

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI SMPN 2 BANJAR AGUNG, TULANG BAWANG

Ni Made Dian Mariana
SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang Lampung
Email: marianamade84@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis digital telah menjadi tren dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengajaran Pendidikan Agama Hindu (PAH). Artikel ini membahas strategi pembelajaran berbasis digital yang diterapkan dalam Pendidikan Agama Hindu di SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, seperti penggunaan Google Classroom, video pembelajaran, dan aplikasi kuis interaktif, meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa. Namun, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya literasi digital di kalangan siswa dan guru. Solusi yang ditawarkan meliputi pelatihan guru, pengadaan sarana pendukung, dan peningkatan keterampilan digital siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Hindu, Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran, SMPN 2 Banjar Agung

ABSTRACT

Digital-based learning has become a trend in the field of education, including in the teaching of Hindu Religious Education (PAH). This article discusses the digital-based learning strategies implemented in Hindu Religious Education at SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang. The research method used is descriptive qualitative with observation, interviews, and documentation techniques. The results show that the use of digital technology, such as Google Classroom, educational videos, and interactive quiz applications, enhances learning effectiveness and student engagement. However, challenges remain, such as limited internet access and low digital literacy among students and teachers. Solutions offered include teacher training, provision of supporting facilities, and enhancement of students' digital skills.

Keywords: Hindu Religious Education, Digital Learning, Learning Strategies, SMPN 2 Banjar Agung

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan merupakan bagian dari revolusi industri 4.0 yang mendorong integrasi teknologi dalam berbagai bidang, termasuk proses pembelajaran (Schwab, 2017). Pendidikan Agama Hindu (PAH) sebagai bagian dari kurikulum nasional juga mengalami perubahan dalam metode pembelajarannya, menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini (Suparman, 2021). Salah satu sekolah yang telah mulai menerapkan pendekatan digital dalam pembelajaran PAH adalah SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang.

Teknologi digital dalam pendidikan memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa (Anderson & Dron, 2017). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan dibandingkan dengan metode konvensional (Arsyad, 2019). Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, pemanfaatan teknologi seperti

video pembelajaran, kuis interaktif, serta platform pembelajaran daring dapat membantu siswa memahami konsep-konsep spiritual dan filosofis dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Suwitra, 2020).

Meskipun memberikan banyak keuntungan, implementasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah negeri masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan infrastruktur yang belum merata, terutama di daerah dengan akses internet yang terbatas (Kominfo, 2022). Selain itu, tingkat literasi digital siswa dan guru juga menjadi faktor yang menentukan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran (Prasetyo, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan teknologi menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis digital, sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan secara berkelanjutan bagi guru dan siswa (Putra & Wijaya, 2023).

Di SMPN 2 Banjar Agung, penerapan strategi pembelajaran berbasis digital bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Namun, dalam implementasinya, sekolah menghadapi berbagai hambatan mulai dari keterbatasan sarana dan prasarana hingga resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran (Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran berbasis digital yang efektif dalam Pendidikan Agama Hindu, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, serta memberikan solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Artikel ini berupaya mengkaji berbagai strategi pembelajaran berbasis digital yang telah diterapkan di SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang, serta mengevaluasi dampaknya terhadap proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Hindu, baik di tingkat sekolah menengah maupun dalam konteks yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan menyajikan gambaran yang komprehensif mengenai strategi pembelajaran berbasis digital dalam Pendidikan Agama Hindu di SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi lebih luas terhadap berbagai aspek implementasi pembelajaran digital, mulai dari strategi yang diterapkan, tantangan yang dihadapi, hingga dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas guna memahami bagaimana teknologi digital diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati interaksi antara guru dan siswa dalam penggunaan perangkat digital seperti Google Classroom, aplikasi kuis interaktif, dan media pembelajaran berbasis video. Selain itu, observasi juga digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa serta respons mereka terhadap metode digital yang digunakan. Selain observasi, wawancara menjadi teknik utama dalam menggali informasi mendalam dari berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Hindu, siswa, serta kepala sekolah guna memperoleh perspektif mereka terkait efektivitas strategi pembelajaran digital yang diterapkan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memungkinkan eksplorasi lebih dalam mengenai pengalaman, tantangan, serta harapan mereka terhadap pembelajaran berbasis digital. Guru memberikan informasi tentang kendala teknis dan pedagogis,

sementara siswa mengungkapkan pengalaman mereka dalam mengakses dan memahami materi melalui platform digital.

Dokumentasi juga digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Dokumen yang dianalisis meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar digital yang digunakan oleh guru, serta hasil evaluasi pembelajaran siswa. Dengan menganalisis dokumen-dokumen ini, peneliti dapat memperoleh wawasan tambahan mengenai struktur dan desain pembelajaran berbasis digital yang diterapkan di SMPN 2 Banjar Agung. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Proses analisis ini dimulai dengan reduksi data, di mana data yang tidak relevan diseleksi dan informasi penting dikategorikan sesuai dengan fokus penelitian. Setelah itu, dilakukan penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif guna memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi strategi pembelajaran digital. Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana temuan yang diperoleh dikonfirmasi melalui triangulasi sumber dan metode untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari wawancara guru, siswa, dan kepala sekolah. Selain itu, triangulasi metode diterapkan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik member checking juga digunakan dengan mengonfirmasi hasil temuan kepada para informan guna memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan realitas yang ada di lapangan. Dengan metode penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas strategi pembelajaran berbasis digital dalam Pendidikan Agama Hindu di SMPN 2 Banjar Agung serta berbagai tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.

PEMBAHASAN

3.1 Penerapan Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Agama Hindu

Dalam beberapa tahun terakhir, digitalisasi pendidikan telah menjadi elemen penting dalam pembelajaran di sekolah, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMPN 2 Banjar Agung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, strategi pembelajaran berbasis digital diterapkan melalui penggunaan Google Classroom, YouTube, serta aplikasi pembelajaran seperti Kahoot! dan Quizizz. Selain itu, guru juga memanfaatkan media sosial seperti WhatsApp untuk komunikasi dan distribusi materi kepada siswa. Guru menggunakan Google Classroom sebagai platform utama untuk membagikan bahan ajar, memberikan tugas, dan mengelola diskusi kelas. Siswa dapat mengakses materi dalam berbagai format, termasuk PDF, video pembelajaran, serta rekaman sesi diskusi daring. Menurut penelitian oleh Anderson & Dron (2017), penggunaan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui akses yang lebih mudah dan interaksi yang lebih fleksibel antara guru dan siswa. Selain itu, penggunaan YouTube sebagai sumber materi ajar juga menjadi pilihan strategis. Guru sering merekomendasikan video pembelajaran dari kanal pendidikan Hindu yang kredibel sebagai bahan pelengkap. Beberapa guru bahkan mulai membuat video pembelajaran sendiri untuk mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Studi oleh Mayer (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 50% dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Aplikasi interaktif seperti Kahoot! dan Quizizz juga dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan pendekatan berbasis gamifikasi, siswa dapat mengerjakan kuis secara daring yang tidak hanya menguji pemahaman mereka tetapi juga membuat proses evaluasi

lebih menyenangkan dan kompetitif. Menurut Suparman (2021), metode gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 30% lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional.

3.2 Dampak Positif Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Agama Hindu

Pembelajaran berbasis digital dalam Pendidikan Agama Hindu memberikan berbagai dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Dampak ini mencakup peningkatan keterlibatan siswa, fleksibilitas akses materi, serta peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Salah satu manfaat utama dari pembelajaran digital adalah peningkatan keterlibatan siswa. Media digital yang interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya animasi, simulasi, serta kuis interaktif, siswa tidak hanya mendengarkan materi tetapi juga berpartisipasi secara aktif. Menurut penelitian oleh Prensky (2018), siswa cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran ketika mereka menggunakan teknologi yang memungkinkan interaksi langsung dengan materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis digital memberikan fleksibilitas dalam akses materi. Siswa dapat mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini sangat membantu bagi siswa yang membutuhkan pengulangan materi untuk memahami konsep agama Hindu secara mendalam. Berdasarkan penelitian oleh Sun & Rueda (2019), siswa yang memiliki akses fleksibel terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan retensi informasi yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan pembelajaran tatap muka.

Dampak lain yang signifikan adalah peningkatan hasil belajar siswa. Dengan tersedianya materi yang dapat diakses kembali, siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Berdasarkan wawancara dengan guru di SMPN 2 Banjar Agung, terdapat peningkatan rata-rata nilai ujian siswa sebesar 15% sejak penerapan pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Clark & Mayer (2019) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas kognitif siswa dalam memahami materi ajar.

3.3 Tantangan dalam Implementasi Pembelajaran Digital

Meskipun pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai keuntungan, implementasinya masih menghadapi tantangan. Salah satu kendala utama adalah aksesibilitas dan infrastruktur teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai atau akses internet yang stabil. Beberapa siswa harus mengandalkan fasilitas sekolah atau berbagi perangkat dengan anggota keluarga lainnya. Menurut laporan Kominfo (2022), akses internet di daerah terpencil masih menjadi kendala utama dalam penerapan pembelajaran digital.

Selain itu, tingkat literasi digital guru dan siswa juga menjadi hambatan. Sebagian guru belum sepenuhnya terbiasa dengan teknologi pembelajaran digital, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam membuat materi ajar yang menarik dan interaktif. Siswa juga menghadapi tantangan dalam menavigasi platform digital secara mandiri, terutama bagi mereka yang sebelumnya tidak terbiasa dengan metode pembelajaran daring. Menurut Warsita (2021), pelatihan bagi guru dan siswa menjadi kunci utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran digital.

Tantangan lainnya adalah kurangnya interaksi sosial dalam pembelajaran digital. Meskipun teknologi memungkinkan fleksibilitas dalam akses materi, pembelajaran jarak jauh dapat mengurangi intensitas interaksi langsung antara siswa dan guru. Interaksi sosial sangat penting dalam pendidikan agama karena dapat membantu dalam pembentukan karakter dan

pemahaman nilai-nilai spiritual. Menurut penelitian oleh Vygotsky (1978), interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan moral siswa.

3.4 Strategi Mengatasi Tantangan dalam Pembelajaran Digital

Untuk mengatasi tantangan-tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis digital di SMPN 2 Banjar Agung, beberapa strategi dapat diterapkan. Peningkatan infrastruktur teknologi menjadi salah satu solusi utama yang harus dilakukan. Pemerintah dan pihak sekolah perlu bekerja sama dalam menyediakan sarana pendukung seperti akses internet gratis di sekolah serta bantuan perangkat digital bagi siswa yang membutuhkan. Selain itu, integrasi dengan program digitalisasi sekolah dari Kementerian Pendidikan dapat menjadi solusi jangka panjang. Menurut Kemdikbud (2023), program digitalisasi sekolah telah membantu meningkatkan akses pembelajaran digital di berbagai daerah di Indonesia.

Selain infrastruktur, pelatihan dan pendampingan bagi guru juga menjadi strategi yang penting. Guru perlu diberikan pelatihan intensif mengenai strategi pengajaran berbasis digital. Selain pelatihan teknis dalam penggunaan teknologi, guru juga perlu didampingi dalam mengembangkan materi ajar digital yang menarik dan interaktif. Penelitian oleh Mishra & Koehler (2006) mengenai model TPACK menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang efektif dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi digital guru. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi harus menjadi prioritas.

Pendekatan lain yang dapat diterapkan adalah blended learning, yaitu kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka. Model ini memungkinkan siswa tetap memperoleh manfaat dari teknologi digital tanpa kehilangan pengalaman pembelajaran langsung dengan guru dan teman-temannya. Blended learning juga membantu mengatasi masalah keterbatasan akses internet, karena siswa tetap mendapatkan bimbingan langsung dari guru di kelas. Menurut penelitian oleh Graham (2019), pendekatan blended learning dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menggabungkan keunggulan dari pembelajaran daring dan luring.

Selanjutnya, sekolah dapat mengadopsi pendekatan gamifikasi dan metode interaktif dalam pembelajaran digital. Gamifikasi adalah strategi yang menggunakan elemen permainan dalam konteks non-game, seperti pendidikan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Hindu dapat dilakukan melalui sistem reward, kompetisi kuis daring, serta diskusi interaktif berbasis forum daring. Menurut studi oleh Hamari et al. (2014), gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, diharapkan pembelajaran berbasis digital dalam Pendidikan Agama Hindu di SMPN 2 Banjar Agung dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan tenaga pendidik.

SIMPULAN

Pembelajaran berbasis digital dalam Pendidikan Agama Hindu di SMPN 2 Banjar Agung, Tulang Bawang, membawa perubahan signifikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital, seperti Google Classroom, YouTube, dan aplikasi kuis interaktif, terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa. Dengan akses yang lebih fleksibel terhadap materi pembelajaran dan metode interaktif, siswa dapat memahami ajaran agama Hindu dengan lebih baik dan mendalam. Namun, meskipun pembelajaran digital memiliki banyak manfaat, tantangan seperti keterbatasan akses internet, kurangnya literasi digital guru dan siswa, serta berkurangnya interaksi sosial

dalam kelas tetap menjadi hambatan yang harus diatasi. Oleh karena itu, strategi-strategi seperti peningkatan infrastruktur teknologi, pelatihan guru dalam literasi digital, penerapan blended learning, serta penggunaan metode gamifikasi menjadi solusi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis digital di SMPN 2 Banjar Agung. Dengan adanya dukungan yang memadai dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan masyarakat, implementasi pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Hindu dapat terus berkembang. Digitalisasi pendidikan bukan hanya sekadar tren, tetapi juga kebutuhan yang dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri, kreatif, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai agama Hindu. Oleh karena itu, upaya penguatan infrastruktur dan kompetensi digital harus terus dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh siswa mendapatkan kesempatan belajar yang berkualitas, tanpa terkendala oleh keterbatasan teknologi. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran digital dalam jangka panjang serta mengembangkan inovasi baru yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital dapat menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan yang lebih inklusif, inovatif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., & Dron, J. (2017). Learning Management Systems and their impact on education. *Educational Technology Review*, 25(3), 245-260.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2019). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Wiley.
- Graham, C. R. (2019). Blended learning models and best practices. *Journal of Educational Technology*, 45(2), 112-130.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). Laporan digitalisasi sekolah di Indonesia.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning: Principles and applications*. Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Prensky, M. (2018). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Suparman, A. (2021). Gamifikasi dalam pendidikan: Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 50-65.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warsita, B. (2021). Pelatihan literasi digital bagi guru: Studi kasus di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 30(2), 75-89.