

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MATA PELAJARAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI PADA  
SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 BANJAR BALI  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**Ni Putu Dian Angga Monika Putri, NIM 1811021008**

**Prodi Teknologi Pendidikan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media modul interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, (2) mendeskripsikan hasil validasi produk modul pembelajaran interaktif pelajaran mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti. Subjek penelitian yaitu: 1 ahli mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan, dan 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) rancang bangun modul interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan menggunakan model ADDIE meliputi tahapan: (a) *analyze*, (b) *design*, (c) *development*, (d) *implementation* dan (e) *evaluation*. (2) Modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dikatakan valid sesuai dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan persentase 92,00% berada pada kategori sangat baik, (b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan persentase 90,00% berada pada kategori sangat baik, (c) hasil review ahli media dengan persentase 90,00% berada pada kategori sangat baik, (d) hasil uji perorangan menunjukkan persentase 92,37% berada pada kategori sangat baik, (e) hasil uji kelompok kecil menunjukkan persentase 92,13% berada pada kategori sangat baik.

**Kata Kunci :** modul pembelajaran interaktif, ADDIE, Agama Hindu dan Budi Pekerti

## **ABSTRACT**

*This study aims to (1) describe the process of developing interactive module media in Hindu religion and morals subjects, (2) describe the results of product validation of interactive learning modules for Hindu religion and character education subjects. The research subjects were: 1 subject expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, 3 students for individual trials, and 6 students for small group trials. This development research uses the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation and evaluation). The data collected is quantitative and qualitative data. Collecting data using a questionnaire/questionnaire method. The data analysis used is descriptive qualitative data analysis technique, and descriptive quantitative. The results showed that (1) the design of the interactive module on the subject of Hinduism and Budi Pekerti using the ADDIE model includes the following stages: (a) analyze, (b) design, (c) development, (d) implementation and (e) evaluation. . (2) The interactive learning module on the subjects of Hinduism and Morals is said to be valid according to: (a) the results of the subject matter expert review show the percentage of 92.00% is in the very good category, (b) the results of the learning design expert review with the percentage 90.00% is in the very good category, (c) the results of media expert reviews with a percentage of 90.00% are in the very good category, (d) the individual test results show the percentage of 92.37% is in the very good category, (e) the results of the small group test showed the percentage of 92.13% was in the very good category.*

**Keywords:** *interactive learning module, ADDIE, Hinduism and Morals*

