PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA HINDU PADA KOMPETENSI DASAR *TRI HITA KARANA* DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR KELAS V DI SD NEGERI 1 AMBENGAN

Made Dwi Hendra Sanjaya[1)], **Nyoman Dantes**[2)], **I Made Suweta**[3)]
Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja[1)3)],
Universitas Pendidikan Ganesha[2)]
E-mail: dwisanjaya193@gmail.com[1], dantes@undiksha.ac.id[2],
madesuwetabali62@gmail.com[3]

ABSTRACT

This study aims to 1) formulate and describe the design of learning media development in the form of an Interactive CD for Hindu Religious Education on Tri Hita Karana Basic Competencies in class V at SD Negeri 1 Ambengan; 2) know and describe the level of feasibility and practicality of the Interactive CD learning media for Hindu Religious Education on the Basic Competence of Tri Hita Karana in class V at SD Negeri 1 Ambengan; 3) find out and describe the effectiveness of the learning media's implementation on the learning motivation of class V students at SD Negeri 1 Ambengan. The research method used was R&D (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The result of the feasibility test for media expert validation showed a score of 96% considered very high-level feasibility. Meanwhile, the results of the feasibility test from material experts consisted of 2 Hindu Religious Education lecturers with a score of 93.84%% and 95.38% and 2 two Hindu Religious Education teachers with a score of 98.46% and 100% was considered very high-level feasibility. Then, the result of the effectiveness test of 15 teachers got a score of 11.82 considered a high effectiveness qualification. Furthermore, the results of the small group test got a score of 11.82 with a high effectiveness qualification and a large group got a score of 14.39 with a high effectiveness qualification. So, it can be concluded that learning media was considered capable to increase the learning motivation of fifth-grade students of SD Negeri 1 Ambengan.

Keywords: Learning Media, Interactive CD, Hindu Religious Education

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang harus diutamakan oleh setiap orang. Pendidikan merupakan proses untuk membentuk manusia menjadi lebih baik dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arahan tertentu. Jadi belajar adalah proses untuk melakukan perubahan secara aktif, proses mereaksi

terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.

Pembangunan pendidikan merupakan salah satu program pemerintah yang hingga saat ini terus dikembangkan demi penyempurnaan pendidikan. Pada Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 dijelaskan bahwa pendidikan agama merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, serta keterampilan siswa atau peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya yang dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

Pendidikan Agama Hindu adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa atau peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Mata pelajaran pendidikan Agama Hindu sesungguhnya memiliki banyak ajaran tentang perilaku, model pendidikan, konsep, tata krama, maupun ajaran tentang kehidupan. Dengan mengetahui pembelajaran Agama Hindu, maka para siswa ataupun peserta didik mampu untuk mengetahui dan memahami esensi dari ajaran Agama Hindu itu sendiri dan juga mengaplikasikan dalam pribadi siswa atau peserta didik ke arah yang positif.

Salah satu kompetensi dasar yang dipelajari pada jenjang kelas V, siswa SD adalah tentang ajaran *Tri Hita Karana*, yanga merupakan salah satu kearifan lokal Hindu di Bali yang selalu mengedepankan harmonisasi hubungan antara manusia dengan tuhan (*Prahyangan),* manusia dengan sesamanya (*Pawongan*), manusia dengan alam disekitarnya (*Palemahan*). *Tri Hita Karana* adalah sebuah filosofi yang sekaligus menjadi konsep kehidupan dan sistem budaya masyarakat Hindu di Bali. Konsep *Tri Hita Karana* selalu mengedepankan prinsip-prinsip kebersamaan, keselarasan, dan keseimbangan antara tujuan pelestarian lingkungan dan budaya, estetika, dan spiritual (Tenaya, 2007).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dapat membantu para guru untuk mengembangkan kreativitasnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran sangat diperlukan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada para siswa atau peserta didik agar dengan cepat dapat memahami pelajaran pendidikan Agama Hindu. Sadiman (2014 : 7) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dimana mampu untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi, dan siswa dapat melakukan kegiatan yang lebih banyak.

Dalam kenyataannya masih ada guru yang belum dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan belum mengenal tentang pembahruan teknologi yang sudah berkembang, khususnya guru yang mengajar di daerah pedalaman, yang mengalami keterlambatan dalam mengikuti perkembangan teknologi. Guru mengajar dan mentransferkan ilmu tanpa menggunakan metode yang variatif yang berbantuan teknologi media pembelajaran. Fenomena yang terjadi pada Sekolah Dasar Negeri 1 Ambengan,

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti CD interaktif, *audio tape*, *video tape*, dan yang lainnya jarang digunakan, sedangkan sarana dan prasarana sudah tersedia. Maka dari itu guru harus memiliki inovasi untuk membuat suatu media pembelajaran

yang dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa.

Bentuk kemasan informasi yang saat ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu adalah CD interaktif. Media pembelajaran CD interaktif merupakan kemasan informasi yang dapat berisi data, naskah, foto, film, program, maupun game. Dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif guru diasumsikan dapat memberikan pembelajaran kepada siswa dengan inovasi yang baru serta dapat berisikan informasi yang lengkap. Dengan demikian, selain dapat mempelajari materi pendidikan Agama Hindu, para siswa juga dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Dari pemaparan pendahuluan tersebut maka dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian yaitu 1) Bagaimanakah tahapan pengembangan media pembelajaran CD Interaktif pendidikan Agama Hindu Komprtensi Dasar *Tri Hita Karana* pada kelas V di SD Negeri 1 Ambengan?, 2) Bagaimanakah kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran CD Interaktif pendidikan Agama Hindu Kompetensi Dasar *Tri Hita Karana* pada kelas V di SD Negeri 1 Ambengan?, 3) Bagaimanakah efektivitas implementasi penggunaan media pembelajaran CD Interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan?

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut maka peneliti memiliki tujuan dalam penelitian yaitu 1) Dapat dirumuskan dan dideskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu Komprtensi Dasar *Tri Hita Karana* pada kelas V di SD Negeri 1 Ambengan. 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu Kompetensi Dasar *Tri Hita Karana* pada kelas V di SD Negeri 1 Ambengan. 3) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektivitasan implementasi media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu Komprtensi Dasar *Tri Hita Karana* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan.

II. PEMBAHASAN

1. METODE PENELITIAN DAN MODEL PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran CD Interaktif Mata pelajaran Agama Hindu, materi *Tri Hita Karana* adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development.* Menurut Sugiyono (2015) *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, menurut Tegeh & Kirna (2010) tahapan dari model pengembangan ADDIE dibagi menjadi lima tahapan yaitu : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementaion* dan 5) *Evalution.* Pemilihan model pengembangan ADDIE didasari oleh pertimbangan bahwa dengan model pengembangan ini dapat mudah dipahami serta model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan.

2. METODE DAN TEKNIK ANALISA DATA

Data penelitian kuantitatif diperoleh berupa angka-angka yang

akan di olah menggunakan rumus statistik yang kemudian dihitung secara manual atau menggunakan alat komputer. Dalam penelitian ini, data didapat dari instrumen yang diisi oleh validator dan instrumen angket siswa yang diisi oleh siswa. Lembar validasi yang pertama adalah lembar validasi media yg diisi oleh ahli media (Dosen), yang kedua adalah lembar validasi isi yang diisi oleh ahli Materi Guru dan Dosen Pendidikan Agama Hindu, selanjutnya uji ekfektifitas yang dilakukan oleh 15 orang guru Pendidikan Agama Hindu, kemudian lembar angket motivasi siswa yang diisi oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ambengan.

Tabel 2.1 Kriteria penilaian validator

Kriteria	Jawaban	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Cukup Setuju	CS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Tabel distribusi range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase

No	Interval (%)	Kriteria
1	81 – 100	Sangat Layak
2	61 – 80	Layak
3	41 – 60	Cukup Layak
3	21 – 40	Kurang Layak
4	0 – 20	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2014: 35)

Setiap angket, masing-masing dianalisis untuk menentukan tingkat respons motivasi siswa setiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Uji hipotesis yang diajukan menggunakan formula t-tes Brunning dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X - \mu}}{\sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N(N^2-1)}}}$$

(Sumber: Dantes, 2017:59)

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu kompetensi dasar *Tri Hita Karana* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan, maka digunakan rumus efektivitas *size* (ES) sebagai berikut:

$$ES = t\sqrt{\frac{1}{n}}$$ (Dantes. 2017: 65)

3. ANALISIS DAN DESIGN

a. Analisis

Kebutuhan guru Pendidikan Agama Hindu dengan adanya suatu media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran, diharapkan para siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan mampu miningkatkan kemampuan kognitif, pskimotorik, dan afektif dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Media yang sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran dengan alat penunjang pembelajaran yang telah dimiliki oleh pihak sekolah adalah media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu, dengan adanya media pembelajaran ini siswa selain dapat memahami materi khususnya *Tri Hita Karana* juga dapat berinteraksi secara langsung dengan teknologi yang digunakan.

b. Design

Desain produk dari media CD Interaktif ini nantinya dapat digunakan sebagai alat bantu guru Pendidikan Agama Hindu dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pada media pembelajaran CD interaktif ini terdapat 4 pokok bahasan materi yang disajikan yaitu sejarah *Tri Hita Karana*, Pengertian dan Tujuan dari *Tri Hita Karana*, bagian-bagian *Tri Hita Karana*, dan Implementasi *Tri Hita Karana*, pada CD Interaktif sudah dilengkapi dengan video pembelajaran, *Backsound*, serta latihan soal. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan bantuan aplikasi yaitu *autoplay* dimana pada aplikasi tersebut memiliki fitur-fitur untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran.

Gambar 2.1 Halaman Depan Media Pembelajaran

Gambar 2.2 Menu Utama Media Pembelajaran

Gambar 2.3 Halaman Video Media Pembelajaran

Gambar 2.4. Desain Cover CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu

Gambar 2.5. Desain CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu

4. PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI

a. Pengembangan

Pembuatan produk media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Autoplay*, setalah media pembelajaran selesai dikerjakan, semua spesifikasi laptop dapat menggunakannya, pada media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu ini, dicantumkan beberapa materi tentang *Tri Hita Karana* yang telah dilengkapi dengan video pembelajaran dan gambar atau foto tentang pengimplementasian dari *Tri Hita Karana*, di akhir pembelajaran Agama Hindu, pada media pembelajaran juga telah disediakan dengan latihan soal yang berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi *Tri Hita Karana.*

Setelah media pembelajaran telah selesai dikembangkan atau dibuat, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi.

1) Ahli Media

Hasil validasi diperoleh dari koesioner yang berisikan 15 pernyataan yang akan diisi oleh validator (ahli media). Untuk validator, peneliti menggunakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha yang merupakan pakar media pembelajaran bernama Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd.

Tabel 2.3 Hasil Penilaian Ahli Media

$\sum x$	*SMI*	P (%)	Kriteria
72	75	96	Sangat Layak

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

2) Ahli Materi Dosen

Untuk uji validasi ahli isi (Materi), peneliti memilih 2 validator yang bernama Putu Subawa, S.Pd.,M.Pd.H selaku dosen Pendidikan Agama Hindu dan Ni Rai Vivien Pitriani, M.Pd.H selaku dosen Pendidikan Agama Hindu yang keduanya berasal dari Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja . Hasil validasi uji ahli materi diperoleh dari koesioner yang berisikan tanggapan – tanggapan isi materi dari media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu

Tabel 2.4 Hasil Penilaian Ahli Materi Dosen

∑x		SMI	Persentase Kelayakan (%)	
Dosen 1	Dosen 2		Dosen 1	Dosen 2
61	62	65	93,84	95,38

Penilaian Dosen 1:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{65} \times 100\% = 93{,}84\%$$

Penilaian Dosen 2:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{65} \times 100\% = 95{,}38\%$$

3) Ahli Materi Guru

Untuk uji validasi ahli isi (Materi), peneliti memilih 2 validator yang yang berasal dari guru Pendidikan Agama Hindu Sekolah Dasar yang bernama Ida Ayu Made Seriasih, S.Pd., yang merupakan guru Pendidikan Agama Hindu dari Sekolah Dasar Negeri 1 Ambengan dan Ketut Nety Ariani, S.Pd, yang merupakan guru Pendidikan Agama Hindu yang berasal dari Sekolah Dasar Negeri 5 Pejarakan.

Hasil validasi uji ahli materi diperoleh dari koesioner yang berisikan tanggapan – tanggapan isi materi dari media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu

Tabel 2.5 Penilaian Ahli Materi Guru

∑x		S M I	Persentase Kelayakan (%)	
Guru 1	Guru 2		Guru 1	Guru 2
64	65	65	98,46	100

Penilaian Guru 1:

$P = \frac{\sum x}{SMI}$ x 100%

$P = \frac{64}{65}$ x 100% = 98,46%

Penilaian Guru 2:

$P = \frac{\sum x}{SMI}$ x 100%

$P = \frac{65}{65}$ x 100% = 100%

4) Uji Efektivitas

Untuk uji keefektivitasan media pembelajaran, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu dengan 15 orang guru Pendidikan Agama Hindu. Hasil uji efektivitas diperoleh dari koesioner yang berisikan tanggapan – tanggapan tentang media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu.

Tabel 2.6 Penilaian Efektivitas

$\sum x$	*SMI*	P (%)	Kriteria
1226	1350	90,81	Sangat Layak

Hasil analisis uji kualitas media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu dapat disajikan pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 2.7 Hasil Uji T Tes

	N	Rerata	Standar Deviasi	Standar Kesalahan Rerata
Hasil	15	81.7333	6.56252	1.69444

T Test

	Nilai= 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Perbedaan	95% Interval Keyakinan dari Selisih	
					Bawah	Atas
Hasil	48,236	14	P <0,001	81,7333	78,0991	85,3675

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 48,236, dengan derajat kebebasan sebesar 14. Nilai signifikansi (2- tailed sebesar p < 0,001), Karena t hitung diperoleh 48,236 dan t Tabel 2,13 maka nilai t hitung > t tabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi media pembelajaran CD interaktif pendidikan Agama Hindu pada kompetensi dasar *Tri Hita Karana* terhadap motivasi belajar Agama Hindu pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu digunakan rumus efektivitas *size* (ES) berikut.

$$ES = t\sqrt{\frac{1}{n}}$$

$ES = 48{,}236\sqrt{\frac{1}{15}}$

ES = 48,236 . 0,245

ES = 11,82

Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) =

11,82 berada pada rentangan (0,8 < 11,82) dengan kategori efektivitas tinggi. Ini berarti terdapat Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu yang tinggi.

b. Implementasi

1) Uji Kelompok Kecil

Pada uji lapangan (kelompok kecil) peneliti menggunakan 6 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Ambengan. Hasil yang diperoleh pada uji lapangan (kelompok kecil)

Tabel 2.8 Hasil Penilaian Kelompok Kecil

$\sum x$	*SMI*	P (%)	Kriteria
529	570	92,80	Sangat Layak

Hasil analisis uji kualitas media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu pada kelompok kecil dapat disajikan pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 2.9 Hasil Uji T Tes

	N	Rerata	Standar Deviasi	Standar Kesalahan Rerata
Hasil	6	88,1667	5,34478	2,18200

T Tes

	Nilai = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Perbedaan	95% Interval Keyakinan dari Selisih	
					Bawah	Atas
Hasil	40,406	5	P< 0,001	88,16667	82,5577	93,7757

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 40,406 dengan derajat kebebasan sebesar 5. Nilai signifikansi (2- tailed sebesar p < 0,001), Karena t hitung diperoleh 40,406 dan t Tabel 2,44 maka nilai t hitung > t tabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi media pembelajaran CD interaktif pendidikan Agama Hindu pada kompetensi dasar *Tri Hita Karana* terhadap motivasi belajar Agama Hindu pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan pada kelompok kecil.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu pada kelompok kecil digunakan rumus efektivitas *size* (ES) berikut.

$$ES = t\sqrt{\frac{1}{n}}$$

$$ES = 40{,}406\ \sqrt{\frac{1}{6}}$$

ES = 40,406 . 0,41

ES = 11,82

Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) = 11,82 berada pada rentangan (0,8 < 11,82) dengan kategori efektivitas tinggi. Ini berarti terdapat Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu yang tinggi pada kelompok kecil. Melalui uji kelompok kecil Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu,

2) Uji Kelompok Besar

Pada uji lapangan (kelompok besar) peneliti menggunakan 11 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Ambengan. Hasil yang diperoleh pada uji lapangan (kelompok besar)

Tabel 2.10 Hasil Penilaian Kelompok Besar

$\sum x$	*SMI*	P (%)	Kriteria

918	1045	87,84	Sangat Layak

Hasil analisis uji kualitas media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu pada kelompok besar dapat disajikan pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 2.11Hasil Uji T Tes

	N	Rerata	Standar Deviasi	Standar Kesalahan Rerata
Hasil	11	83,4545	6,15408	1,85553

T Tes

	Nilai = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Perbedaan	95% Interval Keyakinan dari Selisih	
					Bawah	Atas
Hasil	44,976	10	P< 0,001	83,4545	79,3202	87,5889

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 44,976 dengan derajat kebebasan sebesar 10. Nilai signifikansi (2- tailed sebesar p < 0,001), Karena t hitung diperoleh 44,976 dan t Tabel 2,20 maka nilai t hitung > t tabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi media pembelajaran CD interaktif pendidikan Agama Hindu pada kompetensi dasar *Tri Hita Karana* terhadap motivasi belajar Agama Hindu pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan pada kelompok besar.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu pada kelompok besar digunakan rumus efektivitas *size* (ES) berikut.

$$ES = t\sqrt{\frac{1}{n}}$$

$$ES = 44{,}976\sqrt{\frac{1}{10}}$$

$$ES = 44{,}976.\ 0{,}32$$

$$ES = 14{,}39$$

Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu diperoleh nilai efektivitas size (ES) = 14,39 berada pada rentangan (0,8 < 14,39) dengan kategori efektivitas tinggi. Ini berarti terdapat Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu yang tinggi pada kelompok besar. Melalui uji kelompok besar Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada kelas V SD Negeri 1 Ambengan.

5. EVALUASI

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran setelah melakukan pengujian oleh para ahli, guru dan juga siswa kelas V. evaluasi yang dilakukan adalah untuk memperbaiki beberapa kesalahan yang terjadi pada media pembelajaran sehingga media pembelajaran nantinya dapat digunakan secara maksimal oleh guru dan juga siswa kelas V SD Negeri 1 Ambengan.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan: media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik dari siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di Negeri 1 Ambengan. Dari hasil pembahasan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1) Tahapan pengembangan media pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu

menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evalution).* 2) Hasil uji validasi ahli materi memperoleh hasil dari dua dosen Pendidikan Agama Hindu yaitu sebesar 93,84% dan 95,38% dengan kualifikasi sangat layak dan dari guru Pendidikan Agama Hindu yaitu 88,46% dan 100% dengan kualifikasi sangat layak, hasil uji validasi ahli media memperoleh hasil 96% dengan kualifikasi sangat layak. 3)Hasil uji efektifitas dengan menggunakan sampel 15 orang guru didapatkan hasil yaitu efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) = 11,82 berada pada rentangan (0,8 < 11,82) dengan kategori efektivitas tinggi. Pada uji yang dilakukan terhadap siswa kelas V didapatkan hasil nilai t hitung sebesar 44,976 dengan derajat kebebasan sebesar 10. Nilai signifikansi (2- tailed sebesar p < 0,001), Karena t hitung diperoleh 44,976dan t Tabel 2,20 maka nilai t hitung > t tabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan implementasi media pembelajaran CD interaktif pendidikan Agama Hindu pada kompetensi dasar *Tri Hita Karana* terhadap motivasi belajar Agama Hindu pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Ambengan.

DAFTAR PUSTAKA

A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Dantes, Nyoman. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Fitrianingsih,Yuni Eka dan Wahjudi, Eko. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Materi Jurnal Penyesuaian Di Kelas XI IPS SMAN Gedangan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT Refika Aditama.

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hasan, H. (2003). *Information Systems Development As A Research Method. Australasian Journal Of Information*, 11, 4-12

Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.

Miarso, Yusuf hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Narimawati, Umi. 2007. *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Agung Media.

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Nurdiana, Mila dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Simulasi*

Digital Menggunakan Adobe Flash. Edumatic; Jurnal Pendidikan Teknik Informatika.

Nurochim,H P. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.

Nursyahidah, Farida. 2012. *Metode Penelitian Eksperimen*. Universitas Sriwijaya

Prensky, M. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon - the Strategic Planning Resource for Education Professionals*, 9, 5, 1-6.

Prihatin, E. 2008. *Guru sebagai Fasilitator*. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada

Rahmawati, Rima (2016) *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016.* S1 thesis, Fakultas Ekonomi

Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrument Penelitian.* Yogyakarta: Parama Publishing.

Richey, R. C. & Klein, J. D. 2007. *Design and development research. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc*.

Rusman. (2013). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.* Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Sanaky, A.H Hujair. 2009. *Media Pembelajaran,* Yogyakarta: Safiria Insania Press

Sudarta, W. 2008. *Penerapan Tri Hita Karana di Subak Kawasan Perkotaan (Kasus Subak Anggabaya, Kota Denpasar),* Jurnal SOCA, Vol. 9, No.2, Juli 2012, Fakultas Pertanian, Unud, Denpasar.

Sudarsana, I Ketut. 2018. Pengantar Pendidikan Agama Hindu. Diakses di www.academia. edu/35574487/Pengantar_Pendidikan_Agama_Hindu, pada Desember 2018.

Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, Alim. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: *Elearningunesa*.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarata: AR-RUZZ Media.

Tambunan, (2015:196). Jenis Motivasi belajar. Jakarta: Gaung Persada.

Tegeh, I. M. & Kirna, I Made. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tenaya, G. A. I. 2007. *Analisis Falsafah dan Konsep Akuntansi dalam Perspektif Filsafat Kultur Bali Tri Hita Karana dan Kesadaran Internal Lembaga terhadap Hukum Perusahaan. Thesis*. Universitas Brawijaya.

Tri Maulana, Ilham 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Mata*

Diklat Jaringan Dasar. *Indonesian Journal of Computer Science.*

Umar, Husein. 2004. *Metode Riset Ilmu Administrasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Wahyuni, Nur, dan Sulistyo, Edi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interactive (Cd-I) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Mata Pelajaran Tkb Kelas X Tav Di Smk Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Negeri Surabaya.

Wiana, Ketut. 2007. *Tri Hita Karana Menurut Konsep.* Surabaya: PARAMITA.

Windia, Wayan dan Komala, Dewi. 2011. *Analisis Bisnis Berlandaskan Tri Hita Karana*. Denpasar: Udayana University Press.