



Modul Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VI Sekolah Dasar

Ni Putu Dian Angga Monika Putri^{1*}, I Kadek Suartama² 

^{1,2} Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Kota Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 20, 2022

Accepted May 23, 2022

Available online June 25, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Modul Interaktif

Keywords:

Learning Media, Interactive Module



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya motivasi belajar terutama dalam masa pembelajaran jarak jauh atau daring disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media ajar yang mampu mendukung aktivitas belajar daring. Tujuan penelitian untuk menciptakan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ialah 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa sebagai responden uji coba perorangan dan 6 siswa uji coba kelompok kecil. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Metode pengumpulan data yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi produk modul interaktif dinyatakan layak berdasarkan *review* ahli isi mata pelajaran memperoleh tingkat kelayakan sangat baik (92%), *review* ahli media pembelajaran memperoleh kelayakan sangat baik (90%), *review* ahli desain memperoleh kualitas sangat baik (90%), uji coba perorangan memperoleh tingkat kelayakan sangat baik (92,37%), dan uji coba kelompok kecil juga memperoleh kualitas sangat baik (92,13%). Oleh karena itu, media modul interaktif layak diterapkan dalam aktivitas belajar siswa. Implikasi penelitian ini diharapkan guru tetap menggunakan modul interaktif untuk menunjang pembelajaran daring, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

ABSTRAK

The lack of motivation to learn, especially during distance learning or online, is caused by the lack of availability of teaching media that is able to support online learning activities. The purpose of this research is to create an interactive learning module for Hindu religion and morals subjects in grade VI elementary school. This study uses the ADDIE model. The subjects in the study were 1 subject matter expert, 1 learning design expert, 1 instructional media expert, 3 students as respondents for individual trials and 6 students in small group trials. The data analysis technique in this research is quantitative and qualitative analysis. Data collection methods are questionnaires, observations, and interviews. The results of the study, namely the results of the validation of the interactive module product were declared feasible based on the review of subject content experts obtaining a very good level of feasibility (92%), expert reviews of learning media obtained very good feasibility (90%), design expert reviews obtained very good quality (90%), individual trials obtained a very good level of feasibility (92.37%), and small group trials also obtained very good quality (92.13%). So, the interactive module media is feasible to be applied in student learning activities. The implication of this research is that it is expected that teachers will continue to use interactive modules to support online learning, so that students can understand the material more easily.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Hindu adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan di seluruh jenjang dan jenis lembaga pendidikan formal, baik negeri maupun swasta, dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. "Pendidikan agama Hindu pada dasarnya adalah merupakan penunjang dalam mencapai cita-cita pembangunan dan tujuan nasional melalui pembangunan fisik dan mental spiritual". Sejalan

*Corresponding author.

E-mail addresses: Monikaputri71@gmail.com (Ni Putu Dian Angga Monika Putri)

dengan hal tersebut, Departemen Pendidikan Nasional dalam rumusan standar kompetensi mata pelajaran pendidikan Agama Hindu untuk kurikulum 2004 memberikan pengertian mengenai Pendidikan Agama Hindu sebagai upaya sadar dan terencana guna menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Hindu dari sumber utamanya yaitu kitab suci Sruti, Smerti, Sila, Acara dan Atmanastuti. Pendidikan agama mempunyai posisi yang penting dalam sistem pendidikan nasional. Menjadi materi yang wajib diajarkan pada setiap sekolah (Rusli, 2017; Suradarma, 2019; Suryatniani, 2019). Pendidikan agama pada prinsipnya memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika, serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional (I Made Sudarta, 2020; Suatra, 2019). Pendidikan agama itu memiliki ruang lingkup untuk mewujudkan keserasian, keselarasan, dan kesinambungan hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia dan makhluk lain, maupun dengan lingkungan (Tri Hita Karana). Dengan demikian pendidikan, agama Hindu adalah suatu upaya dalam rangka turut serta menyukseskan pembangunan nasional dalam bidang keagamaan yang dilaksanakan secara luas, terencana, dan terus menerus guna mengajak umat Hindu untuk mempelajari, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran agamanya sehingga dapat menumbuhkan sikap dan kepribadian umat Hindu yang baik, berbudi pekerti yang luhur serta selalu bhakti terhadap Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Kualitas dan mutu suatu negara tidak akan pernah terlepas dari pendidikan. Pendidikan memegang peran yang begitu besar dalam membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Maka dari itu, sangat penting memperhatikan kualitas pendidikan di suatu negara untuk dapat menciptakan kehidupan yang berkualitas nantinya (Cahyati et al., 2018; Tanto et al., 2019). Melahirkan kualitas pendidikan yang memiliki mutu tinggi dapat dilakukan dengan memperhatikan selalu kualitas pendidikan yang dilakukan baik secara kuantitatif maupun kualitatif yang dilakukan secara terus menerus (Nopiani et al., 2021; Sa'diyah, 2021; Wibowo & Pratiwi, 2018). Dalam aspek kehidupan, pendidikan dikaitkan dengan kegiatan proses belajar dan pembelajaran. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk dari apresiasi mencari sesuatu yang belum diketahui atau menambah pemahaman akan sesuatu. Perlu disadari juga bahwa pendidikan tidak akan pernah terlepas dari adanya proses belajar. Keduanya saring berkaitan satu sama lain dan memiliki hubungan yang begitu erat dalam memberikan perubahan terhadap tingkah laku seseorang. Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa (Ernata, 2017; Hamid et al., 2020). Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dan lingkungannya (Hanafy, 2014; Sunhaji, 1970). Proses pembelajaran di sekolah dasar dilakukan dengan selalu memerhatikan kurikulum sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Kurikulum yang berlaku di satuan pendidikan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013. Pembelajarannya dilakukan secara terintegrasi dan terpadu. Pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang didalamnya tergabung dalam tema yang artinya antara pelajaran satu dengan yang lainnya saling memiliki keterkaitan dan lebih bermakna (Anida & Eliza, 2020; Hazimah & Muhammadiyah, 2021; Kurniawan & Noviana, 2019).

Akan tetapi, sampai saat ini pembelajaran masih saja terganggu akibat pandemi Covid-19 yang terus menerus mengganggu kehidupan masyarakat. Pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka kini dilakukan secara daring, tatap muka terbatas, dan lain sebagainya yang disesuaikan juga dengan kondisi di setiap daerah (Boetto, 2021). Pembelajaran daring yang sempat berlangsung di Indonesia mengharuskan siswa untuk memiliki alat komunikasi yang memadai serta internet untuk mengakses pelajaran (Eka Wardhana & Sujana, 2021; Sadikin & Hamidah, 2020). Namun tidak dapat disangkal, kemunculan internet ternyata memberikan perubahan mendasar dalam gaya berkomunikasi seseorang (Khamim, 2021; Putri & Suyadi, 2021). Perubahan yang terjadi pun tidak menentu bergantung pada pintar-pintar seseorang memanfaatkannya. Pendidik mau tidak mau, siap tidak siap kini harus mampu menggunakan media sosial atau internet untuk dapat melakukan suatu interaksi dengan siswa tanpa adanya sentuhan secara fisik guna meningkatkan prestasi belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan didapatkan bahwa fasilitas belajar seperti komputer, LCD, dan fasilitas yang menunjang pembelajaran lainnya sudah dimiliki oleh sekolah namun hanya saja pemanfaatannya yang belum optimal. Dalam pembelajaran daring yang sudah berjalan hampir 2 semester ini pendidik atau guru sulit memantau kinerja siswa, rata-rata siswa masih menggunakan smartphone orang tuanya. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi agak sulit. Pendidik sulit memantau sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan karena materi pelajaran, tugas, atau pr juga hanya diberikan pada *whatsapp group*. Selain itu, ada beberapa guru yang masih belum bisa membuat bahan ajar seperti video, modul dan hal lainnya. Di samping itu, bahan ajar mata pelajaran Agama Hindu juga belum banyak yang mengembangkannya. Selain itu, guru di kelas pada umumnya hanya memperhatikan target pembelajaran yang harus dikuasai siswa, tanpa menyadari bahwa di kelas VI SD masih sulit memahami pelajaran Agama Hindu yang pada kelas tinggi lebih banyak praktik. Ketidakkampuan siswa dalam memecahkan masalah

disebabkan juga oleh pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher learning center*). Guru masih memberikan pembelajaran hanya pada tingkat verbalisme (ceramah).

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran penting diterapkan karena dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi serta mengkonkretkan pengetahuan siswa. Media berpengaruh besar dalam keberlangsungan pembelajaran sebagai penunjang dalam ketercapaian tujuan kegiatan belajar karena pembelajaran diyakini tumbuh bermula dari sebuah ide-ide yang dapat terbentuk melalui media yang beragam dan bervariasi. (Azizi & Prasetyo, 2018; Kristianto & Rahayu, 2020; Nilawati et al., 2020; Nurrita, 2019). Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai perantara atau jembatan antara guru dan siswa dalam memudahkan siswa memahami pembelajaran agar lebih efektif dan taentunya efisien (Aryawan et al., 2018; Logan et al., 2021). Tidak hanya itu, media pembelajaran haruslah memiliki sifat fleksibel atau mengikuti perkembangan situasi yang artinya dapat dengan mudah diakses kapan dan di mana pun melalui media sosial yang kini telah menjadi alat penting dalam kehidupan setiap orang karena orang-orang dapat berbagi segala ide dan informasi di sana (Rashid et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang fleksibel yang dapat digunakan oleh banyak kalangan yaitu modul pembelajaran interaktif. Modul adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang dapat digunakan mandiri terdiri dari materi dan batasannya, petunjuk, latihan, dan cara evaluasi agar mencapai target yang diharapkan (Aryawan et al., 2018; Nopiani et al., 2021). Modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan (Kiong et al., 2012; Wibowo & Pratiwi, 2018).

Seiring dengan perkembangan IPTEK saat ini mulai terjadi transisi dari mediacetak menjadi media digital. Modul pembelajaran juga mengalami transformasi dalam hal penyajiannya ke bentuk elektronik, yang dikenal sebagai modul elektronik (*e-module*) (Aisyah et al., 2021; Zulkarnain et al., 2015). E-modul interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Asrial et al., 2020; Ningsih & Mahyuddin, 2021). Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misal aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi bahkan video dan film (Gaikwad & Tankhiwale, 2014; Logan et al., 2021). Kondisi interaktif akan meningkatkan nilai komunikasi yang sangat tinggi. Informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakan, melainkan juga dapat didengar, serta membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan semangat dan memiliki nilai grafis yang tinggi dalam penyajiannya (Rahmat et al., 2020; Serevina et al., 2018). Modul interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah multimedia yang berupa kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang disajikan dalam bentuk compact disk (CD) dan terjadi interaksi (hubungan timbal balik/komunikasi dua arah atau lebih) antara media dan penggunaannya (Ricu Sidiq, 2020).

Temuan sebelumnya menyatakan bahwa menggunakan media modul interaktif dinyatakan layak serta memiliki beberapa kelebihan yaitu penyajian materi pada media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dan media ini mudah dipahami oleh pengguna dan mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi pengguna (Kuswanto, 2019). Modul efektif untuk digunakan dan telah selesai dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang berkualitas (Ekawati, 2019). Media modul memiliki pengaruh yang begitu besar terhadap perkembangan seseorang (Istiana, 2017). Media modul dengan menggunakan *Research & Development* (R&D) mendapat perolehan kategori sangat layak (Herawati & Muhtadi, 2018). Modul pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan mencapai kategori valid (Jasman, 2018). Menggunakan modul interaktif akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dimiliki siswa ke jenjang yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya (Dewi & Lestari, 2020). Kelebihan dari modul pembelajaran merupakan sebuah bahan ajar menarik yang pengemasannya dibuat menarik dan terstruktur yang membuat modul mudah untuk dipahami oleh banyak kalangan secara mandiri. Keberadaan modul saat ini bukan lagi menjadi sesuatu yang langka, modul seringkali dimanfaatkan sebagai fasilitas atau bahan ajar yang sudah banyak digunakan hingga dikembangkan. Tujuan dibuatnya modul pembelajaran yaitu tidak lain untuk meminimalkan waktu yang diperlukan untuk memahami materi tertentu dan pengaturan waktu untuk penyelenggaraan pendidikan bisa dilakukan secara fleksibel. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menciptakan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VI sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini nantinya menghasilkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa maupun tenaga pendidik.

2. METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran interaktif mata pelajaran agama hindu kelas VI di SD Negeri 1 Banjar Bali. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ADDIE merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang beorientasi pada produk. ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan (Rusdi, 2018). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2014). Langkah-Langkah Model ADDIE disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Langkah-Langkah Model ADDIE

Tahapan	Langkah-Langkah
Analisis (<i>analyze</i>)	1. Menganalisis kebutuhan
	2. Menganalisis karakteristik pengguna atau peserta didik
	3. Menganalisis kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik
	4. Menganalisis ketersediaan fasilitas pendukung
	5. Menganalisis kurikulum
	6. Menganalisis tujuan pembelajaran baik khusus maupun umum
	7. Menganalisis tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.
Desain (<i>design</i>)	1. Menentukan tim yang terlibat dalam pengembangan
	2. Menentukan persyaratan dan tugas setiap tim
	3. Menentukan jadwal pengembangan
	4. Menentukan struktur materi
	5. Menentukan spesifikasi modul pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan
	6. Membuat storyboard modul pembelajaran interaktif
Pengembangan (<i>development</i>)	1. Mengembangkan modul pembelajaran interaktif secara konseptual
	2. Mengembangkan modul pembelajaran interaktif secara pratikal
Implementasi (<i>implementatiton</i>)	1. Menguji coba produk
Evaluasi (<i>evaluation</i>)	1. Melakukan formatif terhadap proses yang sedang berlangsung
	2. Melakukan evaluasi sumatif terhadap efisiensi dan efektivitas produksi dan penggunaan modul pembelajaran interaktif.

Subjek yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran modul interaktif ini ialah seorang ahli isi mata pelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 3 siswa yaitu sebagai responden uji coba perorangan yang masing-masing terdiri atas siswa yang memiliki prestasi belajar yang tinggi, prestasi sedang, dan prestasi rendah, 6 siswa sebagai responden uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang berkemampuan belajar tinggi, 2 orang berkemampuan belajar sedang, dan 2 orang lainnya dengan kemampuan belajar rendah. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan modul interaktif yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

No	Tujuan Penelitian	Metode dan Instrumen Penelitian	Sifat Data	Teknik Analisis Data
1	Rancang Bangun Produk	Kuesioner/Angket	Skor	Deskriptif Kuantitatif
2	Validitas Produk	Kuesioner/Angket	Skor	Deskriptif Kuantitatif

Deskriptif kuantitatif yaitu cara pengelolaan data yang pelaksanaannya dengan cara merangai sesuatu secara sistematis kedalam bentuk angka-angka yang nantinya memperoleh kesimpulan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif biasanya digunakan untuk memproses data yang didapat melalui kuesioner. Sedangkan teknik deskriptif kualitatif merupakan teknik mengolah data yang dilakukan dengan sistematis berupa kalimat atau kumpulan dari beberapa kata. Teknik ini biasanya digunakan untuk mengolah data hasil dari uji coba ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta siswa sebagai responden. Teknik ini biasanya digunakan untuk mengelompokkan informasi seperti kritik, masukan, dan saran yang diisi oleh responden dalam lembar kuesioner yang dibagikan. Hasil dari analisis

data kemudian akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan produk yang lebih baik lagi daripada sebelumnya (Agung, 2020). Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar kuesioner. Adapun kisi-kisi instrumen yang dirancang sebagai dasar pembuatan instrumen pada [Tabel 3](#), [Tabel 4](#), [Tabel 5](#), dan [Tabel 6](#).

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Isi Mata Pelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
	4. Kemudahan penggunaan media	
Materi	5. Kejelasan penyajian materi	4
	6. Kelengkapan isi materi	
	7. Kemudahan memahami materi yang diajarkan	
Bahasa Evaluasi	8. Kejelasan bahasa yang di gunakan	1
	9. Kejelasan contoh-contoh soal materi	2
	10. Rumusan soal evaluasi sudah sesuai dengan RPP	

Tabel 4. Kisi-Kisi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Ketepatan Tema	1. Kesesuaian tema dengan tujuan pembelajaran	2
	2. Kesesuaian tema dengan materi	
	3. Kejelasan uraian Materi	
Metodologi	4. Metode pembelajaran	3
	5. Penyajian materi bervariasi	
Interaktivitas	6. Mendorong siswa untuk melakukan interaksi	2
	7. Menarik motivasi belajar	
Kualitas Pertanyaan	8. Keterkaitan pertanyaan dengan materi	3
	9. Pertanyaan mudah dimengerti	
	10. Tingkatan kesulitan pertanyaan	

Tabel 5. Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Teks	1. Keterbacaan teks dalam modul pembelajaran interaktif	4
	2. Ukuran teks dalam modul pembelajaran interaktif	
	2. Kesesuaian jenis/tipe huruf yang digunakan pada modul pembelajaran interaktif dengan karakteristik siswa	
	3. Kesesuaian warna huruf dengan latar yang digunakan	
Tampilan	4. Kejelasan gambar, grafik, simbol, dan ikon yang digunakan	4
	5. Kesesuaian gambar, grafik, simbol, dan ikon yang digunakan	
	6. Kualitas gambar, grafik, simbol, dan ikon yang digunakan	
	7. Setiap gambar, grafik, simbol, dan ikon yang digunakan mempermudah pemahaman materi/memberi tambahan keterangan	
Audio	8. Unsur audio jelas	4
	9. Penggunaan musik dan efek suara	
	10. Kualitas setiap audio dan efek suara yang digunakan	
Video	11. Suara tutor selaras dengan teks dan grafis yang digunakan	2
	12. Unsur video sesuai dengan materi	
	13. Kualitas video yang digunakan	

Tabel 6. Kisi-Kisi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	1. Kemudahan memahami materi	5
	2. Ketepatan bahasa yang digunakan	
	3. Kesesuaian contoh dengan materi	

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Gambar	4. Penggunaan modul pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar	2
	5. Modul interaktif mempermudah proses pembelajaran	
	6. Kemenarikan gambar	
	7. Kualitas gambar	
Audio Media	8. Kualitas suara/sound	1
	9. Kemenarikan tampilan modul	2
	10. Kemenarikan warna	
Evaluasi	11. Soal yang disajikan sesuai mudah dipahami	2
	12. Kemudahan menggunakan kuis	
Akseibilitas	13. Kemudahan menggunakan media	2
	14. Kejelasan petunjuk penggunaan	

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu dapat dibagi menjadi dua jenis, pertama yaitu data kuantitatif dan kedua data berbentuk kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan kuesioner dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil review ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif diperoleh dari data kualitatif kuisisioner yang dikonversikan menjadi skor/nilai dan tes objektif serta kinerja hasil belajar. Data yang diperoleh merupakan kumpulan dari pelaksanaan hasil evaluasi formatif yang dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil evaluasi *review* ahli isi bidang studi, data hasil *review* ahli desain pembelajaran, dan data hasil *review* ahli media pembelajaran. Data dari evaluasi tahap kedua yaitu data hasil *review* uji coba perorangan dan data hasil *review* uji coba kelompok kecil. Perhitungan persentase perolehan jawaban dari responden dihitung menggunakan rumus perhitungan persentase yang didapatkan berdasarkan skala likert yang menyatakan jika memperoleh skor 1 artinya sangat tidak setuju, skor 2 artinya tidak setuju, skor 3 artinya setuju, dan skor 4 artinya sangat setuju. Setelah memperoleh persentase dari hasil perhitungan, barulah persentase tersebut diklasifikasikan ke dalam kriteria konversi tingkat pencapaian untuk mengetahui kualifikasi dari perolehan persentase. Konversi tingkat pencapaian dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Konversi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian (%)	Tingkat Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
75-89	Baik
65-79	Cukup
55-64	Kurang
1-54	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2018)

Setelah memperoleh kualifikasi melalui pemberian makna dan pengambilan keputusan dari [Tabel 7](#), maka akan diketahui apakah media memiliki kualifikasi sangat baik, baik, cukup, kurang, atau sangat kurang. Hal tersebut sudah pasti memberikan imbas kepada media yang dapat mempengaruhi layak atau tidaknya media yang diproduksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VI semester genap di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 30 orang. Adapun pengembangan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahap, yakni Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis. Analisis dilakukan dengan membuat instrumen untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik menggunakan metode wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas VI SD Negeri 1 Banjar Bali menjadi pedoman penting untuk menentukan sebuah pemecahan masalah yang terjadi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi serta solusi yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Permasalahan yang terjadi terutama saat menghadapi pembelajaran *daring* adalah kurangnya

sumber belajar baik contohnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar di rumah secara *intens*. Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini yaitu tahap desain, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mendesain produk pengembangan modul interaktif melalui beberapa tahapan antara lain menentukan KD dan Indikator. KD dan Indikator dapat dilihat pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Kompetensi Dasar & Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
	1.2.1 Meyakini Panca Sradha untuk menjadi pondasi dasar keyakinan Agama Hindu
	1.2.2 Bersyukur dalam menyajikan bagian-bagian Panca Sradha
1.2 Menerima ajaran menjalankan ajaran Panca Sradha sebagai dasar keyakinan Agama Hindu.	1.4.1 Kreatif dalam membuat deskripsi Panca Sradha sebagai pondasi dasar keyakinan Agama Hindu
1.3 Menunjukkan perilaku disiplin terhadap isi ajaran Panca Sradha	1.4.2 Menunjukkan sikap kerja (kolaboratif) sama dalam menyajikan bagian-bagian Panca Sradha
1.4 Memahami Panca Sradha sebagai dasar meningkatkan keyakinan	1.4.1 Mengetahui Panca Sradha sebagai pondasi dasar keyakinan Agama Hindu
1.5 Menyajikan contoh Panca Sradha dalam kehidupan	1.4.2 Mendeskripsikan bagian-bagian Panca Sradha
	1.5.1 Membuat deskripsi singkat tentang Panca Sradha sebagai pondasi dasar keyakinan Agama Hindu
	1.5.2 Menyajikan deskripsi bagian-bagian Panca Sradha

Selanjutnya, membuat *flowchart*. *Flowchart* digunakan untuk menjelaskan alur pengembangan media produk secara keseluruhan dan sebagai pedoman untuk tahapan selanjutnya. Setelah itu, dibuat *storyboard*. *Storyboard* adalah hal yang penting dalam pembuatan modul interaktif ini. Didalam *storyboard* alur-alur modul interaktif yang dikembangkan dituangkan. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini produk yang sudah didesain dan dirancang akan dikembangkan menjadi produk nyata berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap ini dilakukan pengembangan produk modul interaktif melalui beberapa tahapan, yaitu membuat sampul depan modul interaktif Agama Hindu dan Budi Pekerti. Sampul dibuat secara kreatif dan menarik perhatian siswa karena sampul sering dijadikan sebagai pandangan awal bagaimana isi didalam modul itu. Selanjutnya membuat tampilan menu modul yang meliputi petunjuk belajar, pendahuluan, materi, evaluasi dan profil pengembang. Pada bagian menu tersebut dapat langsung diklik oleh siswa sesuai dengan apa yang ingin dicari oleh siswa. Selain itu ada pula petunjuk dalam menggunakan modul interaktif, dilanjutkan dengan isi modul hingga pada tampilan terakhir yaitu profil pengembang. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji validitas pengembangan modul interaktif. Pengujian validitas produk ini menggunakan kuesioner yang telah diuji terlebih dahulu oleh dua orang dosen yang sudah berkompeten dibidangnya dan mengambil siswa kelas VI SD sebagai responden. Komponen validitas instrumen itu sendiri yaitu ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba produk yang diperoleh berdasarkan hasil *review* uji ahli isi mata pelajaran yaitu memperoleh persentase sebesar 92%, *review* ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90%, *review* ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90%, uji perorangan memperoleh 92,37%, dan terakhir uji coba kelompok kecil memperoleh 92,13% dengan keseluruhan berkualifikasi sangat baik.

Berdasarkan perolehan hasil di atas, maka dapat dinyatakan media pembelajaran modul interaktif memiliki kualitas yang baik dan sudah tentu layak digunakan dalam proses pembelajaran karena media akan sangat membantu baik guru maupun siswa khususnya pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Adapun masukan, saran dan komentar yang didapatkan dari para ahli untuk penyempurnaan media yang dibuat yaitu antara lain masukan dari ahli desain pembelajaran memberikan saran, yaitu pada menu, teks bagian akhir yang berwarna kuning dan latar hijau kurang kontras. Lebih pas hijau latarnya dan teksnya berwarna putih, tujuan pembelajaran terlalu umum dan belum menggunakan kata kerja operasional, pada cover belakang kata (Dan) diganti menjadi (dan). Untuk itu, maka hal yang dilakukan yaitu dengan mengubah warna tulisan yang berwarna kuning, menambahkan kata kerja operasional pada tujuan pembelajaran, dan mengganti awalan tulisan “Dan” berkapital dengan awalan huruf kecil yaitu “dan”. Adapun masukan dan saran dari ahli media pembelajaran yaitu “pada bagian menu utama KD duluan baru tujuan pembelajaran, bagian video pembelajaran sajikan teks terlebih dahulu sebelum video, agar siswa tahu apa yang akan disajikan dalam video, kemudian apa yang dapat dilakukan setelah menonton video,

video pembelajaran agar didukung lebih banyak gambar sesuai dengan materi, pada profil pengembang cantumkan nama dosen pembimbing, pada bagian quis lebih baik diganti menjadi evaluasi, latihan soal yang tidak menggunakan aplikasi lebih baik diganti menggunakan aplikasi, latihan soal boleh dipakai sebagai quis juga dan ada disetiap habis 1 materi ajar." Untuk itu, yang dilakukan selanjutnya yaitu dengan tulisan pada bagian menu utama, menambah lebih banyak gambar agar video didukung lebih banyak gambar sesuai dengan materi, mencantumkan nama dosen pada profil pengembang, kata kuis diganti menjadi evaluasi, dan latihan soal diganti menjadi *quis* di setiap akhir materi.

Tahap keempat yaitu implementasi. Kegiatan yang dilakukan oleh pengembang adalah mengimplementasikan produk modul interaktif melalui beberapa tahapan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dari segi kemenarikan dan kelayakan produk. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu dengan membuat instrumen validasi produk untuk para ahli dan juga untuk siswa berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya. Tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini, produk yang telah dibuat oleh pengembang lalu diimplementasikan, dievaluasi dan di-*review* oleh beberapa ahli baik dari ahli isi mata bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Dalam uji coba produk seperti perorangan dan kelompok kecil siswa juga berperan memberikan penilaian dan evaluasi pada produk modul interaktif Agama Hindu. Tampilan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Tampilan Sampul



Tampilan Isi

Gambar. 1 Tampilan Modul Interaktif

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memiliki sejuta manfaat bagi banyak khalayak khususnya bagi siswa kelas VI SD. Produk yang dihasilkan berupa modul interaktif Agama Hindu dan Budi Pekerti. Tujuan dari dikembangkannya modul interaktif ini yaitu untuk memfasilitasi peserta didik agar nantinya lebih dimudahkan dalam memahami materi yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan modul interaktif khususnya mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VI di SD Negeri 1 Banjar Bali. Model ini dipilih atas dasar pertimbangan bahwa model ADDIE merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk. Model ADDIE ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

Berdasarkan hasil penelitian, modul interaktif ini berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa hal yaitu aspek kurikulum sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, aspek materi sudah lengkap dan mudah dipahami, aspek bahasa yang digunakan sudah jelas dan aspek evaluasi, contoh soal sudah sesuai dengan materi dan sudah sesuai RPP. Perolehan nilai sangat baik dalam modul interaktif ini terdapat pada kesesuaian tujuan dengan materi yang digunakan, dimana sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SD Negeri 1 Banjar Bali. Kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran merupakan capaian yang harus dicapai saat pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik ketika peserta didik mampu mencapai tujuan dalam pembelajaran. Selain itu, dalam aspek pembelajaran, modul interaktif mendapatkan skor 5 (sangat baik) yang meliputi beberapa hal seperti kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Sebuah media ajar harus dilihat dari aspek isi, dimana materi yang digunakan dalam media modul interaktif harus sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) (Surjono, 2017).

Hasil desain pembelajaran, yaitu modul interaktif ini memperoleh berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa hal yaitu aspek ketepatan tema sudah sesuai tujuan

pembelajaran dan materi pembelajaran, aspek cara penyajian materi sudah jelas, aspek interaktivitas untuk mendorong interaksi dan motivasi belajar siswa sudah baik dan aspek pertanyaan sudah mudah dimengerti. Perolehan sangat baik dalam modul interaktif ini terdapat pada penggunaan gambar, warna dan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi. Hal tersebut merupakan cerminan dalam penerapan prinsip desain pesan. Penggunaan gambar, pemilihan warna latar maupun bahasa yang baik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Rahmat et al., 2020; Serevina et al., 2018). Keterbacaan teks dapat menambah daya tarik modul interaktif dalam pembelajaran (Logan et al., 2021; Wibowo & Pratiwi, 2018). Selain itu, keterbacaan teks juga sangat penting perannya di dalam modul interaktif. Dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dimaksud. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat penelitian yang mengatakan bahwa tujuan dari pembuatan modul interaktif ialah memudahkan siswa belajar tanpa adanya pengawasan secara teratur oleh pendidik kepada peserta didik (Agusty dan Delianti, 2019). Produk modul interaktif Agama Hindu dan Budi Pekerti ini mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya menyatakan bahwa media modul interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil validasi yang mendapat nilai sangat bagus (Nurlina, 2010). Media pembelajaran modul dinyatakan praktis digunakan dalam belajar yang dilihat berdasarkan perolehan hasil responden siswa dengan rata-rata bernilai baik sekali (Suastika, I Ketut & Rahmawati, 2019). Namun, terdapat kekurangan yang dirasakan yaitu masih minimnya interaksi secara langsung dengan siswa karena pandemi Covid-19 yang sempat membuat diberlakukannya pembelajaran daring. Hal itu menyebabkan kurang maksimalnya uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan dan bahkan uji coba lapangan tidak bisa dilakukan dengan alasan meminimalkan kontak fisik yang dilakukan. Direkomendasikan, pengembang selanjutnya agar dapat menggunakan media modul interaktif ini dalam proses pembelajaran sebagai salah satu media yang mampu meminimalkan kesulitan belajar yang dihadapi, khususnya pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Selain itu juga diperlukan pengembangan lebih lanjut pada media modul interaktif ini mengingkat media masih jauh dari kata sempurna serta agar di kemudian hari media dapat digunakan secara lebih maksimal. Implikasi penelitian ini diharapkan guru tetap menggunakan modul interaktif untuk menunjang pembelajaran daring, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

4. SIMPULAN

Rancang bangun media modul pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti menggunakan ADDIE sebagai model penelitian yang didalamnya terdapat lima tahap penting. Penelitian pengembangan ini mampu menghasilkan produk yang berkualitas dan layak dilihat dari perolehan *review* para ahli dan siswa melalui penilaian dalam lembar angket. Media modul pembelajaran interaktif mampu membantu guru dalam mempertajam pemaknaan terhadap materi yang disampaikan karena di samping berisi materi yang terangkum, media juga berisikan gambar-gambar bervariasi yang mampu menambah semangat belajar siswa. Oleh karena itu, media modul pembelajaran interaktif layak untuk digunakan di sekolah dasar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perseptif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agusty, S., & Delianti, V. I. (2019). Pengembangan Aplikasi Modul Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 94. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105215>.
- Aisyah, N., Safitri, S. L., Zahra, F., & Santoso, D. I. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PAI. *Manazhim*, 3(2), 273–284. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1397>.
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>.
- Aryawan, Sudatha, & Sukmana. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2),

- 185–194. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i2.25>.
- Boetto, E., Fantini, M. P., Gangemi, A., Golinelli, D., Greco, M., Nuzzolese, A. G., Presutti, V., & Rallo, F. (2021). Using Altmetrics for Detecting Impactful Research in Quasi-Zero-Day Time-Windows: The Case of COVID-19. *Scientometrics*, 126(2), 1189–1215. <https://doi.org/10.1007/s11192-020-03809-7>.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>.
- Eka Wardhana, & Sujana, I. W. (2021). Persepsi Guru SD di Kelas Rendah Dan Tinggi terhadap Pembelajaran Daring Berbeda di Masa Pandemi Covid-19. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.32757>.
- Ekawati, T. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika pada Materi Statistika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 184–192. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1826>.
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.
- Gaikwad, N., & Tankhiwale, S. (2014). Interactive E-learning Module in Pharmacology: A Pilot project at A Rural Medical College in India. *Perspectives on Medical Education*, 3(1), 15–30. <https://doi.org/10.1007/s40037-013-0081-0>.
- Hamid, M. A., Yuliawati, L., & Aribowo, D. (2020). Feasibility of Electromechanical Basic Work E-module as A New Learning Media for Vocational Students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 199–211. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.15923>.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.
- Hazimah, N., & Muhammadi. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 1–8. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2693>.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>.
- I Made Sudarta. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan Poskoguwak di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/670>.
- Istiana. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Penggambar Diagram Alir (Flowchart) sebagai Bahan Ajar untuk Mata Kuliah Sistem Akuntansi di Fakultas Ekonomi pada Perguruan Tinggi Swasta di Kota Medan. *Kitabah*, 1(1), 14. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/JAKS/article/view/818>.
- Jasman, M. I., Rukun, K., & Sukardi, S. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Aplikasi Adobe Flash Bahasa Java pada Mata Pelajaran Object Oriented Programming (OOP). *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(3), 101–110. <https://doi.org/10.24036/jptk.v1i3.1923>.
- Khamim, M. (2021). Penerapan Media Online Berbasis Google Classroom dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pai di Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 2 Ponorogo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1, 27. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14657/>.
- Kiong, T. T., Yunos, J. M., Mohammad, B., Othman, W., Heong, Y. M., & Mohamad, M. M. (2012). The Development and Implementation of Buzan Mind Mapping Module. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.464>.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2019). Penerapan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>.
- Logan, R. M., Johnson, C. E., & Worsham, J. W. (2021). Development of An E-Learning Module to Facilitate Student Learning and Outcomes. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(2), 139–142. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>.
- Nilawati, N., Rusdinal, R., & Subandi, A. (2020). Development of An ICT-Based Interactive Training Module in Improving Organizational Development Competencies for Elementary School Principals.

- International Conference on Elementary Education*, 2(No1).
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain e-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137-149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>.
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i2.36058>.
- Nurlina, U., Sulissusiawan, A., & Seli, S. (2019). Pengembangan Modul Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar Bawamai Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1-11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i3.31793>.
- Nurrita, T. (2019). Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171-187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Putri, R. D. P., & Suyadi. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912-3919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>.
- Rahmat, M. R., Arip, A. G., & Nur, S. H. (2020). Implementation of Problem- Based Learning Model Assisted by E-Modules on Students' Critical Thinking Ability. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 339. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.22410>.
- Rashid, A., Farooq, M. S., Abid, A., Umer, T., Bashir, A. K., & Zikria, Y. Bin. (2021). Social Media Intention Mining for Sustainable Information Systems: Categories, Taxonomy, Datasets and Challenges. *Complex & Intelligent Systems*. <https://doi.org/10.1007/s40747-021-00342-9>.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusli, A. R. (2017). Spiritualitas dalam Agama hindu. *Majalah Ilmu Pengetahuan Dan Pemikiran Keagamaan Tajdid*.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook untuk Mempermudah Pembelajaran. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1298-1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214-224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Serevina, V., Astra, I., & Sari, I. J. (2018). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill. *Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 26-36. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1184205>.
- Suastika, I Ketut & Rahmawati, A. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual*. September, 58-61.
- Suatra, I. N. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti melalui Pembelajaran Sainfik berbasis Peta Konsep*. 2(2), 182-191.
- Sunhaji, S. (1970). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>.
- Suradarma, I. B. (2019). Pendidikan Agama Hindu sebagai Landasan Pendidikan Moral dan Etika. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.38043/jids.v3i1.1731>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Perss.
- Suryatniani, I. A. K. (2019). Revitalisasi Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Mengatasi Krisis Moral. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 9(1), 38-48. <https://doi.org/10.33363/ba.v9i1.229>.
- Tanto, O. D., Hapidin, H., & Supena, A. (2019). Penanaman Karakter Anak Usia Dini dalam Kesenian Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 337-345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.192>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Zulkarnain, A., Kadaritna, N., & Tania, L. (2015). Pengembangan E-Modul Teori Atom Mekanika Kuantumberbasis Web dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 4(1), 222-235. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPK/article/view/8712>.