

MENGEMBANGKAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU AGAR SISWA BERMINAT UNTUK BELAJAR

I Nyoman Tri Bayu Tanaya
STAH Lampung
nyomanbayu2023@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Agama Hindu di SMA YP Unila akibat penggunaan bahan ajar yang hanya berupa file PDF, kurang interaktif, dan tidak didukung media visual yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbasis digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif, variatif, dan mudah diakses. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model Borg & Gall yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perumusan tujuan, penyusunan materi, pengembangan instrumen, pembuatan naskah awal, validasi ahli, revisi, dan uji coba produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang masing-masing menghasilkan kategori “sangat layak,” sedangkan uji coba terbatas pada 11 siswa menunjukkan tingkat minat belajar pada kategori “tinggi.” Temuan ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis digital efektif membantu siswa memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar inovatif dan memiliki implikasi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran serta mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan Agama Hindu.

Kata Kunci: E-LKPD berbasis digital, Minat belajar, Borg & Gall, Agama Hindu.

I. PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut satuan pendidikan untuk menyediakan pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran Agama Hindu, ketersediaan bahan ajar yang relevan dan menarik menjadi faktor penting untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Mendidik anak adalah dunia yang penuh dengan keunikan. Itulah sebabnya ada pepatah yang mengatakan “Mendidik Anak Bagaikan Mengukir di atas Batu”. Dengan kata lain dalam memberikan pendidikan dalam dunia anak dipenuhi dengan tantangan (Kenanga et al., 2023). Hasil observasi di SMA YP Unila menunjukkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada bahan ajar berupa file PDF

dan metode yang bersifat konvensional, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi yang abstrak dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif. Masalah utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah ketiadaan E-LKPD digital yang mampu menunjang proses pembelajaran dan rendahnya minat belajar siswa akibat keterbatasan media yang digunakan. Oleh karena itu, muncul pertanyaan penelitian: *Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis digital pada mata pelajaran Agama Hindu?* dan *Apakah E-LKPD berbasis digital dapat*

meningkatkan minat belajar siswa?
Rumusan ini menjadi dasar untuk merancang sebuah produk pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbasis digital yang memenuhi standar pedagogis, mudah digunakan, dan mampu menarik perhatian siswa. Tujuan spesifiknya adalah menghasilkan bahan ajar digital yang layak digunakan dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar. Pengembangan dilakukan menggunakan model Borg & Gall dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas, yang memungkinkan penyempurnaan produk secara sistematis.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Hindu, sebuah bidang yang masih terbatas inovasinya pada SMA/SMK. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agama menciptakan *research gap* yang perlu dijawab, terutama ketika siswa kini lebih dekat dengan perangkat digital dan membutuhkan media yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Pengembangan E-LKPD berbasis digital menawarkan solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, mandiri, dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Borg & Gall, yang berorientasi pada produksi dan penyempurnaan media pembelajaran secara bertahap. Peneliti melaksanakan sembilan

tahap pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, perumusan tujuan, penyusunan pokok materi, pengembangan instrumen, penyusunan naskah awal, evaluasi ahli, revisi, penyusunan naskah akhir, dan uji coba terbatas, dengan fokus utama pada menghasilkan produk E-LKPD digital yang layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Agama Hindu di SMA YP UNILA.

Subjek penelitian ini terdiri dari tiga validator ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) serta 11 siswa kelas X beragama Hindu di SMA YP UNILA sebagai peserta uji coba. Pemilihan siswa dilakukan berdasarkan kriteria keterlibatan langsung dalam pembelajaran Agama Hindu dan ketersediaan untuk mengikuti proses uji coba. Objek penelitian adalah produk E-LKPD berbasis digital yang dikembangkan pada materi *Peninggalan Sejarah Hindu di Asia*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner skala Likert. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan mengukur minat belajar siswa selama uji coba. Wawancara digunakan dalam tahap analisis kebutuhan untuk menggali informasi kondisi pembelajaran. Kuesioner diberikan kepada validator untuk menilai kelayakan produk dan kepada siswa untuk menilai respons serta minat belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung skor validasi ahli dan skor minat belajar siswa berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, serta analisis deskriptif kualitatif untuk menafsirkan masukan ahli sebagai dasar revisi produk.

II. PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan E-LKPD Berbasis Digital

Pengembangan E-LKPD dilakukan menggunakan model Research and Development oleh Borg & Gall, yang memiliki tahapan analisis kebutuhan hingga uji coba produk. Model ini dipilih karena memungkinkan penyempurnaan media secara bertahap melalui evaluasi ahli dan pengguna (Borg & Gall dalam Sadiman et al., 2011). Tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar karena bahan ajar hanya berupa file PDF yang kurang menarik dan tidak interaktif, sehingga menurunkan minat belajar mereka. Oleh sebab itu, media digital diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan selaras dengan Kurikulum Merdeka.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara, menemukan bahwa siswa membutuhkan media yang visual, mudah diakses, dan interaktif. Bahan ajar digital yang memuat video, audio, dan kegiatan interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dibanding bahan ajar konvensional.

2. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, dan bahasa E-LKPD. Validasi ahli penting dilakukan karena berfungsi memastikan bahwa instrumen atau produk memiliki validitas isi yang kuat sebelum digunakan dan meningkatkan keakuratan pengukuran variabel.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian sebesar 97,14%, termasuk kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD telah relevan, akurat, serta mendukung ketercapaian kompetensi. Kriteria validasi materi ini sesuai dengan aspek kesesuaian isi, ketepatan konsep, dan kedalaman materi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa menilai E-LKPD dengan skor 85,71%, kategori “Sangat Layak”. Bahasa dinilai komunikatif, sesuai kaidah, dan mudah dipahami siswa. Aspek ini penting mengingat penggunaan bahasa harus membantu pemahaman siswa.

c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media memperoleh skor 83,33%, juga termasuk kategori “Sangat Layak”. Tampilan E-LKPD dinilai menarik, navigatif, serta didukung fitur interaktif. Hal ini sejalan dengan teori bahwa media interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa.

3. Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan E-LKPD

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa memberikan perhatian secara konsisten disertai perasaan senang terhadap aktivitas belajar (Winkel, 2004; Slameto, 2010). Menurut teori, minat dipengaruhi faktor internal seperti motivasi dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal seperti metode mengajar dan media pembelajaran.

a. Hasil Observasi Minat Belajar

Observasi terhadap 11 siswa menunjukkan rata-rata minat belajar 74,54% yang termasuk kategori “Tinggi” berdasarkan pedoman Sardiman (2012). Indikator perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian siswa menunjukkan peningkatan selama penggunaan E-LKPD. Siswa lebih fokus, aktif bertanya, dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar.

b. Analisis Berdasarkan Teori Minat

Penelitian ini memperkuat teori bahwa media menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan gaya belajar siswa modern.

III. PENUTUP

Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Agama Hindu. Proses pengembangan dilakukan melalui model Borg & Gall, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, hingga uji coba terbatas. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “Sangat Layak”, dengan rincian: validasi ahli materi 97,14%, validasi ahli bahasa 85,71%, dan validasi ahli media 83,33%. Seluruh hasil tersebut menunjukkan bahwa isi, bahasa, dan tampilan E-LKPD telah sesuai standar pedagogis serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba lapangan yang melibatkan 11 siswa menunjukkan tingkat minat belajar sebesar 74,54% dengan kategori “Tinggi”, yang mengindikasikan bahwa E-LKPD digital efektif meningkatkan

perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis digital ini mampu menjawab permasalahan rendahnya minat belajar akibat penggunaan bahan ajar konvensional serta memiliki potensi besar untuk diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Daftar pustaka

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kenanga, P., Santiawan, I. N., & Wibowo, G. (2023). Upaya Guru Pasraman Dalam Melatih Satwika Yadnya Pada Siswa Pasraman Di Pasraman Brahma Govinda Desa Srebegan Kecamatan Ceper Kabupaten Klaten. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 28(1), 30–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v28i1.208>