tri Hita Karana juga baik diterapkan dalam dunia pendidikan (Indrayani et al., 2019; Setyawati et al., 2022).

Penggunaan teknologi atau media belajar juga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Widi, 2020). Seperti halnya penggunaan media video pembelajaran subak jatiluwih berbasis Tri Hita Karana dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan. Peran video adalah sebagai penyaji informasi (Diantari & Agung, 2021; Tegeh et al., 2019; Yuanta, 2020). Video pembelajaran merupakan media audio visual yang di dalamnya berisi materi ajar (Fitri & Ardipal, 2021; A. Fitria, 2018; Pitriani et al., 2017). Media audio visual sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator (Atminingsih et al., 2019; K. P. Lestari, 2018; Rositayani, 2019). Adapun kelebihan media video pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Hadi, 2017; Setiyawan, 2021). Dengan mengaitkan materi ajar dengan kegiatan subak jatiluwih yang berbasis Tri Hita Karana dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana dinilai sangat valid jika digunakan pada muatan IPS kelas V SD (Wahyudi & Agung, 2021). Respon siswa terhadap video pembelajaran renang gaya dada (breast stroke) meningkat melalui pengembangan bahan ajar berbasis video untuk materi renang gaya dada (breast stroke) berlandaskan Tri Hita Karana (Suardika, 2018). Video pembelajaran berbasis model pembelajaran *discovery learning* layak digunakan dalam proses pembelajaran pada muatan IPS untuk siswa kelas IV di sekolah dasar (N. K. A. suci Lestari & Sujana, 2021). Belum adanya penelitian terkait video pembelajaran subak Jatiluwih yang berbasis Tri Hita Karana. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan media video pembelajaran subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana muatan IPS sebagai media efektif untuk siswa kelas V SD. Adanya media video diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal subak jatiluwih, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

## 2. METODE

Penelitian merupakan proses pemecahan masalah menggunakan suatu pendekatan dengan metode-metode ilmiah yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran Subak Jatiluwih

berbasis Tri Hita Karana dalam muatan IPS materi Kegiatan Ekonomi di kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang memiliki suatu fungsi dalam penelitian yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis serta mendukung suatu kinerja pelatihan tersebut (Rohaeni, 2020; Tegeh, 2014). Alasan menggunakan model pengembangan ADDIE ini dikarenakan mempunyai keunggulan yaitu sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya sehingga dapat memperoleh produk yang layak digunakan. Adapun prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan melalui lima tahapan-tahapan penting antara lain ada tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan terakhir yaitu tahap evaluasi.

Tahap analisis merupakan tahapan dalam mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa serta mendefinisikan yang akan di kembangkan. Dalam tahap analisis ini memiliki tujuan yaitu menganalisis kebutuhan siswa. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yang biasa disebut *design*. Di dalam tahap ini diperlukan beberapa tahapan yaitu antara lain penentuan perangkat lunak dan perangkat keras. Selanjutnya yaitu menyusun rancang bangun video pembelajaran. Adapun rancang bangun dalam video pembelajaran ini yaitu meliputi *Storyboard* dan *Flowchart*. Selanjutnya dilakukan dengan penyusunan materi yang akan disampaikan pada video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana. Kemudian yang terakhir dari tahapan perancangan yaitu dengan membuat instrumen penilaian media. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap ini media akan dibuat dalam bentuk video pembelajaran Subak Jatiluwih dengan bantuan kamera dan laptop. Selanjutnya merencanakan pengembangan media video pembelajaran Subak Jatiluwih muatan IPS materi kegiatan ekonomi pada kelas V SD. kemudian dengan melaksanakan pengajuan media pembelajaran kepada ahli media, materi serta pembelajaran agar mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat. Tahap keempat yaitu tahap implementasi atau *implementation*. Tahap implementasi adalah tahap produk yang telah kita buat dan dinyatakan layak serta tervalidasi oleh ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran maka produk dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Tahap kelima yang sekaligus menjadi tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi atau *evaluation*. Dalam tahap evaluasi ini dapat dibagi menjadi dua tahapan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dapat dilakukan setelah selesai dilakukannya langkah dalam prosedur. Sedangkan evaluasi sumatif berlangsung di akhir setelah semua langkah selesai dilakukan.

Sebelum produk dibagikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba produk yang meliputi desain uji coba yang didalamnya terdapat beberapa tahap *review* dari para ahli yaitu, *review* ahli rancang bangun, *review* ahli isi, *review* ahli desain intruksional, *review* ahli media pembelajaran. Tahap uji coba produk yang dilaksanakan melalui tahapan uji coba perorangan yang mengambil subjek 3 orang siswa kelas V yang memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dari kelas V Sekolah Dasar yang telah dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan terakhir uji efektivitas yang meliputi rancangan uji efektivitas yaitu dengan melakukan tes di awal pembelajaran (*pre-test*) dan tes diakhir pembelajaran (*post-test*), selanjutnya yaitu subjek uji efektivitas yaitu melibatkan seluruh siswa yang berjumlah 32 siswa kelas V di SD. Secara keseluruhan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode wawancara, metode kuesioner/angket, dan terakhir yaitu metode tes. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun**

No.	Aspek	Indikator
1	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4	Evaluasi formatif dan Sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan c. Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan d. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Tegeh, 2014)

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran**

Aspek	Indikator
Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Materi	a. Ketepatan materi b. Kedalaman materi c. Kelengkapan materi d. Pentingnya materi e. Kemenarikan materi f. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa g. Materi didukung dengan media yang tepat h. Materi mudah dipahami i. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas j. Meteri memperlihatkan keadaan di kehidupan nyata
Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa

(Suartama, 2016)

**Tabel 3. Kisi-Kisi Intrsumen Ahli Desain Instruksional**

Aspek	Indikator
Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi secara runtut
Strategi	a. Kejelasan materi yang diberikan b. Penyampaian materi secara sistematis c. Penyampaian materi menarik d. Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa e. Memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan penyajian



Aspek	Indikator
Evaluasi	f. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran

(Suartama, 2016)

**Tabel 4.** Kisi-kisi Intrsumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Teknis	a. Kemudahan penggunaan media b. Kejelasan suara presenter dalam video pembelajaran c. Media dapat membantu siswa memahami materi d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa e. Durasi waktu video
Tampilan	a. Keterbacaan teks b. Konsistensi dan komposisi video c. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran d. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat e. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi f. Kesesuaian video dengan isi g. Dukungan musik pengiring yang sesuai h. Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat i. Penggunaan narasi yang sesuai j. Tampilan layar serasi dan seimbang

(Suartama, 2016)

**Tabel 5.** Kisi-Kisi Intrsumen Respon Siswa

Aspek	Indikator
Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif
Materi	a. Pemahaman materi b. Manfaat materi dalam kehidupan siswa
Media	a. Kemudahan penggunaan media b. Kejelasan suara presenter dalam video pembelajaran c. Media dapat membantu siswa memahami materi d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa e. Durasi waktu video

(Suartama, 2016)

**Tabel 6.** Kisi-Kisi Intrsumen Butir Tes Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.3.1 Menganalisis jenis-jenis kegiatan ekonomi	C4
	3.3.2 Mengaitkan jenis-jenis kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari	C4
	3.3.3 Menyimpul-kan jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat	C5

Instrumen tes pilihan ganda akan diujikan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas butir tes dengan menggunakan rumus korelasi point biserial dengan hasil tes valid sebanyak 20 butir tes. Reliabilitas tes dengan menggunakan rumus KR-20 yang mendapatkan hasil reliabilitas sebesar 0,843 yang berarti reliabel, tingkat kesukaran tes mendapat 1 butir soal dengan tingkat kesukaran sukar, 9 butir memiliki taraf kesukaran sedang, dan 10 butir soal memiliki taraf kesukaran mudah, terakhir yaitu daya beda tes dengan hasil 1 butir soal berada pada kategori cukup baik, 12 butir soal pada kategori baik, dan 7 butir soal berada pada kategori sangat baik. Setelah soal diuji maka selanjutnya soal dapat diberikan ke siswa. Instrumen berupa angket/kuesioner di *review* oleh beberapa para ahli yang berkompeten di bidangnya dan setelah mendapatkan skor selanjutnya skor dikategorikan ke dalam kategori penilaian skala likert yaitu skor 1 dengan keterangan “sangat tidak setuju”, skor 2 “tidak setuju”, skor 3 “setuju” dan skor 4 “sangat setuju” (Sugiyono, 2017). Untuk dapat mengambil keputusan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 yaitu dengan persentase kisaran 90%-100% berkualifikasi sangat baik dan dinyatakan sangat layak, persentase 79%-89% berkualifikasi baik dinyatakan layak, persentase 65%-78% berkualifikasi cukup baik dinyatakan cukup layak, 40%-64% berkualifikasi tidak baik dinyatakan tidak layak, dan 00%-39% berkualifikasi sangat tidak baik dinyatakan sangat tidak layak.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial yang digunakan untuk mengolah data dengan mengadopsi rumus-rumus inferensial yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Pengujian terhadap hipotesis menghasilkan sebuah kesimpulan (Agung, 2018). Dalam penelitian pengembangan analisis statistik inferensial ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran Subak jatiluwih berbasis Tri Hita Karana. Sebelum uji efektivitas dengan melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Uji prasyarat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t *dependent* yang menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran (Rangkuti, 2017).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Rancang bangun pada pengembangan media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan meliputi: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) yang hasilnya akan dipaparkan secara lebih rinci di bawah. Tahap pertama yaitu analisis, analisis yang dilakukan adalah analisis konten dan kompetensi siswa Metode pengambilan data dalam tahapan ini yaitu dengan menggunakan metode wawancara bersama dengan wali kelas V di sekolah dasar yang mendapatkan hasil siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi yang memerlukan media konkret untuk mempermudah pemahaman siswa. Selanjutnya ada analisis karakteristik siswa yang mendapatkan hasil bahwa siswa lebih banyak tertarik belajar dengan media dan pengetahuan yang nyata atau konkret yang dapat memberikan gambaran jelas. Terakhir yaitu analisis fasilitas yang dimana fasilitas yang tersedia di sekolah sasaran berupa papan tulis, buku tema kemudian ada proyektor yang belum bisa dimanfaatkan dengan maksimal.

Tahap kedua yaitu desain. Pada tahap ini dilakukan perancangan *storyboard* yang berupa tabel yang di dalamnya terdapat desain atau gambaran media yang akan dibuat mulai dari desain cover/sampul media, pembukaan video, isi video dan penutup video dan

selanjutnya *flowchart* media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana ini berbentuk bagan yang di dalamnya terdapat alur dari media video pembelajaran Subak Jatiluwih. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan produksi video dan uji validitas agar media siap digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. pengambilan video akan dilakukan secara langsung ke Subak Jatiluwih kemudian akan di edit melalui aplikasi VN. Tahap-tahapnya yaitu pertama dengan melakukan produksi media video, kemudian melakukan pengembangan terhadap video yang telah diproduksi yang tujuannya untuk penyempurnaan. Tampilan produk video pembelajaran disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Tampilan Produk Video Pembelajaran Subak Jatiluwih Berbasis Tri Hita Karana

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pengembangan terhadap media video pembelajaran Subak Jatiluwih, langkah selanjutnya yaitu uji validitas media video kepada para ahli meliputi: uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain intruksional, dan uji ahli media. Tahap validitas media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penilaian dari semua para ahli seperti ahli rancang bangun, ahli isi mata pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil perhitungan skor perolehan dalam instrumen yang diberikan kepada masing-masing ahli, didapatkan hasil ahli rancang bangun 90% (sangat baik), ahli isi mata pelajaran 90% (sangat baik), ahli desain instruksional 92% (sangat baik), ahli media pembelajaran 95% (sangat baik), uji coba perorangan 94% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 94% (sangat baik). Jadi diperoleh secara keseluruhan berkualifikasi sangat baik yang menandakan media layak untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya kelas V.

Tahap keempat adalah implementasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu setelah video pembelajaran diuji kelayakannya selanjutnya dilakukan uji coba produk yang diuji sebanyak tiga kali meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selanjutnya dilakukan pemberian *pre-test* sebelum diimplementasikannya media video, serta pemberian *post-test* setelah diterapkannya media video pembelajaran. Pada uji prasyarat dilakukan uji normalitas sebaran data. Hasil uji normalitas *pre-test* tersebut diperoleh  $x^2_{hitung} = 7,2051 < x^2_{tabel} = 11,0705$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari uji normalitas *post-test* siswa diperoleh  $x^2_{hitung} = 6,2567 < x^2_{tabel} = 11,0705$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah dilakukan pengujian normalitas, tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Berdasarkan analisis data, didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7.554. Harga  $t_{hitung}$  tersebut kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan diketahui  $dk = 62$  adalah sebesar 1,990. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7.554 > 1,990$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video



pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana pada kompetensi pengetahuan IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas V SD.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi yang merupakan tahapan terakhir dari model ADDIE. Pada tahapan evaluasi ini dilakukan dengan dua evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan mencakup beberapa hal seperti uji ahli rancang bangun, uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan atau efektivitas. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada bagian akhir Ketika seluruh tahapan telah dilakukan. Dari hasil evaluasi akan dilakukan revisi atau perbaikan terhadap produk yang dibuat sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli dan siswa sehingga mendapatkan hasil terhadap produk serta layak digunakan atau diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

## **Pembahasan**

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana muatan IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD. Media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana ini dikembangkan untuk memberikan fasilitas belajar kepada siswa kelas V yang memiliki tujuan untuk memberikan variasi dan menjadikan media ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana muatan IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD ini layak untuk digunakan. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Pertama, media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana muatan IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD ini layak dilihat dari aspek rancangan dan isi materi. Hal tersebut dikarenakan materi disajikan pada video menggunakan teks, animasi-animasi dan gambar disajikan dengan baik. Hal ini menjadikan video pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran yang disajikan dengan menarik akan menumbuhkan minat belajar siswa (Diantari & Agung, 2021; Fiorella & Mayer, 2018; Hakami, 2020). Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Anggraeni et al., 2021; Mayang Ayu Sunami & Aslam, 2021). Selain itu kualitas dan tampilan media video yang dikembangkan sudah sesuai dengan syarat-syarat media yang baik, yaitu efektif, efisien, dan komunikatif (Ayu et al., 2020; Wahyudi & Agung, 2021). Sehingga, media video ini dapat digunakan.

Kedua, efektivitas pengembangan media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana muatan IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD dilakukan dengan metode tes pilihan ganda yang melibatkan seluruh siswa kelas V di SD dengan jumlah 32 siswa. Tes dilakukan sebanyak dua kali. Hasil tes menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan media video pembelajaran Subak Jatiluwih yang dikembangkan semakin meningkat karena media video pembelajaran Subak Jatiluwih memiliki materi yang sesuai dengan karakteristik siswa. selain itu, media ini juga dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga media video pembelajaran Subak Jatiluwih sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SD. Video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter efektif meningkatkan hasil belajar Simulasi Digital (Eryani, 2021; Y. Fitria & Juwita, 2018; Wisada et al., 2019). Video yang disajikan lebih rapi serta penjabaran materinya lebih jelas karena dibantu oleh naskah narasi yang dapat memudahkan siswa untuk mencatat materi yang dirasa perlu (Colasante & Douglas, 2016; Wahyudi & Agung, 2021).

Berdasarkan hasil, terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana pada

kompetensi pengetahuan IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas V SD. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Subak Jatiluwih efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan pendekatan savi berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS (Sarnoko et al., 2016). Media video dapat digunakan dalam meningkatkan pendidikan karakter anak (Y. Fitria & Juwita, 2018; Patria et al., 2021). Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan pada pembelajaran. Walaupun produk pengembangan sudah dikatakan layak digunakan dan mendapatkan kualifikasi sangat bagus secara keseluruhan. Penelitian ini sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini diharapkan nantinya terdapat peneliti lain yang senantiasa mengembangkan penelitian lebih lanjut guna memaksimalkan manfaat media video pembelajaran dalam artian media tidak hanya dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar tetapi juga dapat digunakan oleh semua kalangan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun dari media pembelajaran video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana yang menggunakan model ADDIE terbukti mampu menghasilkan luaran produk yang berkualitas dan tentunya layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya untuk siswa SD kelas V. Media dikatakan layak dilihat dari hasil *review* para ahli dan siswa sebagai responden. Setelah diterapkan ternyata media video pembelajaran mampu meningkatkan meningkatkan minat serta hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS, serta dapat mengenalkan subak Jatiluwih melalui media pembelajaran video.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*.
- Agus, M., Pradnyana Dita, D., Made, I., Wiranata, R. A., Sari, K., & Sujana, I. W. (2019). Penglipuran Sebagai Desa Edukasi Berbasis Tri Hita Karana Dalam Pengembangan Karakter SD. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 97–105. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.21228>.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17560>.
- Ayu, Manu, & Priantini. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4, 448–455. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Budiasih, N. W. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Melalui Ajaran Tri Hita Karana. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 56–64. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>.
- Colasante, M., & Douglas, K. (2016). Prepare-participate-connect: Active learning with video annotation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(4), 68–91.

- <https://doi.org/10.14742/ajet.2123>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). 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>.
- Eli, W., & Fajari, L. E. W. (2020). Penerapan Pendekatan Lingkungan Alam Sekitar ( PLAS ) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 58–66. <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3499>.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2018). What works and doesn't work with instructional video. *Computers in Human Behavior*, 89, 465–470. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.07.015>.
- Fitri, F., & Ardipa. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>.
- Fitriani, N. L. P., Yudiana, 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/jjpgsd.v10i1.43386>.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- 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>.
- Hariati, P., Lily, R., & Islamiani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa the Effect of Using Animation Video Media on Student Responses in Mathematics Learning on Operating Number of Round Numbers. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>.
- 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>.
- Indrayani, S. A. P., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di Gugus Iv Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 76.

- <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20811>.
- Indriani, M. N., Mahapatni, I. A. P. S., Widnyana, I. N. S., & Laintarawan, P. (2019). Menelusuri Keberadaan Jaringan Irigasi Subak Di Kota Denpasar. *Jurnal Sewaka Bhakti*, 2(1), 35–51. <https://doi.org/10.32795/jsb.v2i1.289>.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>.
- Lestari, K. P. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Setting Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa PGSD Undiksha UPP Denpasar Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 40–45. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13895>.
- Lestari, N. K. A. suci, & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117. <https://doi.org/10.23887/jppg.v4i1.32215>.
- Lestari, P. F. K., Sukanteri, N. P. S., & Amaral, N. P. A. A. (2021). The Farmers Participation in Agro-Tourism Development in Subak Jatiluwih, Penebel District, Tabanan Regency. *SEAS (Sustainable Environment Agricultural Science)*, 5(2), 96–104. <https://doi.org/10.22225/seas.5.2.3967.96-104>.
- Mantaka, I. N., Sendratari, L. P., & Margi, K. (2017). Pengintegrasian Kearifan Lokal Subak Abian Catu Desa Sambirenteng Buleleng Bali Sebagai Sumber Belajar Ips Di Smp. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(2), 85–95. <https://doi.org/10.23887/pips.v1i2.2828>
- Mayang Ayu Sunami, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Patria, A., Utaminingsih, S., & Fathurohman, I. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1368>.
- Pitriani, N. W., Ardana, I. K., & Kristiantari, M. G. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *MIMBAR PGSD*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10789>.
- Rangkuti, & Armeini, A. (2017). Statistika Inferensial. In *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana.
- Rashid, A., Farooq, M. S., Abid, A., Umer, T., Bashir, A. K., & Zikria, Y. Bin. (2021). Social media intention mining for sustainable information systems: categories, taxonomy, datasets and challenges. *Complex & Intelligent Systems*. <https://doi.org/10.1007/s40747-021-00342-9>.
- 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>.
- Rositayani, N. P. E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Children'S Learning in Science Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 63. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17452>.
- Rusdiyah. (2020). Media Pembelajaran Problem based learning. In *Emergency Medicine Journal* (Vol. 21, Issue 4).



- Santosa, I. G. N. (2022). Strengthening the Supporting Factors of Jatiluwih Subak for its Sustainability as World Cultural Heritage Bali, Indonesia. *IJFMR-International Journal For Multidisciplinary Research*, 4(3). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2022.v04i03.002>.
- Sarnoko, S., Ruminiati, R., & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1235–1241. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Sastra Wibawa. (2020). Kearifan Lokal Bali. In *Unhi Press*.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading., I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i3.52820>.
- Sri Widari, D. A. D. (2021). Dampak Pengelolaan Subak Jatiluwih sebagai Warisan Budaya terhadap Lingkungan. *Jurnal Kajian Dan Terapan Pariwisata*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.53356/diparojs.v2i1.48>.
- Suardika. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Untuk Materi Renang Gaya Dada (Breast Stroke) Berlandaskan Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>.
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi Nilai Pendidikan Melalui Aktivitas Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>.
- Sugiarto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 232. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susila, I. G. (2019). Implikasi Pasang-Surutnya Dukungan Terhadap Warisan Budaya Dunia Subak Jatiluwih Tabanan, Bali. *Journey: Journal of Tourismpreneurship, Culinary, Hospitality, Convention and Event Management*, 1(2), 45–58. <https://doi.org/10.46837/journey.v1i2.28>.
- Tegeh. (2014). Metodologi Penelitian Pengembangan. In *Buku Ajar* (p. 139).
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Video Pembelajaran IPS Berbasis Tri Hita Karana Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 479–490. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28436>.
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11995>.



- Windia, W., Suamba, I. K., Sumiyati, S., & Tika, W. (2018). Sistem Subak Untuk Pengembangan Lingkungan Yang Berlandaskan Tri Hita Karana. *SOCA: Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 12(1), 118. <https://doi.org/10.24843/SOCA.2018.v12.i01.p10>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>.
- Yasa, I. M., Sukadi, S., & Margi, I. K. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Karakter Berlandaskan Falsafah Tri Hita Karana melalui Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas VI SD Lab Undiksha. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jiis.v8i1.36134>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.