Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TRI HITA KARANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

I Putu Didik Prawira Putra¹⁾, Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini²⁾, I Made Astra Winaya³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dwijendra

¹⁾Didikprawira2017@gmail.com, ²⁾manuokta@undwi.ac.id, ³⁾winaya@undwi.ac.id

Histori artikel

Received:
7 Oktober 2021

Accepted:
17 November 2021

Published:
18 November 2021

Abstrak

Masih banyaknya guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas hanya berpedoman pada bahan ajar pemerintah dan belum mampu untuk mengembangkan bahan ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana. Media pembelajaran ini diperuntukan untuk siswa kelas III SD karena tema pembelajarannya banyak membahas perilaku manusia dalam menjaga hubungan baik dengan sesama manusia, lingkungan dan tuhan. Jenis penelitian yang di gunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) mengadopsi dari model Dick and Carey. Rancangan penelitian ini di lakukan dengan beberapa tahapan: (1) penetapan materi pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan di capai siswa, (2) analisis kebutuhan, (3) pengembangan media pembelajar, (4) Uji coba Pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa siswi kelas III Sekolah Dasar Dwijendra Denpasar. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, validasi, kuesioner, dan tes hasil belajar. Setelah data terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif. Adapun hasil penelitiannya yaitu: pertama hasil penelitian validitas media pembelajaran berada pada kategori Valid dan layak di gunakan, kedua hasil penelitian menunjukan media pembelajaran yang di kembangkan telah memenuhi syarat kepraktisan yaitu: (1) keterlaksanaan media pembelajaran, (2) respon guru terhadap media pembelajaran, dan (3) respon siswa terhadap media pembelajaran. Ketiga hasil menunjukan nilai tes belajar siswa di dapatkan rata-rata 81,96 dan dari 30 siswa mencapai 95,80 % jika di lihat dari KKM yang di gunakan peneliti yaitu 72.

Kata-kata Kunci: video animasi, pembelajaran interaktif, tri hita karana, hasil belajar

Abstract. There are still many teachers who teach science only oriented on government teaching materials and they do not able to develop it. This video was developed for Grade III students due to the themes cover human behaviors in maintaining a harmonious relation among human to human, environment, and God. The design of the research was adopted Dick and Carey model. The research was designed in several stages; (1) determination of learning materials and basic competencies to be achieved by students, (2) needs analysis, (3) development of learning media, and (4) tryout. Population of this study was students of Grade II at SD Dwijendra Denpasar. The total of population was 30 students. The data were collected through observation, validation, questionnaire, and test. The data collected were analyzed in descriptive qualitative. The findings showed that, firstly, the results of the research validity of the learning media were categorized as valid and feasible to use, secondly; the research results showed that the developed learning media were qualified the practical requirements, namely (1) the implementation of learning media, (2) the teacher's response to the learning media, and (3) students' responses to learning media. Thirdly, results showed that the student learning test scores obtained an average of 81.96, 30 students reached 95.80% concerning on minimum passing criteria or Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) set by the researcher, namely 72.

Keywords: animated video, interactive learning, tri hita karana, learning achievement

Latar Belakang

Pandemi COVID-19 menimbulkan perubahan signifikan terhadap wajah pendidikan di Indonesia. Siswa terpaksa harus belajar dari rumah dengan melakukan pola pembelajaran jarak jauh (Remote Teaching) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini sebenarnya tidak mudah dilakukan, berbeda hampir 180 derajat dengan pembelajaran tatap muka (face to face). Perbedaan yang paling mendasar tentu siswa tidak bisa melakukan interaksi langsung dengan guru (Teguh, 2015). Sehingga komunikasi yang terjalin sangatlah terbatas. Keterbatasan komunikasi menyebabkan terjadinya pemerolehan informasi dan intruksi dari guru sangatlah terbatas.

Pembelajaran jarak jauh memiliki keunggulan dan kelemahan dalam pengimplementasiannya di lapangan. Adapun keunggulannya adalah (1) siswa akan lebih fleksibel dalam belajar, tidak mesti harus *on time*, (2) tempatnyapun bisa dikondisikan tergantung situasi dan kondisi. (3) Siswa lebih leluasa menentukan atau mencari sumber belajarnya sendiri bisa mengakses internet, dll. Namun PJJ juga memiliki kelemahan, diantaranya, (1) siswa tidak dapat bersosialisasi dengan siswa lainnya dan gurunya secara langsung, sehingga akan mempengaruhi emosional siswa itu sendiri. (2) siswa harus bergantung dengan jaringan internet jika pembelajaran jarak jauh yang dilakukan berbasis dalam jaringan internet (daring) (Nazerly, 2020).

Pelaksanaan PJJ dimasa pandemi ini, membutuhkan inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Namun pada prakteknya, guru lebih banyak memberikan tugas kepada siswa tanpa didukung dengan pemaparan materi, refleksi, maupun sumber belajar yang memadai (Akviansah, 2020; Qurrotaini et al., 2020). Hal ini di karenakan inovasi dan kreativitas guru saat pelaksanaan PJJ masih tergolong rendah karena cara penyampaian materi saat pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional yang didominasi ceramah. Dengan cara mengajar yang demikian, memberikan kesan guru

melakukan ceramah secara online. Padahal harapannya pembelajaran jarak jauh seyogyanya menitik beratkan pada kemandirian siswa (Diana dkk, 2020). Pentingnya kemandirian belajar terhadap siswa dikarenakan sikap kemandirian bertujuan agar dapat mengarahkan diri siswa ke arah perilaku yang positif yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses mengajar.

Nilai-nilai budaya yang sudah dianggap baik berupa kearifan lokal dijadikan materi atau sumber materi pendidikan. Wahab (2012: 18) mengatakan bahwa masyarakat pendukung nilai-nilai budaya dan beberapa diantaranya dapat dikategorikan sebagai *local genius* atau *local knowledge* dapat menjadi sumber nilai bagi masyarakat pendukungnya. Kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal akan mampu memberikan sentuhan dan kebermaknaan bagi pemahaman siswa. Sayangnya, nilai-nilai kearifan lokal tersebut belum secara serius masuk dalam agenda perbaikan pendidikan nasional. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas dan inovasi untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah (Priantini, 2020).

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, keterkaitan kearifan lokal dengan pembelajaran mesti diikuti dengan pengembangan model pembelajaran yang cocok digunakan untuk melaksanakan Kurikulum 2013 bersinergis dengan pengembangan potensi keunggulan daerah. Atas dasar itu, dalam penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan konsep Tri Hita Karana. Secara konseptual THK merupakan suatu hubungan atau kehidupan yang harmonis dan seimbang antara bhakti/percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengabdikan diri kepada sesama Manusia (sosial) dan menyayangi alam lingkungan berdasarkan konsep yadnya. Sehingga dengan diselipkannya konsep Tri Hita Karana pada pengembangan video ini diharapkan nantinya siswa dapat mengambil dampak yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan Tri Hita Karana (Yunita & Trisiantari, 2019).

Media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep Tri Hita Karana adalah media pembelajaran yang menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video dan animasi yang menggambarkan cara menjaga keharmonisan antara hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhan yang merupakan konsep dari ajaran Tri Hita Karana (Priantini, 2019). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep Tri Hita Karana memiliki beberapa kelebihan, diantaranya; (1) menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. (2) meningkatkan motivasi belajar, dimana dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, maka siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar, (3) memberikan umpan balik, dimana media pembelajaran interaktif dapat menyediakan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa, (4) Kemudahan untuk mengulang video (*replay*) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video

termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep (Hadi, 2017; A. Riyanto, 2020.)

Beberapa hasil penelitian yang relevan terkait pemanfaatan video pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang memuaskan. Penelitian yang dilakukan Prehanto dkk, (2021) menunjukkan pemanfaatan media video pembelajaran interaktif-animatif sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS sekolah dasar kelas VI, mampu meningkatkan minat dan menggali kreativitas peserta didik. . Sejalan dengan itu, penelitian Biassari dkk. tahun 2021 menunjukkan penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri mengingat presentase ketuntasan klasikal siswa telah mencapai $\geq 75\%$ dan nilai rata-rata kelasnya ≥ 75 . Sedangkan hasil penelitian terkait pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran juga menunjukkan kemajuan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Desia (2018) menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana pada kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan konsep Tri Hita Karana yang berkualitas valid, praktis, dan efektif, yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) mengadopsi dari model Dick and Carey. Rancangan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan: (1) penetapan materi pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan di capai siswa, (2) analisis kebutuhan, (3) pengembangan media pembelajaran, (4) Uji coba Pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Dwijendra.

Data yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa skor, saran, masukan/komentar dari sebaran kuisioner yang diberikan. Metode analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil review para ahli uji coba perorangan. Hasil data yang diolah pada metode ini adalah skor hasil penyebaran kuisioner yang kemudian dihitung persentase dari masing-masing subjek untuk mengetahui hasil validitas dari produk yang dikembangkan dan selanjutnya untuk dapat memberikan pengambilan keputusan digunakan ketetapan dengan menggunakan konversi

tingkat pencapaian skala 4 (skala likert) Rata-rata skor total untuk aspek kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dikonversi berdasarkan tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Kriteria	Interval Score
Sangat Kurang	$\leq 1,80$
Kurang	1,81 – 2,60
Cukup	2,61 – 3,40
Baik	3,41 – 4,20
Sangat Baik	$> 4,20$

Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel 1 dapat ditentukan tingkat kelayakan dari video animasi. Video animasi dikategorikan baik jika persentase skor rata-rata validasi dari para ahli berada pada rentangan 3,41 – 4,20 dan sangat baik jika persentase skor rata-rata validasi dari semua ahli berada pada rentangan $> 4,20$.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data dengan menyusun secara sistematis berupa angka atau persentase, mengenai obyek yang diteliti, sehingga mendapatkan suatu kesimpulan umum (Anak Agung Gede Agung, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data yang dibahas pada penelitian pengembangan ini terdiri dari deskripsi rancangan media video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana dan deskripsi validitas media video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana. Rancangan media video animasi pembelajaran berbasis Tri Hita Karana menggunakan tahapan-tahapan dari model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahapan Perancangan Produk

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari sembilan tahapan yang dapat diserap menjadi empat tahapan sebagai berikut.

Bagan 1. 1 Bagan Alir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Konsep *Tri Hita Karana*

Penetapan Materi Pembelajaran dan Kompetensi Dasar

Pada tahapan ini dilakukan analisis materi pembelajaran untuk dibuatkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi. Penetapan materi dilakukan dengan mengkaji kurikulum 2013, buku guru dan buku siswa pembelajaran tematik di kelas III sehingga diperoleh suatu tema yang cocok untuk dikemas dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana*. Tema yang dipilih adalah 'Cuaca' yang sesuai dengan Kurikulum 2013 SD kelas III.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan serangkaian proses analisis kebutuhan pengembangan media. Tahap analisis ini merupakan proses identifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan media video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* bagi pembelajar. Hal ini penting dilakukan untuk dapat menentukan jenis media yang dikembangkan sehingga sesuai dengan sasarannya yaitu siswa. Pada tahap analisis ini dilakukan beberapa analisis kondisi pembelajaran yang meliputi a) analisis tujuan dan karakteristik materi, melalui analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

kelas III pada tema cuaca, analisis sumber belajar yang ada di sekolah dan lingkungan siswa dengan cara mencari informasi tentang buku ajar, metode, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, analisis karakteristik pebelajar, meliputi latar belakang ekonomi keluarga siswa, kemampuan siswa mengoperasikan komputer, dan gaya belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis dokumen, observasi dan wawancara dengan guru kelas III. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 November 2020 - 31 Januari 2021 di sekolah sampel yaitu Sekolah Dasar Dwijendra Denpasar. Dari kegiatan analisis dokumen, observasi dan wawancara tersebut, diperoleh masalah dan kebutuhan sebagai berikut.

- a) Berdasarkan hasil analisis dokumen, yaitu silabus, diketahui bahwa pembelajaran kelas III dengan tema Cuaca merupakan materi yang memerlukan contoh atau memperlihatkan secara nyata untuk mempelajarinya dan melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam penemuan konsep. Oleh karena itu, perlu dibuatkan media pembelajaran interaktif yang dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dan menginterpretasikan objek-objek mikroskopis, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan aktif.
- b) Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di sekolah, sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah sebuah buku paket baru yang berorientasi Kurikulum 2013. Adapun metode pembelajaran yang digunakan sudah mulai menerapkan pendekatan dan metode sesuai dengan tuntutan kurikulum, yakni pembelajaran *student centre*. Guru tidak terlalu banyak berceramah di kelas dan menuntut siswa untuk membaca buku, berdiskusi, mengerjakan soal dan memberikan tugas yang cukup banyak kepada siswa. Namun, metode ini tidak memberikan hasil yang signifikan sesuai dengan tujuan karena faktor siswa dan dukungan sumber belajar. Sebagian besar siswa cenderung enggan untuk membaca buku sebelum, sesudah maupun pada saat pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Di samping itu, dari faktor sumber belajar yang terbatas dan kurang variatif yakni hanya dari buku paket, dan hanya sekali waktu guru membawa media berupa gambar dua dimensi terkait materi. Faktor-faktor ini menyebabkan pemahaman teori yang dimiliki oleh siswa masih belum optimal. Hal inilah yang mendorong diperlukannya suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, memberikan suasana belajar yang berbeda dari biasanya, memotivasi siswa, serta membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
- c) Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas III yang berjumlah 30 orang, teridentifikasi bahwa sebagian besar dari siswa berasal dari keluarga menengah ke

bawah. Hampir seluruh keluarga siswa memiliki Hand Phone dan semua siswa memiliki kemampuan menggunakan Hand Phone. Siswa memiliki gaya belajar beragam meliputi gaya visual, auditori dan juga kinestetik. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dikembangkan media interaktif agar pembelajaran siswa menjadi lebih optimal.

Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* yang digunakan oleh siswa kelas III dalam pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan software Kine Master dengan tahapan yang dijelaskan sebagai berikut.

a) Pengumpulan Materi

Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan materi yang diperlukan terkait dengan materi yang akan dikaji baik dari referensi buku, internet, maupun penjelasan langsung dari dosen pembimbing dan guru.

b) Pembuatan Desain Kerangka Isi Media

Tahap desain merupakan tahap perancangan *blue print* sebelum diwujudkan ke dalam bentuk nyata pada tahap pengembangan. Pada tahap ini produk media interaktif dirancang untuk di upload pada Youtube. Produk dirancang untuk memuat tampilan teks, audio dan animasi. Semua komponen dipadukan sehingga mampu menyajikan informasi kepada pengguna. Tahap pendesainan dimaksud untuk menyusun kerangka isi media kemudian menentukan tampilan secara visual isi media. Tahapan ini disebut juga sebagai penyusunan storyboard atau flow chart program. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempermudah dalam mengerjakan atau mengembangkan program pada tahap selanjutnya.

c) Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan diagram alur cerita dari media yang akan dikembangkan. Pada *storyboard* umumnya sudah tergambar jelas fragmen-fragmen atau bagian dari media yang dikembangkan. Berikut ini adalah *storyboard* multimedia pembelajaran sains biologi yang dikembangkan.

Desain kerangka isi media yang dikembangkan terdiri dari dua bagian yaitu bagian awal (*intro*) dan bagian antar muka (*interface*). Bagian intro yaitu berupa halaman pembuka yang berisi "identitas jenis media dan identitas mata pelajaran". Desain kerangka isi media yang dikembangkan terdiri dari dua bagian yaitu bagian awal (*intro*) dan bagian antar muka (*interface*). Bagian intro yaitu berupa halaman pembuka yang berisi "identitas jenis media dan identitas mata pelajaran".

Tahapan Uji Coba Media Pembelajaran

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, uji coba produk yang dilakukan terdiri dari uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan yang dinilai oleh 30 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda di SD Dwijendra. Instrument yang digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan yaitu menggunakan kuisioner. Hasil analisis data pada tahap pengembangan video pembelajaran yang terdiri dari uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan uji coba perorangan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Validitas Pengembangan Video Pembelajaran

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Presentase
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	92,50	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	97,50	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	95	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	94,30	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil validitas pengembangan media pembelajaran video berbasis THK menurut ahli isi materi memperoleh presentase sebesar 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, hasil validitas menurut ahli desain pembelajaran memperoleh presentasi sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik, hasil validitas menurut ahli media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil validitas uji coba perorangan memperoleh presentase sebesar 9,30% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil angket dari respon guru sebesar 3,75 dan Berdasarkan hasil angket dari respon siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 3,48. selanjutnya hasil dari penilaian keterlaksanaan media pembelajaran yang dilakukan selama 4 kali pertemuan pada pertemuan pertama hasil belajar siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,00 dengan kategori praktis, selanjutnya pada pertemuan kedua siswa mengalami peningkatan dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,40 dengan kategori ptaktis, selanjutnya pada pertemuan ke tiga siswa kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,65 dengan kategori sangat praktis, dan pada pertemuan ke empat siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,70 dengan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi

Tahapan ini dilakukan penilaian hasil belajar siswa selama menggunakan media video animasi dalam proses belajar secara daring. Dari hasil penilaian pada 30 orang siswa kelas III yang di jadikan sebagai objek uji coba media pembelajaran video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* memperoleh rata-rata sebesar 81,96, dengan ketuntasan 90% dan daya serap sebesar 75% dari hasil penilaian yang telah dilakukan maka media video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* sangat layak di gunakan sebagai media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran secara daring.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis di atas, maka video animasi dengan konsep *Tri Hita Karana* ini memiliki kualitas sangat layak sebagai media belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran Tematik khususnya materi Cuaca. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media, ahli isi, dan ahli desain menyatakan bahwa secara keseluruhan Video animasi dengan konsep *Tri Hita Karana* telah memenuhi kriteria sangat baik serta mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa. Kualifikasi sangat baik dapat dicapai karena beberapa hal yaitu: (1) kejelasan identitas mata pelajaran dan kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (2) kelengkapan media pembelajaran, kejelasan rancangan pembelajaran dan petunjuk belajar, serta (3) ketersediaan dan kesesuaian evaluasi yang disajikan dalam Video animasi dengan pokok pembahasan materi pembelajaran. Begitu juga berdasarkan hasil uji respon guru dan siswa terhadap penggunaan video animasi dengan konsep *Tri Hita Karana* secara keseluruhan video animasi ini sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan. Pemilihan kata dan susunan kalimat dalam video dibuat sederhana, mudah dimengerti, dan terkesan lebih akrab atau memperhatikan prinsip personalisasi. Penerapan prinsip ini pada bahan ajar termasuk video dapat memberikan efek lebih baik kepada siswa (Rey & Steib, 2013)

Jika ditinjau dari segi desain, kelebihan video animas dengan konsep *Tri Hita Karana* yaitu memberikan daya tarik untuk siswa belajar di karenakan memiliki tampilan yang menarik serta dilengkapi media pembelajaran berupa gambar dan video pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga memungkinkan siswa lebih mudah dalam memahami dan mengamati materi khususnya cuaca, membantu siswa untuk aktif dan termotivasi belajar sehingga video animasi pembelajaran imnteraktif berbasis *Tri Hita Karana* ini menarik jika diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Deskripsi atau petunjuk penggunaan dapat memberikan kemudahan kepada guru maupun siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran (Rozie, 2018) Strategi penyajian pesan video mengadopsi teori segmentasi yang artinya bahwa materi dipecah menjadi segmen-segmen kecil. Setiap segmen

ditayangkan secara urut dan sistematis. Penerapan prinsip ini dapat memudahkan siswa mengorganisasikan dan mengintegrasikan pengetahuan yang kompleks sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka (Ibrahim et al., 2012; W. D. Riyanto & Gunarhadi, 2017).

Jikaditinjau dari segi materi, kelebihan video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, hal ini dapat dilihat dari pemilihan materi, kedalaman materi dan langkah-langkah pembelajaran yang disusun telah mengacu pada KI dan KD pada kurikulum 2013 serta kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar. Penyajian materi pada Video animasi disesuaikan dengan perumusan indikator dan tata urutan penyajian indikator yang sesuai dan lengkap sehingga dapat membuat peserta didik menjadi paham akan konsep pelajaran yang sedang dipelajari (Hamid & Alberida, 2021).

Dilihat dari hasil belajar siswa, video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti dan memahami pembelajaran hal tersebut sangat di harapkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa. Tampilan video pembelajaran, produk video pembelajaran sudah menggunakan gambar-gambar yang dipadukan dengan teks untuk mendukung pesan yang terkandung dalam video sehingga video pembelajaran menjadi menarik dan mudah di pahami. Gambar bergerak maupun diam merupakan unsur penting dalam video pembelajaran dan sangat membantu pembelajar memahami pesan yang ingin di sampaikan (Sudarma et al., 2015). Secara ilmu psikologis penggunaan gambar yang menarik sangat membantu perkembangan psikologis anak sehingga berdampak pada minat dan motivasi siswa untuk belajar (Supriyono, 2018).

Slavin (2009:334-336) menyebutkan cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi intrinsik yang salah satunya dengan menggunakan berbagai cara penyajian yang menarik. Penyajian yang menarik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan dan cara yang bermacam-macam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian Tosti, Stephen, dan Gwo (2014:352) bahwa salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan yang tepat. Dengan demikian, dengan penggunaan komputer, benda-benda konkret, atau melalui permainan atau simulasi motivasi belajar siswa dapat meningkat

Kesimpulan

Pengembangan video animasi dengan konsep *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Tematik kelas III Sekolah Dasar khususnya pada materi Cuaca secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sangat baik dan sangat menarik untuk digunakan dari hasil penilaian ahli media, ahli isi, ahli desain, respon guru, dan siswa serta memenuhi tujuan utama yaitu meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III sekolah dasar Dwijendra Denpasar. Video

animasi yang telah dikembangkan dapat menjadi salah satu sumber belajar atau bahan ajar yang dapat digunakan saat pembelajaran karena dengan adanya Video animasi dengan konsep *Tri Hita Karana* ini materi yang disajikan lebih menarik, penyajian materi dikaitkan dengan dunia nyata siswa dan mampu mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan menggunakan video animasi ini guru dapat menjadikan salah satu media pembelajaran yang praktis pada saat melakukan pembelajaran secara daring.

Daftar Pustaka

- Akviansah, M. D. (2020). Perpustakaan Maya sebagai Sumber Belajar dan Penunjang Pembelajaran IPS secara Daring di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(2), 92–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/354310742.pdf>
- Agung, Anak Agung Gede. (2017). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Biassari, Icha dkk., 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu Vol 5, No 4 (2021)*. Tersedia pada halaman <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>
- Dick, W. and Carey L. 1990. *Systematic Design of Instruction*. (3rd Ed). New York: Harper Collins Publisher
- Ermayulis, Syafni. 2020. *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring Dan Luring di Tengah Pandemi Covid-19*. <https://www.stit-alkifahriaui.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-ditengah-pandemi-covid-19/> (Diakses Pada Tanggal 25 Mei 2021) pukul 15:45
- Ibrahim, M., Antonenko, P. D., Greenwood, C. M., & Wheeler, D. (2012). Effects of segmenting, signalling, and weeding on learning from educational video. *Learning, Media and Technology*, 37(3), 220–235. <https://doi.org/10.1080/17439884.2011.585993>
- M. Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. <http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%20II.pdf> (Diakses Pada 1 Agustus 2021)
- Permendikbud. 2014. *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- [pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-2-tahun-2020 Pendidikan_i](http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-2-tahun-2020-Pendidikan_i). Diakses pada, Kamis 13 Februari 2021 pukul 19.30
- Prehanto, Adi dkk., 2021. "Video Pembelajaran Interaktif-Animatif Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19". *Indonesian Jurnal Of Primary Education Vol 5, No 1 (2021)*. Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696>
- Qurrotaini, L., Khusnussyifa, N., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Analisis Faktor Hambatan Penerapan IPS di SD pada Pembelajaran Daring. *Seminar Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 90–109.

- Rey, G. D., & Steib, N. (2013). The personalization effect in multimedia learning: The influence of dialect. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 2022–2028. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.003>
- Riyanto, A. (2020). Penggunaan Video Sebagai Media Tutorial Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berceramah Siswa. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 3(2), 231–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i2.1111>
- Riyanto, W. D., & Gunarhadi, G. (2017). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning: Utilizing Power Points for Students with Learning Disability. *IJPTE : International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1(1), 55–63. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v1i1.8400>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image. *Graha Ilmu*.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sutjiono, T. A. S. 2005. *Pendayagunaan media pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.04/Th.IV/Juli 2005. Tersedia pada: <http://www.bpkpenabur.or.id/jurnal/04/076-084.pdf>.
- Supranta, Davis. 2018. *pengertian-kualitas-pendidikan*. Diakses pada, Selasa 11 Februari 2021 pukul 18.02
- Slavin, R. E. 2009. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Kedelapan*, Jilid 2. Jakarta Barat: Indeks.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Tim Penyusun Pustaka, Ed.3, cet. 4, 2007, h. 408 & 121. <http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%20II.pdf>* (Diakses Pada Tanggal 1 Agustus 2021)
- Tosti. H.T.C., Stephen. J. H. Y., & Gwo J.H. 2014. "An Augment Reality Based Mobile Learning System to Improve Student's Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities". *Educational Technology & Society*, Vol. 17, pp. 352–365.
- Priantini, D.A.M.M.O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Konsep Tri Hita Karana Untuk Pembelajaran Tematik Di SD Kelas III Gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Badung, Bali. *Widya Accarya*, 9(2).
- Priantini, D.A.M.M.O. (2020). The Development of Teaching Video Media Based on Tri Kaya Parisudha in Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology (JET)*, 4(4). <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis kontekstual dengan konsep tri hita karana untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 479–490. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26436>

- Winaya, I Made Astra. 2013. "Pengaruh Model ARCS Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD CHIS Denpasar". *E-jurnal Pascasarjana Undiksha* vol.3 Tahun 2013. Diunduh Tanggal 19 Juni 2015.
- Winaya, I.M.A., Priantini, D.A.M.M.O., Widiastuti, N.L.G.K. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Konsep Tri Hita Karana untuk Pembelajaran Tematik di SD Kelas II Gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Badung, Bali. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya*, 9(2), 1-14
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>