Journal of Golden Generation Education
Vol. 2, No. 3, Oktober (2026), 179 – 190
Website: https://ejournal.lppnusantara.com/index.php/JGGEducation/article/view/1223
E-ISSN: 3109-9661

Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk Menanamkan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar

Putu Sudikarma
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia
Corresponding Author: sudikarmaputu1981@gmail.com [1*]

Info Artikel
Submitted: *20 September 2026*
Revised : *17 Oktober 2026*
Accepted: *27 Oktober 2026*
Published: *06 November 2026*

Keywords: *Interactive E-Book, Hindu Religious Education and Ethics, Character Education, Elementary School, Digital Learning Media.*

Abstract
Character development in elementary school students needs to be supported by innovative learning media that align with technological advancements. Hindu Religious Education and Character Education plays a strategic role in instilling character values. However, conventional learning media often limit student engagement and the internalization of these values. This study aims to analyze the needs, development process, and characteristics of an Interactive E-Book based on Hindu Religious Education and Character Education to strengthen students' character in elementary schools. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, documentation studies, and literature reviews. Data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that teachers and students require interactive digital media to enhance learning motivation and engagement. The E-Book was developed through needs analysis, student characteristics analysis, character value identification, design, development, validation, revision, and implementation. It integrates text, images, audio, video, animations, interactive quizzes, and reflection activities. The character values include religiosity, honesty, discipline, responsibility, cooperation, tolerance, social care, Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, and Dharma. The Interactive E-Book is expected to support meaningful learning and character strengthening among elementary school students in the digital era.

Kata Kunci*: E-Book Interaktif, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Digital*

Abstrak
Pengembangan karakter peserta didik di Sekolah Dasar perlu didukung melalui media pembelajaran inovatif dan sesuai perkembangan teknologi. Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti berperan strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter, tetapi penggunaan media konvensional masih membatasi keterlibatan peserta didik dan internalisasi nilai karakter. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan, proses pengembangan, dan karakteristik E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam penguatan karakter peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan kajian pustaka. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media digital interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. E-Book dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, identifikasi karakteristik peserta didik dan nilai karakter, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan implementasi. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, dan

refleksi. Nilai karakter yang diintegrasikan meliputi religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kepedulian sosial, Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, dan Dharma. E-Book Interaktif diharapkan mendukung pembelajaran bermakna dan penguatan karakter peserta didik di era digital.

***This work is licensed under a** Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.*
Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung kemajuan suatu bangsa karena kualitas pendidikan turut menentukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masyarakat (Ciptaningtyas dkk., 2022). Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Habe & Ahiruddin, 2017). Sejalan dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan teknologi digital menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dituntut untuk mengintegrasikan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya diarahkan pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga perlu mendukung pembentukan karakter sebagai salah satu tujuan utama pendidikan.

Pembelajaran inovatif merupakan proses yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti model, metode, media, dan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik (Lestari-Oktaviani, 2024). Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui pemanfaatan media dan sumber belajar yang relevan. Profesionalisme guru, khususnya dalam penguasaan materi dan penerapan strategi pembelajaran yang efektif, menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Munawir dkk., 2025). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu diarahkan tidak hanya untuk mendukung penguasaan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku positif peserta didik.

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan dan

keterampilan, tetapi juga bertujuan membentuk karakter peserta didik agar menjadi individu yang berakhlak mulia, jujur, disiplin, bertanggung jawab, serta peduli terhadap sesama. Pendidikan karakter merupakan bagian integral dari proses pendidikan karena berfungsi sebagai wahana pembinaan sikap dan perilaku peserta didik agar berkembang menjadi pribadi yang berakhlak baik (Wibowo & Koeswanti, 2021). Pembentukan karakter perlu dilakukan sejak usia dini, terutama pada jenjang Sekolah Dasar, karena fase ini merupakan periode penting dalam perkembangan kepribadian anak. Pada tahap tersebut, peserta didik mulai membangun pemahaman mengenai nilai, norma, dan perilaku yang menjadi dasar bagi kehidupan selanjutnya. Dengan demikian, pendidikan karakter perlu diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran agar nilai-nilai positif tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang sekaligus tantangan bagi penguatan karakter peserta didik. Kemudahan akses terhadap informasi dapat mendukung proses pembelajaran, tetapi juga menuntut peserta didik memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan perlu diimbangi dengan penguatan nilai-nilai moral dan karakter. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi perlu dirancang secara sistematis agar tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendukung pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai sosial, budaya, dan agama.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pembelajaran ini tidak hanya memberikan pemahaman mengenai ajaran agama Hindu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Nilai religius, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, dan kepedulian sosial merupakan bagian penting dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, ajaran Hindu seperti Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, dan Dharma memiliki relevansi dalam membentuk karakter peserta didik yang harmonis, beretika, serta memiliki kepedulian terhadap sesama dan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti perlu didukung oleh media yang mampu menyajikan nilai-nilai tersebut secara konkret dan kontekstual.

Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional, sedangkan pemanfaatan bahan ajar

digital interaktif belum optimal (Sukreni, 2026). Penggunaan buku teks dan metode pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal. Selain itu, penyampaian nilai-nilai karakter secara verbal berpotensi menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan materi keagamaan dan nilai karakter secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang cenderung tertarik pada gambar, warna, cerita, animasi, dan aktivitas interaktif menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran. Bahan ajar digital yang memanfaatkan teknologi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Ella dkk., 2023). Integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat membantu penyajian materi secara lebih variatif. Selain itu, penggunaan konteks kehidupan sehari-hari memungkinkan peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga nilai-nilai karakter dapat dipahami secara lebih bermakna.

Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi memenuhi kebutuhan tersebut adalah E-Book Interaktif. E-Book merupakan bentuk digital dari buku yang dapat mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan fitur interaktif lainnya dalam format yang dapat diakses melalui perangkat elektronik (Dzikraa Febry Fauzie dkk., 2023). Penggunaan E-Book Interaktif memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan membaca, mengamati, menyimak, menjawab pertanyaan, dan melakukan refleksi. Media ini juga mendukung fleksibilitas pembelajaran karena dapat diakses melalui perangkat digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Meskipun pengembangan media pembelajaran digital telah menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kebutuhan terhadap media yang secara khusus mengintegrasikan materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan penguatan karakter peserta didik Sekolah Dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Pengembangan media tidak cukup hanya menekankan penyajian materi dalam bentuk digital, tetapi juga perlu memperhatikan kesesuaian karakteristik peserta didik, relevansi nilai-nilai karakter, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur multimedia dan aktivitas reflektif untuk membantu peserta didik memahami serta menghayati

nilai-nilai karakter yang terkandung dalam ajaran Hindu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan E-Book Interaktif yang mengintegrasikan materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan nilai-nilai karakter, baik nilai karakter umum maupun nilai-nilai luhur ajaran Hindu, melalui penyajian multimedia dan aktivitas pembelajaran kontekstual. Integrasi tersebut dirancang melalui penggunaan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis interaktif, dan aktivitas refleksi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Berbeda dengan bahan ajar digital yang hanya berorientasi pada penyampaian materi, E-Book Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini diarahkan untuk mendukung proses pemahaman dan penghayatan nilai karakter melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini berkaitan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, proses pengembangan E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta karakteristik media yang dapat mendukung penanaman nilai-nilai karakter di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendeskripsikan proses pengembangan, dan mengidentifikasi karakteristik E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam mendukung penguatan karakter peserta didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan pendidikan karakter.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji muatan nilai-nilai karakter dan karakteristik E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam mendukung penanaman karakter peserta didik Sekolah Dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman dan interpretasi terhadap isi, penyajian materi, serta pesan-pesan edukatif yang terkandung dalam media pembelajaran digital. Penelitian ini tidak diarahkan untuk mengukur efektivitas media secara kuantitatif, tetapi untuk mendeskripsikan karakteristik dan potensi E-Book Interaktif sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter peserta didik.

Objek penelitian ini adalah E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang ditujukan bagi peserta didik Sekolah Dasar. Fokus kajian meliputi materi

pembelajaran, unsur multimedia, aktivitas interaktif, serta nilai-nilai karakter yang disajikan dalam E-Book. Nilai-nilai karakter yang menjadi fokus analisis meliputi religius, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, kepedulian sosial, sopan santun, serta penghormatan terhadap sesama dan lingkungan. Selain itu, analisis juga mencakup nilai-nilai ajaran Hindu, seperti Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, dan Dharma.

Data penelitian diperoleh melalui studi dokumentasi, analisis isi, dan kajian pustaka. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan E-Book Interaktif, meliputi naskah materi, desain tampilan, ilustrasi, aktivitas pembelajaran, serta dokumentasi visual dari halaman-halaman yang relevan. Analisis isi digunakan untuk menelaah secara sistematis materi pembelajaran, bahasa, ilustrasi, aktivitas interaktif, dan pesan-pesan karakter yang disajikan dalam E-Book. Sementara itu, kajian pustaka dilakukan dengan menelaah buku, artikel jurnal, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen akademik yang relevan dengan pendidikan karakter, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, media pembelajaran digital, serta pengembangan E-Book Interaktif.

Instrumen penelitian berupa pedoman analisis isi yang disusun berdasarkan indikator nilai-nilai karakter dan konsep Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pedoman tersebut digunakan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan muatan karakter yang terdapat dalam E-Book Interaktif. Proses analisis dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian antara materi pembelajaran, unsur multimedia, aktivitas interaktif, dan nilai karakter yang disampaikan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teori, yaitu membandingkan hasil analisis dengan teori pendidikan karakter, konsep Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta kajian mengenai media pembelajaran digital. Selain itu, penelaahan data dilakukan secara berulang untuk menjaga konsistensi dan ketepatan interpretasi.

Analisis data menggunakan model interaktif (Miles & Huberman, 1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya mengenai karakteristik media dan muatan nilai-nilai karakter. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif dan pengelompokan tematik untuk menggambarkan bentuk penyajian nilai karakter dalam E-Book Interaktif. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi terhadap hasil analisis untuk memperoleh pemahaman mengenai karakteristik, muatan nilai, dan potensi E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam mendukung penanaman karakter peserta

didik Sekolah Dasar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pengembangan E-Book Interaktif

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti perlu memperhatikan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar serta kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga perlu mendukung keterlibatan peserta didik dan penanaman nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, E-Book Interaktif dirancang untuk mengintegrasikan materi keagamaan dengan aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kebutuhan terhadap media digital yang menarik dan interaktif sejalan dengan temuan (Ciptaningtyas dkk., 2022), yang mengembangkan E-Book interaktif berbasis Canva sebagai sumber belajar bagi peserta didik Sekolah Dasar. Pengembangan tersebut menunjukkan bahwa E-Book dapat dirancang dengan memadukan unsur teks, gambar, suara, dan video untuk mendukung pengalaman belajar. Penelitian (Fauzie dkk., 2023) juga mengembangkan E-Book interaktif yang memuat pendidikan antikorupsi melalui kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Temuan dari penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan bahwa E-Book interaktif berpotensi digunakan tidak hanya untuk menyampaikan materi akademik, tetapi juga untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, E-Book Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini diarahkan untuk memuat materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, ilustrasi, cerita kontekstual, aktivitas pembelajaran, serta refleksi karakter. Konten disusun menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik Sekolah Dasar. Penggunaan fitur interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari dengan perilaku sehari-hari.

Proses pengembangan E-Book Interaktif

Pengembangan E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, karakteristik peserta didik, serta nilai-nilai karakter yang bersumber dari ajaran Hindu. Proses pengembangan mencakup analisis

kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, identifikasi nilai karakter, perancangan struktur dan konten, pengembangan fitur interaktif, validasi, serta penyempurnaan produk.

Pada tahap analisis kebutuhan, informasi mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti digunakan sebagai dasar untuk menentukan materi dan fitur yang relevan. Selanjutnya, analisis karakteristik peserta didik menjadi pertimbangan dalam menentukan penggunaan bahasa, tampilan visual, ilustrasi, dan aktivitas pembelajaran. Tahap ini penting agar E-Book yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik Sekolah Dasar.

Identifikasi nilai karakter dilakukan dengan mengacu pada nilai-nilai yang relevan dengan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Nilai-nilai tersebut meliputi religius, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kepedulian sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Nilai-nilai tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam materi, cerita, aktivitas, dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan karakter tidak hanya disajikan sebagai pengetahuan, tetapi juga dikaitkan dengan situasi yang dapat dijumpai peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Struktur E-Book dirancang secara sistematis, meliputi halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, aktivitas interaktif, evaluasi, dan refleksi karakter. Unsur interaktif dapat berupa video pembelajaran, audio narasi, kuis, tautan pembelajaran, serta aktivitas refleksi. Perancangan tersebut sejalan dengan penelitian (Ciptaningtyas dkk., 2022), yang menempatkan unsur multimedia sebagai bagian dari pengembangan E-Book interaktif. Selain itu, integrasi nilai karakter dalam konten pembelajaran memiliki keterkaitan dengan pengembangan E-Book antikorupsi yang dilakukan oleh (Fauzie dkk., 2023).

Karakteristik dan muatan nilai karakter dalam E-Book Interaktif

E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dirancang dengan karakteristik yang memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik Sekolah Dasar. Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta dilengkapi dengan ilustrasi dan aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi keagamaan dan nilai karakter secara lebih kontekstual.

Muatan nilai karakter dalam E-Book mencakup nilai religius, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, kemandirian, kerja sama, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan. Nilai-nilai tersebut diintegrasikan melalui materi, cerita, latihan, dan aktivitas refleksi. Selain itu, konsep Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, Catur Guru, dan Dharma digunakan sebagai

landasan pengintegrasian nilai-nilai karakter yang bersumber dari ajaran Hindu.

Tri Hita Karana menekankan pentingnya menjaga keharmonisan hubungan dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Tat Twam Asi berkaitan dengan pengembangan empati dan kepedulian terhadap sesama, sedangkan Tri Kaya Parisudha menekankan pentingnya berpikir, berkata, dan berbuat baik. Integrasi konsep-konsep tersebut diarahkan untuk membantu peserta didik memahami nilai karakter melalui contoh dan aktivitas yang sesuai dengan konteks kehidupan mereka.

Pembahasan

E-Book Interaktif sebagai media pembelajaran dan penanaman karakter

Pengembangan E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan penyampaian materi dengan penanaman karakter. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, materi keagamaan tidak cukup hanya disampaikan sebagai pengetahuan konseptual, tetapi perlu dikaitkan dengan pengalaman dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu menyediakan ruang bagi peserta didik untuk memahami, mengamati, dan merefleksikan nilai-nilai karakter yang dipelajari.

Penggunaan E-Book interaktif memberikan peluang untuk menyajikan materi melalui berbagai bentuk media. (Ciptaningtyas dkk., 2022) mengembangkan E-Book interaktif berbasis Canva sebagai sumber belajar pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menjadi salah satu rujukan bahwa E-Book dapat dikembangkan dengan menggabungkan unsur multimedia untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, (Fauzie dkk., 2023) mengembangkan E-Book interaktif antikorupsi melalui kegiatan P5 pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan keterkaitan antara pengembangan bahan ajar digital dan pengintegrasian pendidikan karakter.

Meskipun demikian, E-Book Interaktif dalam penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu mengintegrasikan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan nilai-nilai karakter yang bersumber dari ajaran Hindu. Integrasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan materi, ilustrasi, aktivitas, dan refleksi yang dimuat dalam E-Book. Dengan demikian, kebaruan penelitian terletak pada konteks dan muatan pembelajaran yang dikembangkan, bukan semata-mata pada penggunaan format E-Book interaktif.

Integrasi nilai-nilai ajaran Hindu dalam pendidikan karakter

Pendidikan karakter dalam E-Book Interaktif dikembangkan melalui pengintegrasian nilai-nilai ajaran Hindu ke dalam materi dan aktivitas pembelajaran. Nilai religius, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan disajikan melalui contoh perilaku yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu peserta didik menghubungkan pemahaman terhadap ajaran agama dengan tindakan nyata di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Konsep Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, dan Tat Twam Asi menjadi landasan penting dalam pengembangan muatan karakter. Tri Hita Karana dapat dikaitkan dengan pembiasaan menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan. Tri Kaya Parisudha dapat digunakan untuk membahas perilaku yang mencerminkan pikiran, perkataan, dan perbuatan baik. Sementara itu, Tat Twam Asi dapat dikaitkan dengan sikap empati, penghargaan terhadap perbedaan, dan kepedulian terhadap orang lain.

Pengintegrasian nilai-nilai tersebut juga perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik. Nilai karakter yang bersifat abstrak perlu disajikan melalui cerita, ilustrasi, situasi sederhana, dan aktivitas reflektif. Dengan cara tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami makna nilai karakter serta mempertimbangkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, keberhasilan penanaman karakter tidak dapat disimpulkan hanya berdasarkan keberadaan nilai-nilai tersebut di dalam E-Book. Diperlukan data implementasi dan evaluasi untuk mengetahui bagaimana peserta didik memahami serta menerapkan nilai-nilai yang dipelajari.

Implikasi dan keterbatasan pengembangan

Pengembangan E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki implikasi terhadap penyediaan bahan ajar yang menggabungkan pembelajaran keagamaan, pemanfaatan teknologi, dan pendidikan karakter. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyajikan materi secara lebih bervariasi serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Guru tetap memiliki peran penting dalam membimbing penggunaan E-Book, mengarahkan diskusi, dan memberikan penguatan terhadap nilai karakter yang dipelajari.

Penggunaan media digital juga perlu disesuaikan dengan ketersediaan perangkat, akses internet, kemampuan literasi digital peserta didik, dan pendampingan guru. Oleh karena itu, E-Book perlu dirancang agar mudah digunakan dan tidak menjadikan fitur digital sebagai tujuan utama

pembelajaran. Fokus pengembangan tetap pada pemahaman materi dan penguatan nilai karakter.

Penelitian selanjutnya perlu menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas E-Book melalui validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta implementasi dalam pembelajaran. Apabila penelitian bertujuan untuk menyimpulkan adanya peningkatan karakter, diperlukan indikator dan instrumen penilaian yang sesuai serta data sebelum dan sesudah penggunaan media atau desain evaluasi lain yang memadai. Dengan demikian, kontribusi E-Book terhadap penanaman karakter dapat dijelaskan berdasarkan bukti empiris, bukan hanya berdasarkan tujuan atau rancangan produk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, pengembangan E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan upaya yang relevan untuk mendukung pembelajaran dan penanaman karakter peserta didik Sekolah Dasar. E-Book Interaktif dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual, sekaligus membantu guru menyampaikan materi keagamaan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Pengembangan media ini dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, karakteristik peserta didik, serta nilai-nilai karakter yang bersumber dari ajaran Hindu.

E-Book Interaktif memiliki karakteristik berupa perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, dan aktivitas reflektif yang disusun untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Muatan karakter yang diintegrasikan meliputi nilai religius, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, serta nilai-nilai ajaran Hindu, seperti Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, dan Tat Twam Asi. Integrasi tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai karakter dan mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Dengan demikian, E-Book Interaktif berbasis Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung penguatan karakter peserta didik. Penelitian selanjutnya perlu melakukan validasi dan pengujian implementasi secara empiris untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta kontribusi media terhadap penanaman karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *10*(2), 160–174.

https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788

Dzikraa Febry Fauzie, Komariah Komariah, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *1*(4), 01–18. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.1961

Ella, E. W. R., Rohmah, M., & Ismail, K. (2023). Pengembangan E-Modul Ekonomi Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan HOTS (High Order Thinking Skill). *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, *2*(2), 48–58.

Fauzie, D. F., Komariah, K., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *1*(4), 1–18. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.1961

Habe, H. & Ahiruddin. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, *2*(1), 39–45.

Lestari-Oktaviani. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Heyzine Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Edu Research: Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, *5*(1), 70–80.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage Publications.

Munawir, Khoriidah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis Profesionalisme Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *13*(2), 168–178.

Sukreni, P. J. (2026). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Materi Bangun Ruang. *[Nama jurnal belum terkonfirmasi]*, *5*(2), 1450–1460.

Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5100–5111. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600