

Revitalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Era Digital di SMKN Sukoharjo

Oleh:

Purwanto

SMKN Sukoharjo

Email: epunpurwanto@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Naskah Masuk : 5 Februari 2025
Naskah Direvisi : 18 Februari 2025
Naskah Disetujui : 26 Februari 2025
Tersedia Online : 9 Maret 2025

Keywords:

Revitalization, Hindu Religious Education, Digital Era, Vocational High School

Kata Kunci:

Revitalisasi, Pendidikan Agama Hindu, Era Digital, SMK



This is an open access article under the CC BY SA

Copyright © 2025 by Author. Published by Samsara Publishing House

ABSTRACT

The digital era brings significant changes in the world of education, including in the learning of Hindu Religious Education at SMK Negeri Sukoharjo. Technological developments demand innovation in teaching methods to be more relevant to the needs of today's digital generation. This study aims to analyze the strategy of revitalizing Hindu Religious Education learning by utilizing digital technology to increase the effectiveness and attractiveness of learning. This approach is expected to be able to overcome traditional obstacles in religious learning, such as lack of student interest and limited learning resources. The research method used is qualitative research with a case study approach. Data collection was carried out through interviews with teachers and students, observations of the application of digital media in the classroom, and analysis of documents related to digital-based education policies at the school. The data obtained were then analyzed using qualitative descriptive techniques to understand the extent of the effectiveness of the use of technology in Hindu religious learning. The results of the study show that the use of digital media such as e-learning, learning applications, social media, and interactive multimedia can increase student participation in learning. Students become more active in seeking information, discussing, and understanding religious concepts more deeply. In addition, the use of technology also allows for more flexible learning, where students can access materials anytime and anywhere according to their needs. However, there are several challenges in the implementation of digital learning, such as limited internet access for some students and the lack of digital competence among teachers. Therefore, support is needed from various parties, including schools and the government, in providing adequate facilities and training so that the digitalization of learning can run optimally. The conclusion of this study is that the revitalization of Hindu Religious Education learning in the digital era requires innovation in the use of technology and support from various parties. With proper implementation, digital technology not only increases the effectiveness of learning, but can also build students' spiritual awareness in understanding and practicing Hindu teachings in everyday life. Therefore, the integration of technology in religious learning in schools must continue to be developed and refined in order to provide maximum benefits for students and educators.

ABSTRAK

Era digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMK Negeri Sukoharjo. Perkembangan teknologi menuntut inovasi dalam

metode pengajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dengan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu mengatasi kendala tradisional dalam pembelajaran agama, seperti kurangnya minat siswa dan keterbatasan sumber belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi terhadap penerapan media digital dalam kelas, serta analisis dokumen yang terkait dengan kebijakan pendidikan berbasis digital di sekolah tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif guna memahami sejauh mana efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Hindu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti e-learning, aplikasi pembelajaran, media sosial, dan multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, serta memahami konsep keagamaan dengan lebih mendalam. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi pembelajaran digital, seperti keterbatasan akses internet bagi sebagian siswa serta kurangnya kompetensi digital di kalangan guru. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan pemerintah, dalam menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai agar digitalisasi pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital memerlukan inovasi dalam penggunaan teknologi serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan penerapan yang tepat, teknologi digital tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga dapat membangun kesadaran spiritual siswa dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama Hindu dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran agama di sekolah harus terus dikembangkan dan disempurnakan agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa dan tenaga pendidik.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Siregar, 2019). Transformasi digital memungkinkan penyampaian materi pelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Syafri et al., 2018). Pendidikan Agama Hindu, sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter dan spiritualitas siswa, juga harus

beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dalam dunia pendidikan modern (Siswadi, 2024b).

Di SMK, tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu semakin kompleks karena siswa lebih banyak terlibat dalam aspek vokasional dibandingkan akademik. Siswa SMK sering kali lebih tertarik pada aspek praktis pembelajaran daripada materi teoritis. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Hindu dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, penerapan teknologi digital dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi (Siswadi, 2023a). Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan internet, yang dapat menjadi hambatan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi (Syasmita, 2018). Di sisi lain, kemajuan teknologi menawarkan berbagai peluang bagi pendidikan agama, termasuk pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis digital, penggunaan platform e-learning, dan pemanfaatan media sosial sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan strategi yang tepat, pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam memahami ajaran agama Hindu.

Revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu juga harus memperhatikan aspek pedagogi yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Pendekatan yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali strategi pembelajaran berbasis digital dalam Pendidikan Agama Hindu di SMK Negeri Sukoharjo serta menganalisis dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama Hindu.

Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran berbasis digital serta solusi

yang dapat diterapkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang lebih efektif di era digital. Dengan memahami pentingnya revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru, pengelola pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama di SMK. Pemanfaatan teknologi digital yang tepat dapat membantu membentuk karakter siswa yang lebih baik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai spiritual dan moral dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMK Negeri Sukoharjo. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang terjadi, menggali pengalaman para guru dan siswa, serta menganalisis dampak dari penggunaan teknologi digital terhadap efektivitas pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Hindu, siswa, serta kepala sekolah guna memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai implementasi teknologi dalam pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat secara langsung bagaimana teknologi digital digunakan dalam kelas. Analisis dokumen mencakup kajian terhadap perangkat pembelajaran, kebijakan sekolah terkait digitalisasi pendidikan, serta berbagai materi ajar yang digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumen. Data yang telah dikategorikan kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman. Setelah itu, dilakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian terkait revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital. Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik

triangulasi sumber dan metode (Siswadi, 2024a). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara guru, siswa, dan kepala sekolah untuk memastikan konsistensi informasi. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan menggabungkan teknik wawancara, observasi, dan analisis dokumen guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek etika dalam pengumpulan data. Partisipasi responden dilakukan secara sukarela dengan memberikan informed consent sebelum wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

III. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Beberapa inovasi yang diterapkan di SMK Negeri Sukoharjo meliputi:

1. E-learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

E-learning telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang semakin populer di era digital. Konsep e-learning memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, baik melalui komputer maupun perangkat seluler (Clark & Mayer, 2011). Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, e-learning dapat digunakan untuk menyediakan materi dalam bentuk teks, audio, dan video yang memperkaya pemahaman siswa tentang ajaran agama. Keunggulan utama e-learning adalah kemampuannya dalam menyediakan pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri, termasuk modul digital, kuis interaktif, dan diskusi daring dengan guru maupun sesama siswa. Dengan demikian, e-learning mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri.

Selain itu, e-learning juga memungkinkan penerapan pembelajaran berbasis kompetensi. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri tanpa harus mengikuti ritme kelas yang seragam. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki gaya belajar berbeda, terutama dalam memahami konsep-konsep keagamaan yang kompleks. Dalam implementasinya, e-learning dalam Pendidikan

Agama Hindu dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti *blended learning*. Model ini menggabungkan pembelajaran daring dan luring sehingga siswa tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang seimbang antara teori dan praktik.

Namun, penerapan *e-learning* di SMK Negeri Sukoharjo masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur dan akses internet di beberapa daerah. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai atau akses internet yang stabil untuk mengikuti pembelajaran daring secara optimal. Selain itu, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis *e-learning* juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk mendesain materi *e-learning* yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, pelatihan bagi tenaga pendidik sangat diperlukan.

E-learning juga memungkinkan adanya personalisasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi adaptif, sistem *e-learning* dapat menyesuaikan materi yang disajikan berdasarkan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa (Siti et al., 2021). Ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, keberadaan forum diskusi dalam platform *e-learning* memberikan ruang bagi siswa untuk bertukar pemikiran dan memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama Hindu. Interaksi ini mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih mendalam dan reflektif.

Penggunaan *e-learning* juga memberikan keuntungan dalam aspek evaluasi. Guru dapat dengan mudah memberikan tugas, kuis, dan ujian secara daring serta memperoleh hasil evaluasi secara instan. Hal ini mempercepat proses umpan balik dan memungkinkan perbaikan pembelajaran secara *real-time*. Ke depan, integrasi *e-learning* dalam Pendidikan Agama Hindu perlu dikembangkan lebih lanjut. Penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan realitas virtual (VR) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep spiritual secara lebih mendalam.

Dengan demikian, *e-learning* menjadi salah satu solusi inovatif dalam revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Namun, implementasinya

memerlukan strategi yang matang agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal oleh seluruh pemangku kepentingan pendidikan.

2. Aplikasi Pembelajaran untuk Pendidikan Agama Hindu

Selain e-learning, aplikasi pembelajaran juga menjadi solusi digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Aplikasi ini dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses materi dalam berbagai format, seperti video animasi, kuis interaktif, dan simulasi digital. Dengan fitur-fitur ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Salah satu keunggulan utama aplikasi pembelajaran adalah kemampuannya dalam memberikan akses cepat ke berbagai sumber belajar. Siswa tidak hanya dapat membaca teks, tetapi juga mendengarkan ceramah, menonton video, dan mengikuti simulasi praktik keagamaan. Selain itu, aplikasi pembelajaran memungkinkan personalisasi dalam pembelajaran. Dengan teknologi adaptif, aplikasi dapat memberikan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga setiap individu mendapatkan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Aplikasi pembelajaran juga sering dilengkapi dengan fitur gamifikasi, seperti sistem poin, level, dan tantangan. Elemen ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, karena mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap tahapan pembelajaran yang disediakan dalam aplikasi. Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita-cerita dari kitab suci, filsafat Hindu, dan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Tantangan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran salah satunya adalah keterbatasan perangkat di kalangan siswa. Tidak semua siswa memiliki smartphone atau tablet yang kompatibel dengan aplikasi tertentu, sehingga diperlukan solusi agar aplikasi ini dapat diakses oleh seluruh siswa. Selain itu, pengembangan aplikasi pembelajaran yang efektif membutuhkan kerja sama antara guru, pengembang teknologi, dan ahli agama Hindu. Konten yang disajikan harus tetap sesuai dengan

ajaran agama dan dikemas dengan cara yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan aplikasi pembelajaran juga memungkinkan evaluasi secara otomatis. Misalnya, siswa dapat mengikuti kuis dan mendapatkan hasil secara langsung, yang memungkinkan mereka untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Aplikasi pembelajaran juga dapat mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan adanya fitur diskusi atau forum dalam aplikasi, siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelasnya mengenai konsep-konsep keagamaan dan saling berbagi pemahaman.

Selain itu, aplikasi pembelajaran dapat dikembangkan dengan fitur augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Misalnya, siswa dapat menjelajahi situs-situs keagamaan Hindu dalam bentuk virtual untuk memperkaya pemahaman mereka. Ke depan, sekolah perlu mendorong pemanfaatan aplikasi pembelajaran dalam kurikulum Pendidikan Agama Hindu. Dengan dukungan yang memadai, aplikasi ini dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kecintaan siswa terhadap ajaran agama Hindu. Dengan demikian, penggunaan aplikasi pembelajaran dapat menjadi salah satu langkah strategis dalam revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital. Namun, seperti halnya e-learning, implementasinya harus dirancang dengan baik agar benar-benar memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa.

3. Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

Media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda (Sarasvati & Siswadi, 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan berbagai platform yang tersedia, seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, dan YouTube, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu manfaat utama penggunaan media sosial adalah kemudahan akses terhadap informasi. Siswa dapat dengan cepat memperoleh materi pelajaran, video pembelajaran, serta diskusi tentang ajaran Hindu dari berbagai sumber yang terpercaya. Hal ini memperkaya wawasan mereka di luar pembelajaran di kelas.

Selain itu, media sosial juga dapat digunakan untuk membangun komunitas belajar. Grup WhatsApp atau Telegram, misalnya, dapat menjadi forum diskusi bagi siswa untuk bertukar pemikiran mengenai ajaran Hindu, berbagi pengalaman, serta bertanya langsung kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Platform seperti Instagram dan TikTok dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk infografis atau video singkat. Konten visual ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama Hindu dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna.

Selain itu, YouTube juga menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran digital. Guru dapat mengunggah video pembelajaran yang membahas topik-topik keagamaan dengan cara yang lebih interaktif. Siswa juga dapat mengakses ceramah dari pemuka agama Hindu atau menonton dokumenter tentang sejarah dan budaya Hindu. Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Mereka dapat diminta untuk membuat konten edukatif terkait ajaran Hindu, seperti membuat video penjelasan tentang nilai-nilai Tri Kaya Parisudha atau membagikan pengalaman mereka dalam menjalankan praktik keagamaan.

Namun, terdapat tantangan dalam penggunaan media sosial untuk pembelajaran. Salah satunya adalah potensi gangguan dari konten yang tidak relevan atau tidak sesuai dengan nilai-nilai pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya panduan serta pengawasan dari guru dalam memanfaatkan media sosial secara positif. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat menjadi kendala dalam pemerataan pembelajaran berbasis media sosial, sehingga sekolah perlu mencari solusi untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memperoleh manfaat yang sama.

Penting juga bagi guru untuk memahami algoritma media sosial agar dapat menyajikan materi yang lebih efektif. Konten yang menarik dan memiliki daya tarik visual tinggi cenderung lebih mudah tersebar luas dan menjangkau lebih banyak siswa. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media sosial, guru dapat berkolaborasi dengan komunitas atau organisasi Hindu dalam menyajikan konten yang lebih bervariasi dan mendalam. Hal ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menumbuhkan kecintaan mereka terhadap ajaran agama Hindu.

Dengan demikian, media sosial menjadi alat yang sangat potensial dalam revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Dengan pemanfaatan yang tepat, media sosial dapat membantu siswa lebih memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Hindu dalam kehidupan sehari-hari.

4. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

Multimedia interaktif merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Dengan menggabungkan elemen teks, audio, gambar, animasi, dan video, multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Salah satu keuntungan utama dari multimedia interaktif adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya animasi dan simulasi interaktif, siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak dalam agama Hindu dengan cara yang lebih nyata dan kontekstual. Multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita-cerita dalam kitab suci Hindu. Dengan visualisasi yang menarik, siswa dapat lebih memahami dan mengapresiasi kisah-kisah dari Ramayana, Mahabharata, dan Purana dengan cara yang lebih mendalam.

Selain itu, pembelajaran berbasis multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka sendiri, sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses belajar. Teknologi multimedia juga dapat diterapkan dalam bentuk game edukatif. Misalnya, kuis interaktif tentang ajaran Hindu dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Salah satu bentuk multimedia interaktif yang efektif adalah augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Dengan teknologi ini, siswa dapat "mengunjungi" tempat-tempat suci Hindu secara virtual, seperti Pura Besakih atau Kuil Brihadeeswara di India, tanpa harus bepergian secara fisik.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual dan audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, penerapan

multimedia interaktif juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur dan perangkat di sekolah, seperti ketersediaan komputer atau proyektor yang mendukung pembelajaran berbasis multimedia.

Selain itu, pengembangan konten multimedia yang berkualitas membutuhkan sumber daya yang cukup besar, baik dalam hal waktu, tenaga, maupun biaya. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pemerintah dan pihak sekolah untuk menyediakan fasilitas serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan materi berbasis multimedia. Penting bagi guru untuk memastikan bahwa penggunaan multimedia interaktif tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi tetap memiliki nilai edukatif yang kuat. Oleh karena itu, konten harus disusun dengan baik agar tetap sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Guru juga dapat bekerja sama dengan pengembang teknologi pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif (Siswadi, 2023b). Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa di era digital. Ke depan, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran harus terus dikembangkan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama Hindu. Dengan strategi yang tepat, teknologi ini dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Hindu dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, multimedia interaktif merupakan salah satu solusi penting dalam revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Jika diterapkan dengan baik, teknologi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter siswa sesuai dengan ajaran Hindu.

1. **E-learning:** Penggunaan platform pembelajaran daring untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga fleksibilitas belajar meningkat. Selain itu, fitur kuis dan forum diskusi pada platform e-learning memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2. **Aplikasi Pembelajaran:** Pemanfaatan aplikasi berbasis Android dan iOS membantu siswa dalam latihan soal, diskusi, serta eksplorasi materi secara mandiri. Aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung dari guru, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik.

3. **Media Sosial:** Penggunaan grup WhatsApp dan Telegram sebagai forum diskusi dan berbagi informasi mempermudah interaksi antara guru dan siswa. Guru dapat mengirimkan video pendek, kutipan ajaran Hindu, serta informasi terkait praktik keagamaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
4. **Multimedia Interaktif:** Penggunaan video pembelajaran, animasi, dan infografis meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Hindu. Misalnya, video tentang kisah Ramayana atau Mahabharata membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan etika Hindu secara lebih mendalam.

Selain dampak positif, penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis digital. Salah satunya adalah keterbatasan akses internet bagi sebagian siswa. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas Wi-Fi, tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung pembelajaran daring. Oleh karena itu, sekolah perlu mencari solusi seperti menyediakan perangkat pinjaman atau membangun laboratorium komputer yang lebih lengkap. Tantangan lainnya adalah kurangnya kompetensi digital di kalangan guru. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, sekolah telah mengadakan pelatihan dan workshop terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Hindu. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat konten digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain faktor teknis, keberhasilan revitalisasi pembelajaran juga sangat bergantung pada keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, seperti metode diskusi, presentasi, dan proyek berbasis teknologi. Dari segi pedagogis, pembelajaran berbasis digital memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, seperti flipped classroom dan blended learning. Dalam model flipped classroom, siswa dapat mempelajari materi secara mandiri melalui video dan modul online sebelum sesi tatap muka. Sementara itu, dalam blended learning, kombinasi antara pembelajaran daring dan luring menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan dukungan infrastruktur yang memadai serta peningkatan kompetensi digital guru dan siswa, revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital dapat berjalan dengan baik. Ke depan, sekolah diharapkan terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Hindu dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

IV. SIMPULAN

Revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital merupakan langkah yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menyesuaikannya dengan kebutuhan serta karakteristik generasi digital. Pemanfaatan teknologi, seperti e-learning, aplikasi pembelajaran, media sosial, dan multimedia interaktif, telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkaya sumber belajar, serta memberikan fleksibilitas dalam memahami ajaran Hindu dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan. Penggunaan e-learning memungkinkan siswa untuk mengakses materi ajar kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mandiri. Aplikasi pembelajaran berbasis digital juga memberikan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama Hindu dengan lebih mendalam dan sistematis. Sementara itu, media sosial dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan diskusi yang efektif antara guru dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan dinamis. Di sisi lain, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan simulasi. Hal ini sangat membantu dalam meningkatkan daya ingat siswa serta memperjelas konsep-konsep abstrak dalam ajaran Hindu. Penggunaan teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) juga berpotensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan immersive.

Namun, tantangan dalam implementasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu juga perlu mendapat perhatian. Keterbatasan akses terhadap perangkat dan koneksi internet, kurangnya keterampilan digital di kalangan guru dan siswa, serta potensi distraksi dari konten yang tidak relevan merupakan

beberapa hambatan yang harus diatasi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, pemerintah, dan komunitas Hindu, untuk memastikan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Keberhasilan revitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital sangat bergantung pada kesiapan dan komitmen semua pihak yang terlibat. Guru perlu terus mengembangkan kompetensi digital mereka agar dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa juga harus diberikan bimbingan agar dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif dalam memahami serta mengamalkan ajaran Hindu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya strategi yang tepat, integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menumbuhkan minat belajar siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama Hindu. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran berbasis digital harus terus dikembangkan agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Ke depan, penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai teknologi dalam pembelajaran agama Hindu perlu dilakukan agar strategi yang diterapkan dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya menjadi tren, tetapi juga menjadi solusi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penguatan nilai-nilai keagamaan di kalangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Francisco USA: Pfeiffer.
- Sarasvati, P., & Siswadi, G. A. (2025). *Peran Literasi Digital dalam Memfilter Informasi dan Konten Hoaks di Media Sosial*. *Pratyaksa: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 1-16.
- Siregar, F. A. (2019). *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21*. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 1(1).

- Siswadi, G. A. (2023a). *Konsep Pendidikan dalam Pandangan Alvin Toffler dan Gagasannya Tentang Pendidikan di Masa Depan*. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 28(2), 224-234.
- Siswadi, G. A. (2023b). *Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Agama Hindu Perspektif Filsafat Pendidikan Progresivisme*. *JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama)*, 3(01), 23-32.
- Siswadi, G. A. (2024a). *Relasi Kuasa Terhadap Konstruksi Pengetahuan di Sekolah Perspektif Michel Foucault dan Refleksi atas Sistem Pendidikan di Indonesia*. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 5(1), 1-15.
- Siswadi, G. A. (2024b). *Sekolah dalam Genggaman Dunia Industri: Dari Hegemoni Pasar Kerja sampai Termarginalnya Mata Pelajaran Agama di Sekolah*. Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9331–9335. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>.
- Syafril, Eldarni, & Rahmi, U. (2018). *Teknologi Pendidikan: Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syasma, I. (2018). *Pemanfaatan Informasi dan Teknologi (It) dalam Pendidikan Karakter Di*. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 638–641.