

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* PEMBELAJARAN
ANIMASI 2D MENGENAI TEMPAT SUCI AGAMA
HINDU**

“Studi Kasus Kelas 5 SD Negeri 2 Banjar Tegal”

SKRIPSI




**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198407242015041002

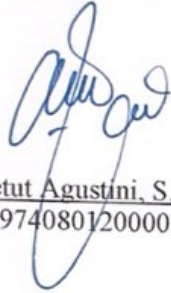
Pembimbing II,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd
NIP. 198709072015041001

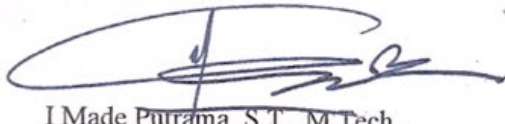
Skripsi oleh Putu Ari Yudana ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 7 Juli 2021

Dewan Penguji,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

(Ketua)



I Made Putrama, S.T., M.Tech.
NIP. 198005242014041003

(Anggota)



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

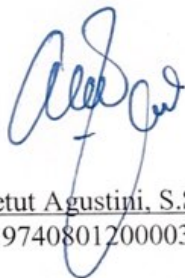
Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 7 Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,




Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP. 197408012000032001



Gede Sandra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,




Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Mengenai Tempat Suci Agama Hindu Studi Kasus Kelas V SD Negeri 2 Banjar Tegal**” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menganggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya penulis ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 Oktober 2021..

Yang membuat pernyataan



Putu Ari Yudana
NIM. 1515051047

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa/ Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan penelitian ini. Dan dibalik penyelesaian penelitian ini, tidak lupa penulis memberikan persembahan kepada rekan rekan yang telah membantu penulis, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

1. Puji syukur kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa, sehingga dapat terselesaikannya penelitian ini;
2. Keluarga besar, terutama untuk kedua orang tua, yang telah berjasa banyak memberi support dan bimbingan, baik finansial ataupun doa;
3. Pembimbing Akademik, Pembimbing I dan Pembimbing II, terimakasih atas bimbingan selama ini yang selalu sabar membimbing penulis yang penuh kekurangan, sehingga terselesaikan.
4. Sahabat yang telah membantu memberikan motivasi tinggi dan doa;
5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas partisipasi dan dukungannya selama penulis menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
IDENTITAS PENELITI	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.5 BATASAN MASALAH.....	8
1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1.1 Penelitian Terkait	10
2.2 LANDASAN TEORI	15
2.2.1 Tempat Suci.....	15
2.2.2 Teori Belajar.....	19
2.2.3 Kerucut Pengalaman Dale	20
2.2.4 Media Video Pembelajaran	21
2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran	23
2.2.6 Kriteria Kelayakan Media Video Pembelajaran.....	24
2.2.7 Animasi	25
2.2.8 Sinopsis	31
2.2.9 Storyboard.....	31

2.2.10	Perangkat Lunak.....	31
2.2.11	Metode Multimedia Development Life Cycle	33
BAB III	METODE PENELITIAN.....	36
3.1	JENIS PENELITIAN	36
3.2	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	36
3.2.1	Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>)	37
3.2.2	Fase Perancangan (<i>Design</i>)	38
3.2.3	Fase Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	39
3.2.4	Fase Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	39
3.2.5	Fase Pengujian (<i>Testing</i>)	40
3.2.6	Fase Distribusi (<i>Distribution</i>).....	42
3.3	JADWAL PENELITIAN	43
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1	HASIL PENELITIAN	45
4.1.1	Hasil Fase pengonsepan (<i>Concept</i>)	45
4.1.2	Hasil Fase Perancangan (<i>Design</i>).....	48
4.1.3	Hasil Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	50
4.1.4	Hasil Fase Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	53
4.1.5	Hasil Fase Pengujian (<i>Testing</i>).....	56
4.1.6	Hasil Fase Distribusi (<i>Distribution</i>)	66
4.2	PEMBAHASAN.....	68
BAB V	PENUTUP.....	74
5.1	KESIMPULAN	74
5.2	SARAN.....	75
	DAFTAR PUSTAKA	76
	RIWAYAT HIDUP.....	78
	LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum	46
Tabel 4. 2 Tahap konsep Video Pembelajaran	47
Tabel 4. 3 Kisi Kisi Instrumen Uji Ahli Isi	57
Tabel 4. 4 Kriteria Tingkat Validitas Isi	58
Tabel 4. 5 Kisi-kisi Uji Ahli Media.....	59
Tabel 4. 6 Kriteria Tingkat Validitas Media dan Desain	60
Tabel 4. 7 Hasil Uji Efektifitas.....	62
Tabel 4. 8 Konvensi Normalitas Gain menurut Hake	63
Tabel 4. 9 Kisi-kisi Instrumen Uji Respon Siswa	64
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Uji Respon Siswa.....	64
Tabel 4. 11 Skor Angket Uji Respon Penonton	65
Tabel 4. 12 Range Presentase Kelayakan Video.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Dale Cone Experience	20
Gambar 2. 2 Metode Multimedia Development Life Cycle.....	33
Gambar 3. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle.....	37
Gambar 4. 1 Rancangan karakter	49
Gambar 4. 2 Proses editing audio.....	50
Gambar 4. 3 Proses pembuatan karakter Komang	51
Gambar 4. 4 Proses pembuatan karakter Luh	51
Gambar 4. 5 Proses pembuatan karakter Bima	52
Gambar 4. 6 Proses pembuatan karakter Pak Guru.....	52
Gambar 4. 7 Proses pembuatan karakter Desak	52
Gambar 4. 8 Proses pembuatan karakter Made.....	53
Gambar 4. 9 Proses pembuatan karakter Ketut.....	53
Gambar 4. 10 Tahap animasi.....	54
Gambar 4. 11 Tahap Rendering Awal.....	55
Gambar 4. 12 Tahap editing video dan audio	55
Gambar 4. 13 Distribusi Online (Youtube).....	67
Gambar 4. 14 Pengemasan dalam bentuk DVD.....	67
Gambar 4. 15 Pertanyaan mengenai pura.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi	79
Lampiran 2 Surat Izin Observasi	80
Lampiran 3 Lembar Hasil Uji Ahli Isi	81
Lampiran 4 Lembar Hasil Uji Ahli Media	85
Lampiran 5 Lembar Uji Respon Pengguna	89
Lampiran 6 Sinopsis	92
Lampiran 7 Storyboard	94
Lampiran 8 Kuisisioner Analisis Kebutuhan Siswa	104
Lampiran 9 Hasil Wawancara	107
Lampiran 10 Silabus	109
Lampiran 11 Hasil Uji Pre Test	110
Lampiran 12 Hasil Uji Post Test	113
Lampiran 13 Dokumentasi	116

