

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SELEMADEG KABUPATEN TABANAN

Ni Putu Mita Rahma Dewi¹, I Wayan Lali Yogantara², I Ketut Manik Asta Jaya³
mitarahmadewi182@gmail.com¹, laliyoga@gmail.com², astajayaketut@uhnsugriwa.ac.id³
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa. Media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif, mengidentifikasi kendala dan solusi, serta mengevaluasi implikasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Selemadeg. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media seperti Canva, PowerPoint, Google Form, dan Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep abstrak. Kendala utama meliputi keterbatasan jaringan internet, perangkat siswa, serta infrastruktur TIK yang belum optimal. Solusi yang diterapkan meliputi penggunaan materi offline, pembelajaran berkelompok, dan fleksibilitas pengumpulan tugas. Implementasi media interaktif terbukti berdampak positif pada optimalisasi pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

Interactive learning media can improve understanding, motivation, and learning outcomes in Hindu Religious Education and Character Education. This study aims to analyze the implementation of interactive learning media, identify obstacles and solutions, and evaluate the implications of using interactive media in Grade VII Hindu Religious and Character Education at SMP Negeri 1 Selemadeg. This research employed a descriptive qualitative approach using observation, interviews, documentation, and literature study. The results show that interactive media such as Canva, PowerPoint, Google Forms, and Quizizz enhance student engagement and understanding of abstract concepts. Main challenges include unstable internet connections, limited student devices, and underdeveloped ICT infrastructure. Solutions include using offline materials, group learning, and flexible assignment deadlines. The use of interactive media has a positive impact on learning optimization, student motivation, and academic achievement.

Keywords: Interactive Learning Media, Hindu Religious Education And Character Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk karakter, kecerdasan, serta kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Di era globalisasi saat ini, sistem pendidikan dituntut untuk mampu melahirkan generasi yang adaptif, kreatif, dan berkarakter kuat. Salah satu tantangan pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman (Djamarah & Zain, 2020). Metode pengajaran yang monoton terbukti menurunkan motivasi dan partisipasi siswa (Wiratmojo & Sasonohardjo, 2019), sehingga diperlukan pendekatan baru, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang dari bentuk tradisional ke media berbasis digital dan interaktif seperti video, simulasi, dan e-learning. Studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan

media interaktif meningkatkan efisiensi, motivasi, dan hasil belajar (Wahyuningtyas, 2020; Wulandari, 2020). Tejo (2019) juga menegaskan bahwa media interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan materi akan memicu keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih dalam.

Namun demikian, kajian tentang efektivitas media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di tingkat SMP masih terbatas. Terlebih, materi Pendidikan Agama Hindu bersifat abstrak dan filosofis, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengkonkretkan konsep bagi siswa. Kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada analisis implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, di lingkungan sekolah negeri yang masih menghadapi keterbatasan fasilitas digital, serta pengkajian dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini mengkaji: (1) bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 1 Selemadeg, (2) apa saja kendala dan solusi yang dihadapi, serta (3) bagaimana implikasi penggunaan media ini terhadap optimalisasi proses belajar dan motivasi siswa. Tujuan kajian ini adalah untuk memberikan pemahaman empiris tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan praktik pengajaran berbasis teknologi di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan menggambarkan secara mendalam proses implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Selemadeg. Fokus utama penelitian adalah memperoleh pemahaman kontekstual terkait penggunaan media interaktif, kendala yang dihadapi, serta implikasinya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, studi dokumentasi, serta studi pustaka. Analisis data dilakukan secara induktif, melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Selemadeg dilakukan melalui proses yang terencana dan berkesinambungan. Guru memulai dengan tahap perencanaan yang meliputi pemilihan jenis media, penyusunan perangkat ajar yang sesuai, dan pengkajian terhadap karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, jenis media yang digunakan meliputi Canva, PowerPoint, Google Form, dan Quizizz. Media ini dipilih karena mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam materi Pendidikan Agama Hindu, seperti nilai-nilai dharma, filosofi ajaran Hindu, serta sejarah perkembangan agama Hindu. Menurut Tejo (2019), media interaktif yang memanfaatkan unsur visual, audio, dan gerak dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyuningtyas (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi siswa. Dengan demikian, pemilihan media yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 1 Selemadeg sudah sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya unsur interaktif dan multimodal dalam media pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan penggunaan media dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul ajar yang tersedia. Guru juga mempertimbangkan faktor-faktor penting seperti kesiapan infrastruktur TIK di sekolah, ketersediaan perangkat fxxzyang dimiliki siswa, dan tingkat penguasaan teknologi baik oleh guru maupun siswa. Dengan perencanaan yang matang, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif meskipun menghadapi keterbatasan fasilitas. Guru berupaya mengintegrasikan media interaktif ke dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyajian materi, kegiatan diskusi, hingga evaluasi. Tahap pelaksanaan merupakan inti dari implementasi media pembelajaran interaktif. Berdasarkan pengamatan, guru memanfaatkan Canva dan PowerPoint untuk memperjelas materi melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Presentasi dibuat interaktif dengan menampilkan gambar, video, dan animasi yang relevan. Sementara itu, Google Form dan Quizizz digunakan untuk membuat kuis dan latihan soal yang bersifat evaluatif maupun formatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Djamarah & Zain (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar-mengajar.

Penggunaan media interaktif di kelas mencerminkan penerapan teori konstruktivisme, di mana siswa diajak untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi, guru, dan teman sebaya. Santrock (2008) menegaskan bahwa dalam pembelajaran konstruktivistik, siswa lebih mudah memahami konsep jika mereka terlibat secara aktif, melakukan eksplorasi, serta membangun makna berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar aktif dan mendorong siswa untuk berpikir kritis. Siswa diajak untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman pribadi. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena siswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami esensi dari ajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Selain itu, implementasi media pembelajaran interaktif juga memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa. Ada siswa yang lebih dominan dalam visual learning, ada yang lebih mudah memahami melalui audio, dan ada pula yang lebih suka belajar melalui interaksi langsung. Penggunaan kombinasi berbagai jenis media, baik visual, audio, maupun interaktif, membantu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam tersebut. Menurut Wulandari (2020), pembelajaran yang memperhatikan variasi media akan meningkatkan partisipasi siswa karena setiap siswa merasa lebih terakomodasi dengan gaya belajarnya masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan memberikan kesempatan yang setara bagi semua siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan media interaktif untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa secara lebih dinamis. Evaluasi dilakukan tidak hanya melalui tes tertulis, tetapi juga melalui kuis online, penilaian proyek, dan refleksi siswa. Penggunaan Google Form dan Quizizz memungkinkan evaluasi berlangsung secara efisien, dengan umpan balik langsung yang membantu siswa mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi. Selain itu, guru juga melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran untuk terus meningkatkan kualitas penggunaan media interaktif. Penelitian oleh Wahyuningtyas (2020) menunjukkan bahwa umpan balik langsung dalam pembelajaran berbasis media interaktif mempercepat proses perbaikan belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, implementasi media pembelajaran interaktif di SMP Negeri 1 Selemadeg terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaksi antara guru dan siswa

meningkat, serta pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan temuan Skinner (1974), bahwa penguatan positif yang diberikan dalam proses belajar (seperti umpan balik langsung dari media interaktif) akan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Selemadeg dapat dikatakan berhasil dan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis, guru telah mampu mengoptimalkan penggunaan media yang tersedia untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Wiratmojo & Sasonohardjo (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat mengubah suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih aktif dan kondusif bagi proses belajar.

Implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Selemadeg tidak lepas dari berbagai kendala yang dihadapi, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, beberapa kendala utama yang paling menonjol meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK), keterbatasan perangkat siswa, ketidakstabilan jaringan internet, serta tingkat penguasaan teknologi yang bervariasi di kalangan guru dan siswa.

Kendala pertama yang banyak ditemukan adalah keterbatasan jaringan internet. Di beberapa ruang kelas, jaringan Wi-Fi sekolah belum tersedia secara merata atau tidak stabil. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran berbasis daring, seperti penggunaan Google Form dan Quizizz untuk kuis interaktif, sering kali terhambat atau bahkan gagal dilakukan secara optimal. Menurut penelitian Wahyuningtyas (2020), keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh infrastruktur jaringan yang memadai. Ketidakstabilan jaringan berdampak langsung pada kelancaran proses pembelajaran dan menurunkan motivasi siswa. Kendala kedua adalah keterbatasan kepemilikan perangkat teknologi oleh siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi seperti smartphone, tablet, atau laptop yang memadai untuk mengakses media pembelajaran interaktif. Beberapa siswa bahkan masih bergantung pada perangkat milik orang tua atau harus berbagi dengan anggota keluarga lain. Hal ini menghambat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran interaktif. Sejalan dengan temuan Wulandari (2020), rendahnya tingkat kepemilikan perangkat menjadi hambatan utama dalam penerapan pembelajaran berbasis media digital, terutama di daerah yang belum sepenuhnya terjangkau oleh fasilitas TIK yang baik.

Kendala ketiga adalah tingkat penguasaan teknologi yang bervariasi. Tidak semua guru dan siswa memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan berbagai platform media interaktif. Ada guru yang masih merasa kurang percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi seperti Canva atau Quizizz, sehingga proses pembuatan media menjadi tidak optimal. Sementara itu, sebagian siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi penggunaan aplikasi pembelajaran. Djamarah & Zain (2020) menyebutkan bahwa kesiapan guru dan siswa dalam mengadopsi teknologi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis media interaktif.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, berbagai solusi telah dilakukan baik oleh guru maupun oleh pihak sekolah. Salah satu strategi yang diterapkan adalah dengan menyesuaikan metode dan media yang digunakan dengan kondisi yang ada. Saat jaringan internet tidak stabil, guru memilih menggunakan media yang dapat diakses secara offline, seperti PowerPoint dan Canva. Penggunaan media ini memungkinkan proses pembelajaran

tetap berjalan tanpa tergantung pada koneksi internet. Menurut Tejo (2019), pemilihan media yang fleksibel dan adaptif terhadap situasi di lapangan sangat penting untuk menjaga kelangsungan proses belajar-mengajar. Selain itu, guru juga mendorong pembelajaran kolaboratif. Siswa yang memiliki perangkat pribadi diminta untuk membantu teman-temannya yang tidak memiliki perangkat. Melalui kerja kelompok, keterbatasan perangkat dapat diatasi, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan kolaborasi di antara siswa. Penelitian Santrock (2008) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif tidak hanya membantu mengatasi kendala teknis, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa.

Solusi lain yang diterapkan adalah pelatihan dan pendampingan bagi guru. Pihak sekolah mulai menyediakan workshop atau pelatihan sederhana bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut penelitian Wiratmojo & Sasonohardjo (2019), pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Di samping itu, guru juga berusaha memperbarui pengetahuan secara mandiri melalui berbagai sumber, baik secara daring maupun melalui diskusi dengan rekan sejawat.

Selain pendekatan jangka pendek tersebut, pihak sekolah juga mulai merencanakan penguatan infrastruktur. Salah satu rencana yang sedang diupayakan adalah pengadaan jaringan Wi-Fi di seluruh kelas agar konektivitas internet bisa merata. Dengan jaringan yang lebih stabil, diharapkan proses pembelajaran berbasis media interaktif dapat berjalan lebih optimal. Langkah ini selaras dengan pandangan Wahyuningtyas (2020), yang menegaskan bahwa infrastruktur jaringan yang baik merupakan prasyarat utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Dengan demikian, meskipun dihadapkan pada berbagai kendala, guru dan pihak sekolah di SMP Negeri 1 Selemadeg telah menunjukkan upaya yang kreatif dan adaptif dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif. Solusi yang diterapkan secara bertahap mulai menunjukkan hasil yang positif, di mana proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar tetap terjaga. Hal ini menunjukkan bahwa dengan komitmen dan strategi yang tepat, berbagai kendala dalam penerapan media pembelajaran interaktif dapat diatasi, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tetap dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Selemadeg memberikan berbagai implikasi positif, baik terhadap proses pembelajaran di dalam kelas maupun terhadap hasil belajar siswa. Implikasi yang paling nyata terlihat pada peningkatan keterlibatan siswa, motivasi belajar, pemahaman konsep, dan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta kolaboratif. Pertama, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Materi-materi yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami, seperti ajaran dharma, nilai-nilai etika, dan filosofi agama Hindu, menjadi lebih mudah dimengerti melalui visualisasi dan interaksi langsung. Media seperti Canva dan PowerPoint membantu guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, sementara Quizizz dan Google Form memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kuis interaktif. Menurut penelitian Tejo (2019), penggunaan media interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi akan meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Peningkatan keterlibatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Santrock (2008), yang menyatakan bahwa siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar aktif. Dalam pembelajaran berbasis media interaktif,

siswa tidak lagi menjadi penerima informasi pasif, melainkan berperan sebagai subjek yang aktif mengeksplorasi materi. Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Selemadeg menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran, lebih banyak bertanya, serta lebih berani mengemukakan pendapat.

Implikasi kedua adalah meningkatnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang sebelumnya terkesan monoton kini menjadi lebih variatif dan menarik. Menurut Skinner (1974), penguatan positif yang diberikan selama proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, umpan balik langsung dari aplikasi seperti Quizizz atau Google Form memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Penelitian Wahyuningtyas (2020) juga menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media tersebut mampu merangsang rasa ingin tahu dan membuat siswa merasa lebih tertantang.

Implikasi ketiga adalah peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif yang dilakukan oleh guru, terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa setelah penggunaan media interaktif. Siswa tidak hanya mampu menghafal informasi, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Mereka juga mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih bermakna. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Dengan adanya media interaktif, proses pembelajaran lebih melibatkan siswa dalam diskusi kelompok dan kerja sama. Hal ini berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Santrock (2008) menekankan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam memperkuat proses konstruksi pengetahuan. Dalam praktik di kelas, penggunaan media interaktif mendorong siswa untuk saling membantu, berdiskusi, dan belajar bersama.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif di SMP Negeri 1 Selemadeg memberikan implikasi positif yang melampaui aspek kognitif. Selain meningkatkan pemahaman materi, media ini juga mendorong pengembangan sikap positif terhadap belajar, keterampilan sosial, serta rasa percaya diri siswa. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Djamarah & Zain (2020), yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Selemadeg terbukti berjalan secara terencana, adaptif, dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media seperti Canva, PowerPoint, Google Form, dan Quizizz mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam ajaran Hindu, meningkatkan keterlibatan siswa, serta

mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Proses perencanaan yang matang dan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sementara penerapan teori konstruktivisme dan penguatan positif dalam pembelajaran berbasis media interaktif turut meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa.

Meskipun terdapat berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, perangkat yang tidak merata di kalangan siswa, serta jaringan internet yang belum stabil, guru dan pihak sekolah telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi hambatan tersebut. Melalui strategi penggunaan media offline, pembelajaran kolaboratif, pelatihan guru, serta perencanaan penguatan infrastruktur, proses pembelajaran tetap dapat berjalan secara optimal. Implikasi dari penerapan media pembelajaran interaktif ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan sikap positif terhadap belajar, keterampilan sosial, dan karakter siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, partisipatif, serta relevan dengan tantangan dan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2008). *Educational Psychology* (3rd ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Vintage Books.
- Tejo, A. (2019). Media Interaktif dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 77–85.
- Wahyuningtyas, F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 24–32.
- Wulandari, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif dan Peningkatan Efektivitas Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wiratmojo, S., & Sasonohardjo, B. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 45–54.