



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Upaveda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 7 Mataram

Desak Putu Prapti¹, Ni Wayan Rasmini², Ni Made Arini³

Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram
Email Korespondensi : desakputuprapti@gmail.com

Keywords:	Abstract
<i>Learning Media, Animation Video, Student Learning Motivation.</i>	<i>This research aims to develop animated video-based learning media on Upaveda material that is suitable for use in teaching Hindu Religious Education and Character in class VII Middle School. The type of research used is Research and Development (R&D), using 10 BORD and GALL development stages which are simplified into 4 stages, namely the data collection stage, planning stage, product development stage, as well as validation and field testing stages supported by the ADDIE (Analysis) method, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Making animated videos using the Canva, VN Video (Editor and Maker) and Capcut applications. Data was obtained through product validation tests by media experts and material experts, then tested on 50 class VII students at SMP Negeri 7 Mataram, who were divided into 2 groups, namely the experimental group and the control group. The effectiveness of the product developed was declared very feasible based on media experts with a percentage of 100% and material experts 91.9% as well as limited trial results of 84% which were categorized as very good and field trial results with an average percentage of 88% with a tcount value of (8.525) greater than ttable at a significance level of 5% so that animated video-based learning media products are stated to be able to increase student learning motivation. The implications of animated video-based learning media were very well received and had a positive impact on both media experts, material experts, and teachers as users, as well as students as samples where the use of interesting learning media was able to increase students' learning motivation significantly.</i>

Kata kunci:	Abstrak
Media Pembelajaran, Video Animasi, Motivasi Belajar Siswa.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Upaveda yang layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Jenis penelitian yang digunakan merupakan Research and Development (R&D), dengan menggunakan 10 tahapan pengembangan BORD and GALL yang disederhanakan menjadi 4 tahapan yaitu tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan

	<p>produk, serta tahap validasi dan uji lapangan yang didukung dengan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pembuatan video animasi menggunakan bantuan aplikasi Canva, VN Video (Editor and Maker) dan Capcut. Data diperoleh melalui uji validasi produk oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya diujicobakan kepada 50 siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Mataram, yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Efektivitas produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan ahli media dengan persentase 100% dan ahli materi 91,9 % serta hasil uji coba terbatas 84% yang dikategorikan sangat baik dan hasil uji coba lapangan dengan persentase rata-rata 88% dengan nilai thitung (8,525) lebih besar dari pada ttabel pada taraf signifikan 5% sehingga produk media pembelajaran berbasis video animasi dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi media pembelajaran berbasis video animasi diterima dengan sangat baik dan memberikan dampak yang positif baik bagi ahli media, ahli materi, dan guru sebagai pengguna, serta siswa sebagai sampel dimana penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.</p>
--	--

I. PENDAHULUAN

Globalisasi disegala bidang membuat banyak perubahan dalam berbagai sektor termasuk sektor pendidikan. Dampak dari globalisasi tersebut bersifat positif dan/atau bersifat negatif. Salah satu dampak positif perkembangan globalisasi dalam sektor pendidikan adalah meningkatnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, hal ini memudahkan siswa dalam mengasimilasi materi pembelajaran karena konten yang disajikan guru lebih menarik dan tidak membosankan (Mustari et al., 2014:228-230).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1). Pendidikan memungkinkan siswa untuk mempelajari semua jenis ilmu pengetahuan dan juga dapat memanfaatkan teknologi guna memperlancar proses pendidikan, termasuk penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah (Habe & Ahiruddin, 2017: 40).

Teknologi berdampak besar dalam berbagai kehidupan, bukan hanya pada kehidupan (Life Style) tetapi juga dalam dunia pendidikan dengan adanya teknologi multimedia (Maryanti & Kurniawan, 2017: 27). Selanjutnya Maryanti & kurniawan mengemukakan bahwa Teknologi Multimedia merupakan pengaplikasian teknologi elektronik seperti komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak), kamera, gawai, dan lain-lain yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan informasi dalam bentuk teks, audio, gambar, animasi dan video yang dipergunakan hampir pada semua bidang. Beberapa manfaat multimedia dalam pendidikan antara lain dapat digunakan untuk mendukung guru dalam menjelaskan suatu konsep yang tidak

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat
Ni Wayan Budi Aryani ***

mudah diuraikan tanpa bantuan multimedia. Selain itu, penggunaan teknologi Multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang ditawarkan lebih menarik (Maryanti & Kurniawan, 2017: 28). Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih bahan ajar yang berbeda untuk memastikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan motivasi belajar siswa. Program merdeka belajar menggunakan basis proyek penguatan dalam mencapai profil Pelajar Pancasila (PPP). Proyek tersebut dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak dimaksudkan untuk memperoleh target capaian pembelajaran tertentu, oleh karena itu, konten pembelajarannya tidak terikat (Mulyasa, 2023: 19).

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Memilih media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kebutuhan akan penggunaan media menjadi prioritas dalam kegiatan pendidikan sehingga media dianggap sebagai sumber pengetahuan dan sarana pembelajaran bagi siswa. Kemampuan guru dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, hal tersebut merupakan salah satu aspek yang dapat mengukur ketepatan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dengan mengetahui reaksi siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan sehingga dapat mencetak peserta didik yang berkualitas (Wardoyo & Ma'arif, 2015: 1-2).

Salah satu media yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar adalah video animasi. Penggunaan media berbasis audio visual dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi ajar. Penggunaan media audio visual seperti video animasi dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya menghayal (Asnawati, & Sutiah, 2023: 65). Terdapat beberapa keuntungan menggunakan video animasi dalam pembelajaran, yaitu video animasi yang dirancang dengan menarik akan menyebabkan proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar; Video animasi dapat dikemas untuk mewakili berbagai jenis materi ajar sesuai dengan capaian pembelajaran; Serta penggunaan video animasi dapat mengurangi biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan prototype yang sesungguhnya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi juga berperan penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Pembelajaran melibatkan pengintegrasian materi pembelajaran ke dalam satu kesatuan tema yang mencakup aktivitas siswa memuat perpaduan materi pembelajaran kedalam satu tema yang mencakup aktivitas siswa untuk meningkatkan pembelajaran agar lebih bermakna. Salah satu kebermaknaan yang dapat diperoleh siswa yaitu dengan penggunaan media video animasi, karena siswa memperoleh pengalaman langsung melalui video yang dilihat dan didengarnya. Pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran tentunya akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena dengan pemahaman yang baik maka siswa akan mampu memecahkan masalah dengan lebih jelas.

Kenyataannya dalam dunia pendidikan pasti ada keterbatasan atau masalah, seperti halnya dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Belajar Agama dan budi pekerti adalah belajar mengenai konsep-konsep yang terdapat dalam materi yang pembelajarannya dimulai dengan mengenal masalah. Peserta didik dibimbing untuk menguasai konsep agama dan budi pekerti. Inovasi yang diperlukan dalam pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah menggabungkan teknologi baru, alat peraga, simbol-simbol, gambar, video dan media lainnya. Penggunaan media memiliki peran penting dalam menjelaskan materi secara simbolik

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat
Ni Wayan Budi Aryani ***

maupun audio visual. Terutama pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti mengenai upaveda, agar siswa lebih mudah memahami upaveda, pendidik perlu menyampaikannya dengan ringan, menyenangkan, sederhana, dan memberikan contoh nyata kepada siswa mengenai materi tersebut.

Upaveda merupakan salah satu bagian dari kitab suci Agama Hindu yang merupakan materi penting yang perlu dipahami dan diamalkan oleh siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Upaveda diartikan sebagai pengetahuan tambahan terkait dengan pengetahuan yang suci yaitu Veda, Upaveda juga dapat diartikan sebagai sekumpulan kitab penunjang kitab suci Veda dengan bahasa, isi, serta penajaman pembahasan dalam bidang tertentu yang dikemas dengan alur yang berbeda-beda sehingga dapat diterima oleh umat Hindu secara luas. Upaveda memiliki 7 kitab bagian yaitu kitab Itihasa, kitab Purana, kitab, Arthasastra, kitab Ayurveda, kitab Gandharwa Veda, kitab Kama Sutra, dan kitab Agama (Swebawa, 2021: 6). Walaupun kitab Upaveda telah disederhanakan namun untuk dipelajari oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) materi tersebut masih cukup kompleks.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal peneliti bersama guru Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 7 Mataram telah menerapkan kurikulum merdeka dalam kegiatan belajar mengajarnya. Sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran secara lebih interaktif telah tersedia hanya saja para pendidik jarang memanfaatkannya sehingga pemanfaatan media teknologi kurang memadai, guru lebih sering menggunakan metode konvensional. Materi pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti merupakan materi yang kompleks namun perlu dipahami oleh siswa dengan baik terutama siswa kelas VII dimana siswa tersebut masih dalam masa peralihan dari anak-anak menuju remaja. Selain itu, pertemuan tatap muka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti sangat terbatas hanya sekali dalam seminggu dan capaian pembelajaran untuk materi Upaveda dilakukan dengan lima pertemuan sehingga guru perlu memberikan alternatif metode pembelajaran lainnya untuk menunjang tercapainya target capaian pembelajaran dengan baik yaitu dengan pengajaran tidak terstruktur (siswa belajar mandiri) yang dikemas dengan lebih menarik agar siswa memiliki motivasi untuk belajar mandiri salah satu caranya yaitu dengan memberikan pembelajaran melalui hal yang lebih inovatif seperti video animasi.

II. METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dimana model research and development digunakan untuk meneliti, merancang, menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan implementasi produk tersebut.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan Capcut yang berbasis video animasi. Model penelitian yang digunakan untuk melakukan prosedur pengembangan adalah model pengembangan yang di kutip dari (Winaryati, 2021:22), yaitu penggunaan 5 fase dalam sebuah siklus yang disebut model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, implementation or Delivery and Evaluation*).

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei. Metode survei ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner/angket, tes, dan dokumentasi. Metode angket digunakan untuk mengetahui suatu produk dengan menguji validasi produk yang dikembangkan. Untuk menjaga kualitas instrumen, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi (Hikmah dan Purnamasari, 2017: 182-191). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media, pengguna (guru), dan respon siswa. Untuk menguji validitas media pembelajaran diperlukan 1 ahli media, 1 ahli materi/guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, pengguna (kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti) dan menggunakan sampel kelas yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas VII D & G menjadi kelompok eksperimen dan kelas VII C & J menjadi kelompok kontrol di SMP Negeri 7 Mataram.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan angket kebutuhan sebagai bahan masukan awal dalam mengembangkan produk dan mendeskripsikan implikasi dari penelitian yang dihasilkan. Data kuantitatif diperoleh pada skor penilaian kelayakan video animasi pembelajaran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, pengguna (Guru) serta data pada hasil uji efektivitas produk. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*, maka digunakan pedoman skala penilaian instrumen sebagai berikut.

Tabel 2.1 Pedoman Skor Penilaian Instrumen Media Pembelajaran

Respon Pernyataan	Kriteria			
	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Sumber: (Alwan, 2017: 72)

Tabel 2.2 Kriteria Presentase Uji Coba Produk

Rentang Skor	Kategori
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Kurang Baik
0% - 25%	Tidak Baik

Sumber: (Ridwan, 2014: 149)

Analisis data pada uji efektivitas produk dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang efektif-tidaknya produk yang dikembangkan bila diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan. Uji efektivitas yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai tes kelompok eksperimen di mana siswa tersebut diberikan treatment berupa media pembelajaran berbasis video animasi dengan nilai tes kelompok kontrol di mana siswa tersebut tidak diberikan treatment. Campbell & Julian (1963:43) juga menyatakan bahwa biasanya analisis pengukuran efektivitas penelitian ini menggunakan paired pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa paired t-tes tergolong ke dalam statistic parametris yang mana mempersyaratkan adanya asumsi bahwa data yang digunakan normal dan data tersebut bersifat interval/rasio dalam pengujian efektivitas ini. Uji efektivitas produk dilakukan dengan menggunakan bantuan program IMB SPSS Statistics V 24.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang merupakan landasan dalam pengembangan dan memvalidasi produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Upaveda. Penelitian ini menggunakan 4 tahapan tanpa mengurangi esensi dari tahapan pengembangan oleh Borg and Gall.

Empat tahap tersebut yaitu tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, serta tahap validasi dan uji lapangan dengan didukung menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu lima tahap pengembangan untuk menghasilkan produk yang ideal yang terdiri dari analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini penjabaran hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Upaveda.

Analisis (*Analysis*)

Proses pengembangan produk diawali dengan melakukan survei tentang sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka belajar dan tentang media pembelajaran berbasis video animasi kepada guru terkait dan siswa. Berdasarkan hasil survei awal yang telah peneliti lakukan diperoleh bahwa SMP Negeri 7 Mataram telah menerapkan kurikulum merdeka

belajar sejak tahun ajaran 2022/2023 dan merupakan salah satu sekolah favorit dengan siswa Hindu terbanyak di kota Mataram.

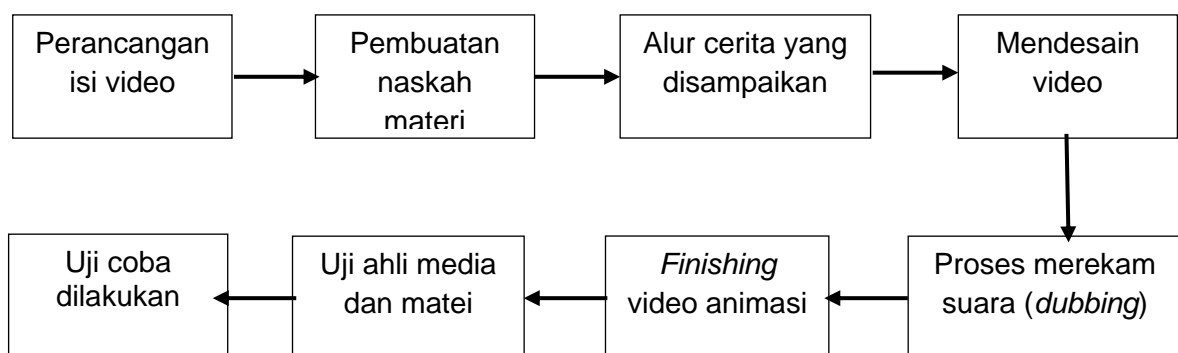
Berdasarkan hasil survei, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran belum pernah dilakukan, sebagian diantaranya menyatakan hanya pernah ditayangkan video film Mahabharata untuk mendukung pembelajaran Upaveda. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti baik di kelas maupun dalam proses belajar mandiri. Pengembangan produk uji coba yang peneliti lakukan yaitu pada materi Upaveda. Hal ini bertujuan karena materi Upaveda merupakan materi awal kelas VII, merupakan materi yang kompleks sehingga sulit untuk dipahami dengan singkat, untuk menjawab kebutuhan siswa dan memberi kesempatan serta memotivasi siswa untuk belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti secara aktif dan mandiri kapanpun dan dimanapun.

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan tahap penyusunan naskah dan pembuatan skenario pembelajaran berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan yang digunakan sebagai dasar membuat desain pembelajaran. Langkah berikutnya yaitu penentuan aplikasi yang digunakan dalam proses produksi media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 aplikasi untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yaitu aplikasi *Canva*, *VN (Video Editor and Maker)*, dan *Capcut*.

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan pengembangan produk media pembelajaran digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tahapan Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Implementasi (*Implementation*)

Produk media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan telah diuji oleh ahli media dan ahli materi kemudian, dilanjutkan dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk memperoleh hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menemukan efektivitas dan mendeskripsikan implikasi dari media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian yang dilakukan pada uji coba terbatas diperoleh hasil respon siswa dengan skor 2,97 dengan persentase 74% sehingga dikategorikan layak dengan perbaikan sebagian dapat dilihat pada tabel . Kemudian setelah perbaikan dilakukannya uji coba lapangan dengan 50 responden (25 responden kelompok eksperimen dan 25 responden kelompok kontrol) diperoleh hasil skor 3,51 dengan persentase 88% pada kelompok eksperimen dan diperoleh hasil skor 2,70 dengan persentase 68% pada kelompok kontrol.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, Wawancara dengan kepala sekolah SMP Negeri 7 Mataram, mendeskripsikan hasil uji ahli media dan ahli materi, mendeskripsikan uji efektivitas produk terhadap siswa, dan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran.

1. Hasil Analisis Kebutuhan (Studi Lapangan)

Peneliti selain melakukan wawancara dengan guru juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Wawancara dilakukan dengan teknik purposif sampling dimana siswa ditentukan langsung oleh peneliti sebagai informan. Beberapa hasil wawancara yang peneliti peroleh dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan sumber belajar yang menarik.
- b. Sumber belajar yang diberikan oleh guru berupa LKS dan guru menjelaskan menggunakan buku cetak Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.
- c. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan sumber belajar dalam bentuk video, karena dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dicermati menurut gambar yang ada.
- d. Siswa berharap guru dapat memvisualisasikan materi yang diajarkan khususnya materi Upaveda karena materi Upaveda merupakan materi yang berat,

membosankan, menggambarkan tentang kitab, maharsi , dan Tuhan yang susah dipahami tanpa visual.

2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Penilaian ahli media disamping memberikan saran dan masukan juga memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video animasi. penilaian tersebut terdiri dari 2 aspek yaitu, kualitas komunikasi visual dan kualitas teknis. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata	Presentase	Kriteria
Kualitas Komuikasi Visual	4	100%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	4	100%	Sangat Layak
Rata-rata	4	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media di atas diketahui bahwa aspek media pada media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak menjadi sebuah media pembelajaran. Penilaian ahli media terhadap aspek kualitas komunikasi visual menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan memiliki validitas isi yang singkat dan jelas, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, tidak menimbulkan penafsiran ganda dan komunikatif.

3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis video animasi, terdiri dari empat aspek penilaian antara lain, aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas komunikasi visual, kualitas teknis dan kualitas instruksional. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tiap Aspek

Aspek Penilaian	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Kualitas Isi dan Tujuan	3,6	90%	Sangat Layak
Kualitas Komunikasi Visual	3,4	85%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	4	100%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	3,7	92,5%	Sangat Layak
Rata-rata	3,7	91,9%	Sangat Layak

Produk yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dinyatakan mudah dalam pengaplikasiannya oleh guru, serta mampu mendukung kemandirian belajar siswa serta menambah wawasan siswa terhadap materi Upaveda. Sehingga media pembelajaran berbasis video animasi yang peneliti kembangkan dinyatakan layak untuk diuji coba dan digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Hasil Uji Efektivitas Produk

Hasil uji coba terbatas sesuai dengan lampiran 10 pada penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata siswa terhadap angket responden yang diberikan adalah 57 dengan persentase 84%, sehingga produk yang dikembangkan sangat layak untuk menjadi media pembelajaran dan diuji coba pada skala besar atau uji coba lapangan.

Hasil Uji T pada uji coba lapangan menggunakan perhitungan IMB SPSS Statistics V.24. Berdasarkan data yang diperoleh melalui 50 responden. Tingkat signifikan 0,05 artinya apabila taraf signifikan $<0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan apabila taraf signifikan $>0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel. 4.9 Uji T Sampel

Angket	df	T _{tabel}	T _{hitung}	Sig.	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval Kepercayaan 95% dari Perbedaan	
							Lebih Rendah	Lebih Tinggi
Media Pembelajaran	24	2,068	8,525	0,000	8,165	1,633	10,550	17,290
Motivasi Belajar	24	2,068	10,386	0,000	9,051	1,810	15,064	22,536

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata perbedaan selisih angket media pembelajaran pada siswa yang diberikan treatment dengan yang tidak diberikan treatment adalah nilai thitung (8,525) lebih besar daripada ttabel (2,068) pada taraf signifikan 5%, Rata-rata perbedaan selisih pada angket motivasi siswa yang diberikan treatment dengan siswa yang tidak diberikan treatment pada nilai thitung (10,386) lebih besar dari ttabel (2,068) pada taraf signifikan 5%. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang diberikan treatment berupa media pembelajaran berbasis video animasi dengan yang tidak diberikan media pembelajaran berbasis video animasi.

Sehingga penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa kelas VII dinyatakan efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk selanjutnya.

5. Implikasi Media Pembelajaran

Implikasi dalam penelitian ini merupakan dampak dari pengembangan media video animasi pada motivasi belajar siswa serta dampaknya bagi guru. Pengembangan media video animasi dan uji coba telah dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Mataram, pada penelitian ini respon ahli media, ahli materi, guru sebagai pengguna, dan siswa sebagai sampel diterima dengan sangat baik, serta memberikan dampak positif.

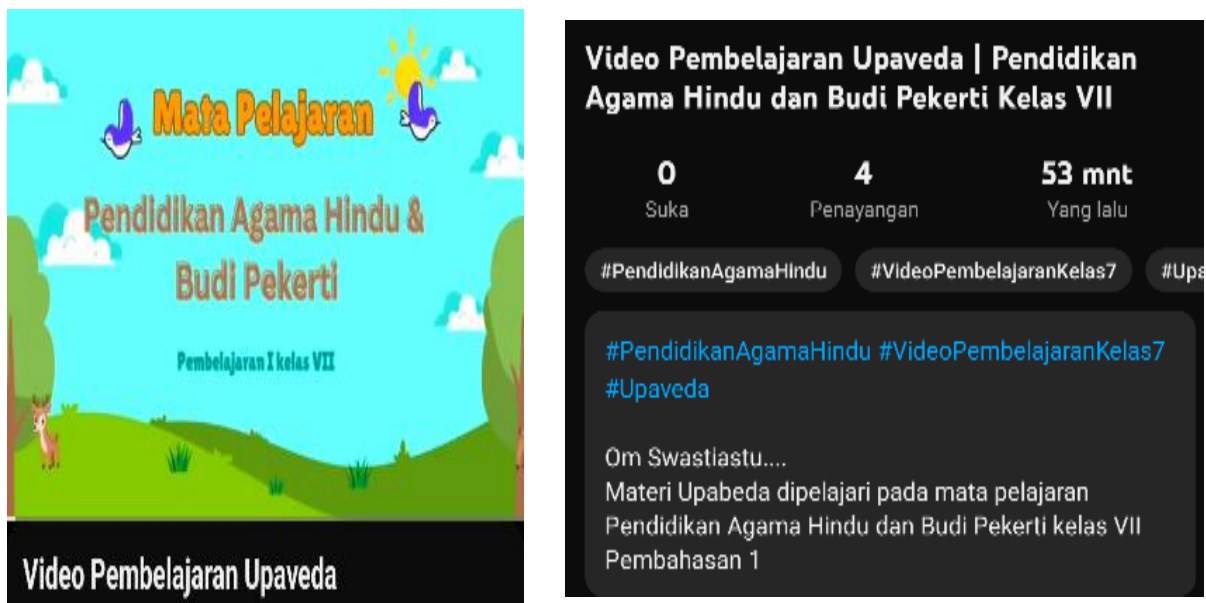
Berdasarkan respon guru dan siswa di SMP Negeri 7 Mataram adanya media pembelajaran berbasis video animasi sangat menarik dan bermanfaat selain mempermudah guru dalam menjelaskan materi, siswa juga lebih memperhatikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih senang memperhatikan media audio visual dibandingkan dengan buku.

Kajian Produk Akhir

Penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian yang termasuk dalam penelitian pengembangan atau Research and Development. Menurut Sugyono (2017:297) Metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan suatu metode atau langkah penelitian yang dipakai dalam proses penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada, kemudian diuji keefektifan produk yang dikembangkan tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti khususnya pada materi Upaveda. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menghasilkan suatu produk yaitu media video animasi yang layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat
Ni Wayan Budi Aryani *

Media video animasi yang dikembangkan ini disajikan dalam bentuk video dengan animasi-animasi di dalamnya, terdapat juga cuplikan video sejarah Agama Hindu dan terdapat gambar-gambar para Maharsi. Video animasi yang peneliti kembangkan dapat diakses secara online melalui media platform YouTube, video animasi yang di upload berjudul “Video pembelajaran Upaveda Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VII” guru maupun siswa juga dapat mengakses melalui tautan link berikut: <https://youtu.be/GBMAMzlpNmg?feature=shared> tampilan video animasi pada saat melakukan pencarian akan terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 4.1 Tampilan Pencarian di Platform YouTube

Media pembelajaran berbasis video animasi ini telah memperoleh kriteria sangat layak oleh ahli media maupun ahli materi. Produk yang peneliti hasilkan merupakan protipe uji coba sehingga tidak bermaksud untuk langsung menggantikan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, atau mengharuskan penggunaan media pembelajaran ini di semua sekolah lainnya. Video animasi dibuat dan diteliti sebagai bahan alternatif untuk membantu atau mendukung media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.

1. Kelebihan Produk

Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan ini telah melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan kepada peserta didik. Hasil uji coba tersebut merupakan dasar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kelebihan produk sebagai berikut: 1) Pengguna baik guru

maupun siswa merasa pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam penjelasan materi secara visual terutama pada materi yang kurang menarik; 2) Media pembelajaran berbasis video animasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran; 3) Siswa merasa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar menggunakan media audio visual seperti video animasi; 4) Siswa merasa senang karena gambar, cerita, dan tulisan dalam video animasi jelas dan mudah dimengerti; 5) Penyampaian materi dalam video animasi jelas dan lugas.

2. Kekurangan Produk

Berdasarkan hasil uji coba, uji ahli serta saran baik dari ahli, guru, maupun peserta didik, produk media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan juga memiliki beberapa kekurangan antara lain: 1) Durasi video animasi kurang panjang, idealnya adalah 10-15 menit untuk sebuah video pembelajaran; 2) Gambar para maharsi yang dimunculkan kecil sehingga siswa kurang memperhatikan karena fokus dengan animasi lainnya; 3) Transisi video dan suara pada video animasi kurang smooth (mulus).

Kekurangan produk video animasi berupa durasi video kurang panjang terjadi karena video animasi yang dibuat hanya menampilkan poin-poin penting yang terdapat dalam materi Upaveda, tidak sangat rinci seperti pada buku Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Apabila disampaikan dalam waktu yang lebih panjang, maka perlu menambahkan Slide desain dan akan lebih banyak Scane dalam satu sequence. Karena keterbatasan waktu pembuatan serta mengurangi kemungkinan siswa akan bosan maka materi dalam video animasi hanya berisi poin-poin materinya saja. Kemudian gambar para maharsi dimunculkan kecil karena memunculkan gambar para maharsi terkait hanya sebagai pendukung penjelasan materi inti, jika memunculkan gambar maharsi dalam ukuran besar maka fokus siswa pada materi akan teralihkan. Terakhir, Transisi video dan suara pada video animasi kurang smooth (mulus) terjadi karena pengalaman peneliti dalam mendesain kurang serta aplikasi pengeditan yang digunakan merupakan aplikasi gratis, sehingga terdapat perbedaan apabila menggunakan aplikasi yang khusus.

3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu dalam segi prosedur masih belum sepenuhnya terpenuhi. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang sudah memiliki format pasti, dengan model pengembangan mulai dari tahapan Analysis hingga tahapan Evaluation serta landasan teori

yang sudah menjelaskan alur penelitian yang dapat dilakukan. Namun, peneliti tidak melakukan uji coba produk pada lokasi lainnya. Latar belakang, rumusan masalah, manfaat pengembangan masih perlu diluruskan, begitu pula dengan definisi operasional dan kajian penelitian yang relevan. Tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan, prosedur uji validitas instrumen dan uji efektivitas produk perlu diluruskan. Maksud dari diluruskan adalah sesuai dengan pedoman metodologi yang benar, yaitu Reasearch and Development (R & D).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Upaveda untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Mataram, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti khususnya materi Upaveda. Media pembelajaran berbasis video animasi dibuat dengan bantuan aplikasi desain yaitu Canva dan aplikasi editing yaitu VN (Video Editor and Maker) dan Capcut. Video animasi yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 100% dari segi media dan 91,9% dari segi materi. Kualitas media video animasi telah mencapai standar kelayakan yaitu sangat layak dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi mendapatkan kategori sangat baik dan tanpa revisi, ditinjau berdasarkan hasil uji coba sementara dan uji coba lapangan. Pada uji coba terbatas diperoleh hasil rata-rata dengan persentase 84% sehingga dinyatakan sangat layak untuk menjadi media pembelajaran dan diuji coba secara lebih luas. Pada uji coba lapangan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan treatment dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment dapat dilihat melalui nilai thitung (8,525) lebih besar dari ttabel (2,068) dengan taraf signifikan 5% sehingga motivasi belajar siswa yang diberikan treatment lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa yang tidak diberikan treatment.

Implikasi media pembelajaran pada siswa di SMP Negeri 7 Mataram cukup baik, dilihat dari respon guru terhadap adanya media pembelajaran berbasis video animasi sangat menarik dan bermanfaat selain mempermudah guru dalam menjelaskan materi, siswa juga lebih memperhatikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih senang memperhatikan media audio visual dibandingkan dengan buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Habe, H., & AHIRUDDIN, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hikmah dan Purnamasari. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Maryanti & Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Stop Motion untuk Pembelajaran Biologi dengan Aplikasi PICPAC. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33.
- Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (A. Ulinuha (ed.)). Sinar Grafika Offset.
- Mustari, M., Rahman, et al. (2014). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta:Raja Grafika Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung:Alfabeta.
- Swebawa, I. G. (2021). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti SMP KELAS VII*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pembukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wardoyo, T. C. T., & Ma’arif, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *E-Journal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1–7.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial In Kbm Indonesia*. Yogyakarta: IKAPI.