



Pengembangan Video Animasi 2D Materi Manifestasi Dewa untuk Sekolah Dasar

Kadek Darmawan¹, Made Susi Lissia Andayani², I Ketut Andika Pradnyana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

¹darmawan.2@undiksha.ac.id, ²mandayani@undiksha.ac.id, ³ipradnyana@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu, khususnya materi Manifestasi Dewa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan video pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Agama Hindu materi Manifestasi Dewa untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Penyabangan dan (2) mengetahui respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi dua orang ahli media, dua orang guru mata pelajaran Agama Hindu, dan siswa kelas III SD Negeri 1 Penyabangan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi 2 dimensi memperoleh persentase validasi ahli isi sebesar 95,83% dengan kategori Sangat Baik, validasi ahli media sebesar 96,43% dengan kategori Sangat Baik, serta respon pengguna sebesar 86,6% dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Agama Hindu materi Manifestasi Dewa layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Animasi 2 Dimensi, Manifestasi Dewa

1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berakarakter, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, pendidikan juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral, spiritual, dan budaya kepada peserta didik sejak usia dini [1], [2]. Seiring berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), proses pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan berbagai media digital yang mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik [3], [4].

Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya video animasi. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas penyampaian materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung [5]. Video animasi memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, dan gerakan secara bersamaan sehingga informasi dapat disampaikan dengan lebih komunikatif. [6] menyatakan bahwa media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki tingkat validitas yang sangat baik serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, video animasi menjadi salah satu alternatif media yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Pemanfaatan media digital menjadi semakin penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu karena sebagian materi yang diajarkan bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu materi tersebut adalah Manifestasi Dewa, yaitu konsep mengenai manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa dalam berbagai bentuk dewa sesuai dengan fungsi-Nya. Materi ini tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai konsep ketuhanan dalam agama Hindu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, spiritual, dan budaya kepada peserta didik. [7] menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Selain itu, penelitian [8] menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah sekaligus meningkatkan aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan Video Animasi 2D Materi Manifestasi Dewa untuk Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Penyabangan, guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti gambar, poster, PowerPoint, LCD proyektor, dan laptop dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, materi Manifestasi Dewa masih menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa karena berkaitan dengan konsep teologi Hindu yang bersifat abstrak. Guru menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali ciri-ciri, fungsi, dan makna dari setiap Manifestasi Dewa apabila materi hanya dijelaskan melalui buku maupun penjelasan verbal. Hasil observasi terhadap 30 siswa kelas III juga menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki ketertarikan mempelajari materi Manifestasi Dewa, namun sebanyak 57% siswa masih mengalami kesulitan memahami materi tersebut. Seluruh siswa menyatakan bahwa penggunaan media video animasi akan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

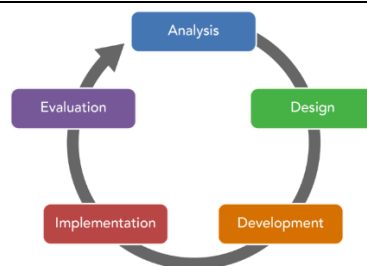
Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. [6] mengembangkan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil validasi dengan kategori sangat baik. Penelitian [8] juga menunjukkan bahwa video pembelajaran Agama Hindu layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan hasil validasi ahli maupun uji coba kepada siswa. Selain itu, [9] mengembangkan video animasi pada mata pelajaran Matematika, sedangkan [10] mengembangkan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, hasil kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media video animasi untuk materi Pendidikan Agama Hindu secara umum maupun pada mata pelajaran lainnya. Hingga penelitian ini dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan video pembelajaran animasi dua dimensi mengenai Manifestasi Dewa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar di SD Negeri 1 Penyabangan. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait pengembangan media yang secara spesifik memvisualisasikan konsep Manifestasi Dewa melalui animasi dua dimensi sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan video pembelajaran animasi dua dimensi yang secara khusus membahas materi Manifestasi Dewa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan memadukan ilustrasi karakter, animasi, narasi, serta unsur audio visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi dua dimensi pada materi Manifestasi Dewa serta mengetahui respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Diharapkan media tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, serta meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi dua dimensi pada mata pelajaran Agama Hindu dengan materi Manifestasi Dewa untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Penyabangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.



Gambar 1. Model ADDIE [11]–[13]

2.1. Analysis

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen [14]. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan, capaian pembelajaran, materi Manifestasi Dewa, media pembelajaran yang telah digunakan guru, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi Manifestasi Dewa sehingga lebih mudah dipahami.

2.2. Design

Tahap *Design* bertujuan menyusun rancangan media yang akan dikembangkan [15]. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan sinopsis, *storyboard*, naskah narasi (*storyline*), desain karakter, desain latar belakang, serta penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi ahli isi, angket validasi ahli media, dan angket respon pengguna. Seluruh rancangan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2.3. Development

Pada tahap *development*, seluruh rancangan direalisasikan menjadi video pembelajaran animasi dua dimensi menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung [16]. Proses pengembangan meliputi pembuatan ilustrasi karakter, proses animasi, perekaman narasi, penyisipan musik dan efek suara, penyuntingan video, hingga menghasilkan produk akhir dalam format MP4. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua ahli isi dan dua ahli media untuk menilai aspek materi, visual, audio, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

2.4. Implementation

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada guru mata pelajaran Agama Hindu dan siswa kelas III SD Negeri 1 Penyabangan. Setelah menggunakan media pembelajaran, guru dan siswa diminta memberikan penilaian melalui angket respon pengguna untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran [17].

2.5. Evaluation

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi terhadap seluruh tahapan pengembangan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna [18]. Evaluasi bertujuan menyempurnakan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebelum dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Manifestasi Dewa.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

a) Hasil Tahap Analysis

Tahap *analysis* menghasilkan informasi mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kondisi pembelajaran di SD Negeri 1 Penyabangan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran materi Manifestasi Dewa masih didominasi metode ceramah dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan bahwa materi tersebut bersifat abstrak sehingga siswa mengalami kesulitan memahami perbedaan fungsi, simbol, dan kendaraan (*vahana*) dari setiap Manifestasi Dewa

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i2.12858>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

apabila hanya dijelaskan secara lisan. Selain itu, sekolah belum memiliki media pembelajaran berbasis video animasi yang secara khusus membahas materi Manifestasi Dewa, sehingga diperlukan media yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki ketertarikan untuk mempelajari materi Manifestasi Dewa, namun sebanyak 58% siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, sedangkan 42% siswa menyatakan kesulitan apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan guru. Seluruh siswa juga menyatakan bahwa penggunaan video animasi akan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Dari sisi sarana dan prasarana, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop, LCD proyektor, layar proyeksi, speaker, dan jaringan listrik yang memadai, sehingga mendukung implementasi media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, video pembelajaran animasi dua dimensi dinilai sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi Manifestasi Dewa karena mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta didukung oleh fasilitas yang tersedia di sekolah.

b) Hasil Tahap *Design*

Tahap *design* menghasilkan rancangan video pembelajaran animasi dua dimensi yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang untuk menyajikan materi Manifestasi Dewa sesuai Kurikulum Merdeka bagi siswa kelas III sekolah dasar dengan mengintegrasikan teks, ilustrasi, animasi, narasi, musik latar, dan efek suara agar materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret. Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan enam Manifestasi Dewa, yaitu Dewa Brahma, Dewa Wisnu, Dewa Siwa, Dewi Saraswati, Dewa Ganesha, dan Dewi Laksmi, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan fungsi, simbol, *vahana*, serta penerapan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain merancang isi media, tahap *design* juga menghasilkan *storyboard* sebagai pedoman proses produksi yang memuat urutan adegan, tampilan visual, narasi, dialog, animasi, dan durasi setiap *scene* sehingga alur penyajian materi tersusun secara sistematis. Pada tahap ini juga disusun instrumen validasi ahli isi, ahli media, dan angket respon pengguna sebagai alat evaluasi kualitas produk, serta ditentukan perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan, yaitu *Adobe Animate* untuk pembuatan animasi, *Adobe Photoshop* dan *Canva* untuk pembuatan aset visual, serta *Adobe Premiere Pro* untuk proses penyuntingan akhir. Rancangan yang dihasilkan menjadi acuan pada tahap *development* dalam menghasilkan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tabel 1. Rancangan Tampilan Video (*Storyboard*)

Scene	Durasi	Tampilan	Narasi
1	15"		"Selamat datang pada video pembelajaran Agama Hindu. Pada video ini kita akan mengenal Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu."
2	25"		"Tahukah kamu? Umat Hindu percaya kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa sebagai Tuhan Yang Maha Esa. Tuhan memiliki berbagai manifestasi sesuai dengan tugas-Nya dalam mengatur alam semesta."
3	20"		"Manifestasi Tuhan yang paling dikenal adalah Tri Murti, yaitu Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Siwa."

Scene	Durasi	Tampilan	Narasi
4	35"		"Ini adalah Dewa Brahma. Dewa Brahma merupakan manifestasi Tuhan sebagai pencipta alam semesta. Beliau memiliki empat wajah yang melambangkan empat arah mata angin dan empat kitab suci Weda. Warna merah melambangkan semangat dan kekuatan."
5	20"		"Dewa Brahma mengajarkan kita untuk menjadi kreatif, rajin belajar, dan menciptakan hal-hal yang bermanfaat bagi orang lain."
6	35"		"Ini adalah Dewa Wisnu. Beliau merupakan manifestasi Tuhan sebagai pemelihara alam semesta. Warna biru melambangkan ketenangan, sedangkan cakra dan sangkha menjadi simbol kekuatan dan perlindungan."
7	20"		"Dewa Wisnu mengajarkan kita untuk saling menjaga, peduli kepada sesama, serta menjaga lingkungan agar tetap bersih dan indah."
8	35"		"Ini adalah Dewa Siwa. Beliau merupakan manifestasi Tuhan sebagai pelebur. Peleburan bukan berarti menghancurkan, tetapi memberikan kesempatan agar tercipta kehidupan yang baru dan lebih baik."
9	20"		"Dewa Siwa mengajarkan bahwa perubahan merupakan bagian dari kehidupan yang harus diterima dengan bijaksana."
10	40"	 DEWI SARASWATI Dewi ilmu pengetahuan, seni, dan kebijaksanaan. Mengajarkan pentingnya belajar dan mencari ilmu.  DEWA GANESHA Dewa ilmu pengetahuan dan penghalau rintangan. Mengajarkan ketekunan, berpikir cerdas, dan mampu menyelesaikan masalah.  DEWI LAKSMI Dewi kemakmuran, kesejahteraan, dan kebahagiaan. Mengajarkan rasa syukur dan menciptakan kehidupan yang baik dan harmonis.	"Selain Tri Murti, terdapat manifestasi Tuhan lainnya. Dewi Saraswati merupakan dewi ilmu pengetahuan dan seni. Dewa Ganesha dikenal sebagai dewa ilmu pengetahuan dan penghalau rintangan. Dewi Laksmi melambangkan kemakmuran, kesejahteraan, dan kebahagiaan."

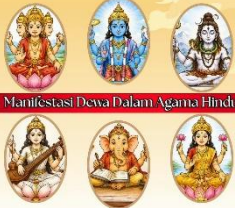
Scene	Durasi	Tampilan	Narasi
11	30"		"Setiap manifestasi Tuhan memiliki tugas yang berbeda, tetapi semuanya berasal dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Melalui pembelajaran ini, kita belajar untuk menjadi pribadi yang kreatif seperti Dewa Brahma, peduli seperti Dewa Wisnu, bijaksana seperti Dewa Siwa, gemar belajar seperti Dewi Saraswati, tekun seperti Dewa Ganesha, dan selalu bersyukur seperti Dewi Laksmi."
12	20"		"Terima kasih telah mengikuti video pembelajaran ini. Sampai jumpa pada pembelajaran berikutnya. Om Sāntiḥ Sāntiḥ Sāntiḥ Om."

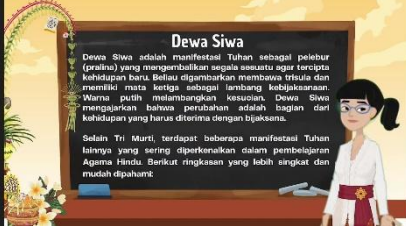
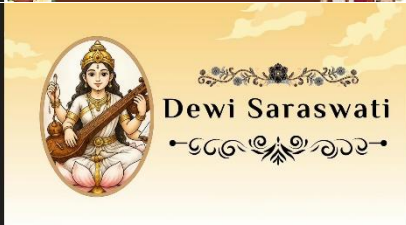
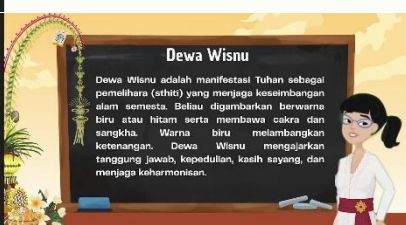
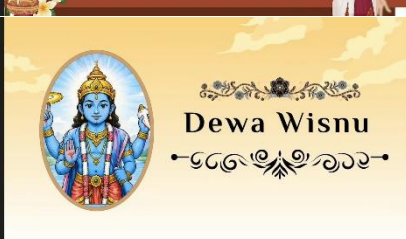
c) Hasil Tahap *Development*

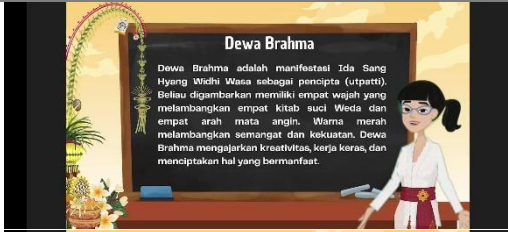
Tahap *development* menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi dua dimensi pada materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu yang dikembangkan berdasarkan storyboard dan rancangan media pada tahap sebelumnya. Video mengintegrasikan unsur teks, ilustrasi, animasi, narasi, musik latar, dan efek suara sehingga materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Produk akhir disajikan dalam format MP4 dengan resolusi Full HD (1920 × 1080 piksel) sehingga dapat diakses menggunakan komputer, laptop, maupun telepon pintar sebagai media pendukung pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Video pembelajaran terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu pembukaan yang memuat identitas pembelajaran, penyampaian materi mengenai enam Manifestasi Dewa (Dewa Brahma, Dewa Wisnu, Dewa Siwa, Dewi Saraswati, Dewa Ganesha, dan Dewi Laksmi), penyajian nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, rangkuman materi, dan penutup. Penyajian materi dirancang secara sistematis dengan bahasa yang sederhana serta didukung visualisasi animasi agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 2. Bagian Utama Video Pembelajaran

No.	Bagian	Tampilan
1	Opening dan identitas pembelajaran	

No.	Bagian	Tampilan
2	Pengenalan enam Manifestasi Dewa	 Manifestasi Dewa Dalam Agama Hindu
3	Penyampaian nilai-nilai karakter masing-masing Dewa	Dewi Laksmi Dewi Laksmi adalah manifestasi Tuhan yang melambangkan kemakmuran, kesejahteraan, dan kebahagiaan. Beliau mengajarkan bahwa kesejahteraan bukan hanya harta, tetapi juga kedamaian, kebahagiaan, dan rasa syukur.  Dewi Laksmi Dewa Ganesha Dewa Ganesha adalah dewa ilmu pengetahuan dan penghalau rintangan. Kepala gajah melambangkan kebijaksanaan dan kecerdasan. Dewa Ganesha mengajarkan ketekunan, berpikir cerdas, dan mampu menyelesaikan masalah.  Dewa Ganesha Dewi Saraswati Dewi Saraswati adalah manifestasi Tuhan sebagai dewi ilmu pengetahuan, seni, dan kebijaksanaan. Beliau digambarkan membawa kitab Weda dan alat musik vina. Dewi Saraswati mengajarkan pentingnya belajar dan mencari ilmu.  Dewi Saraswati

No.	Bagian	Tampilan
		
		
		
		
		
		

No.	Bagian	Tampilan
		
4	Kesimpulan materi	
		
5	Penutup	

Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, produk yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli isi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian materi maupun kualitas media. Validasi dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu validasi awal untuk memperoleh masukan dari validator dan validasi kedua setelah dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan.

Hasil Validasi Ahli Isi

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua orang ahli isi yang memiliki kompetensi pada bidang Pendidikan Agama Hindu untuk menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran memperoleh total skor **61** dari skor maksimum **64**, dengan persentase kelayakan sebesar **95,31%** yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Isi

Uraian	Hasil
Jumlah validator	2 orang
Jumlah butir penilaian	8 butir
Skor maksimum	64
Total skor yang diperoleh	61
Persentase	95,31%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi, para ahli menilai bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, serta mampu menyajikan

konsep Manifestasi Dewa melalui visualisasi animasi yang mendukung pemahaman peserta didik. Validator juga memberikan beberapa masukan yang bersifat penyempurnaan teknis tanpa mengubah substansi materi maupun konsep media yang dikembangkan. Oleh karena itu, proses validasi ahli isi dilakukan satu kali dan produk dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap validasi media sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

Hasil Validasi Ahli Media

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua orang ahli media untuk menilai kualitas media dari aspek tampilan visual, desain, kemudahan penggunaan, keterbacaan, kualitas animasi, dan penyajian media secara keseluruhan. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran memperoleh total skor **54** dari skor maksimum **56**, dengan persentase kelayakan sebesar **96,43%** yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

Uraian	Hasil
Jumlah validator	2 orang
Jumlah butir penilaian	7 butir
Skor maksimum	56
Total skor yang diperoleh	54
Persentase	96,43%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi, para ahli menilai bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, serta mampu menyajikan konsep Manifestasi Dewa melalui visualisasi animasi yang mendukung pemahaman peserta didik. Validator juga memberikan beberapa masukan yang bersifat penyempurnaan teknis tanpa mengubah substansi materi maupun konsep media yang dikembangkan. Oleh karena itu, proses validasi ahli isi dilakukan satu kali dan produk dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap validasi media sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

d) Hasil Tahap Implementation

Tahap *implementation* dilakukan untuk mengetahui keterterimaan media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji coba kepada pengguna. Implementasi dilaksanakan di kelas III SD Negeri 1 Penyabangan dengan melibatkan satu orang guru mata pelajaran Agama Hindu dan 50 orang siswa. Pada kegiatan pembelajaran, guru menggunakan video pembelajaran animasi dua dimensi sebagai media utama dalam penyampaian materi Manifestasi Dewa dengan memanfaatkan LCD proyektor. Produk video pembelajaran yang dikembangkan telah dipublikasikan dan dapat diakses melalui tautan [YouTube](#). Selama proses pembelajaran, siswa mengikuti kegiatan dengan antusias dan memperhatikan penyampaian materi melalui animasi, narasi, serta ilustrasi yang disajikan. Setelah pembelajaran selesai, guru dan siswa diminta memberikan penilaian terhadap media melalui angket respon pengguna sebagai bahan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil respon pengguna menunjukkan bahwa video pembelajaran memperoleh total skor **2.165** dari skor maksimum **2.500**, dengan persentase sebesar **86,6%** yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Siswa menilai bahwa tampilan visual, animasi, ilustrasi, narasi, serta penyajian materi mampu membantu mereka memahami konsep Manifestasi Dewa yang bersifat abstrak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, video pembelajaran animasi dua dimensi yang dikembangkan memenuhi aspek keberterimaan (*acceptability*) dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Agama Hindu pada materi Manifestasi Dewa.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Respon Pengguna

Uraian	Hasil
Jumlah responden	50 orang
Jumlah butir pertanyaan	10 butir
Skor maksimum	2.500
Total skor yang diperoleh	2.165
Persentase	86,6%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil implementasi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik. Penyajian materi melalui kombinasi animasi, ilustrasi, narasi, dan audio dinilai mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi Manifestasi Dewa. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran tidak hanya memenuhi aspek kelayakan berdasarkan validasi ahli, tetapi juga memiliki tingkat penerimaan yang tinggi ketika digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.

e) Hasil Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* merupakan evaluasi formatif yang dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli dan implementasi kepada pengguna. Proses evaluasi dilakukan dengan menelaah seluruh masukan dari ahli isi, ahli media, serta respon pengguna untuk memastikan media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi dua dimensi memperoleh persentase kelayakan sebesar **95,31%** dari ahli isi, **96,43%** dari ahli media, dan **86,6%** dari respon pengguna, yang seluruhnya berada pada kategori **Sangat Baik**. Beberapa saran yang diberikan oleh validator, seperti penyempurnaan tampilan visual, penyesuaian ukuran teks, perbaikan narasi, pengaturan keseimbangan audio, dan penyempurnaan transisi animasi, telah ditindaklanjuti tanpa mengubah substansi materi maupun tujuan pengembangan media. Dengan demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi dua dimensi mengenai materi Manifestasi Dewa telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, media, dan penerimaan pengguna, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran animasi dua dimensi menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, media, dan penerimaan pengguna. Model ADDIE memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga setiap proses, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, dapat dilakukan secara terstruktur. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa pembelajaran materi Manifestasi Dewa di SD Negeri 1 Penyabangan masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi menjadi solusi untuk memvisualisasikan konsep-konsep tersebut melalui kombinasi ilustrasi, animasi, narasi, dan audio yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 95,31% dari ahli isi dan 96,43% dari ahli media dengan kategori Sangat Baik, sedangkan hasil implementasi memperoleh respon pengguna sebesar 86,6% dengan kategori Sangat Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kualitas visual, penggunaan bahasa, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Tingginya hasil validasi juga menunjukkan bahwa penyajian materi melalui animasi mampu membantu mengkonkretkan konsep Manifestasi Dewa yang sebelumnya sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian [6] yang melaporkan bahwa pengembangan video animasi menggunakan model ADDIE memperoleh kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Temuan ini juga mendukung penelitian [8] yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh hasil validasi di atas 90% dan mampu mendukung proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian [19] yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis animasi memiliki potensi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Media yang dikembangkan secara khusus membahas materi Manifestasi Dewa pada mata pelajaran Agama Hindu untuk siswa kelas III sekolah dasar dengan memanfaatkan animasi dua dimensi yang dipadukan dengan ilustrasi tokoh, narasi, dan visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Fokus materi yang lebih spesifik memungkinkan penyajian konsep secara lebih terarah sehingga membantu siswa memahami fungsi, simbol, dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap Manifestasi Dewa. Kebaruan tersebut memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang masih relatif terbatas, khususnya pada materi Manifestasi Dewa.

Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa media memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti penyampaian materi melalui video animasi. Kombinasi visual, animasi, narasi, dan audio membantu meningkatkan perhatian serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dari pengguna sehingga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Agama Hindu di sekolah dasar.

Meskipun memperoleh hasil yang sangat baik, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media yang dikembangkan hanya mencakup materi Manifestasi Dewa sehingga belum dapat digunakan untuk seluruh materi Pendidikan Agama Hindu. Selain itu, media belum dilengkapi dengan fitur evaluasi interaktif yang memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung setelah pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang mencakup materi yang lebih luas, menambahkan fitur evaluasi interaktif, serta menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain penelitian eksperimen sehingga manfaat media dapat dikaji secara lebih komprehensif.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dua dimensi pada materi Manifestasi Dewa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli isi dengan persentase 95,31% dan ahli media sebesar 96,43%, yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan respon pengguna sebesar 86,6% dengan kategori Sangat Baik, yang mengindikasikan bahwa media mampu membantu penyampaian materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, video pembelajaran animasi dua dimensi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Agama Hindu pada materi Manifestasi Dewa serta berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Referensi

- [1] Hendri, I. S. Utami, and L. Nurlaili, "Optimalisasi Peran Sekolah dengan Analisis Interaktif bagi Penguatan Pendidikan Karakter," *J. Moral Kemasyarakatan*, vol. 7, no. 1, pp. 32–43, 2022.
- [2] Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, and Agung Setyawan, "Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital," *J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 83–88, Dec. 2022, doi: 10.55606/jpbb.v1i1.836.
- [3] W. N. Azizah and A. D. Dewi, "Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Dapat Mempengaruhi Gaya Anak Muda dan Etika Pancasila Pada Masyarakat Indonesia," *J. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [4] F. Mulyani and N. Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.31004/jpdk.v3i1.1432.
- [5] M. S. Saleh, Syahrudin, M. Saleh, and I. Azis, *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara, 2023.
- [6] N. S. Dewi, D. P. Sudarma, and A. I. W. I. Y. Sukmana, "Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 223–230, 2023.
- [7] I. G. D. Gunawan and P. W. Saputra, "Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Purwadita J. Agama dan Budaya*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [8] N. K. D. K. Yanti, I. N. Jampel, and D. P. Parmiti, "Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas III Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 38–46, 2023.
- [9] W. A. Prasetya, I. I. W. Suwatra, and L. P. P. Mahadewi, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 60–68, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i1.32509.
- [10] Y. I. Siddiq, I. K. Sudarma, and A. H. Simamora, "Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, pp. 49–63, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28928.
- [11] A. Rustandi, "Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Fasikom*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021.
- [12] N. L. D. A. Wahyuni, N. Sugihartini, and I. G. P. Sindu, "Pengembangan media pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran fisika kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 111, Aug. 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i2.31391.
- [13] A. Kurniansyah, M. W. A. Kesiman, and I. G. B. Subawa, "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 3, pp. 200–211, Dec. 2023, doi: 10.23887/karmapati.v12i3.66081.
- [14] A. W. Sari, I. G. P. Sindu, and K. Agustini, "Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 100, Aug. 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i2.31525.
- [15] K. S. P. Wahyuni, I. M. Candiasa, and I. M. C. Wibawa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar," *PENDASI J. Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 301–311, 2021, doi: 10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.
- [16] N. L. R. A. Dewi, I. W. Lasmawan, and I. K. Gading, "Pengembangan Instrumen Keterampilan Belajar dan Berinovasi (4C) pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD," *PENDASI J. Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 65–74, 2022, doi: 10.23887/jurnal_pendas.v6i1.538.
- [17] M. A. Apriliani, A. Maksum, P. A. Wardhani, S. Yuniar, and S. Setyowati, "Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i2.12858>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

- Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, p. 129, 2021, doi: 10.30659/pendas.8.2.129-145.
- [18] K. Khairunnisa and Masykuroh, “Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini,” *J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 8, no. 2, pp. 190–201, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i2.1236.
- [19] W. A. Prasetya, I. I. W. Suwatra, and L. P. P. Mahadewi, “Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika,” *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 60–68, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i1.32509.