

Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana Dan Catur Guru Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

“Studi Kasus SDN 1 Tangguwisia”

Gede Yudhi Mahardika¹, I Gede Partha Sindu², P Wayan Arta Suyasa³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email : dacit2d@gmail.com¹, partha.sindu@undiksha.ac.id², arta.suyasa@undiksha.ac.id³

Abstrak— Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran agama hindu Adapun tujuan dari pengembangan video ini adalah untuk membantu menunjang proses pembelajaran agama hindu. Video pembelajaran ini memiliki alur cerita yang sama persis dengan keadaan nyata. Pengembangan video pembelajaran agama hindu menggunakan model ADDIE. Yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation), Dengan menggunakan model ini dapat menghasilkan produk video pembelajaran yang baik, mengingat pada setiap tahapan pada model ini dapat melakukan evaluasi. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan video pembelajaran agama hindu, yang di antaranya ialah Uji ahli isi dengan hasil 100% sesuai, uji ahli media pada tahap pertama mendapat representasi 94% dan dilakukan uji ahli media tahap dua dan mendapatkan hasil representasi 100% sesuai, uji respon pengguna dengan hasil 84.27% dengan masuk kategori baik, dan uji efektifitas dengan hasil 62,30% yang berarti video pembelajaran ini masuk dalam kategori sedang

Kata Kunci : *Video pembelajaran, Agama Hindu, Tri Hita Karana, Catur Guru*

Abstract— This study was aimed to develop the film learning media in Hindu religion. The objectives in developing this media to help students in Hindu religion learning process. This learning film has a same with the real situation. The development of film learning media was used ADDIE models. This models consisted of five stages namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. By using this models can produce a good film learning media product, it is because each stage can do an evaluation. There are several assessment were conducted to determine the effectiveness of film learning media in Hindu religion, which the assessment of content experts with 100% corresponding result. Assessment by media experts with 94% and the second assessment by media experts obtain 100% corresponding result. Furthermore, assessment by users obtain 84.27% categorized in good category, while

effectiveness assessment obtain 62.30% which means this media categorized medium category.

Key words: *Video Learning, Hindu Religion, Tri Hita Karana, Catur Guru*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi yang akan datang. Nilai-nilai tersebut dapat disalurkan melalui proses belajar, karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi seumur hidup. Pembangunan dibidang pendidikan adalah salah satu program pemerintah yang hingga kini masih terus dikembangkan demi penyempurnaan pendidikan [1]. Pada Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan juga dijelaskan Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.[2].

Pendidikan Agama Hindu sesungguhnya memiliki banyak sekali ajaran-ajaran tentang perilaku, model pendidikan, konsep, tata krama, maupun ajaran tentang tatanan berkehidupan [3]. Melalui pendidikan agama Hindu diharapkan para siswa mampu mengetahui dan memahami esensi dari ajaran Agama Hindu itu sendiri serta mampu mengaplikasikannya ke dalam sebuah kepribadian yang utuh dan bersifat positif [4]. Namun, realita yang terjadi adalah banyak siswa yang belum memahami ajaran agama dengan baik. Ini dilihat dari banyaknya perilaku yang menyimpang dari

II. KAJIAN TEORI

ajaran agama yang dilakukan oleh siswa dan generasi muda saat ini. Peran dari semua pihak sangat diharapkan dapat membantu dalam mengurangi perilaku yang kurang sesuai dari siswa, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu sudah saatnya pendidikan agama didesain sebaik mungkin guna memberikan pemahaman konsep-konsep dasar agama sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik [5].

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tagguwisia bahwa siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tagguwisia menyatakan hasil responden 67 % siswa kurang mengerti tentang materi yang dijelaskan oleh guru dan 80 % siswa sangat tertarik menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Observasi juga dilakukan dengan wawancara langsung ke guru pengampu mata pelajaran agama hindu beliau menyatakan bahwa (1) Minimnya media seperti buku siswa masih sangat terbatas di sekolah tersebut. (2) Selain itu kendala yang sering di hadapi oleh beliau dan guru-guru yang lain yaitu membawa peserta didik untuk fokus dalam belajar karena sebagian besar peserta didik masih memiliki keinginan untuk bermain.

Untuk mendukung solusi dalam membantu mempermudah proses belajar mengajar di kelas secara efektif dan efisien dapat menggunakan media pembelajaran berupa video. Menurut [6], "Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik". Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan beberapa solusi yang pernah di tawarkan peneliti sebelumnya perlu adanya media untuk menunjang proses pembelajaran agama. Dalam rancangan membangun media pembelajaran peneliti berencana mengembangkan video pembelajaran mengenai Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam bentuk live shoot video & 3D Animation, karena menurut beberapa peneliti sebelumnya media berupa video pembelajaran yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar di kalangan anak sekolah dasar adalah video pembelajaran berbasis live shoot video & 3D Animation.

A. Tri Hita Karana

Tri Hita Karana ditinjau dari etimologi terdiri dari kata Tri, Hita dan Karana. Tri berarti tiga, Hita berarti kebahagiaan, dan Karana berarti penyebab. Jadi kata Tri Hita Karana artinya tiga penyebab untuk mencapai kebahagiaan dan keharmonisan hidup. bagian bagian dari tri hita karana adalah (1) hubungan manusia dengan tuhan, (2) hubungan manusia dengan manusia / sesama (3) hubungan manusia dengan lingkungan

B. Catur Guru

Catur Guru adalah empat guru yang harus dihormati. Guru berarti pembimbing, pendidik, pengajar dan pelatih. Guru sebagai pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mendidik anak dari tidak tahu menjadi tahu. Guru sebagai pengajar artinya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Guru sebagai pelatih karena guru memiliki tugas melatih sikap, melatih mental, melatih keterampilan pada peserta didiknya. Guru sebagai pembimbing karena guru dengan kesabarannya menuntun dan membimbing peserta didik untuk bisa mandiri. Bagian-bagian dari Catur Guru yaitu seperti berikut. (1). Guru Rupaka/Guru Reka, (2). Guru Pengajian, (3). Guru Wisesa, dan (4). Guru Swadhyaya. [7]

C. Video Pembelajaran

Menurut Kustadi & Sutjipto [8], video merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame, dalam media ini setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Berdasarkan pemaparan para ahli, disimpulkan bahwa video adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi untuk menyampaikan pesan, gagasan-gagasan dan ide cerita yang dibuat berdasarkan sinematografi sehingga bisa dipertunjukkan ke masyarakat.

D. Animasi

Menurut Suyanto, [9] Animasi merupakan proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar, sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup, tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut. Dari paparan teori yang sudah dijelaskan tersebut, peneliti merumuskan, animasi merupakan suatu kumpulan gambar yang di rangkai sehingga gambar tersebut terlihat nyata dan bergerak.

E. Software Adobe Priemere Pro CC 2018

Adobe Priemere Pro CC 2018 merupakan bagian dari *Adobe Creative Suite* yang digunakan untuk menyunting video.

III. METODOLOGI PENELITIAN

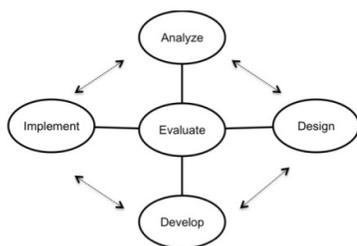
Program ini sudah umum digunakan oleh rumah rumah produksi, televise dan praktisi dibidangnya, serta mampu menyusun *video event*, seperti *video clip* musik, film cerita, video profil, dll. Aplikasi *Adobe Priemere Pro CC 2018* merupakan salah satu editing video terbaik, karena selain juga memiliki efek yang banyak dan bagus, juga dalam mengoperasikannya cukup fleksibel. Fiturnya yang lengkap membuat video yang dibuat semakin berkualitas, banyak pilihan output yang bisa dipilih, seperti *HD TV*, *HD Youtube*, mulai dari ukuran kecil sampai terbesar tersedia pada pilihan output software ini.

F. Blender 2.75

Blender adalah sebuah aplikasi khusus dalam pembuatan grafis 3D yang *free open source*. Konten penciptaan suite tersedia untuk sistem operasi termasuk *Linux*. *Blender* dikembangkan secara komersial (seperti pembuatan game atau *film*) etapi sekarang dirilis di bawah *GPL*. *Blender* memiliki berbagai macam kegunaan seperti pemodelan, menjiwai, *rendering*, *texturing*, *menguliti*, *rigging*, pembobotan, *editing non-linear*, *scripting*, *composite*, *post-produksi* dan lain sebagainya.

G. ADDIE

Model penelitian yang digunakan adalah Model *ADDIE* yang merupakan singkatan dari *analyze* (analisa), *design* (disain / perancangan), *development* (pengembangan) or *production* (produksi), *implementation* (implementasi) or *delivery* (penyampaian) and *evaluation* (evaluasi). Model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. [10]



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model *ADDIE*

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *Research and Development (R & D)* atau metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [11]. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam Agama Hindu.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini dipilih karena model *ADDIE* sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional. Model *ADDIE* merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Adapun alasan pemilihan model *ADDIE* adalah karena model *ADDIE* menggambarkan proses pengembangan yang sederhana yaitu terdiri dari 5 tahapan yang berurutan secara sistematis dan interaktif. Selain itu, model *ADDIE* sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Penjelasan mengenai beberapa tahapan dalam model *ADDIE* adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan Analisis pada penelitian Pengembangan video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu untuk V SD Negeri 1 Tangguwisia terdiri dari proses pembuatan sinopsis cerita, kebutuhan fungsional, kebutuh non fungsional, analisis alat, dan analisis kurikulum . Berikut merupakan rincian dari masing-masing proses.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain pada Pengembangan video Pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu terdiri dari penyusunan jadwal, pembuatan *desain konsep art*, pembuatan *storyboard*, pemilihan tokoh dan pengisi suara, perekaman video pada setiap adegan, penggabungan video dengan animasi 3D, *dubbing*, musik, efek suara. Berikut merupakan rincian dari setiap proses.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan (*Development*) pada peneitian Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana dan

Catur Guru terdiri dari dua tahapan yaitu tahap Produksi dan tahap Pasca Produksi. Tahap produksi terdiri dari perekaman video, animasi gerak karakter, animasi *setting* / latar belakang, animasi efek visual, animasi kamera, animasi pencahayaan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Video yang sudah dihasilkan dari proses *Development* akan dievaluasi oleh para ahli untuk mengetahui apakah video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru yang dihasilkan sudah sesuai dengan standar produksi video pembelajaran. Hasil dari evaluasi kemudian akan menentukan apakah video pembelajaran yang dihasilkan perlu direvisi kembali atau tidak. Pada tahap ini angket uji ahli menggunakan angket skala dua yaitu sesuai dan tidak sesuai, bila terdapat ketidaksesuaian dari hasil angket uji ahli maka akan dilakukan revisi kembali, jika tidak ada ketidaksesuaian maka akan dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu melakukan uji Lapangan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap proses pembuatan agar diketahui kelayakan pada proses sehingga dapat dilanjutkan pada proses berikutnya. Berikut merupakan aspek yang perlu dilakukan evaluasi.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

HASIL

Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam Agama Hindu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Melalui tahapan pengembangan *ADDIE* telah dihasilkan sebuah video pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber dan media belajar siswa di sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran adalah sebagai berikut .

1. Hasil Tahap Analisis

Tahapan Analisis pada penelitian Video Pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu untuk siswa kelas V sekolah dasar terdiri dari proses pembuatan sinopsis cerita, kebutuhan fungsional, kebutuh non fungsional, analisis alat, dan analisis kurikulum . Berikut merupakan rincian dari masing-masing proses.

A. Analisis Sinopsis Cerita

Tahap pembuatan sinopsis peneliti melakukan evaluasi terkait dengan cerita mengingat cerita yang dimuat harus singkat dan jelas tanpa harus menghilangkan inti dari tujuan pembelajaran, sehingga peneliti melakukan evaluasi alur

cerita/sinopsis kepada ahli isi dan ahli media dalam bentuk uji validitas.

B. Analisis Kurikulum

Menganalisa kurikulum yang berlaku di SDN 1 Tanguwisia. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata pelajaran Agama Hindu, maka didapatkan ketepatan materi yang ingin di kembangkan. Pada tahap ini peneliti akan mengkaji indikator dan kompetensi dasar mata pelajaran agama hindu yang akan dijadikan sebagai acuan video pembelajaran.

Tabel 1. Analisis Kurikulum

No.	Materi	Indikator	Kompetensi Dasar
1	Tri Hita Karana	1. Memahami ajaran Tri Hita Karana 2. Memprakteka ajaran Tri Hita Karana	1. Mengamati aplikasi ajaran Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari. 2. Menyajikan hubungan yang selaras dan harmonis antara manusia, lingkungan, Sang Hyang Widhi 3. Mengumpulkan data (gambar, foto dan artikel) contoh perilaku yang tergolong Tri Hita Karana 4. Menyajikan contoh perilaku yang tergolong ajaran Tri Hita Karana
2	Catur Guru	1. Memahami ajaran Catur Guru 2. Mempraktekan pelaksanaan ajaran Catur Guru	1. Mengamati contoh perilaku Catur Guru dalam kehidupan 2. Menyajikan kepada pendidik upaya upaya menghormati Catur Guru 3. Mencari informasi mengenai cara menghormati dan menghargai Catur Guru 4. Menyimpulkan upaya upaya menghormati Catur Guru 5. Menyajikan contoh perilaku yang tergolong kedalam Catur Guru

2. Hasil Tahap Desain

Tahap desain pada Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu untuk siswa kelas V sekolah dasar terdiri dari penyusunan jadwal, penyusunan skenario, pembuatan desain konsep *art*, pembuatan *storyboard*, pemilihan pemeran dan pengisi suara, perekaman video pada setiap adegan, perekaman dialog, pembuatan efek suara dan musik.

A. Pembuatan Desain Konsep ART

Pembuatan video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu untuk V SD Negeri 1 Tanguwisia hanya ciri-ciri fisik karakter utama yang digambarkan pada rancangan karakter animasi

B. Perekaman Suara

Musik pengiring yang digunakan merupakan musik yang penulis dapatkan dari *youtube* yang kemudian penulis lakukan editing dengan menggunakan aplikasi *Adobe Audition* yang disesuaikan dengan efek suara yang diperlukan pada video pembelajaran.

C. Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi dilakukan dengan cara menyimpan pergerakan per frame pada kondisi dan waktu yang sudah ditentukan. Dalam pembuatan animasi ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, semisalnya masalah jarak frame per detik. Hal ini akan memungkinkan animasi berjalan dengan baik.

3. Hasil Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan pada penelitian pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu untuk siswa kelas V sekolah dasar terdiri dari 2 tahapan, yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi. Tahap produksi terdiri dari pengambilan video, animasi gerak karakter, animasi *lip sync*, animasi setting visual efek (*VFX*), animasi kamera 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*, pemuatan *credit* dan *title*. Pada tahap ini aplikasi yang digunakan dalam manipulasi video adalah *Adobe Premire CC 2018* sedangkan manipulasi *audio* adalah *Adobe Audition CC 2018*.

Hasil dari tahap pengembangan pada video Pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu untuk siswa kelas V sekolah dasar meliputi :

A. Hasil pengembangan antar muka *opening*



Gambar.2 Opening video pembelajaran

B. Hasil pengembangan antar muka menjelaskan materi



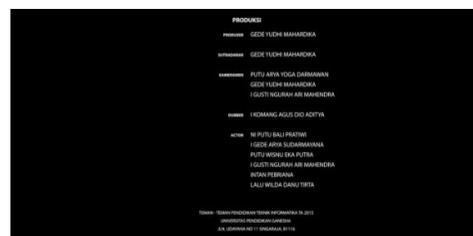
Gambar.3 Menjelaskan materi

C. Hasil pengembangan antar muka pemberian contoh materi



Gambar.4 pemberian contoh materi

G. Hasil pengembangan antar muka credit video pembelajaran



Gambar.5 Credit video pembelajaran

4. Implementasi

Video yang sudah dihasilkan dari proses development akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu oleh ahli isi dan media dan desain untuk mengetahui kesesuaian video dengan rancangan serta untuk mengetahui apakah video pembelajaran yang dihasilkan sudah sesuai dengan standar produksi video.

Hasil dari evaluasi kemudian akan menentukan apakah video pembelajaran yang dihasilkan perlu direvisi kembali atau tidak.

Pada tahap ini angket uji ahli menggunakan angket skala dua yaitu sesuai dan tidak sesuai, bila terdapat ketidaksesuaian dari hasil angket uji ahli maka akan dilakukan revisi kembali, jika tidak ada ketidaksesuaian maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu publikasi dan melakukan uji respon penonton.

Selain uji ahli dan uji respon penonton peneliti melakukan uji efektifitas terhadap kelompok kecil untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah cukup efektif atau belum efektif.

5. Evaluasi

Pada tahap testing, terdapat uji ahli isi materi, uji ahli media, uji respon siswa.

1. Uji ahli isi materi

Uji validitas ahli isi digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi dari video pembelajaran agar sesuai dengan kriteria dan kebutuhan penonton usia 10 sampai 17 tahun. Uji ahli isi peneliti melibatkan dua guru yang mengajar Agama Hindu. Memperoleh hasil :

$$\text{Validasi isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{15} = 1.00$$

Jadi, koefisien validitas isi instrument evaluasi ahli materi terhadap video pembelajaran tri hita karena dan catur guru untuk sekolah dasar adalah **1.00**. Kesimpulannya, tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli materi adalah sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Uji Validitas Ahli Media dan Desain

Uji ahli media dan desain dilakukan untuk mengetahui kesesuaian secara teknis pada pembuatan visual dan audio video. Uji ahli media dan desain peneliti melibatkan dua dosen dari jurusan pendidikan teknik informatika Undiksha. Hasil uji ahli media video pembelajaran agama hindu dilakukan dua tahap oleh dua ahli media dan desain.

Hasil Tahap Pertama:

$$\text{Validasi media dan desain} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{16}{17} = 0.94$$

Jadi, koefisien validitas isi instrument evaluasi ahli materi terhadap video pembelajaran tri hita karena dan catur guru untuk sekolah dasar adalah **0.94**. pada tahap ini peneliti mendapat masukan dari Uji ahli media dan desain yang pertama perhatikan layout menu, posisi kata, istilah pada materi,

perbaikan pada beberapa scene video, dan yang terakhir perbaiki credit pada video.

Hasil Tahap Kedua:

$$\text{Validasi media dan desain} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{17}{17} = 1.00$$

Jadi, koefisien validitas isi instrument evaluasi ahli materi terhadap video pembelajaran tri hita karena dan catur guru untuk sekolah dasar adalah **1.00**. Kesimpulannya, tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli materi adalah sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

3. Uji Respon Pengguna

Uji respon pengguna dilakukan untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan pengguna terhadap video pembelajaran agama hindu. Uji respon penonton dilakukan dengan cara menyebarkan 15 angket kepada 15 responden yang telah menggunakan media pembelajaran agama hindu dilingkungan di lingkungan SD. Pengisian angket, responden didampingi langsung oleh peneliti dan guru. Dalam menyebarkan angket peneliti memberikan 10 pertanyaan.

Hasilnya kategori 14 responden kategori baik dan 1 responden dengan kategori sangat baik.

PERTANYAAN	RESPONDEN														
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15
P.1	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4
P.2	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
P.3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4
P.4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4
P.5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4
(1) P.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3
P.7	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
P.8	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4
(1) P.9	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	3	4	4	5
P.10	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Total Skor Responden	45	41	44	42	41	44	43	41	43	41	40	41	43	40	43
Persentase	90%	82%	88%	84%	82%	88%	86%	82%	86%	82%	80%	82%	86%	80%	86%
Kategori	SB	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Skor Total	84,27%														
Kategori	BAIK														

$$p = \frac{f}{N} = \frac{1264}{15} = 84,27$$

Sehingga diperoleh sebesar **84,27%** sudah memenuhi kriteria **BAIK**. Kesimpulannya, tingkat respon siswa terhadap video pembelajaran tri hita karena dan catur guru untuk sekolah dasar sudah baik dan layak untuk digunakan untuk proses belajar.

4. Publikasi

Hasil akhir pengembangan video pembelajaran agama hindu akan disebarakan dalam bentuk DVD dan melalui internet dengan mengunggah produk video pembelajaran bina diri daily living skill ke youtube dan media sosial.

PEMBAHASAN

Pengembangan video pembelajaran agama hindu sebagai penunjang pembelajaran di SD N 1 Tangguwisia bertujuan untuk menghadirkan gambaran nyata tentang Tri hita karena dan catur guru, sehingga siswa diharapkan dapat belajar dan menyimak secara nyata, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang ditampilkan melalui video, gambar, teks dan narasi, serta memperkaya kreasi pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi, berminat, tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pengembangan video pembelajaran agama hindu sebagai penunjang pembelajaran ini penulis menggunakan model ADDIE, ADDIE adalah akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Prosedur pengembangan dalam model ADDIE terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah *analyze (analisis), design (desain), develop (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi)*. Model ini merupakan model yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil dari setiap fase dapat digunakan di fase berikutnya.

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan seperti pengumpulan informasi dan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi atau media yang akan dibangun. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan berguna bagi generasi muda untuk mengenal dan memahami kewajiban yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda. Untuk menarik perhatian pengguna, didalam media

pembelajaran kita akan di sajikan contoh yang menggambarkan keadaan pada dunia nyata, Misanya contoh tri hita karena dan catur guru. Setelah dilakukan analisis serta penentuan fitur-fitur yang mendukung daya tarik media pembelajaran maka didapatkan kebutuhan dan tujuan perangkat lunak. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ide Ayu Kt Suyani. S.Pd. merupakan guru agama SD N 1 Tangguwisia menurut beliau mata pelajaran tri hita karena dan catur guru merupakan pendidikan yang paling mendasar bagu setiap umat hindu. Oleh karena itu pendidikan agama ini sendiri di ajarkan mulai dari SD namun tidak nisa di pungkiri bahwa kewajiban tersebut mulai dilalaikan oleh anak anak. Hal tersebut di

karenakan anak anak lebih sibuk bermain daripada memperhatikan apa yan guru sampaikan di depan kelas dan minimnya media buku paket agama hindu yang di sediakan oleh sekolah.

Berdasarkan analisis masalah tersebut maka solusi yang dapat peneliti usulkan adalah dengan mengembangkan sebuah video pembelajaran tri hita karena dan catur guru dalam agama hindu. Pengembangan video pembelajaran di rasa akan membantu untuk proses pembelajaran. Juga menganggap bahwa, cara efektif untuk membantu proses pembelajaran di kalangan siswa ialah dengan menerapkan video pembelajaran.

Pada pengembangan video pembelajaran tri hita karena dan catru guru dalam agama hindu berbasis animasi *VFX*, terdapat beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan media filem pembelajaran ini yaitu yang pertama yaitu *Adobe Audition CC2018*, untuk mengolah hasil rekaman yang digunakan pada narasi objek 3D, selanjutnya untuk mendukung pengembangan aplikasi ini khususnya di bagian grafis, peneliti menggunakan Blender untuk membuat objek 3D dan animasi yang berupa *VFX*. Selanjutnya dilakukan proses *compositing* dengan menggunakan aplikasi *adobe premier pro cc 2018* untuk menggabungkan video dari tiap scene seperti penambahan credit, dan color grading.

Pada pengemangan video pembelajaran tri hita karena dan catur guru dalam agama hindu, peneliti mendapat beberapa kendala yang diantaranya adalah keterbatasan *hardware* (PC) yang mengakibatkan proses render animasi menjadi lama dan keterbatasan *hardware* berupa kamera dan alat untuk dabing yang mengakibatkan kurang maksimalnya kualitas video dan audio pada video pembelajaran.

Pada tahap desain, penulis melakukan tahap pra produksi video yaitu merancang cerita video atau sinopsis untuk setiap kegiatan pembelajaran berdasarkan indikator pembelajaran. Guru dan penulis memilih semua indikator pembelajaran yang dinilai membutuhkan media dalam kegiatan pembelajaran dan kemudian menyusun indikator pembelajaran tersebut secara sistematis agar menghasilkan sinopsis atau ide cerita yang menarik. Berdasarkan indikator tersebut dapat di desain video fiksi jika dilihat berdasarkan durasi video maka tergolong dalam video pendek dengan animasi *VFX*. Video pembelajaran ini terdiri dari 2 episode untuk 2 kali pertemuan antara lain episode Tri Hita Karana dan episode Catur Guru. Durasi untuk setiap episode yaitu 11 Menit pada episode pertama dan 13 menit pada episode kedua dan materi pembelajaran disampaikan di setiap adegan video, baik melalui *audio*, teks, maupun gambar. Sebelum melanjutkan pada tahap pengembangan penulis membuat sinopsis video, *storyboard*,

dan skenario video yang sudah dilengkapi dengan pemetaan indikator pembelajaran di beberapa adegan. Setelah sinopsis, storyboard, dan skenario divalidasi oleh guru pengampu mata pelajaran dan kedua dosen pembimbing, selanjutnya penulis melakukan pemilihan pemeran pada video yang cocok untuk video pembelajaran ini.

Evaluasi ahli media pada tahap desain dilakukan sekali. Didapatkan suatu hasil bahwa desain dari media yang peneliti tidak menemukan lagi adanya ketidaksesuaian untuk setiap fokus penilaian yang dilakukan. Tahap evaluasi yang peneliti lakukan selanjutnya untuk mengevaluasi hasil tahap desain ini adalah evaluasi ahli isi. Evaluasi ahli isi ini memfokuskan penilaian pada isi materi dari media, pemakaian kata dan bahasa, dan pembelajaran. Peneliti melibatkan dua ahli yang merupakan juru agama.

Dalam tahap desain, telah disusun kerangka kegiatan dan kerangka garis besar mengenai kegunaan media. Selanjutnya dalam tahap pengembangan, yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

Tahap implementasi adalah tahap saat media telah siap untuk diperkenalkan dan dilakukan pengujian kelayakan. Pada tahap ini dilakukan implementasi video pembelajaran agama hindu materi tri hita karena dan catur guru pada anak-anak di Sekolah Dasar Negeri 1 Tangguwisia yang akan dijadikan sebagai responden.

Pada evaluasi tahap ini lebih difokuskan pada hasil dan isi dari tahap pengembangan. Hasil pengembangan seperti pada konten atau isi dilakukan uji validitas oleh para ahli isi dalam hal ini peneliti melibatkan 2 guru mata pelajaran agama hindu dari sekolah yang berbeda, untuk mengetahui kesesuaian media yang dirancang dengan isi materi pembelajaran. Hasil dari pengujian validitas ahli isi peneliti mendapatkan kesesuaian sebesar 100% namun terdapat masukan dan saran adapun masukan dan saran diantaranya yaitu Taks pada pemaparan materi di perjelas atau di perbesar dan kedua file video di jadikan pada satu tempat agar guru lebih mudah menggunakan media tersebut dan saran dari ahli isi ini penulis sudah direvisi. Hal ini menandakan bahwa isi dari media sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Pengujian validitas juga dilakukan oleh dua ahli media dan desain, dalam hal ini peneliti melibatkan dosen dari program studi pendidikan teknik informatika UNDIKSHA, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian rancangan dan implementasi. Hasil yang di dapat dari uji validitas isi oleh para ahli media dan desain yaitu pada tahap pertama mendapat kesesuaian 94% mengingat terdapat

ketidaksesuaian, adapun ketidaksesuaian dari ahli media dan desain yaitu pada layout tata letak, kemudian dilakukan revisi dan kembali dilakukan uji validitas ahli media dan desain tahap kedua mendapat kesesuaian sejumlah 100%. namun terdapat masukan dan saran adapun masukan dan saran diantaranya yaitu posisi kata, istilah dalam pemaparan materi, perbaikan beberapa scene pada beberapa adegan dalam video, dan perbaiki pada credit pada video dan saran dari ahli media dan desain sudah penulis revisi. Hal ini menandakan bahwa rancangan dan hasil media yang peneliti kembangkan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan uji validitas pada penelitian ini peneliti melanjutkan dengan melakukan evaluasi uji respon penonton untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan media yang peneliti kembangkan. Jumlah responden yang peneliti gunakan dalam pengujian respon ini adalah 15 orang. Dengan pembagian 15 responden di kalangan siswa kelas V SDN 1 Tangguwisia.

Dari hasil analisis uji respon pengguna tersebut didapatkan rata-rata persentase respon dari 15 responden yaitu sebesar 84,27%. Pengujian dilakukan menggunakan skala *linkert*. Skala *linkert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial.

Selain melakukan uji respon pengguna, evaluasi terakhir pada penelitian ini peneliti melakukan uji efektivitas untuk mengetahui tingkat efektivitas video pembelajaran serta mengetahui tingkat pemahaman anak-anak.

Setelah video pembelajaran diterapkan, maka peneliti menyebarkan angket *pre test* dan angket *post test* pada beberapa kelompok kecil yang dibantu oleh guru kelas. Hasil yang didapatkan dari pembagian soal *pre test* dan *post test* yaitu peningkatan kemampuan anak-anak dalam memahami teori, utamanya pada materi tri hita karena, dengan representasi rata-rata nilai awal sebelum diadakannya penggunaan media sebesar 67,9 kemudian setelah dilakukan pemutaran video pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan, peneliti kembali menyebarkan angket *post test* dan didapatkan hasil peningkatan sebesar 87,9. Pada uji efektivitas peneliti menggunakan perhitungan *N-gain* dimana *gain* adalah peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran. *gain* diperoleh dari selisih antara hasil *pretest* dan *posttest*. *N-Gain* adalah *gain* yang ternormalisasi, perhitungan *N-gain* ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan *gain* dari seorang siswa.[12]

Setelah dihitung menggunakan rumus *N-gain* peneliti mendapatkan hasil dengan representasi sebesar 62,30%. yang

jika dilihat dari tabel *N-gain*, hasil tersebut masuk dalam kategori sedang, ini menandakan bahwa keefektifan media yang dikembangkan masuk dalam kategori sedang.

Teori pembuatan video sangat berperan penting untuk diterapkan dalam mengembangkan video pembelajaran tri hita karena dan catur guru, mengingat dengan adanya penerapan teori pembuatan video dapat berpengaruh terhadap hasil pengembangan video.

Menurut Wintle [13] dalam pembuatan video diperlukan tim pekerja video (*crew*) agar proses produksinya efektif dan efisien serta menghasilkan kualitas video yang bagus. *Crew* tersebut meliputi: *Produser, Sutradara, Casting director, Art director, Director of photography, Cameramen, Lightingman, Soundman, Editor.*

Hasil pengembangan video pembelajaran agama hindu terdapat beberapa kekurangan seperti pengambilan gambar yang kurang pas, pencahayaan, serta kualitas gambar yang dihasilkan kurang maksimal. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti hal ini dapat terjadi karena masih terdapat beberapa *crew* yang memiliki tugas lebih dari satu seperti halnya sutradara sekaligus menjadi kameramen hal ini sangat tidak dianjurkan dalam teori pengambilan video.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi pada penelitian pengembangan video pembelajaran agama hindu materi tri hita karena dan catur guru peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan video pembelajaran agama hindu materi tri hita karena dan catur guru menggunakan beberapa aplikasi dalam mendukung proses pengembangan yaitu *Blender* untuk pembuatan karakter 3D dan animasi *VFX*, kemudian *Adobe Audition CC 2018* digunakan untuk merekam dan mengedit suara narasi maupun dialog, serta *adobe premiere* digunakan pada proses akhir penggabungan video, efek suara, musik, dan *title*. Dengan adanya media video pembelajaran agama hindu materi tri hita karena dan catur guru ini guru dan siswa dapat terbantu dalam proses pembelajaran agama hindu khususnya materi tri hita karena dan catur guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Tangguwisia.
2. Respon pengguna yaitu siswa atau anak - anak terhadap media video pembelajaran tri hita karena dan catur guru dalam bentuk *VFX* mendapatkan respon yang baik, mereka sangat tertarik dan antusias untuk melihat dan mempelajari materi tri hita karena dan catur guru ini

dengan cara menonton video yang di tampilkan Dari hasil uji respon di lapangan terhadap 15 anak-anak yang di jadikan responden dalam melihat kelayakan media video pembelajaran di dapatkan hasil sebesar 84.27% yang artinya media video pembelajaran agama hindu materi tri hita karena dan catur guru masuk kategori Baik.

VI. SARAN

Berberapa hal yang menurut peneliti dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan berikutnya. Di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengingat hasil pengembangan video pembelajaran agama hindu materi tri hita karena dan catur guru layak digunakan maka dapat dimanfaatkan oleh gurumupun siswa sebagai media pembelajaran.
2. Terdapat beberapa kualitas gambar yang dirasa kurang maksimal dan perlu diperbaiki. Kemudian dalam media video pembelajaran yang dibuat memiliki detail atau penekanan informasi yang masih minim.
3. Video ini bisa di kembangkan dengan sub materi yang berbeda selain materi tri hita karena dan catur guru.
4. Penggunaan Font pada saat pemaparan materi tri hita karena dan catur guru kurang sesuai, diharapkan untuk pengembangan selanjutnya bisa dibuat lebih menarik.
5. Penggunaan animasi pada saat penyampaian contoh implementasi tri hita karena dan catur guru diharapkan untuk pengembangan selanjutnya bisa dibuat lebih menarik dan mengisi karakter 3D pada bagian tersebut.

REFRENSI

- [1] Yohana, A. (2011). Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di smp negeri 1 probolinggo.
- [2] Indonesia, P. R. (2007). Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan (Vol. 67, pp. 14–21).
- [3] Kastana, I. W. (2018). Penekanan konsep brahmajari asrama di sekolah dalam mengatasi kenakalan remaja.
- [4] Pratiwi, N. K. S. (2018). Peran pendidikan agama hindu dalam membentuk kepribadian siswa.
- [5] Komang Setia Adi Kurniawan. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Agama Hindu Materi Orang Suci

Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 6 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol: 5 No .

- [6] Munir. 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- [7] Darta., I. K. (2014). *Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [8] Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [9] Suyanto, M. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- [11] Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [12] Herawati, P. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia, Vol. 3 No.*, Hal. 168–172.
- [13] Wintle. (2014). *Tugas Produser Dalam Pembuatan Film*. Retrieved from International Desain School. Retrieved from <https://idseeducation.com/articles/tugasproduser-dalam-sebuah-film/>