

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UPAKARA PEJATI PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI INSTITUT AGAMA HINDU NEGERI GDE PUDJA MATARAM

Ni Wayan Wida Sasmining Prastiwi  
Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram  
Program Studi Pendidikan Agama Hindu  
[widaprastiwi@iahn-gdepudja.ac.id](mailto:widaprastiwi@iahn-gdepudja.ac.id)

---

### Abstract

*This research aims to compose planning, design and development stages, to produce test the feasibility and practicality of learning videos in the Yadnya Upakara course on Pejati Upakara. The type of research carried out is research and development with the Alessi & Trollip research model (Planning, Design, Development). The population in this research were students of Hindu Religious Education at the Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. The sample in this study was chosen by one class of five-meter students to test the practicality of the learning video. Testing for the feasibility of the learning video used a material expert validity questionnaire and media expert validation with two validators each, who were lecturers of the Postgraduate Program, Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. The feasibility test was analyzed using media feasibility according to Mardapi resulting in an average validity value of 3,45 for material experts and 2,9 for media experts, which was declared very feasible and feasible. Testing for the practicality of the module by using a questionnaire on 21 students as respondents. Analysis of practicality test resulted in an average percentage of 85.4% which can be stated as very practical in its use.*

### Article History

*Submitted: 16 Desember 2025  
Accepted: 19 Desember 2025  
Published: 20 Desember 2025*

### Key Words

*learning video, upakara yadnya, upakara pejati, Hindu religious education, research and development.*

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan, serta menguji kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran pada mata kuliah upakara yadnya tentang upakara pejati. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model penelitian Alessi & Trollip (Planning, Design, Development). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Agama Hindu di Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. Sampel dalam penelitian ini dipilih satu kelas mahasiswa semester lima untuk menguji kepraktisan video pembelajaran. Pengujian untuk kelayakan video pembelajaran digunakan angket validitas ahli materi dan validasi ahli media dengan masing-masing dua validator yang merupakan dosen Program Pascasarjana, Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. Uji kelayakan dianalisis menggunakan kelayakan media menurut Mardapi menghasilkan rata-rata nilai validitas sebesar 3,45 pada ahli materi dan 2,9 pada ahli media dinyatakan sangat layak dan layak. Pengujian untuk kepraktisan modul dengan menggunakan angket pada 21 orang mahasiswa sebagai responden. Analisis uji praktikalitas (uji kepraktisan) menghasilkan persentase rata-rata sebesar 85.4% dapat dinyatakan sangat praktis dalam penggunaannya.

---

### Sejarah Artikel

*Submitted: 16 Desember 2025  
Accepted: 19 Desember 2025  
Published: 20 Desember 2025*

### Kata Kunci

*video pembelajaran, upakara yadnya, upaka pejati, Pendidikan Agama Hindu, penelitian dan pengembangan.*

## I. Pendahuluan

Dalam belajar dan pembelajaran agar tercapai sebuah tujuan maka dibutuhkan media untuk memudahkan dalam belajar. Ibrahim & Nana (1996), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan banyaknya media yang ada maka diharapkan dapat memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya dosen jarang menggunakan media agar mahasiswa tertarik dalam belajar. Pembelajaran dengan metode ceramah terkadang kurang efektif karena dapat membuat mahasiswa mengantuk dan kurang memahami apa yang disampaikan dosen.

Regulasi terbaru di Indonesia yang tertuang pada Permendikdisaintek No.39 Tahun 2025 mengungkapkan bahwa beban dalam pelaksanaan pembelajaran dinyatakan dalam satuan sistem kredit semester. Bentuk pembelajaran untuk memenuhi beban belajar, dapat dilakukan melalui kegiatan; (a) belajar terbimbing; (b) penugasan terstruktur; (c) mandiri. Pembelajaran mandiri menjadi komponen penting dalam konteks pendidikan modern yang semakin mengarah pada otonomi belajar mahasiswa. Kegiatan pembelajaran mandiri memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri, yang sangat diperlukan di dunia pendidikan tinggi saat ini. Regulasi terbaru dalam pendidikan tinggi, yang menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi dan pemberdayaan mahasiswa, semakin menguatkan pentingnya peran pembelajaran mandiri dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Pembelajaran mandiri memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengatur proses belajar mereka sendiri, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhan pribadi. Namun, untuk memastikan keberhasilan pembelajaran mandiri, diperlukan alat yang efektif untuk mendukung proses tersebut. Salah satu komponen pendukung yang sangat penting adalah media pembelajaran. Terdapat beberapa hal dalam mempertimbangkan memilih media pembelajaran yang tepat, menentukan ketepatan dalam memilih media akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media yang digunakan belum tentu merupakan media yang mahal dan modern, namun sebaliknya jenis media yang harganya murah dan sederhana yang mudah dibuat serta mudah didapatkan mungkin lebih efektif dan efisien (Abidin, 2017).

Sukiman (2012) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, sehingga dapat menyampaikan pesan secara lebih lengkap dan efektif. Video menggabungkan elemen visual dan auditori, yang memungkinkan penerima pesan untuk lebih memahami materi melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus. Video juga memungkinkan pesan disampaikan dalam bentuk yang lebih konkret dan aplikatif, sehingga pembelajaran lebih mudah diterima dan dipahami. Media video pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan yang tidak hanya mendukung proses belajar secara mandiri tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman materi pembelajaran.

Sadiman (2008) menjelaskan bahwa video adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan memadukan gambar dan suara. Video ini dapat menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih konkret dan aplikatif. Sebagai media pembelajaran, video menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi, dan memperdalam pemahaman mereka.

Salah satu tujuan pendidikan nasional dalam rangka pengembangan bangsa dan budaya bangsa, yaitu ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan agama diberikan kepada semua jenis, tingkat (jenjang) dan jalur sekolah baik negeri

maupun swasta. Dalam ajaran agama Hindu terdapat tiga kerangka dasar yang terdiri dari aspek *tattwa* (filsafat), *susila* (etika), dan *upacara* (ritual). Aspek *upacara* (ritual) merupakan aspek yang lebih ekspresif (menonjol) dibandingkan dengan aspek *tattwa* (filsafat) dan *susila* (etika). Namun pada prinsipnya ketiga aspek tersebut merupakan satu-kesatuan yang saling menjiwai dan memberikan fungsi secara keseluruhan. Seluruh rangkaian upacara dalam Agama Hindu pada dasarnya selalu dilandasi oleh etika agama, demikian pula halnya pelaksanaan etika tersebut dilandasi oleh *tattwa* agama.

Sebagai calon pendidik Agama Hindu, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Hindu Fakultas *Dharma Acarya* IAHN Gde Pudja Mataram, diprogramkan untuk mengikuti mata kuliah *Upakara Yadnya*. Mata kuliah ini berisikan tentang persembahan berupa materi (banten) yang baik dan benar sesuai sastra Agama Hindu dalam pelaksanaan upacara *yadnya*. Dari hasil wawancara langsung dengan dosen pengampu mata kuliah *Upakara Yadnya*, memaparkan bahwa media yang digunakan berupa buku ajar sehingga belum ada media yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran mandiri mahasiswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pengalaman belajar *Upakara Yadnya* perlu dikembangkan media video pembelajaran *Upakara Yadnya* untuk mahasiswa Pendidikan Agama Hindu di IAHN Gde Pudja Mataram. Video memungkinkan mahasiswa untuk melihat dan memahami langkah-langkah dalam pembuatan banten atau upacara lainnya tanpa harus hadir secara fisik, yang mendukung pelaksanaan pembelajaran mandiri secara lebih efektif. Media video pembelajaran *Upakara Yadnya* tersebut hendaknya dirancang sebagai komplemen dari bahan ajar yang sudah ada sebelumnya untuk mengarahkan mahasiswa berlatih yang menekankan membangun kemampuan psikomotor. Di samping itu, media video pembelajaran *Upakara Yadnya* tersebut hendaknya memiliki praktikalitas, sehingga mudah dan menarik bagi mahasiswa untuk digunakan dan pembelajaran yang ditampilkan dapat diterapkan dalam pembuatan banten pada saat hari raya.

Berdasarkan pada penjelasan dan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran *Upakara Pejati* Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu Di Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram” dipilihnya banten *pejati* karena merupakan upacara yang pokok dan senantiasa dipergunakan dalam *Panca Yadnya*

## II. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di IAHN Gde Pudja Mataram. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Video Pembelajaran *Upakara Pejati*. Model Pengembangan modul yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada mode menurut Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) dengan tiga langkah yang dilakukan, yaitu: perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*).

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Hindu IAHN Negeri Gde Pudja Mataram. Dalam penelitian ini sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, maka dipilih satu kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, dengan jumlah anggota sebanyak 20 orang mahasiswa.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, dua jenis instrumen. Dalam pengambilan data untuk menguji kelayakan modul, menggunakan instrumen berupa validitas ahli.

Sedangkan, pengambilan data untuk menguji kepraktisan modul, menggunakan instrumen berupa angket yang kemudian akan diserahkan pada sampel.

Teknik analisis data pada kelayakan media diadopsi dari kelayakan media menurut Mardapi (2018: 122), menghitung skor rata-rata dengan rumus;

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Kelayakan disesuaikan dengan tabel kategori penilaian berikut;

**Tabel 1. Kategori Kelayakan**

| Skor | Rentang Skor       | Kategori          |
|------|--------------------|-------------------|
| 4    | $X \geq 3,0$       | SL (Sangat Layak) |
| 3    | $3,0 > X \geq 2,5$ | L (Layak)         |
| 2    | $2,5 > X \geq 2,0$ | KL (Kurang Layak) |
| 1    | $X < 2,0$          | TL (Tidak Layak)  |

Analisis angket repon mahasiswa atau uji kepraktisan dengan menggunakan rumus;

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Berikut tabel kategori penilaian untuk kepraktisan video pembelajaran;

**Tabel 2. Kategori Kepraktisan**

| Nilai                 | Kategori       |
|-----------------------|----------------|
| $80\% < x \leq 100\%$ | Sangat praktis |
| $60\% < x \leq 80 \%$ | Praktis        |
| $40\% < x \leq 60 \%$ | Cukup praktis  |
| $20\% < x \leq 40 \%$ | Kurang praktis |
| $0\% < x \leq 20 \%$  | Tidak praktis  |

### III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan video pembelajaran mata kuliah *Upakara Yadnya* yaitu *Upakara Pejati*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang memenuhi kategori layak, dan praktis dalam penggunaannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Metode Pengembangan video pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada metode pengembangan yang dikemukakan oleh Alessi & Trollip yang terdiri dari 3 (tiga) tahapan, yaitu: *Planning* (perencanaan), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Penelitian ini berlokasi di IAHN Gde Pudja Mataram, tepatnya pada Fakultas *Dharma Acarya* Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

#### Perencanaann (*planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) adalah sebuah tahap untuk memastikan pemahaman menyeluruh tentang suatu proyek, dan juga menilai semua kendala mengenai apa saja yang akan dioperasikan (Alessi & Trollip, 2001: 437). Perencanaan (*planning*) dilaksanakan dengan

menganalisis kebutuhan terlebih dahulu dengan wawancara untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan. Hasil wawancara menunjukkan media pembelajaran berupa *handout* dan buku penunjang tidak dapat mengatasi kendala mengenai praktik *Upakara Yadnya*. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah *Upakara Yadnya*. Tahap selanjutnya pengumpulam sumber yang dikumpulkan didapat dari buku teks, dan penentuan gagasan.

## **Perancangan (*design*)**

Tahap perancangan (*design*) merupakan sebuah teknik untuk memfasilitasi pendekatan secara kreatif pada proyek, dan kebutuhan termasuk di dalamnya tampilan, nuansa, dan alur dari program media yang akan dikembangkan (Alessi & Trollip, 2001: 482). Tahap perancangan meliputi membuat flowchart, membuat storyboards secara tertulis, dan mempersiapkan skrip.

*Flowchart* adalah sebuah bagan atau diagram yang menunjukkan bagaimana program berjalan atau mengalir (Alessi & Trollip, 2001: 503). *Flowchart* menunjukkan struktur dan urutan dari awal sampai akhir pada program. *Flowchart* dibuat untuk memudahkan pengerjaan dalam mendesain pembuatan video. *Flowchart* ini berfungsi sebagai gambaran secara garis besar bagaimana alur dari media yang dikembangkan.

Setelah membuat *flowchart* dilanjutkan dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata, dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video. *Storyboard* yang dihasilkan sebelum digunakan sebagai dasar pengambilan video terlebih dahulu dikonsultasikan agar nantinya pada saat proses pengambilan gambar untuk video tidak mengalami kesalahan fatal yang dapat menyebabkan pengulangan pengambilan gambar.

Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skrip. Skrip disusun dengan menggunakan format tiga kolom yang berisi skenario, narasi, dan posisi. Skrip sendiri berisikan narasi proses pembuatan *upakara pejati* yang pada saat proses pengambilan audio akan dibacakan oleh narator, sehingga baik tidaknya media pembelajaran ini juga bergantung pada skrip yang digunakan.

## **Pengembangan (*development*)**

Terakhir tahap pengembangan (*development*) adalah implementasi dari desain proyek, mencakup semua pemrograman komputer yang diperlukan untuk membuat fungsi program seperti produksi grafis, audio, video, dan panduan untuk peserta didik dan guru (Alessi & Trollip, 2001: 528). Tahapan terakhir ini meliputi memproduksi audio dan video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Pada langkah evaluasi dan meninjau kembali dilaksanakan uji kelayakan oleh para ahli yakni dua ahli materi dan dua ahli media. Rata-rata skor angket uji ahli materi secara keseluruhan yaitu 3,45, termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan materi yang dimuat dalam video pembelajaran sudah tepat dan akurat, sehingga masuk dalam kategori sangat layak.

Rerata keseluruhan yang dihasilkan uji ahli media yaitu 2,9 yang termasuk dalam kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *Upakara Yadnya* tentang *Upakara Pejati* termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, saran-saran dari ahli digunakan sebagai pertimbangan untuk merevisi video pembelajaran, sebelum digunakan untuk uji praktikalitas dengan mahasiswa sebagai responden.



Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan suatu bahan ajar. Video pembelajaran yang telah dikembangkan dikatakan praktis jika praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa bahan ajar tersebut dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya termasuk dalam kategori baik. Suatu produk dikatakan praktis apabila orang dapat menggunakan (*usable*) produk tersebut. Uji kepraktisan dilaksanakan setelah mempertimbangkan saran-saran dari validator dan merevisi video pembelajaran.

Uji Kepraktisan video pembelajaran *Upakara Yadnya* tentang *Upakara Pejati* berdasarkan aspek materi, aspek media dan aspek kemanfaatan menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase rata-rata secara keseluruhan sebesar 85,4%. Video pembelajaran *Upakara Yadnya* tentang *Upakara Pejati* termasuk dalam kategori sangat praktis yang artinya sangat mudah dan menyenangkan dalam penggunaannya.

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan berupa pengembangan media video pembelajaran mata kuliah *Upakara Yadnya* menggunakan model pengembangan menurut Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) dengan langkah yang dilakukan, yaitu sebagai berikut: a) perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), c) pengembangan (*development*).

Perencanaan (*planning*) dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan, pengumpulan sumber yang dikumpulkan didapat dari buku teks, dan penentuan gagasan. Perancangan (*design*) yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan skrip. Pengembangan (*development*) yaitu produksi audio dan video berdasarkan skrip yang sudah disetujui. Pada tahap ini perangkat pendukung untuk video juga dipersiapkan. Setelah video tersusun dan menjadi media pembelajaran, maka video diuji kelayakan oleh para ahli agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan diuji kepraktisan oleh mahasiswa.

Kelayakan atau uji validasi dari ahli materi diperoleh hasil rerata keseluruhan senilai 3,45 termasuk kategori sangat layak dengan hasil dan kelayakan dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil rerata keseluruhan senilai 2,9 termasuk kategori layak. Maka video pembelajaran *Upakara Yadnya* tentang *Upakara Pejati* sangat layak dari sisi ketepatan dan keakuratan materi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji kepraktisan atau praktikalitas dilaksanakan dengan 21 orang mahasiswa sebagai responden. Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang dalam pemakaiannya. Hasil dari uji praktikalitas menunjukkan presentase rata-rata sebesar 85,4% termasuk dalam kategori sangat praktis dalam penggunaannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. 2017. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran". *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Alessi & Trollip. 2001. *Multimedia for Learning Method And Development*. Massachusetts: Alin and Bacon.
- Ibrahim, R., & Nana Syaodih. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. 2025. *Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemendiktisaintek.

- Mardapi, D. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sukiman, M. (2012). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.