



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI TEMA DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BALI KELAS 1 SEMESTER GANJIL (Studi kasus di: SD Negeri 2 Tukadmungga)

Kadek Budiarsini¹, Dewa Gede Hendra Divayana², I Gede Partha Sindu³

Prodi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

kadekbudiarsini94@gmail.com¹, Hendra.divayana@undiksha.ac.id², partha.sindu@undiksha.ac.id³

Abstrak— Guru matapelajaran bahasa Bali kelas 1 SD Negeri 2 Tukadmungga merasa siswa masih kurang termotivasi dalam mempelajari Bahasa Bali khususnya Tema Diri Sendiri oleh sebab itu peneliti merasa sangat perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Bali. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 Semester Ganjil. Adapun tujuan dari pengembangan Video pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari materi Tema Diri Sendiri. Pengembangan media pembelajaran Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pengembangan produk dengan model ini dapat menghasilkan produk yang baik, karena pada setiap fase yang dilalui dapat dilakukan evaluasi. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri, diantaranya yaitu uji ahli isi dengan hasil 100% tergolong sangat tinggi, uji ahli media dengan representasi 83,33% tergolong tinggi, uji efektifitas dengan hasil 78% yang berarti media ini cukup efektif, dan uji respon pengguna dengan hasil sebesar 87,4% yang menandakan media ini masuk kategori sangat positif.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Animasi 3D , Bahasa Bali, Tema Diri Sendiri.

Abstract— The teacher of Balinese language class 1 in SD Negeri 2 Tukadmungga feels that students are still less motivated in learning Balinese, especially the Self-Theme, so researchers feel it is necessary to develop a learning media that can help the process of learning Balinese. The purpose of this research is to develop a 3 Dimensional Self Animated Video Animation learning media as a medium for learning Balinese Language class one. The purpose of developing this learning video is to assist students in learning the material Self-Theme. The

development of the 3 Dimensi Animated Video Themes Self-learning media uses ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product development with this model can produce good product, because in each phase that is passed can be evaluated. Several tests were carried out to determine the effectiveness of the 3 Dimensi Self Themes Video Animation learning media, including the content expert test with 100% results classified as very high, the media expert test with 83.33% representation classified as high, the effectiveness test with 78% results which means This media is quite effective, and the user response test with a result of 87.4% which indicates this media is in the very positive category

Keywords: Learning Video, 3D Animation, Balinese Language, Self Themes.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari kepulauan dengan berbagai macam Bahasa daerah, salah satunya yaitu Bahasa Bali. Bahasa Bali sebagai Bahasa Ibu telah digunakan oleh setiap orang khususnya masyarakat Bali, baik dalam pergaulan sehari-hari, maupun untuk melaksanakan upacara keagamaan. Pentingnya menjaga dan melestarikan Bahasa Bali (ajeg bali) sebagai Bahasa Ibu sesuai dengan “peraturan Gubernur nomer 80 tahun 2018 tentang perlindungan dan penggunaan Bahasa Bali, Aksara dan Sastra Bali serta pelaksanaan bulan Bahasa Bali” (Mustofa, 2018)^[1].

Pulau Bali memiliki beragam masyarakat yang berasal dari luar pulau Bali, masyarakat tersebut juga menggunakan bahasa daerahnya, namun yang diangkat sebagai muatan lokal dalam kurikulum pendidikan adalah Bahasa Bali, oleh karena itu, Bahasa Bali memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam masyarakat Bali. Bahasa Bali saat ini tidak lagi menjadi Bahasa pilihan utama sebagai Bahasa komunikasi etnik Bali. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal dari Bahasa Bali itu sendiri dan faktor eksternal. Faktor internal dari Bahasa Bali diantaranya adalah tingkatan Bahasa (angguh yanguh) yang cukup rumit, sedangkan factor eksternalnya yaitu bali merupakan pulau wisata yang diminati oleh tourist



dari berbagai negara sehingga mendorong masyarakat Bali untuk bisa berbahasa asing sehingga generasi dewasa ini lebih tertarik untuk belajar bahasa asing dari pada bahasa Ibu.

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha dalam rangka meningkatkan taraf kehidupan manusia menjadi lebih layak. Pendidikan memiliki peran penting membentuk kualitas sumber daya manusia yang saat ini dijadikan sebagai salah satu tolak ukur untuk menentukan status sosial dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan pada SD Negeri 2 Tukadmungga terhadap guru pengampu mata pelajaran Bahasa Bali kelas 1, pada tanggal 8 Januari 2019 dengan Ibu Putu Nadi S.Pd.SD. Proses pembelajaran Bahasa Bali di kelas 1 SD Negeri 2 Tukadmungga saat ini sebagian besar hanya menggunakan buku dan alat peraga berupa kartu kata sebagai media untuk pembelajaran. Menurut guru pengampu yang mengampu mata pelajaran Bahasa Bali, menggunakan media pembelajaran berupa kartu kata dirasa masih kurang efektif. Adapun hasil persentase berdasarkan angket yang disebar kepada siswa yaitu dari jumlah siswa kelas 1 sebanyak 20 orang. 97% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran, 85% siswa memilih proses pembelajaran menggunakan media berupa video, 90% siswa memilih karakter perempuan sebagai instruktur dalam video pembelajaran, 75% siswa memilih memilih warna hijau sebanyak. Dari permasalahan yang terjadi beberapa peneliti sebelum nya juga mengatasi permasalahan yang sama oleh Kartika Agung Gusti Lanang; Tastra, Kd I Dewa; Suwatra, I Wyn IGN,(2014)^[2], Widiatmika,(2019)^[3] dan Julfaisal, Imam, (2018)^[4] dengan membantu proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran akan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Peneliti dapat memberikan solusi yaitu berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Bali Kelas I di SD Negeri 2 Tukadmungga. Pemilihan media pembelajaran berbasis video animasi 3D sebagai media pembelajaran sangat tepat sesuai dengan masalah yang dipaparkan.

II. KAJIAN TEORI

A. Bahasa Bali

Bahasa Bali adalah salah satu Bahasa daerah di negara Indonesia yang dipelihara dengan baik oleh masyarakat Bali. Bahasa Bali merupakan Bahasa ibu atau Bahasa pertama bagi sebagian besar masyarakat Bali, dipakai secara luas sebagai alat komunikasi dalam berbagai aktivitas kehidupan sosial masyarakat Bali. Oleh karena itu, Bahasa Bali merupakan pendukung kebudayaan Bali yang tetap hidup dan berkembang

di Bali. Bahasa Bali merupakan Bahasa Ibu yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh semua masyarakat Bali dalam setiap aktivitas baik secara langsung maupun tidak langsung termasuk pula dalam kegiatan agama Hindu yang dianut sebagian

besar masyarakat Bali. Oleh karena itu, Bahasa Bali memiliki kedudukan dan fungsi yang amat penting dalam masyarakat Bali.

B. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, (2007)^[5] Kata media berasal dari “Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Jadi Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut penulis sendiri media merupakan perantara bisa berupa alat dan bahan, sedangkan pembelajaran adalah sesuatu yang diajarkan bisa berupa tulisan, gerakan dan lain sebagainya. Jadi media pembelajaran merupakan faktor penunjang dalam Pendidikan guna mendapatkan hasil Pendidikan yang baik, menyenangkan dan efektif.

C. Animasi

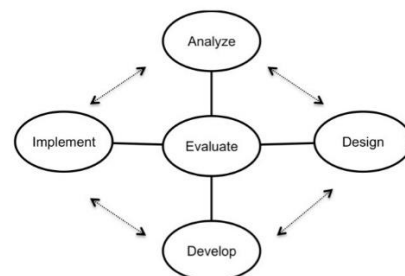
Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri Ardianto, (2010).

D. Blender

Blender adalah software pengembangan model 3D yang bersifat gratis (*open source*). *Software* ini mendukung seluruh proses pengembangan 3D, mulai dari *modeling*, *rigging*, *animation*, *simulation*, *rendering*, *compositing*, dan

III. METODOLOGI PENELITIAN

Media pembelajaran video animasi 3 dimensi tema Diri Sendiri sebagai media pembelajaran SD kelas 1 semester ganjil dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) Masyhud, S. (2016)[6]. Berikut ini penjabaran pengembangan video animasi 3 dimensi Tema Diri Sendiri



Gambar 3.1. Model Analysis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE)

1. Analysis

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap pengumpulan data, informasi dan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh Media yang akan dibangun. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis sumber belajar dan analisis kebutuhan.

2. Design

Tahapan Design pada Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Kelas 1 Semester Ganjil terdiri dari penyusunan jadwal, penyusunan skenario, pembuatan rancangan karakter, pembuatan storyboard, pemilihan pengisi suara, perekaman dialog, pembuatan animasi, pembuatan musik dan efek suara. Tahap desain peneliti juga melakukan evaluasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian desain dengan tujuan yang ingin dicapai dan kesesuaian gerakan dengan dialog informasi yang akan disampaikan.

3. Development

Tahap produksi terdiri dari pembuatan karakter, gerak animasi, animasi setting/ latar belakang, animasi efek pencahayaan, dan animasi kamera. Aplikasi utama yang digunakan dalam pembuatan animasi 3 dimensi adalah Blender versi 2.79, dengan manipulasi texture menggunakan Adobe Photoshop CS6. Tahap selanjutnya yaitu tahap pasca produksi yang terdiri dari compositing, final editing, dan video animasi.

4. Implementation

Implementasi merupakan pengujian untuk mengetahui keberhasilan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Pengujian ahli isi/materi akan dilakukan oleh guru matapelajaran Bahasa Bali dan Dosen Bahasa Bali. Pengujian ahli media akan dilakukan oleh salah satu dosen jurusan pendidikan teknik informatika.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap proses pembuatan media video pembelajaran agar diketahui kelayakan pada proses pembuatan yang dijadikan sebagai acuan untuk proses pembuatan selanjutnya. Adapun evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi analisis, desain, pengembangan dan implementasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Kelas 1 Semester Ganjil (studikasuk di SDN 2 Tukadmungga) Menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation telah menghasilkan sebuah video pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil terkait uraian

menggunakan model ADDIE.

a. Analyis

Tahapan Analisis pada penelitian Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Kelas 1 Semester Ganjil (studikasuk di SDN 2 Tukadmungga) terdiri dari analisis kurikulum, analisis sumber belajar analisis karakteristik siswa terhadap animasi dan analisis alat.

Kebutuhan Fungsional, Video pembelajaran tema diri sendiri sebagai penunjang proses pembelajaran memiliki alur cerita yang menjelaskan materi pembelajaran pengenalan anggota tubuh, fungsi anggota tubuh dan cara merawat anggota tubuh.

Kebutuhan Non Fungsional, yaitu kebutuhan perangkat Keras (Hardware) yang diperlukan agar mampu menampilkan video pembelajaran tema diri sendiri agar menampilkan hasil yang maksimal resolusi HD (1280 pixel x 720 pixel).

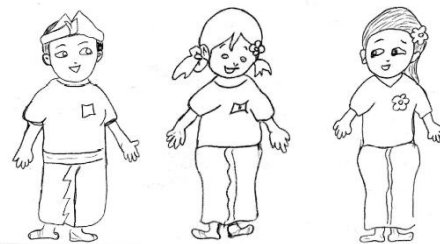
Analisis Story Board, tahap analisis story board pada penelitian video pembelajaran Bahasa Bali tema diri sendiri peneliti melakukan evaluasi terkait dengan cerita dan materi yang akan disampaikan dengan singkat dan jelas tanpa menghilangkan inti dari tujuan

Analisis Peralatan, yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D adalah sebagai yaitu 1 buah laptop dengan spesifikasi core i5 dengan RAM 8 GB Dan VGA Card 2 GB NVIDIA Geforce 920 MX , 2 Komputer dengan Spesifikasi core i7 dengan RAM 16 GB. Dan VGA Card 4 GB NVIDIA Gefore 1080 dan 1 Buah microphone eksternal

b. Deign

Karakter yang akan digunakan dalam video pembelajaran Bahasa Bali yang dikembangkan yaitu menggunakan tiga karakter yang terdiri dari satu karakter laki-laki yang bernama Gung De, dan karakter wanita yang bernama Gek Ita dan Gung Gek.

Pembuatan konsep art



Gambar 4.1 desain karakter Nyoman Alit, Ketut Sukreni dan Gek ita

c. Development

Tahap pengembangan video pembelajaran Bahasa Bali tema diri sendiri terdiri dari dua tahap yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi. Tahap produksi terdiri dari pembuatan karakter, animasi lip sync, animasi tracking dan pencahayaan (lighting). Tahap pembuatan animasi aplikasi utama yang digunakan adalah Blender versi 2.79 (64 bit). Tahap selanjutnya merupakan tahap pasca produksi yang terdiri dari image compositing, pengeditan scene, post effect dan final audio editing, penambahan title. Tahap ini menggunakan aplikasi adalah Adobe Premier pro

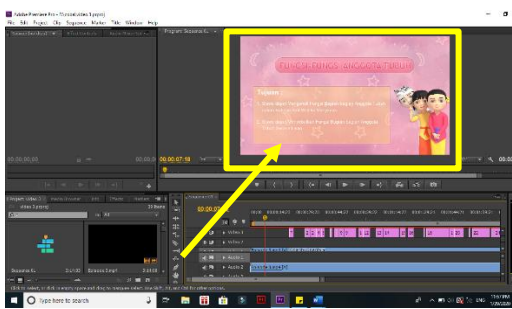


KARMAPATI

sedangkan manipulasi audio menggunakan aplikasi Adobe Audition. Hasil

masalah pada proses pembelajaran perakitan komputer, terdapat beberapa masalah yang menjadi kelemahan, antara lain: 1) Pada proses pembelajaran di kelas VI, guru menyampaikan materi perkembangan hewan dengan menggunakan metode ceramah yang masih kurang efektif dilakukan. 2) Terbatasnya sumber belajar berupa buku pegangan siswa dalam pembelajaran materi perkembangan hewan. 3) Belum adanya media pembelajaran yang dari tahap pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri sebagai berikut:

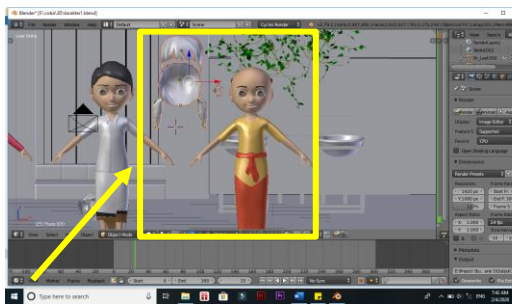
- Hasil pengembangan antar muka Opening Video pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri.



Gambar 4.2 antar muka opening video

Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning menunjukkan proses dari pembuatan opening video yaitu tujuan pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri pada awal video menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro.

- Hasil pengembangan karakter 3D Gek Ita, Nyoman Alit dan Ketut Sukreni.



Gambar 4.3 pengembangan karakter 3D

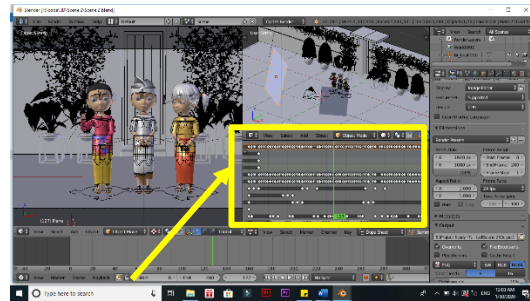
Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning, merupakan proses pembuatan karakter pada aplikasi blender dengan berbatuan plugin Addons untuk membuat rambut dan baju karakter.

- Hasil pengembangan antar muka penyampaian materi pengenalan diri.

e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)

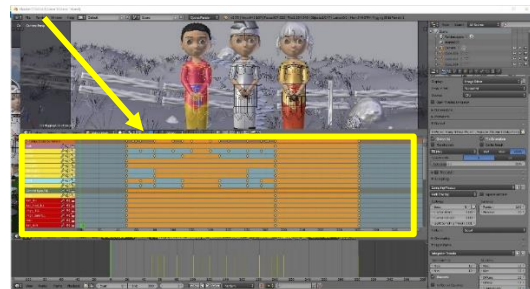
Volume 9, Nomor 1, Tahun 2020



Gambar 4.4 pengembangan penyampaian materi pengenalan diri

Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning adalah proses pembuatan Scene animasi penyampaian materi pengenalan diri.

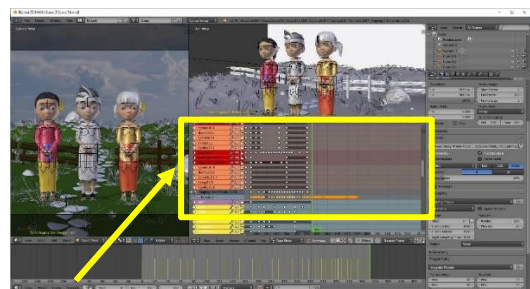
- Hasil pengembangan antar muka penyampaian materi pengenalan anggota tubuh.



Gambar 4.5 pengembangan penyampaian materi pengenalan anggota tubuh

Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning adalah proses dari pembuatan gerakan scene animasi pada penyampaian materi pengenalan anggota tubuh.

- Hasil pengembangan antar muka penyampaian materi pengenalan fungsi-fungsi anggota tubuh.



Gambar 4.6 pengembangan penyampaian materi fungsi anggota tubuh

Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning adalah proses pembuatan scene animasi pada penyampaian materi pengenalan fungsi-fungsi anggota tubuh.

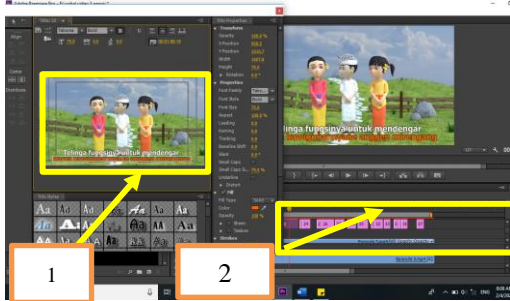
- Hasil pengembangan antar muka pemberian contoh simulasi cara merawat gigi.



Gambar 4.7 pengembangan penyampaian materi cara merawat gigi

Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning adalah proses pembuatan Scene animasi dengan cara import audio agar gerakan scene animasi sesuai dengan audio.

- Hasil penggabungan *scene video* dan penambahan *subtitle*



Gambar 4.8 Penggabungan *scene video* dan penambahan *subtitle*

Gambar diatas yang diberikan tanda kotak kuning adalah proses pembuatan (1) peroses penambahan subtitle pada video dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Bali, (2) proses penggabungan scene video agar menjadi video seutuhnya dengan menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro.

d. Implementation

Video pembelajaran yang telah dihasilkan pada tahap Development selanjutnya akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu oleh ahli isi/materi dan desain/media untuk mengetahui kesesuaian video dengan rancangan yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang akan menentukan apakah video pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri yang dihasilkan perlu di revisi atau tidak. Tahap ini angket uji ahli menggunakan skala dua yaitu sesuai dan tidak sesuai, apabila terdapat ketidaksesuaian dari angket uji ahli tersebut, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah revisi kembali. Jika tidak ada ketidaksesuaian maka akan dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu uji respon siswa. Selain uji ahli dan uji respon siswa peneliti melakukan uji efektifitas untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif atau belum efektif.

Publikasi

Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran berupa Video pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri akan disebarakan dalam bentuk DVD.



Gambar 4.9 cover DVD

e. Evaluation

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap proses pembuatan video pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri agar diketahui kelayakan pada setiap proses sehingga dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Adapun evaluasi yang dilakukan sebagai berikut:

1) Evaluasi Analisis

Pada tahap analisis dilakukan evaluasi oleh peneliti sendiri dengan menggunakan evaluasi berupa checklist pada setiap kegiatan yang sudah sesuai.

2) Evaluasi Desain

Tahap desain dilakukan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan evaluasi checklist pada setiap kegiatan yang sudah sesuai.

3) Evaluasi imlementasi

Tahap implementasi dilakukan evaluasi berupa pengujian ahli isi/materi dan ahli media dan desain.

4) Uji ahli isi/materi

validitas isi pengujian dilakukan oleh dua orang ahli isi. instrument evaluasi ahli materi terhadap media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil adalah 100%. Perhitungan menggunakan formula Gregory dalam Gregory (2010)[7]. Hasil perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1,00$$

Kesimpulannya, tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli materi adalah sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

5) Uji ahli desain media

Uji validitas ahli media dilakukan oleh 2 orang ahli media adapun perolehan koefisien validitas isi instrument evaluasi ahli desain dan media terhadap media pembelajaran bahasa Bali kelas 1 semester ganjil adalah 83,33%. Hasil perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+2+10} = \frac{10}{12} = 0,8333$$

Kesimpulannya, tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli desain dan materi adalah tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

6) Uji respon siswa

Uji respon siswa dilakukan dengan cara menyebarkan 20 angket ke 20 siswa kelas 1 SD di SD Negeri 2 Tukadmungga yang telah menyaksikan media pembelajaran Video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran bahasa Bali kelas 1



semester ganjil berdasarkan data respon siswa terhadap media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil adalah 87,4% sudah memenuhi kriteria Baik tidak perlu direvisi.

Kesimpulannya, tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran Bahasa Bali sudah baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil perhitungan sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \dots \dots \dots (4)$$

keterangan :

- p = Persentase
- f = Frekuensi dari setiap jawaban angkr / jumlah total
- n = unlah skor ideal
- 100 = Bilangan tetap = 1750/20
= 87,4%

7) Uji efektifitas

Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui keefektifitasan dari media pembelajaran yang dikembangkan adapun hasil analisis pretest dan posttest tersebut didapatkan rata-rata persentase kenaikan nilai sebesar 78%. Hasil perhitungan sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{90 - 55}{100 - 55} = \frac{35}{45} = 0,78$$

$$\text{Skor Posttest} = 90$$

$$\text{Skor Pretest} = 55$$

$$\text{Skor Maksimal} = 100$$

Sehingga tingkat kenaikan hasil posttest masuk dalam kriteria "Tinggi" yang berarti media pembelajaran yang telah dikembangkan ini efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Bali.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran video pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri bertujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil di sekolah SDN 2 Tukadmungga. Hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD dalam proses pembelajaran Bahasa Bali guru masih menggunakan menggunakan metode ceramah dan kartu kata. Belum adanya media yang dapat menarik minat belajar siswa untuk belajar Bahasa Bali. Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran belum sesuai harapan. Selama ini penyajian materi tema diri sendiri juga masih menggunakan kartu kata, penyampaian materi tersebut tidak di dukung dengan fasilitas penunjang sehingga siswa sulit untuk memahami materi pada saat proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk dapat mencapai proses pembelajaran yang di inginkan dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat mengoptimalkan penyampaian materi, media

pembelajaran berupa video animasi 3 dimensi Tema Diri Sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali sangat dibutuhkan di sekolah karena dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE pengembangan initerdiri dari 5 tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang setiap tahapannya harus melakukan evaluasi. Berdasarkan analisis masalah tersebut maka solusi yang dapat peneliti usulkan adalah dengan mengembangkan sebuah Video pembelajaran Bahasa Bali.

Berdasarkan paparan diatas, hasil yang diperoleh dari penelitain ini yaitu: berdasarkan berdasarkan evaluasi uji ahli, desain media, dan respon siswa diperoleh hasil dari segi isi/materi pembelajaran yang di informasikan dalam video pembelajaran validitas isi tergolong Sangat Tinggi yaitu 100%. Hasil dari segi desain dan media pembelajaran tinggi yaitu 83% dan rata-rata respon siswa menyatakan video pemebelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri masuk dalam kriteria Baik yaitu 87,4% dan hasil dari uji efektifitas berdasarkan dari pemberian soal pretest dan posttest yaitu peningkatan kemampuan anak-anak dalam memahami teori, utamanya pada materi bahasa Bali Tema Diri Sendiri dengan representasi rata-rata nilai awal sebelum diadakannya penggunaan media sebesar 55% kemudian setelah diterapkannya media Video pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan, peneliti kembali menyebarkan angket posttest dan didapatkan hasil peningkatan sebesar 78%. Berdasarkan hasil tersebut maka video pembelajaran Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri dapat dikatakan efektif.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Video animasi 3D Tema Diri Sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa bali kelas 1 SD semester ganjil, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Video animasi 3D Tema Diri Sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa bali kelas 1 SD semester ganjil menggunakan beberapa aplikasi diantaranya : Blender untuk pembeuatan karakter dan animasi 3 dimensi, adobe photosop CS6 untuk pembuatan teksture, adobe premiere CS6 digunakan untuk menggabungkan setiap scene animasi 3D agar menjadi video seutuhnya, selanjutnya aplikasi adobe flash profesional CS6 digunakan untuk membuat



wadah dari video animasi agar mempermudah guru dalam menggunakan media video animasi, Adobe Audacity digunakan untuk perekaman dialog. Peneliti juga melakukan uji ahli isi, desain media, respon siswa, dan uji efektifitas untuk memastikan kelayakan media yang dikembangkan.

Respon pengguna yaitu siswa kelas 1 SD negeri 2 Tukadmungga terhadap Video animasi 3D Tema Diri Sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 SD semester ganjil mendapatkan respon yang baik, siswa SD kelas 1 sangat tertarik dan antusias untuk melihat video animasi dan mempelajari materi Tema Diri Sendiri dengan cara menonton Video yang ditampilkan dari hasil uji respon di lapangan terhadap 20 siswa yang dijadikan responden tingkat kelayakan media Video animasi 3D mendapatkan hasil sebesar 87,4% yang artinya media Video pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri masuk dalam kategori Baik.

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah (1) Media ini masih memiliki keterbatasan pada materi sehingga untuk pengembangan selanjutnya materi bahasa Bahasa Bali Tema Diri Sendiri dapat diperdalam dan diperbanyak untuk memberikan pengetahuan yang lebih dalam untuk pelajaran bahasa Bali. (2) Terdapat beberapa kualitas gambar yang dirasa kurang maksimal dan perlu diperbaiki. Sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat ditingkatkan resolusi gambar agar mendapatkan hasil yang maksimal. (3) Pemberian informasi cara merawat gigi simulasi gerakannya masih sedikit kaku, dan simulasi cara merawat gigi tidak dapat ditampilkan secara detail seperti memperlihatkan semua bagian gigi, dan busa dikarenakan partikel tersebut ketika dirender sangat berat, untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan mengembangkan bagian simulasi mulai dari detail gigi dan menambahkan partikel busa agar terlihat lebih nyata.

REFERENSI

- Mustofa, A. (2018, oktober 03). *Jawa Pos Corporate*. Retrieved from Jawa Pos: <https://radarbali.jawapos.com/read/2018/10/03/97370/lestarikan-aksara-bali-gubernur-terbitkan-pergub-no80-tahun-2018>
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Mata Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)*, 2.
- Widiatmika, M. (2019). Pengembangan film seri animasi 3d "cerita made" sebagai media pembelajaran bipa di universitas pendidikan ganesha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 1.
- Julfaisal, Imam. (2018). Pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3 dimensi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*.
- Arsyad. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Penelitian Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Gregogy, R. J. (2000). *Psychological Testing*. United States of America: Allyn & Bacon Inc.