

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI BERBANTUAN *EDUTAINMENT* BERORIENTASI TAHAPAN *CATUR ASRAMA* DAN EFEKTIVITASNYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Made Satriya Adi Wibawa Narotama<sup>1)</sup>, Nyoman Dantes<sup>2)</sup>, Ni Nyoman Lisna Handayani<sup>3)</sup>

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja  
E-mail: satriyanarotamaid@gmail.com<sup>1)</sup>, dantes@undiksha.ac.id<sup>2)</sup>,  
[lisnahandayani201@gmail.com](mailto:lisnahandayani201@gmail.com)<sup>3)</sup>

---

**ABSTRACT**

*This research focuses on developing an E-Module with Edutainment features centered on the Chess Boarding stages for teaching Hindu Religion and Character in fourth-grade elementary school. The objectives include assessing the practicality and validity of this E-Module and evaluating its effectiveness in improving learning outcomes.*

*The study involved 28 fourth-grade students, a subject teacher, two language experts, two educational media experts, and two Hindu religious educational material experts. Data collection utilized practicality and validity questionnaires, analyzed using one-sample t-test and percentage calculations. The findings indicate that the developed E-Module, aimed at teaching Hindu Religious Education and Character with Edutainment elements aligned with Catur Aúrama stages, is accessible online to fourth-grade students. The module received high validity scores from experts across different categories, demonstrating its practicality and effectiveness in enhancing learning outcomes for Hindu Religion and Character in the fourth grade of SD Negeri 1 Banjar Jawa.*

**Keywords:** *E-Module, Hindu Religious Education, Edutainment, Chess Dormitory*

---

**I. PENDAHULUAN**

Perkembangan jaman dan teknologi membuat peserta didik jauh lebih senang menggunakan *gadget* dari pada buku, pada

era revolusi industri 4.0 ini laju percepatan teknologi yang begitu masif sudah tidak dapat dibendung lagi karena penggunaan *gadget* yang digunakan oleh peserta didik sudah tidak dapat dibatasi dalam

penggunaannya, namun yang dapat kita lakukan hanyalah bagaimana langkah yang perlu diambil untuk mengelola perkembangan teknologi infotmisi yang didapat melalui *gadget* tersebut agar siswa dapat memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sumber belajar. Ghofur et.al (2019) berpendapat mudahnya mengakses internet sangat mempengaruhi perubahan sikap anak dalam membaca karena membaca bukan lagi sebuah persoalan berapa banyak jumlah buku yang telah dibacanya, namun berapa jumlah rujukan sumber bacaan media digital yang telah di klik, telah dibaca, telah dikirim, telah dibahas, dan diarsipkan serta diunduh.

Bertitiktolak dari kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah bahan ajar yang dapat menuntun dan mengarahkan siswa untuk memantapkan konsep Pendidikan agama Hindu dengan mengarah pada wilayah sekitarnya sehingga dapat menitik beratkan siswa dalam proses belajar yang lebih bermakna sehingga mampu menghubungkan pelajaran Pendidikan Agama Hindu dalam kehidupannya. Hasil sebaran data di SDN Gugusu V Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa 100% guru setuju untuk mengembangkan modul pendidikan agama Hindu yang disesuaikan dengan nilai-nilai lokal yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Selain meningkatkan semangat belajar siswa, nilai-nilai kearifan lokal juga perlu diperkenalkan agar siswa dapat mengetahui warisan budaya daerah sejak dini. Hal ini ditonjolkan dalam penelitian Suciani (2019) yang mengemukakan padangan bahwa nilai yang terkandung dalam budaya Bali perlu digali secara mendalam sebagai landasan penyelenggaraan pendidikan karena masih banyak terdapat nilai-nilai tersebut yang perlu diexplore. Ini memiliki tujuan agar peserta didik mampu memproteksi diri dari efek negatif pengaruh global culture.

Modul yang terintegrasi dengan nilai ajaran agama Hindu yang telah menjadi cultur kearifan local pada daerah setempat siswa salah satu diantaranya dapat dituangkan melalui Modul berbasis *Catur Asrama*. *Catur Asrama* dapat disesuaikan pada kegiatan belajar yang dapat dijadikan sebuah upaya perbaikan proses belajar mengajar. Menurut Sukadi (2018) menyatakan bahwa strategi pembelajaran berorinetasi tahapan *Catur Asrama* tergolong strategi pembelajaran yang bersifat kooperatif yang berlandaskan teori belajar konstruktivis sosio-relegius.

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada modul elektronik berbasis *Catur Asrama* mengasumsikan bahwa siswa secara mandiri mengkonstruksi (membangun) pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penilaian guru yang terfokus pada aspek pengetahuan saja menjadikan perhatian dan tolak ukur keberhasilan pembelajaran hanya dilihat dari hasil penilaian saja Dewi dan Batan (dalam Tariani 2021). Kenyataan tersebut menyebabkan peserta didik mempelajari ajaran agama hanya sebatas menghafal saja. Di sisi lain, pendidikan agama bukan pelajaran teori namun merupakan pelajaran terapan/praktik, artinya ajaran agama itu akan bermanfaat bagi manusia apabila dilaksanakan. Ajaran agama apabila hanya diucapkan saja tidak akan mampu memberikan manfaat bagi umatnya. Dalam konteks ini, peran dan tanggung jawab guru agama memiliki signifikansi yang besar terhadap paradigma tersebut.

Inovasi penggunaan bahan ajar yang digunakan sebagai solusi adalah media *education entertainment* yang selanjutnya disebut *edutainment*. Bahan ajar ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena: 1) menurut (Wyatt dan Looper dalam Depdiknas, 2011)

apabila siswa belajar dengan berbuat atau melakukan mampu menginggit materi sampai 90%. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan E-modul berbantuan *edutainment* siswa akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memikirkan, melakukan, dan mengkomunikasikan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingatnya terhadap materi pembelajaran; 2) Bahan Ajar dengan *edutainment* yang digunakan adalah kombinasi antara bahan ajar dengan menggunakan audio dan visual yang dikemas mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan. Bahan ajar *edutainment* ini akan dapat menjadikan kegiatan belajar akan lebih menarik sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi karena siswa melihat materi pembelajaran secara lebih konkrit. Oleh sebab itu dalam pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan melalui bahan ajar yang bersifat mendidik dan menghibur (*entertainment*).

Bertitiktolak dari hal tersebut peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan Agama Hindu di SD Negeri 1 Banjar Jawa tanggal 15 Mei 2023 dengan hasil bahwa guru masih menggunakan buku ajar yang tersedia dalam bentuk cetak, menyebabkan kurang terlatihnya kecapaian siswa dalam penggunaan teknologi, karena buku siswa yang dipergunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya tidak terdapat fitur audio-video serta ilustrasi gambar yang ditampilkan kurang menyita perhatian siswa. Disamping itu, buku pedoman yang dipergunakan siswa Kelas IV yaitu buku berdasarkan kurikulum terbitan pemerintah sendiri, dan isinya tidak terlalu mendekati tingkat pengetahuan siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa. Buku pegangan pendidikan Agama Hindu kurang memuat ketertarikan peserta didik dalam membacanya karena hanya terdapat

bacaan-bacaan materi saja selain itu penerapan nilai kearifan lokal khususnya Bali belum termuat dalam buku. Selanjutnya dilakukan studi dokumen untuk mendapatkan gambaran secara umum bahan ajar pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang dijadikan pedoman peserta didik dalam kegiatan belajarnya, didapatkan realita bahwa: (1) buku pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SD Negeri 1 Banjar Jawa untuk siswa kelas IV dalam buku cetak yang masih belum mengakomodir dalam praktek kemampuan siswa di era revolusi industri 4.0 yaitu kecapaian bidang TIK di SD Negeri 1 Banjar Jawa untuk siswa kelas IV saat belajar (2) belum terdapat fitur menarik yang mampu meningkatkan minat dan gairah siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, (3) isi yang termuat pada buku ajar belum mensinkronisasikan ranah aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotor), sehingga nilai-nilai ajaran Agama Hindu/ local wisdom seperti *Catur Asrama* belum terlihat.

Kurangnya penggunaan bahan ajar yang berorientasi pada kemajuan teknologi dan local wisdom tidak dimasukkan kedalam penyusunan bahan ajar. Sehingga, perlu dilakukan sebuah studi pengembangan bahan ajar. Karena hal itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar yang berjudul Pengembangan E-Modul berbantuan *Edutainment* berorientasi tahapan *Catur Asrama* pada pembelajaran Agama Hindu di SD Negeri 1 Banjar Jawa untuk siswa Kelas IV Tahun Akademik 2023/2024 yang bertujuan untuk menghasilkan product E-Modul Pembelajaran Agama Hindu. Pengembangan E-Modul ini didukung oleh penelitian terdahulu yakni Larasati (2020) E-Modul berintegrasi nilai keislaman dalam materi sistem respirasi layak digunakan yang berkategori sangat baik, kategori tampilan 85,36%, kategori isi

materi 89,22%, kategori terhadap tafsir ayat Al-Qur'an 96,36%, serta tanggapan siswa 85,60% dimana E-Modul ini dapat dibuka melalui *smartphone*. Selanjutnya dalam penelitian Dharmawan (2022) Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Tri Hita Karana* Pada Materi Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat Dan Asri Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar efektif meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sekolah dasar.

Ada beberapa kelebihan dari pengembangan modul cetak ini yaitu dalam penggunaannya E-Modul tidak sulit karena sebagian peserta didik telah memiliki *gadget: smart phone, PC, gawai dan laptop* dengan didampingi oleh orang tua, E-Modul ini mempunyai karakter aktif-interaktif, yang berbantuan *Edutainment* yaitu dengan penyalarsan audio, visual, animasi dan permainan beserta tes formatif yang mengarahkan pergerakan pemberian umpan balik lebih cepat. Selain itu materi yang termuat dalam E-Modul dengan kelebihan yang berbantuan *Edutainment* maka proses belajar akan menjadi lebih aktif-interaktif, karena terdapat konten-konten seperti audio, video, animasi, beserta tes yang bersifat menarik sebagai pengukur perkembangan kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan, isi bahan ajar yang memuat materi pembelajaran akan memuat aktivitas keseharian siswa yang baik seperti penerapan pada kegiatan *Catur Asrama*.

Terdapat empat rumusan masalah yang diteliti, 1). Bagaimana rancang bangun Pengembangan E-Modul Berbantuan *Edutainment* berorinetasi tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV SD? 2). Bagaimana validitas E-Modul Berbantuan *Edutainment* berorinetasi tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV SD? 3). Bagaimana kepraktisan E-Modul Berbantuan *Edutainment* berorinetasi tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran

Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV SD? 4). Bagaimana Efektivitas Implementasi E-Modul Berbantuan *Edutainment* berorinetasi tahapan *Catur Asrama* di Kelas IV SD terhadap Hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti?

## II. METODE

Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan. Metodologi penelitian yang digunakan untuk merancang dan menguji item tertentu disebut penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016), Metode *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menilai seberapa baik kinerjanya,

Model ADDIE terdiri dari (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Merupakan lima langkah yang mudah dipahami yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan produk pembelajaran di antaranya yang berbeda, termasuk video pembelajaran, multimedia, materi pembelajaran, dan modul. Tegeh (2014)

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas empat, satu orang guru mata pelajaran dua ahli bahasa, dua ahli media pendidikan, dan dua ahli/ praktisi materi pendidikan Agama Hindu untuk menguji validitasnya.

Teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam studi ini menggunakan data berupa tes pilihan ganda dan kuesioner kemudian diolah menjadi angka, persentase, serta dikasifikasikan ke dalam kelompok tertentu.

Metode analisis deskriptif kuantitatif pada E-Modul meliputi uji ahli media, isi materi bahasa, kepraktisan, dan efektivitas. Suharman, Utami, dan Dewi (2020)



Kisi-kisi instrumen yang ditampilkan pada pengumpulan data penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi

No	Kreteria	Indikator	Jumlah Butir
1.	Ahli Media Pembelajaran	Desain Pesan Teks	6
		Desain Pesan Gambar	4
		Desain Pesan Video	3
		Pengorganisasian E-Modul	3
2.	Ahli Materi Pembelajaran	Kurikulum	5
		Materi	8
		Evaluasi	3
3.	Ahli Kebahasaan	Aspek Bahasa	7

dimodifikasi dari, Pramana dan Setiwan (2020)

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen Kepraktisan

No	Kreteria	Indikator	Jumlah Butir
1.	Penilaian Kepraktisan	Media Pembelajaran	6
		Materi	4
		Manfaat	3

Sumber: Meilia, et. al (2020)

Tabel 3 Kisi-kisi Tes Pilihan Ganda

ATP	Indikator	Jumlah
Mengetahui Cerita Ramayana.	Menjelaskan penyusun cerita Ramayana	2
	Menjelaskan nama-nama kanda dalam Ramayana	4
	Menjelaskan isi pokok kanda-kanda dalam Ramayana	4
	Menjelaskan nilai-nilai dharma dalam Ramayana.	3
Mendeskripsikan Karakter tokoh-tokoh Dharma dan Adharma dalam Cerita Ramayana	Menjelaskan nilai-nilai Adharma dalam cerita Ramayana	3
Mengaplikasikan nilai-nilai dharma dalam Ramayana	Menjelaskan nilai-nilai Dharma dalam kehidupan sehari-hari	4
<b>Jumlah</b>	-	20

Analisis lebih lanjut diterapkan pada data yang dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif sebagai metode analisis data. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil tinjauan validitas oleh ahli media, ahli materi, ahli kebahasaan dan hasil uji kepraktisan. Data diolah menggunakan analisis deskriptif

kuantitatif berdasarkan raket praktikalitas, hasil tes pemahaman konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, Rumus analisis yang digunakan adalah rumus formula Gregor untuk menguji validitas dan kepraktisan product. Tabel kriteria kemudian dibuat untuk mengkonversi skor validitas, kepraktisan produk dan efektifitas implementasinya.

Suatu produk dikatakan valid bila memenuhi syarat persentase minimal 59 dengan kriteria sedang, dan praktis jika memenuhi syarat persentase minimal 80 dengan kriteria praktis.

Setelah dipastikan validitas dan kepraktisan produk, selanjutnya untuk menganalisis Efektifitas product dilakukan dengan menggunakan metodologi *one-shot case study*, dimana siswa mengikuti post-test setelah menggunakan E-modul untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Data tersebut kemudian diperiksa dengan menggunakan uji satu sampel untuk mengetahui sejauh mana E-Modul telah meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pendekatan *Monte Carlo*, dan apabila nilai signifikansi sampel lebih besar atau sama dengan 0,05 maka data dianggap normal. Mengingat analisis normalitas menghasilkan hasil  $0,379 > 0,05$  maka data dianggap normal. Selanjutnya uji normalitas adalah uji hipotesis.

### III. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi analisis terhadap E-Modul berbantuan *Edutainment* berorinetasi tahapan *Catur Asrama* pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV SD. setelah dilakukan pengujian dari segi validitas, kepraktisan, dan keefektifan, serta hasil tahap pengembangannya menggunakan model ADDIE.

**a. Rancangan E-Modul**

E-Modul ini dirancang menggunakan aplikasi *Flip Pdf Corporate* dalam penggunaannya dapat diakses melalui *website*. yang berjumlah 52 halaman, dilengkapi pendahuluan memuat CP dan ATP yang perlu siswa capai. E-Modul memuat empat aktivitas mencakup materi yang perlu dikuasai oleh siswa, quiz, tugas serta evaluasi pembelajaran, E-Modul ini dilengkapi dengan video ilustrasi dan gambar yang membantu siswa dalam memahami materi, selain itu terdapat fitur menu untuk pengumpulan tugas melalui link yang dapat secara langsung dikirim melalui *handphone* siswa. Hasil pengembangan E-Modul berbantuan *Edutainment* berorinetasi tahapan *Catur Asrama* pada Pembelajaran Agama Hindu melibatkan tiga tahap utama, yaitu 1). Analisis product meliputi : analisis kebutuhan analisis kurikulum, analisis orientasi *Catur Asrama*, analisis karakteristik peserta didik dan analisis E-Modul, 2). Perancangan product meliputi konten awal, konten isi dan konten akhir, dan 3). Pengembangan product meliputi bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Berikut tampilan dari E-Modul.



Gambar. 1 Hasil Pengembangan Product E-Modul

**b. Uji Validitas E-Modul**

Rancangan E-Modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama* pada Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas IV SD yang telah selesai dikembangkan, Setelah itu, dilakukan

ujicoba validitas dan kelayakan menggunakan kuesioner validasi. Uji coba ini melibatkan dua ahli media pendidikan, dua ahli/ praktisi materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti SD, dan dua ahli kebahasaan. untuk tingkat pencapaian rancangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dari hasil uji media pembelajaran adalah 0,94, dengan kualifikasi "Sangat Tinggi" dan dianggap layak untuk digunakan. Selanjutnya pada tingkat pencapaian rancangan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dari hasil uji validitas materi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti SD adalah 1,00 dengan kualifikasi "Sangat Tinggi" dan dianggap layak untuk digunakan. Sedangkan pencapaian rancangan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dari hasil uji validitas bahasa yaitu sebesar 1,00 dengan kualifikasi "Sangat Tinggi" dan dianggap layak untuk digunakan. Informasi lebih rinci data hasil uji validitas oleh tim ahli dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel. 4 Hasil rekapitulasi validitas E-Modul oleh tim ahli

No	Apsek	Hasil Validitas	Kategori
1	Media Pembelajaran	94,00 %	Sangat Tinggi
2	Materi Pembelajaran	100 %	Sangat Tinggi
3	Bahasa	100 %	Sangat Tinggi

kepraktisan dan kemenarikannya menggunakan kuesioner kepraktisan. Uji coba tersebut melibatkan satu orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti serta 28 siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa. Hasil dari uji coba dan pengisian kuesioner oleh praktisi

menunjukkan hasil bahwa presentase tingkat pencapaian kepraktisan rancangan E-Modul

Tabel. 5 Hasil Analisis Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Penilaian	Aspek	Jumlah Butir	Jumlah Skor Analisis	Skor Max	Persen tase (%)
1.	Kepraktisan oleh Guru	Media Pembelajaran	4	20		32,77
		Materi	7	35	65	53,85
		Manfaat	2	20		15,38
Total Persentase						100
2.	Kepraktisan Oleh Siswa	Media Pembelajaran	4			
		Materi	7	64	64	98,46
		Manfaat	2			
Total Persentase						98,46

1. Statistik Deskriptif.

Tabel. 6 Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar Pend. Agama Hindu	28	25	100	80.54	17.656
Skor Kuesioner Kepraktisan	29	60	65	64.03	1.636
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan Tabel. 6 Statistik Deskriptif menjelaskan data yang berkaitan dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Skor Kuesioner Kepraktisan. Untuk Hasil

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dari hasil uji coba perorangan adalah 100% dengan kualifikasi "Sangat Praktis dan Menarik". Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba dan pengisian kuesioner oleh 28 siswa hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pencapaian

kepraktisan rancangan E- Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dari hasil uji kelompok kecil adalah 98,46%, dengan kualifikasi "Sangat Praktis dan Menarik". informasi lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 5.

Belajar Pendidikan Agama Hindu, data menunjukkan bahwa terdapat 28 responden dengan nilai minimum 25 dan nilai maksimum 100. Rata-rata (Mean) hasil belajar adalah 80.54 dengan deviasi standar (Std. Deviation) sebesar 17.656. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa memiliki hasil belajar yang tinggi dalam Pendidikan Agama Hindu, dengan variasi nilai yang cukup lebar antara siswa yang paling rendah dan yang paling tinggi.

Sementara itu, untuk Skor Kuesioner Kepraktisan, terdapat 29 responden dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 65. Rata-rata skor kepraktisan adalah 64.03 dengan deviasi standar yang relatif rendah, yaitu 1.636. Ini menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap kepraktisan E-Modul berbantuan Edutainment

2. Uji Normalitas

Tabel. 7 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Hasil Belajar Pend. Agama Hindu
N			28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		80.5357
	Std. Deviation		17.65614
Most Extreme Differences	Absolute		.166
	Positive		.135
	Negative		-.166
Test Statistic			.166
Asymp. Sig. (2-tailed)			.045 <sup>c</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.379 <sup>d</sup>
	95% Confidence Interval	Lower Bound	.369
		Upper Bound	.388
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 1535910591.			

Smirnov dengan pendekatan Monte Carlo merupakan metode yang digunakan untuk menentukan apakah data dalam penelitian berdistribusi normal, yang merupakan prasyarat dalam melakukan one-sample t-test.

cenderung homogen atau seragam, dengan mayoritas responden menilai E-Modul tersebut praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulannya adalah data menunjukkan bahwa E-Modul Pendidikan Agama Hindu tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga dinilai praktis oleh penggunanya. Rata-rata hasil belajar yang tinggi menunjukkan efektivitas materi pembelajaran, sementara skor kepraktisan yang seragam dan tinggi menunjukkan bahwa E-Modul tersebut mudah dan nyaman digunakan oleh siswa.

Berdasarkan Tabel 7, uji normalitas dilakukan pada variabel Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dengan jumlah sampel (N) sebanyak 28. Parameter normal yang dihitung dari data menunjukkan rata-rata (Mean) sebesar 80.5357 dan deviasi standar (*Std. Deviation*) sebesar 17.65614. Perbedaan paling ekstrem (*Most Extreme Differences*) yang tercatat adalah 0.166 baik untuk nilai positif maupun negatif absolut, dengan statistik uji (*Test Statistic*) sebesar 0.166. Nilai signifikansi asimtotik dua arah (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) adalah 0.045 dengan koreksi signifikansi Lilliefors.

Namun, ketika menggunakan pendekatan *Monte Carlo*, nilai signifikansi (*Monte Carlo Sig. (2-tailed)*) adalah 0.379, yang jauh lebih besar dari ambang batas 0.05. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dengan interval kepercayaan 95% antara 0.369 dan 0.388. Oleh karena itu, berdasarkan uji normalitas dengan pendekatan *Monte Carlo*, variabel Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu memenuhi asumsi distribusi normal yang diperlukan untuk melanjutkan dengan *one-sample t-test*

#### d. Efektivitas E-Modul

Hasil uji coba rancangan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa validasi rancangan ini telah terbukti, praktis, dan layak digunakan. Setelah itu,

rancangan ini diimplementasikan untuk menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas IV SD. Uji efektivitas dilakukan melalui tes soal pilihan ganda bersama 28 siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa dengan teknik *pos-tes*. Metode rancangan yang digunakan adalah *one shot case study*, di mana siswa diberikan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu menggunakan E-Modul, kemudian dilakukan *pos-test*. Hasil *pos-test* selanjutnya dianalisis melalui *uji-t* satu sampel untuk mengetahui peningkatan rerata hasil belajar Pendidikan Agama Hindu setelah menggunakan E-Modul pada pembelajaran untuk siswa kelas IV SD. Sebelum dilakukan *uji-t* satu sampel, dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Sebelumnya telah dilakukan uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi normal, dan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS-20 digunakan untuk melakukan pengujian tersebut. Kriteria pengujian data berdistribusi normal adalah jika nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov*  $\geq 0,05$ , maka data diterima (normal), sedangkan jika nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov*  $\leq 0,05$ , maka data tidak diterima (tidak normal). Hasil analisis normalitas menunjukkan nilai  $0.379 \geq 0,05$  pada pendekatan *monte carlo*, yang berarti data diterima (normal). Setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan menggunakan t-test berdasarkan kriteria berikut:

- a. Hipotesis nol ( $H_0$ ): Implementasi E-modul tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa dengan menggunakan E-Modul pembelajaran berbantuan *Edutainment* berorientasi tahapan *Catur Asrama*.
- b. Hipotesis alternatif ( $H_1$ ): Implementasi E-modul efektif dalam meningkatkan

hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa dengan menggunakan E-Modul pembelajaran berbantuan *Edutainment* berorientasi tahapan *Catur Asrama*.

Ditulis:

$$H_0 : \mu \leq \mu_0$$

$$H_a : \mu \geq \mu_0$$

Dimana:  $\mu = 80,00$  adalah rerata hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti melalui dan  $\mu_0 = 70,00$  adalah nilai yang digunakan sebagai acuan adalah nilai KKM. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, karena nilai rerata hasil belajar (80) lebih besar dari nilai KKM (70,00). Artinya, terdapat perbaikan rerata hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa

Tabel. 8 Hasil Uji T-Test Satu Sampel

Hasil Uji T-test Satu Sampel				
	T-hitung	Derajat kebebasan	Signifikansi	Perbedaan rata-rata
Hasil belajar	3.157	27	0.004	10.53

Dari analisis uji t-test satu sampel, diperoleh hasil bahwa t-hitung adalah -3.157, yang lebih besar daripada nilai t-tabel sebesar 1.703. Hal ini menunjukkan bahwa t-hitung lebih tinggi daripada t-tabel, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima.

Selain itu, berdasarkan nilai signifikansi (*sig.*) *2-tailed* sebesar  $0,004 < 0,05$ , artinya terdapat peningkatan rerata hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas IV SDN 1 Banjar Jawa dengan menggunakan E-modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan E-modul tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

#### IV. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian Pengembangan E-Modul E-Modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti sebagai berikut:

Kelas IV SDN 1 Banjar Jawa dengan menggunakan E-modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama*.

Selanjutnya, hasil uji t-tes yang menggunakan SPSS dibandingkan dengan nilai t pada tabel distribusi t. Detail lebih lanjut tentang perbandingan ini dapat ditemukan dalam Tabel. 8

1). E-Modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dirancang menggunakan *Flip Pdf Corporate* yang dapat diakses melalui web, keseluruhan E-Modul terdiri dari 52 halaman dengan berisi tentang E-Modul, cara penggunaan E-Modul, Element, CP dan ATP dalam E-Modul merujuk pada Element, CP dan ATP materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas IV SD semester II. pendahuluan yang mencakup kompetensi yang perlu dicapai siswa, aktivitas pembelajaran yang mencakup materi I Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, tugas, dan evaluasi pembelajaran. Program ini dapat berjalan secara mandiri (*stand alone*), dilengkapi dengan video ilustrasi dan gambar, serta memiliki menu untuk pengumpulan tugas yang bisa langsung dikirim oleh siswa melalui perangkat gadgetnya masing-masing. 2). Validitas E-Modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti telah teruji valid melalui penilaian validitas bahasa yaitu sebesar 1,00 dengan kualifikasi "Sangat Tinggi" dan dianggap layak untuk digunakan, ahli media pembelajaran adalah 0,94, dengan kualifikasi "Sangat Tinggi"

dan dianggap layak untuk digunakan dan ahli/praktisi Materi pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti SD sebesar 1,00 dengan kualifikasi "Sangat Tinggi" dan dianggap layak untuk digunakan. 3). Kepraktisan Validitas E-Modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas IV SD mencapai tingkat persentase kepraktisan yang sesuai dengan hasil uji praktisi guru sebesar 100%. Sementara itu, persentase tingkat pencapaian kepraktisan berdasarkan pengujian pada siswa mencapai 96,46%. 4). Efektifitas penggunaan Validitas E-Modul berbantuan *Edutainment* melalui tahapan *Catur Asrama* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas IV SD efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rerata skor sebelum penggunaan modul 70,00 dan setelah penggunaan modul 80,00. Selain itu, berdasarkan analisis one sampel t test menunjukkan signifikansi 0.004 sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan setelah penggunaan E-Modul berbantuan *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu pada siswa kelas IV SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2016. *Statistik Dasar Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublishing.
- Azbar, F. 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kuliah Teori dan Praktik Plumbing*. *Jurnal Pensil*. 9(1), 100. Terdapat pada: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/15340>. Diakses pada tanggal 5 Juni 2023.
- Dantes, Nyoman. 2023. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha
- Dharmawan, Gede. 2022. Tesis: *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Tri Hita Karana Pada Materi Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat Dan Asri Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Pasca Sarjana. Program Studi Pendidikan Dasar. Undiksha Singaraja
- Destiara, M. 2019. *Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality*. *Proceeding Antasari International Conference*. 1(1), 60-61. Terdapat pada: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/proceeding/article/view/3714>. Diakses pada tanggal: 20 April 2023.
- Ghofur, A., & Rachma, E. A. 2019. *Media Digital Terhadap Indeks Minat Baca Masyarakat Kabupaten Lamongan*. 4(2), 86. *Gulawentah*. Terdapat pada: <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/article/view/5524>. Diakses pada tanggal 30 April 2023.
- Glosita, Katarina Ni Lih. 2022. *Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Tri Hita Karana Pada Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Dan Pelestariannya Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Ganesha Singaraja
- Gregory, Mankiw N. 2000. *Teori Ekonomi Makro (Terjemahan) Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar*. *Direktorat UPI, Bandung*, 4(11).
- Jayanti, Ni Ketut Dewi Ari, and Ni Kadek Sumiari. 2018. *Teori Basis Data*. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan "Teknik Analisis Data Kuantitatif"*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., & Sutanto, A., & Asih, T. 2020. *Pengembangan EModul Terintegrasi Nilai-nilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi*. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Biologi*. 4(1),1. Terdapat pada: <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/2766>: Diakses pada tanggal 17 Agustus 2022.
- Suharman, F., Meilia, F., & Sari, M. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat Pada Tema 7 Untuk Siswa Kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Minda*.2(1), 47. Terdapat pada: <https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/167>. Diakses pada tanggal: 17 Agustus 2022.
- Suciani, I., M. A., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar PKn*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4), 440. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/21780/15472>: Diakses pada tanggal 17 Agustus 2022.
- Sugiyono, P. (n. d. ). D. (2017) *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. 25th edn. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukadi & Treman, I Wayan. 2017. *Pembelajaran IPS berkarakter dengan strategi Kearifan Lokal Catur Asrama untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Payangan berorientasi Tri Kaya Parisudha*. Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial. Universitas Ganesha..
- Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. 2021. *E-Modul Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Volume 5 (2), 175-182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/33653/18814>. Diakses pada 11 September 2023.
- Tariani, K. 2021. *Pengembangan E-LKPD IPA Berbasis Catur Asrama Kelas V SD Semester I*. Universitas Ganesha: Singaraja
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Utari, N. N. R. Dewi., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. 2020 *Efektivitas Model Explicit Instruction Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Pola Busana Wanita* *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. 11(2), 81. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKK/article/download/30538/17559>. Diakses pada tanggal 19 April 2023.