

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

Oleh

Putu Angga Wisesa

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: putuanggawisesa01@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

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT BASED ON DISCOVERY LEARNING IN HINDU RELIGION AND ETHICS

By :

Putu Angga Wisesa

Educational of Informatics Engineering Study Program

Majoring in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: putuanggawisesa01@undiksha.ac.id

ABSTRACT

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*