

PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI

Putu Angga Wisesa¹⁾, Ketut Agustini²⁾, I Gede Bendesa Subawa³⁾

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha

Email: putuanggawisesa01@undiksha.ac.id, ketutagustini@undiksha.ac.id, bendesa.subawa@undiksha.ac.id

Abstrak--- Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan sebuah konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, untuk mengetahui respon guru dan peserta didik, serta untuk mengetahui efektivitas pengembangan konten pembelajaran berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode Research and Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja dengan 36 orang siswa dan seorang guru pengampu mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket. Hasil uji validasi konten pembelajaran interaktif bersumber dari hasil uji ahli isi materi serta uji ahli desain dan media pembelajaran dengan memperoleh hasil rata-rata sebesar 1,00 yang menunjukkan kriteria tingkat validitas sangat tinggi. Untuk hasil uji respon guru rata-rata mendapatkan nilai sebesar 47 dan hasil respon uji peserta didik rata-rata nilai 66 yang merupakan kualifikasi sangat positif dengan kriteria sangat praktis. Pada hasil uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,79 yang menunjukkan tingkat efektivitas berada pada kriteria tinggi dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Konten Pembelajaran interaktif, *Discovery Learning*, Agama Hindu dan budi Pekerti

Abstrak-- *This research aims to produce interactive learning content based on discovery learning in the subjects of Hinduism and Budi Pekerti, determine the responses of teachers and students and*

determine the effectiveness of developing discovery learning-based learning content in the issues of Hinduism and Budi Pekerti. This research is a development research using the Research and Development (R&D) method and using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted in class XI at SMA Negeri 2 Singaraja with 36 students and a teacher who teaches Hinduism and Budi Pekerti. The technique used in collecting the research data is in the form of a questionnaire. The interactive learning content validation test results are sourced from the results of the content expert test and the design and learning media expert test by obtaining an average mark of 1.00, which shows the criteria for a very high level of validity. For the teacher's response test, the average score was 47, and the student's response was an average of 66, which is a very positive qualification with efficient criteria. The effectiveness test results using the N-Gain formula obtained a value of 0.79, which indicates the level of effectiveness is in the high and practical standards for use.

Keywords: *Interactive Learning Content, Discovery Learning, Hindu Religion, and Character*

I. PENDAHULUAN

Teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada sektor pemerintahan dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka. Teknologi

memberikan dampak positif, salah satu dampak positif dari penggunaan teknologi yaitu dengan memudahkan pekerjaan manusia. Di masa pandemi Covid-19 Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat diperlukan untuk membantu keberlangsungan di bidang pendidikan. Para pendidik dituntut berinovasi dalam menghadirkan terobosan-terobosan baru dalam mengatasi pandemi Covid-19. Salah satu inovasi yang sudah diterapkan adalah melaksanakan pembelajaran secara daring atau *online*. Pembelajaran daring menggunakan perangkat seperti *handphone*, *laptop* serta layanan internet dan juga pemanfaatan media *E-Learning* dengan menggunakan berbagai macam platform seperti Google Classroom, *Edmodo*, *Moodle* dan lain lain

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, ketrampilan, keahlian dan tidak kalah pentingnya macam-macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan-aturan positif, dan sebagainya. Dalam membentuk sumber daya manusia tersebut perlu adanya sebuah interaksi edukatif yakni terjadinya proses kegiatan belajar mengajar antara seorang guru dan peserta didik. Penggunaan teknologi internet dalam belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan *E-learning* semakin hari semakin diminati oleh banyak peserta didik. Dengan adanya teknologi membuat peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja [1]. Peran teknologi mendukung proses belajar mengajar di dunia digital ini sangat diperlukan karena dapat membantu siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Mandiri dalam artian siswa dapat mempelajari segalanya dan di mana saja dengan mengklik banyak fitur atau platform di internet terkait mata pelajaran yang mereka pelajari.

Perbedaan cara mengajar yang dilakukan dimasa pandemi Covid-19 ini tentunya akan memberikan dampak kepada peserta didik, jika pada kondisi normal siswa akan berangkat kesekolah dan menerima pembelajaran sebagaimana mestinya. Namun pada saat pembelajaran dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19, semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *daring* atau *online*. Tentunya di masa pandemi Covid-19 perlu terdapat pembaharuan penyampaian isi bahan ajar yang ada. Dalam pembelajaran daring peserta didik merasa bosan terkait konten pembelajaran yang

dibawakan oleh guru karena bersifat monoton dan kurang menarik, peserta didik tertarik dengan konten pembelajaran yang menampilkan gambar maupun video maka dibutuhkan konten pembelajaran yang berbasis multimedia agar peserta didik kembali bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis multimedia meruakan salah satu bentuk dari pengembangan media pembelajaran interaktif dengan penerapan teknologi. Konten berbasis multimedia diharapkan memicu peserta didik merasa termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada tahap pendahuluan hal yang dilakukan adalah melaksanakan observasi berupa wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas XI dari hasil wawancara (terlampir di lampiran 2) maka diperoleh informasi berupa terdapat beberapa permasalahan yang dialami selama proses belajar mengajar pada pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dimasa pandemi Covid-19. Dalam penyampaian bahan ajar dimasa pandemi Covid-19 hanya menggunakan modul dalam bentuk *pdf* ataupun video dari *youtube*, dari materi berupa modul yang diberikan juga tidak sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Tiap-tiap siswa memiliki cara tersendiri untuk memahami materi yang diberikan. Baik itu berupa teks, gambar, audio ataupun video. Dalam pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti sangat dibutuhkan pemahaman yang baik sehingga ajaran-ajaran Agama Hindu yang ditanamkan dapat nantinya diimplementasikan ataupun dipraktikan dalam kehidupan sehari hari. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang sudah ada oleh guru pengajar, hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Guru pengampu juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Dalam permasalahan lain konten yang diberikan oleh guru tidak interaktif sehingga tidak ikut melibatkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan penyebaran angket karakteristik peserta didik yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja yang berjumlah 36 orang. Ditemukan beberapa permasalahan yaitu, sebanyak 60% siswa merasa bosan dengan konten pembelajaran berupa modul yang diberikan kurang bervariasi dan kurang menarik

peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, diperlukan konten pembelajaran yang bervariasi berbasis multimedia yang didalamnya berisikan teks, video, audio, gambar dan juga game. Adanya konten pembelajaran interaktif ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan serta kembali termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang diberikan. Dibutuhkan cara ataupun strategi dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik serta peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, salah satu solusi yang ada adalah dengan menggunakan konten pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan konten pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan peserta didik untuk belajar[2].

Terkait dari permasalahan yang dihadapi, peneliti tertarik mengangkat permasalahan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti”. Guru maupun peserta didik membutuhkan inovasi dalam pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan mengembangkan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran. Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program [3].

II. Kajian Teori

A. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) multus yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media (latin) berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Multimedia adalah sebuah teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur [4]. Dengan adanya multimedia, peserta didik

akan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dapat disebut dengan multimedia pembelajaran. Dalam penggunaan aplikasi multimedia peserta didik dapat melakukan interaksi dengan multimedia tersebut, seperti mengklik tombol-tombol navigasi, mengklik objek ataupun menggeser objek dan lain sebagainya. Aplikasi multimedia seperti itu dapat disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif.

B. Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan suatu software yang dilengkapi dengan alat untuk melakukan control yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkannya. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu [5]. Pembelajaran diartikan sebagai proses dalam menciptakan lingkungan yang dimungkinkan di dalamnya terjadi proses belajar. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya[6]. Multimedia Pembelajaran Interaktif harus dapat mengontrol dan berinteraksi secara dimanis. Inilah yang menjadi ciri dari Multimedia Pembelajaran Interaktif yang didalamnya mengandung kata “interaktif”.

2. Level Interaktivitas

Level interaktivitas dari Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat menunjukkan seberapa aktifnya pengguna yang berinteraksi dengan program. Tingkatan interaktivitas dapat diidentifikasi sebagai berikut[7].

a. Navigasi video/audio

Adalah seperangkat tombol yang berfungsi untuk mengontrol jalannya video/audio.

b. Navigasi halaman

Navigasi halaman adalah seperangkat tombol yang berfungsi untuk mengeksplor halaman multimedia pembelajaran interaktif maju satu halaman, mundur satu halaman ataupun menuju halaman lainnya. Level interaktivitas dari navigasi halaman ini termasuk dalam kategori yang lebih tinggi dari video/audio.

c. Kontrol menu/link

Kontrol menu/link adalah objek yang berupa teks, gambar atau icon yang diberi property hyperlink,

sehingga apabila objek tersebut di-klik maka multimedia pembelajaran interaktif akan menampilkan halaman atau objek lain yang diinginkan. Kontrol ini biasanya digunakan untuk membuat menu atau link.

- d. **Kontrol animasi**
Kontrol animasi adalah seperangkat tombol untuk mengatur jalannya animasi. Fungsi tombol ini bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan jenis animasi yang akan diatur. Kontrol animasi ini bisa lebih kompleks dari sekedar tombol play dan stop seperti pada navigasi video.
- e. **Hypermap**
Dalam multimedia pembelajaran interaktif istilah hypermap menunjuk pada sekumpulan hyperlink yang berupa area yang dibentuk suatu area lebih besar, sehingga apabila hyperlink tersebut di-klik maka akan menampilkan pop-up deskripsi dari area tertentu.
- f. **Respon-feedback**
Interaktivitas berupa respon-feedback adalah mekanisme aksi-reaksi dari suatu program yang interaktif. Respon-feedback biasanya diterapkan dalam pembuatan quiz.
- g. **Drag and drop**
Drag and drop adalah aktivitas memindahkan suatu objek dari suatu tempat ke tempat lain dalam layar. Cara melakukan *drag and drop* dengan menggunakan mouse adalah memilih suatu objek dengan mengklik mouse, sambil tombol mouse tetap dipertahankan dalam posisi di-klik, pindahkan objek ke tempat baru, setelah itu lepaskan tombol mouse dan objek berada di tempat baru. *Drag and drop* termasuk interaktivitas tinggi.
- h. **Kontrol simulasi**
Berbeda dengan animasi dimana pengguna hanya melakukan kontrol atas jalannya proses, namun dalam simulasi pengguna dimungkinkan melakukan interupsi atas jalannya proses. Pengguna dapat memberikan input sehingga proses bisa berubah. Kontrol yang lebih luas inilah yang membuat simulasi lebih unggul dalam meningkatkan motivasi belajar.
- i. **Kontrol Game**
Level interaktivitas yang paling tinggi ditemukan di game. Pengguna sangat intensif terlibat dalam aktivitas ketika memainkan game. Multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan model

game sangat disukai oleh peserta didik karna merasa seperti bermain.

3. Manfaat Multimedia Interaktif

Saat ini pemanfaatan multimedia tidak hanya untuk bidang pembelajaran atau pendidikan saja, namun juga untuk bidang-bidang lain di kehidupan sehari-hari, misalnya untuk bisnis, industri, pariwisata, serta hiburan. Bidang bisnis dan industri, multimedia menjadi tumpuan dalam mengoptimalkan promosi produk dan jasa melalui periklanan, profil perusahaan, presentasi, pelatihan, demo produk, katalog online, simulasi, pemasaran, komunikasi antar cabang dan lain lain.

4. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik dari multimedia interaktif adalah 1) dapat digunakan secara acak, disamping secara linier; 2) dapat digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya; 3) gagasan-gagasan sering disajikan secara relistik dalam konteks pengalaman peserta didik, relevan dengan kondisi peserta didik, dan dibawah kendali peserta didik user; 4) prinsip-prinsip teori belajar kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran; 5) belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan; 6) bahan belajar menunjukkan interaktivitas peserta didik yang tinggi; dan 7) sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.

C. Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti

Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja. Mata pelajaran ini membahas tentang ajaran Dharma yang patut kita lakukan sebagai umat Hindu dalam Kehidupan Shari-hari. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan RPP dan Silabus yang didalamnya terkait indikator pembelajaran.

D. Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (software) e-learning yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif [7]. *Articulate Storyline* memiliki beberapa

kelebihan yaitu smart brainware dan sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, laman personal dan LMS. Articulate Storyline tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau script dalam proses pembuatannya. Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu “trigger” sehingga dapat memudahkan dosen dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

E. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran merupakan kerangka yang memberikan gambaran secara sistematis, untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu yang ingin di capai. *Discovery Learning*, merupakan salah satu model pembelajaran yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak langsung dari pemberitahuan seseorang, sebagian ataupun seluruhnya akan ditemukan sendiri oleh peserta didik. *Discovery Learning* merupakan pembelajaran beraksentusi pada masalah-masalah kontekstual

2. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Langkah langkah dalam pengaplikasian model pembelajarann *Discovery Learning*

- Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)
Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- Identifikasi masalah (*Problem Statement*)
Setelah melakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- Pengumpulan data (*Data Collection*)
Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberi kesempatan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur,

mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

- Pengolahan data (*Data Processing*)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

- Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap ini peserta didik memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah.

- Kesimpulan (*Generalization*)

Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

III. Metodologi Penelitian

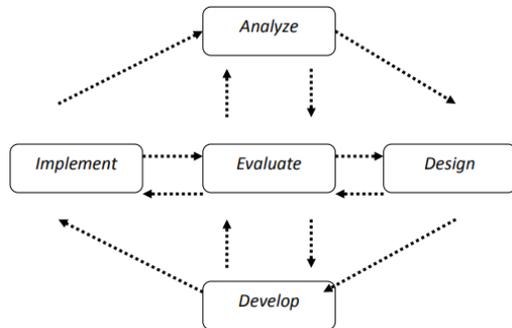
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini, merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R & D). *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah dari metode ini biasanya disebut sebagai siklus R & D yang terdiri dari. Mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, yang kedua mengembangkan produk berdasarkan temuan yang ada, yang ketiga bidang pengujian dimana akan digunakan akhirnya, dan yang terakhir merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Penelitian ini berfokus pada pengembangan konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 singaraja.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, sesuai namanya ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE merupakan model yang bersifat umum dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*),

pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation)[8].



Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja, dengan jumlah peserta didik secara keseluruhan 36 orang, 1 guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dan 2 orang dosen Pendidikan Agama Hindu dari STAH Mpu Kuturan sebagai ahli isi, dan 2 orang dosen Universitas Pendidikan Ganesha sebagai ahli desain dan media.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Data yang dikumpulkan untuk analisis berupa data kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrument yaitu wawancara dan angket. Teknik pengumpulan data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode	Sumber Data
1	Informasi tentang Sumber Belajar	Wawancara	Guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti
2	Karakteristik Peserta Didik dan Pembelajaran	Angket	Peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja
3	Kevalidan Konten Interaktif	Angket	1. Ahli isi 2. Ahli media dan desain

4	Respon guru dan peserta didik	Angket	Guru dan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja.
---	-------------------------------	--------	--

E. Teknik Analisis Data

Kevalidan dari konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan didapatkan melalui uji ahli isi, uji ahli desain dan media. Hasil perhitungan dari uji ahli tersebut dihitung menggunakan rumus.

1. Validasi uji ahli

Kevalidan konten pembelajaran interaktif ditunjukkan melalui ahli isi, ahli desain dan media. Hasil penilaian dari uji ahli isi dihitung menggunakan rumus CVR.

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan :

CVR = Content Validaty Ratio

Ne = Jumlah responden yang mengatakan Ya

N = Total respon

Unutuk melihat nilai minimum yang didapatkan pada tiap item validitas uji ahli isi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Nilai Minimum Tiap Item

No of Expert Review	Minimum Value
3	.99
4	.99
5	.99
6	.99
7	.99
8	.75
9	.78
10	.62

Hasil penilaian dari uji ahli desain dan media dihitung menggunakan rumus *Gregory*.

Tabel 3 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media

Tabulasi Silang	Ahli I
------------------------	---------------

2x2		Tidak Sesuai	Sesuai
Ahli II	Tidak Sesuai	A	B
	Sesuai	C	D

Selanjutnya hasil yang diperoleh melalui tabel tabulasi penilaian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan :

A = Sel yang menunjukkan ketidak setujuan antara kedua penilai

B & C= Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai

D = Sel yang menunjukkan persetujuan valid antara kedua penilai

Untuk melihat tingkat pencapaian kriteria validasi uji ahli dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4 Kriteria Tingkat Validitas

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

2. Validasi Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan

Pada uji coba dilakukan secara langsung dengan menyebarkan angket mengenai tanggapan terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Penujian dilakukan pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja. Penilaian dari masing-masing uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan dihitung menggunakan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\sum = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Hasil perhitungan yang diperoleh akan dikategorikansesuai dengan tabel dibawah.

Tabel 5 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
$90 \leq P \leq 100$	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
$75 \leq P < 90$	Baik	Sedikit Revisi
$65 \leq P < 75$	Cukup	Direvisi Secukupnya
$55 \leq P < 65$	Kurang	Banyak Hal yang Perlu Direvisi
$P < 55$	Sangat Kurang	Diulangi Membuat Produk

3. Uji Efektivitas

Agar tercapainya kompetensi serta tujuan yang diharapkan, perlunya melaksanakan uji normalitas *N-gain* pada konten pembelajaran interaktif. Dalam uji normalitas *N-gain* pemberian pretest dan posttest dilakukan agar mengetahui hasil belajar dari peserta didik sesudah menggunakan konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. *Gain* diperoleh dari selisih antara pretest dan posttest, data yang diperoleh dan dianalisis secara deskriptif, dapat meningkatkan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran berlangsung [9]. Tujuan dari perhitungan *N-gain* agar menghindari terjadinya kesalahan meninterpretasikan perolehan *N-gain* dari peserta didik. Nilai dari *N-gain* diperoleh dari skor pretest dan posttest yang nantinya akan diolah untuk mencari rata-rata ter-normalisasi *N-gain*. Berikut ini merupakan rumus perhitungan rata-rata *N-gain*.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berikut dibawah merupakan kriteria *N-Gain*

Tabel 6 Kriteria *N-Gain*

Indeks Gain	Interpestasi
$g > 0,70$	Efektif
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Cukup Efektif
$g < 0,30$	Kurang Efektif

4. Respon Peserta Didik dan Guru

Untuk mengetahui respon dari guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran yang dikembangkan maka dilaksanakan analisis data respon guru dan peserta didik. Agar dapat mengetahui respon dari peserta didik maka digunakan static deskriptif dengan simpulan yang didasarkan pada idel (M_i) dan Deviasi standar yang ideal (SDi). Analisis tersebut berdasarkan pada rata-rata kelas (\bar{x}) dari respon peserta didik.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- \bar{x} = Rata-rata kelas untuk skor respons
- $\sum x$ = Jumlah skor respon dan peserta didik
- N = Banyaknya guru dan peserta didik

Rumus mencapai Mean Ideal (M_i) dan Standar Deviasi Ideal (SDi) adalah:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Rata-rata \bar{x} dari skor respon guru dan peserta didik kemudian dikategorikan dengan menggunakan pedoman seperti pada tabel 7

Tabel 7 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik

No	Interval	Kategori	Kriteria
1	$M_i + 1,5 SD_i \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2	$M_i + 0,5 SD_i \leq \bar{x} < M_i + 1,5 SD_i$	Positif	Praktis
3	$M_i - 0,5 SD_i \leq \bar{x} < M_i + 0,5 SD_i$	Kurang Positif	Cukup Praktis
4	$M_i - 1,5 SD_i \leq \bar{x} < M_i - 1,5 SD_i$	Negatif	Kurang Praktis
5	$\bar{x} < M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Negatif	Sangat Kurang Praktis

IV. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Hasil akhir dari yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu menghasilkan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti materi Keluarga Sukhinah untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Sebelum melakukan implementasikan, peneliti melaksanakan pengujian terhadap para ahli pengujian yang dilakukan antara lain uji ahli isi, uji ahli disain dan media. Pengujian yang selanjutnya melibatkan peserta didik di SMA Negeri 2 singaraja, pengujian yang dilakukan antara lain uji perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan, uji efektivitas dan uji resppon guru dan peserta didik.

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Dari anlisis angket yang sudah dilakukan pada kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja, memperoleh hasil bahwa sebagian peserta didik memiliki kesulitan ataupun kendala dalam memahami materi Agama Hindu dann Budi Pekerti dikarenakan penyampaian materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik hanya berupa modul ajar berupa teks *pdf*, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka peneliti mengembangkan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti materi Keluarga Sukhinah untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hasil analisis mata pelajaran Agama Hindu dan Keluarga Sukhinah dengan menganalisis silabus mata pelajaran terdapat beberapa standar kompetensi yang harus dicapai peserta didik yaitu Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan juga materi pokok semester genap yang dikembangkan ke dalam konten pembelajaran interaktif. Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik antara lain Menghayati 5 (lima) pilar keluarga Sukhinah untuk menciptakan keluarga yang

rukun bahagia sejahtera, dan damai, Mengamalkan 5 (lima) pilar keluarga Sukhinah menuju keluarga yang rukun bahagia sejahtera, dan damai.

Dari hasil observasi tempat penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Singaraja yaitu pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti pada salah satu ruang kelas terdapat fasilitas yang memadai untuk melaksanakan proses belajar mengajar, terdapat papan tulis serta LCD Proyektor untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 ruang kelas sudah lama tidak digunakan dan kegiatan belajar mengajar dialihkan secara daring menggunakan Google Classroom.

2. Hasil Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengikuti format RPP yang berlaku di SMA Negeri 2 Singaraja sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif. dalam penyusunan RPP tiap tahapan pembelajaran disesuaikan dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hasil dari desain konten pembelajaran interaktif ini adalah pemetaan materi yang akan diberikan pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti semester genap. Pemetaan materi tersebut disesuaikan dengan konten pembelajaran interaktif yang berbasis model *Discovery Learning*. Materi yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif adalah materi kompetensi dasar 3.1 Menghayati 5 (lima) pilar keluarga Sukhinah untuk menciptakan keluarga yang rukun bahagia sejahtera dan damai, 4.1 Mengamalkan 5 (lima) pilar keluarga Sukhinah menuju keluarga yang rukun bahagia sejahtera, dan damai.

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil tahap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi pekerti telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar serta indikator pembelajaran yang termuat dalam RPP dan silabus. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini sesuai dengan pemetaan materi pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, dalam proses pengembangan konten pembelajaran interaktif dilakukan pengumpulan materi yang digunakan, penyusunan soal-soal evaluasi, pembuatan asset dengan aplikasi pengolah

gambar dan video, pemetaan layout tampilan dari setiap slide pada Articulate Storyline 3. Berikut ini merupakan hasil pengembangan konten pembelajaran interaktif.



Gambar 2 Halaman Awal

Pada halaman awal user diminta untuk menekan tombol play untuk memulai menggunakan konten pembelajaran interaktif.



Gambar 3 Halaman Doa

Sebelum memulai pembelajaran peserta didik diarahkan untuk berdoa terlebih dahulu



Gambar 4 Menu Utama

Pada halaman Menu Utama terdapat tiga buah menu yaitu informasi, materi dan evaluasi



Gambar 5 Menu Materi

Pada halaman ini akan ditampilkan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Terdapat 4 materi yang akan dipelajari dalam 4 kali pertemuan

Validasi oleh para ahli isi memperoleh koefisien sebesar 1,00 dan perhitungan hasil uji ahli media dan desain juga memperoleh koefisien sebesar 1,00 yang berarti pengembangan konten interaktif pada mata pelajaran Antropologi memiliki validitas “Sangat Tinggi” sehingga valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar di kelas. Untuk rekapitulasi rata-rata penilaian dari para ahli dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 8 rata-rata Validitas Ahli

Pakar	Hasil Perhitungan
Ahli Isi	1,00
Ahli Media dan Desain	1,00
Rata – Rata	1,00

4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil dari tahap implementasi ini yaitu menghasilkan produk konten pembelajaran interaktif yang sudah diimplementasikan pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja, dan juga guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

a) Uji Coba Perorangan

Pada tahap ini dilakukan pengujian konten pembelajaran interaktif kepada 3 orang peserta didik kelas XII dengan kategori prestasi belajar rendah, sedang dan tinggi. Hasil uji coba perorangan menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 90% berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil perolehan tersebut maka konten pembelajaran interaktif tidak perlu direvisi serta layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan adanya bukti yang menyatakan bahwa peserta didik merasa senang dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini dilakukan pengujian konten pembelajaran interaktif kepada 10 orang peserta didik kelas XII dengan kategori prestasi belajar rendah, sedang

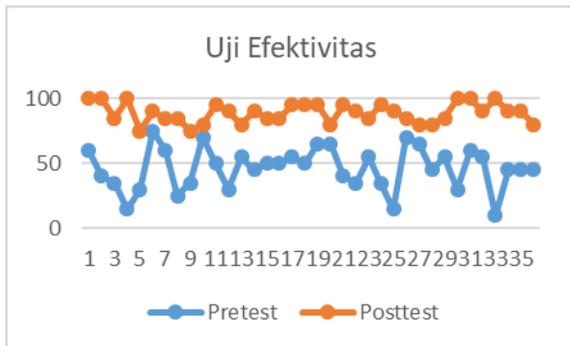
dan tinggi. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 90% berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil perolehan tersebut maka konten pembelajaran interaktif tidak perlu direvisi serta layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan adanya bukti yang menyatakan bahwa peserta didik merasa senang dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

c) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan pengujian konten pembelajaran interaktif kepada 36 orang peserta didik kelas XI seluruh peserta didik memiliki prestasi belajar yang berbeda-beda dari rendah, sedang dan tinggi. Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 91% berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil perolehan tersebut maka konten pembelajaran interaktif tidak perlu direvisi serta layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan adanya bukti yang menyatakan bahwa peserta didik merasa senang dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

d) Uji Efektivitas

Validasi uji efektivitas adalah sebuah uji kelayakan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana keefektifan konten pembelajaran interaktif serta dapat mengetahui apakah konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti telah dikembangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mendapatkan hasil uji efektivitas ini maka dilaksanakan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah soal masing-masing adalah 20 butir. Dalam pelaksanaan *pretest* peserta didik akan menjawab soal yang sudah disediakan pada *e-learning* dengan soal pilihan ganda, sedangkan untuk *posttest* peserta didik akan menjawab pada konten pembelajaran yang sudah terdapat pada *e-learning* dan melakukan screenshot hasil yang diperoleh kemudian dikumpulkan pada *e-learning*.



Gambar 6 Grafik Nilai Pretest dan Posttest

e) Uji Respon

Pelaksanaan uji respon kepada peserta didik dilakukan dengan memberikan angket kepada 36 peserta didik kelas XI yang sebelumnya sudah mencoba menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti materi keluarga Sukhinah. Hasil respon peserta didik dengan rata-rata (\bar{x}) sebesar 66 berada dalam rentang kualifikasi “Sangat Positif”. Berdasarkan hasil yang didapat maka pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti berada pada kriteria “Sangat Praktis”. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan adanya respon positif dari peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti

Tabel 8 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik

No	Interval	Kualifikasi	Kategori
1	$60 \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2	$50 \leq \bar{x} < 60$	Positif	Praktis
3	$40 \leq \bar{x} < 50$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4	$30 \leq \bar{x} < 40$	Negatif	Tidak Praktis
5	$\bar{x} < 30$	Sangat Negatif	Sangat Tidak Praktis

	Negatif	Tidak Praktis
--	---------	---------------

Pelaksanaan uji respon guru terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan instrument angket yang diisi oleh guru pengampu mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Responden dalam pengujian adalah salah satu guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Singaraja. Hasil respon guru dengan rata-rata (\bar{x}) sebesar 47 berada dalam rentang kualifikasi “Sangat Positif”. Berdasarkan hasil yang didapat maka pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti berada pada kriteria “Sangat Praktis”.

Tabel 9 Kriteria Penggolongan Respon Guru

No	Interval	Kualifikasi	Kategori
1	$40 \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2	$33,33 \leq \bar{x} < 40$	Positif	Praktis
3	$26,67 \leq \bar{x} < 33,33$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4	$20 \leq \bar{x} < 26,67$	Negatif	Tidak Praktis
5	$\bar{x} < 20$	Sangat Negatif	Sangat Tidak Praktis

5. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap implementasi dilakukan evaluasi dengan beberapa tahapan evaluasi yang dilakukan diantaranya adalah uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan agar mendapatkan hasil kevalidan dari konten pembelajaran interaktif. Uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Singaraja, sedangkan untuk uji coba lapangan dilaksanakan oleh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja sebanyak 4 kali pertemuan. Pada tahap selanjutnya, untuk melihat hasil peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik maka dilakukan uji efektivitas. Pada uji efektivitas ini dilakukan dengan cara memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik sebelum dan juga sesudah menggunakan konten pembelajaran interaktif. Tahap terakhir yang dilakukan adalah melakukan uji respon guru dan uji respon peserta didik, tujuan dilakukannya hal ini untuk mengetahui kepraktisan

konten pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dan peserta didik kelas XI.

B. Pembahasan

Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki tujuan untuk menambah sumber belajar bagi peserta didik serta konten pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi Agama Hindu dan Budi Pekerti. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui penyebaran angket dan juga wawancara di SMA Negeri 2 Singaraja, diperoleh hasil terdapat beberapa permasalahan yang dialami selama proses belajar mengajar pada pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dimasa pandemi Covid-19. Dalam penyampaian bahan ajar dimasa pandemi Covid-19 hanya menggunakan modul dalam bentuk pdf ataupun video dari youtube, dari materi berupa modul yang diberikan juga tidak sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta dapat juga digunakan sebagai bahan ajar oleh guru. Pada konten pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak langsung dari pemberitahuan seseorang, sebagian ataupun seluruhnya akan ditemukan sendiri oleh peserta didik.

Pada tahap validasi kepada para ahli terdiri dari ahli isi materi pembelajaran serta ahli desain dan media pembelajaran ini. Untuk uji ahli isi dilakukan oleh 2 orang ahli isi materi konten pembelajaran interaktif dan 2 ahli desain dan media. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi materi menggunakan uji CVR berdasarkan hasil angket yang sudah diisi oleh ahli isi menunjukkan bahwa tingkat koefisien validitas sebesar 1,00. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi dari konten pembelajaran interaktif sangat relevan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Untuk uji ahli desain dan media juga menggunakan uji Gregory seperti pada ahli isi. Dari angket yang sudah diisi oleh ahli desain dan media menunjukkan bahwa tingkat koefisien validitas sebesar 1,00 yang berada pada tingkat validasi "Sangat Tinggi". Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa konten pembelajaran interaktif sudah layak diimplementasikan kepada peserta didik untuk mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Selanjutnya pada uji coba perorangan subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas XII sebanyak 3 orang dengan kemampuan atau prestasi belajar yang rendah, sedang dan tinggi. Dari hasil analisis angket yang sudah dilakukan menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 90% berada pada kualifikasi "Sangat Baik". Selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil, subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas XII sebanyak 10 orang dengan prestasi belajar yang rendah, sedang dan tinggi. Dari hasil analisis angket yang sudah dilakukan menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 90% berada pada kualifikasi "Sangat Baik".

Uji coba lapangan, subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas XI sebanyak 36 orang dengan tingkat prestasi belajar peserta didik yang berbeda beda. Proses belajar peserta didik dilakukan sesuai dengan tahapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pengujian konten pembelajaran interaktif dilakukan dengan cara daring menggunakan *e-learning*, jumlah pertemuan yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Dari hasil angket yang sudah dilakukan menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 91% berada pada kualifikasi "Sangat Baik".

Uji efektivitas, setelah melakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan selanjutnya peneliti melaksanakan uji efektivitas. Uji efektivitas ini dilakukan dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah masing-masing soal 20 butir. Setelah melakukan *pretest* dan *posttest* kemudian hasil tersebut akan dihitung menggunakan rumus N -gain dengan memperoleh nilai sebesar 0,79 kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria N -gain menunjukkan kriteria "Tinggi". Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Hasil dari pengembangan konten pembelajaran interaktif ini dengan beberapa penelitian terkait [10] dengan judul Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar, penggunaan produk media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu

bilangan yang telah dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli.. Diperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 89,23%, validator ahli bahasa sebesar 80%, dan validator ahli media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru sebesar 81,25% dan angket respon peserta didik sebesar 88,25%. Sehingga mempunyai dampak yang baik setelah diuji cobakan di kelas dengan memperoleh penilaian praktis digunakan dikelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media *Articulate Storyline 3* sangat sesuai digunakan dalam proses belajar mengajar berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan.

V. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, maka dapat menarik kesimpulan.

1. Dari penelitian pengembangan ini dihasilkan konten pembelajaran berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimana dalam tahapan model pengembangan ini dilakukan uji validitas oleh para ahli diantaranya uji validasi ahli isi materi, uji validasi ahli desain dan media pembelajaran dimana hasil yang didapatkan menunjukkan berada pada kualifikasi “Sangat Tinggi” serta konten pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.
2. Berdasarkan hasil penyebaran angket uji respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, mendapatkan nilai rata-rata sebesar 66 untuk uji respon peserta didik yang masuk dalam kategori “Sangat Positif”, sedangkan untuk uji respon guru mendapat nilai 47 dengan kategori “Sangat Positif”.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan yang sudah peneliti lakukan, terdapat hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dapat ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai berikut.

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar peserta didik secara lebih mendetail, namun sudah dilakukan pengukuran secara terbatas dengan melakukan *Pretest* dan *Posttest* yang mendapatkan hasil terkait efektivitas konten pembelajaran interaktif, karena hal tersebut maka diperlukan pengkajian lebih lanjut mengenai efektivitas konten pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan pengukuran hasil belajar peserta didik melalui penelitian eksperimen.
2. Bagi pengembang konten pembelajaran interaktif selanjutnya diperlukan melakukan pelatihan terkait penggunaan *e-learning* dan konten pembelajaran interaktif sebelum melakukan implementasi. Dikarenakan dari hasil implementasi konten pembelajaran interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti diketahui beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengoperasikan *e-learning* dan konten pembelajaran interaktif sehingga diperlukan pelatihan sebelum melakukan implementasi.

Referensi

- [1] Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- [2] Multazam, M., Maspiani, -, & Bahar, -. (2017). Pengembangan dan Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran. *Explore*, 7(2), 39. <https://doi.org/10.35200/explore.v7i2.37>
- [3] Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- [4] Fachri, B. (2018). Perancangan Sistem Informasi Iklan Produk Halal Mui Berbasis Mobile Web Menggunakan Multimedia Interaktif. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 3(3), 98. <https://doi.org/10.30645/jurasik.v3i0.69>

- [5] Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- [6] Munir. (2015). *Multimedia : konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta
- [7] Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- [8] Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.
- [9] Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Socioteknologi*, 19(1), 188.
<https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- [10] Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. 3(2), 503–511