

Platform Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu di Sekolah Dasar

¹I Wayan Eka Biasa, ²Ni Nyoman Tri Wahyuni
^{1,2}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
Email: ekabiasa@uhnsugriwa.ac.id, triwahyuni@uhnsugriwa.ac.id

Abstrak

Perubahan pola kehidupan manusia turut mempengaruhi pola pendidikan di sekolah. Dunia pendidikan kini sangat dipengaruhi oleh teknologi. Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari penggunaan teknologi, demikian pula penggunaan media berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan perantara pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Diperlukan media yang interaktif agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada mata pelajaran Agama Hindu di sekolah dasar yang cenderung banyak hafalan maka diperlukan pula media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *platform* media pembelajaran yang interaktif untuk mata pelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar. Penelitian ini mengkaji mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan referensi atau literatur yang tersedia, terutama artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Penelitian ini merujuk pada studi pustaka yang terkait *platform* media pembelajaran interaktif mata pelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar. *Platform* media pembelajaran yang interaktif yang tepat pada mata pelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar adalah *Quizizz* dan *Kahoot*. Kedua media ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran agama Hindu. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru agama Hindu di Sekolah Dasar khususnya dalam memilih *platform* media pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: *Platform Media Pembelajaran Interaktif, Mata Pelajaran Agama Hindu, Sekolah Dasar*

Abstract

Changes in the pattern of human life also affect the pattern of education in schools. The world of education is now heavily influenced by technology. Learning activities in schools cannot be separated from the use of technology, as well as the use of technology-based media. Learning media is an intermediary for educators in explaining learning materials to students. Interactive media is needed in order to increase students' interest in learning. In Hindu religion subjects in elementary schools which tend to be memorized a lot, interactive learning media are also needed. This study aims to determine an interactive learning media platform for Hindu religious subjects in elementary schools. This study examines the concepts and theories used based on available references or literature, especially articles published in various scientific journals. This study refers to a literature study related to the platform of interactive learning media for Hindu religious subjects in elementary schools. The right interactive learning media platforms for Hindu religious subjects in elementary schools are Quizizz and Kahoot. These two media can increase students' interest in learning and increase students' understanding of Hindu religious learning materials. This research can be used as a reference for Hindu religious teachers in elementary schools, especially in choosing an interactive learning media platform.

Keywords: *Interactive Learning Media Platform, Hindu Religion Subjects, Elementary School*

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi hampir semua aktivitas manusia, berbagai kemudahan dirasakan oleh penggunanya. Berbagai aspek kehidupan dipengaruhi oleh teknologi. Tentu teknologi banyak membawa dampak positif dalam kehidupan manusia. Segala sesuatu yang dahulunya membutuhkan waktu lama untuk pelaksanaannya kini kian dapat dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Banyak terjadi perubahan pada pola kehidupan manusia akibat kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari, kemajuan teknologi harus senantiasa diarahkan pada kegiatan positif sehingga dampak positif dari kemajuan teknologi dapat dirasakan. Begitu pula dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan.

Pasca pandemi Covid-19 dunia pendidikan sudah tidak asing lagi dengan teknologi, bahkan teknologi terasa semakin dengan guru dan peserta didik. Teknologi dan pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa di pisahkan, terlebih di era teknologi seperti ini, dimana semua orang bisa mengakses pendidikan dengan teknologi secara mudah dan lebih cepat. Semenjak pemberlakuan pembelajaran jarak jauh, peserta didik dan guru mulai terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas belajarnya. Guru yang mulanya tidak selalu menggunakan teknologi dalam aktivitas mengajarnya mulai terbiasa. Hal ini tentu menjadi salah satu kemajuan dalam dunia pendidikan. Seiring berjalannya waktu dunia pendidikan semakin bergantung dengan teknologi. Segala administrasi sudah beralih dari manual menuju *online*. Begitu pula dengan perangkat pembelajaran yang kian beralih dan bergantung pada teknologi.

Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan tentu menghadirkan inovasi-inovasi baru seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru dalam aktivitasnya mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat guru semakin kreatif dengan berbasis teknologi. Kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi dapat menghadirkan nuansa baru dalam dunia pendidikan. Peserta didik semakin mudah memahami materi karena media berbasis teknologi dapat lebih menarik perhatian peserta didik, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat memberikan pengetahuan yang lebih banyak kepada peserta didik.

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan menghadirkan berbagai *platform* media pembelajaran yang memudahkan guru untuk mempersiapkan media. Guru dapat memilih *platform* pembelajaran yang bagaimana yang ingin digunakan. Tentu guru tidak dapat sembarangan dalam memilih *platform* media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam memilih media guru harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media yang tepat tentu dapat memudahkan peserta untuk mempelajari materi yang diajarkan guru, dengan media pula guru dapat dimudahkan dalam mentransfer materi yang diajarkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif (Hasan, 2021). Sehingga dengan kesesuaian *platform* yang akan digunakan dengan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar sangat memerlukan media untuk peserta didik agar lebih mudah dipahami. Pembelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar yang cenderung lebih banyak hafalan sehingga sangat diperlukan *platform* media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang akan diajarkan. Pembelajaran agama Hindu tidak hanya mempelajari materi semata terlebih lagi pembinaan karakter. Untuk membimbing peserta didik menjadi lebih berkarakter terlebih dahulu peserta didik wajib memahami konsepnya terlebih dahulu sehingga nantinya dapat diterapkan. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait konsep pembelajaran agama Hindu maka peserta didik memerlukan media yang interaktif dalam proses pembelajarannya. Dengan kemajuan teknologi media yang digunakan oleh guru lebih banyak berbasis teknologi, banyak *platform* media pembelajaran yang sudah tersedia yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam memudahkan aktivitas mengajarnya. Dengan *platform* yang tepat maka akan dapat

memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik.

Adapun metode penelitian ini mengkaji mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan referensi atau literatur yang tersedia, terutama artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah (Sugiyono, 2015). Penelitian ini merujuk pada studi pustaka yang terkait dengan *platform* media pembelajaran interaktif pembelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar. Peneliti melihat pentingnya pemilihan *platform* media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar.

2. Hasil Penelitian

2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media dapat disebut sebagai 'media pembelajaran' (*instructional media*) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran (Aini, 2019). Pengertian Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016). Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak atau pun elektronik dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.

Media belajar diakui sebagai salah satu factor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Hasanah, 2018). Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

1. Mempermudah proses belajar-mengajar
2. Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
3. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi mahasiswa
5. Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
6. Wahana fisik yang mengandung materi instruksional

Ada pula beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperlancar proses interaksi
2. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
3. Proses pembelajaran menjadi menarik
4. Proses pembelajaran menjadi interaktif
5. Jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi
6. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
7. Proses belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja
8. Meningkatkan sikap positif siswa
9. Peran guru lebih positif dan produktif
10. Mengatasi keterbatasan ruang
11. Menimbulkan pengalaman sama

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan salah satu tugas utamanya yaitu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan efektif. Kreativitas Guru Pintar dalam membuat media dan menyajikan materi pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu menjadi guru yang kreatif adalah sebuah keharusan. Tidak bisa atau tidak sempat bukanlah alasan karena media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa yang diajar.

2.2 Platform Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu

Platform media pembelajaran merupakan alat atau seperangkat aplikasi teknologi yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memberikan pengaruh sangat penting dalam proses pembelajaran. Ketersediaan media dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta memberikan nuansa baru dan pengalaman baru bagi peserta didik. Guru dapat memilih berbagai *platform* media pembelajaran yang sudah tersedia untuk digunakan mengajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan meanfsirkan data, dan memadatkan informasi (Suparlan, 2020).

Memilih media pembelajaran tidak dapat dilakukan sembarangan, memilih media harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang biasanya disukai oleh peserta didik adalah media pembelajaran interaktif sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mempelajari materi terkait. Media pembelajaran interaktif membuat proses pembelajaran tidak membosankan. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran sangat penting bagi peserta didik di Sekolah Dasar, terlebih lagi untuk mata pelajaran yang bersifat hafalan. Untuk memudahkan guru dalam menyusunnya maka guru dapat memilih *platform* yang sudah tersedia. Dalam pembelajaran agama Hindu yang bersifat hafalan guru sebaiknya memilih *platform* media yang lebih memancing minat belajar peserta didik. *Platform* media yang dapat digunakan dalam pembelajaran agama Hindu adalah *platform* media pembelajaran berupa kuis. Adapun media yang cocok digunakan untuk pembelajaran agama Hindu adalah *Quizizz* dan *Kahoot!*.

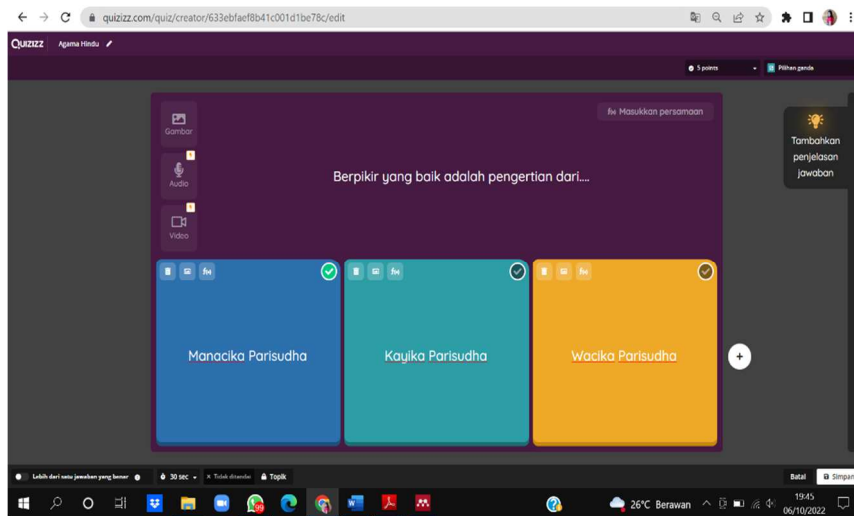
Penggunaan *platform* media pembelajaran interaktif berupa *Quizizz* dan *Kahoot* di sekolah dasar selain dapat meningkatkan minat belajar peserta didik juga dapat memberikan pengetahuan terkait penggunaan teknologo dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.

A. Quizizz

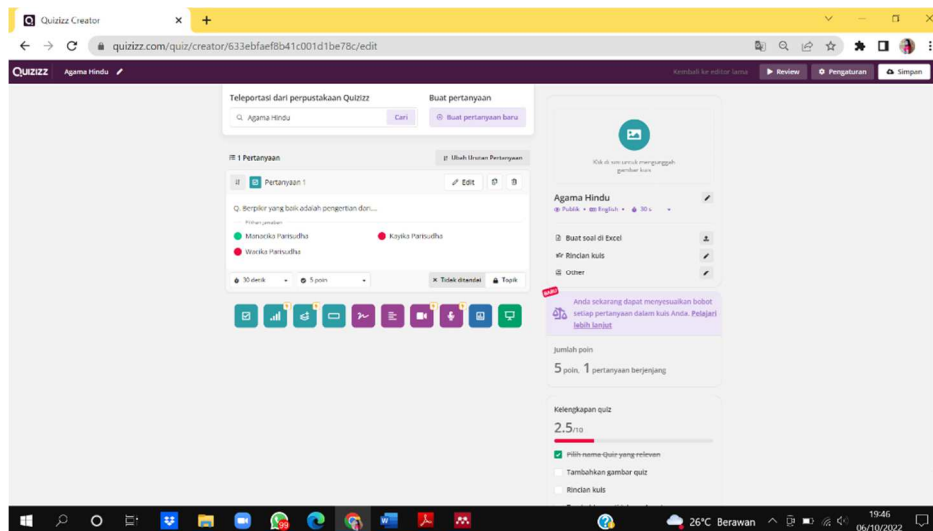
Quizizz merupakan salah satu *platform* media pembelajaran yang cocok digunakan untuk peserta didik di sekolah dasar pada mata pelajaran agama Hindu. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. *Quizizz* merupakan web tool yang diperuntukkan untuk membuat kuis interaktif dalam pembelajaran (Bahar, 2017). *Quizizz* yaitu *platform* media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan (Aini, 2019).

Platform media pembelajaran Quizizz sangat mudah digunakan oleh guru dalam membuat kuis interaktif. Platform Quizizz memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dari suatu pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yang dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar di rumah yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik.

Konten-konten pembelajaran yang terdapat pada *platform* Quizizz bisa ditemukan di Quizizz ini oleh Guru. Media pembelajaran dengan *platform* Quizizz ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online Quizizz ini. Setelah siap dengan kontennya pengguna dapat masuk ke aplikasi yang ada di web-nya yaitu www.Quizziz.com.



Gambar soal agama Hindu pada *platform* Quizizz (Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar soal agama Hindu pada *platform* Quizizz (Dokumentasi Pribadi, 2022)

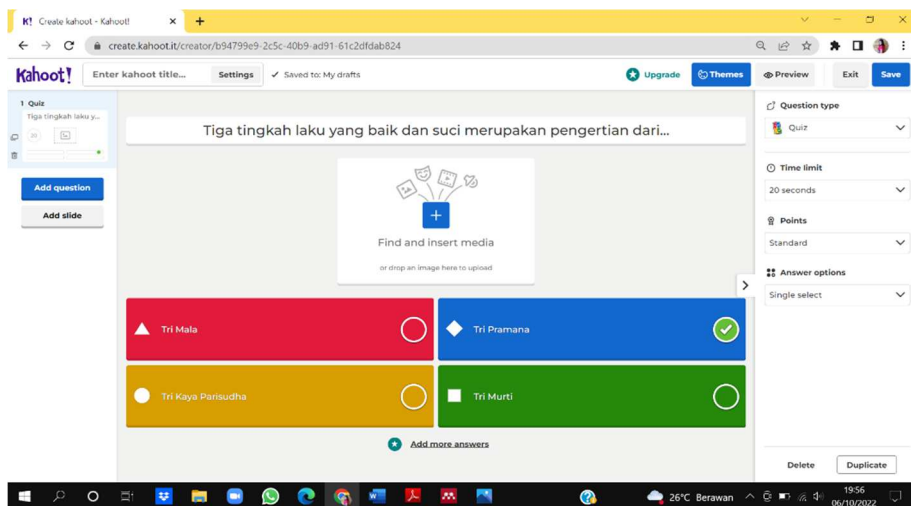
Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil

belajar. Media pembelajaran Quizizz ini sangat efektif karena dapat diakses dan dikerjakan dari mana saja, tidak harus dikerjakan di dalam kelas, namun dapat juga dikerjakan di rumah.

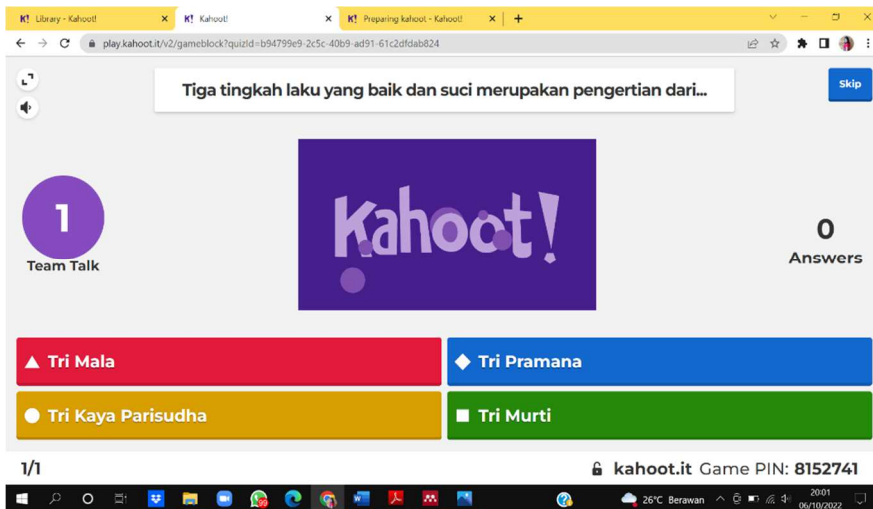
B. Kahoot!

Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan di dalam kelas. Dengan bermain Kahoot ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. Kahoot! merupakan salah satu kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran, kuis akan ditampilkan di layar monitor dan siswa mengerjakan menggunakan smartphone atau gawai. Kahoot! merupakan sebuah platform media pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Platform ini adalah permainan pembelajaran pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi Kahoot!.

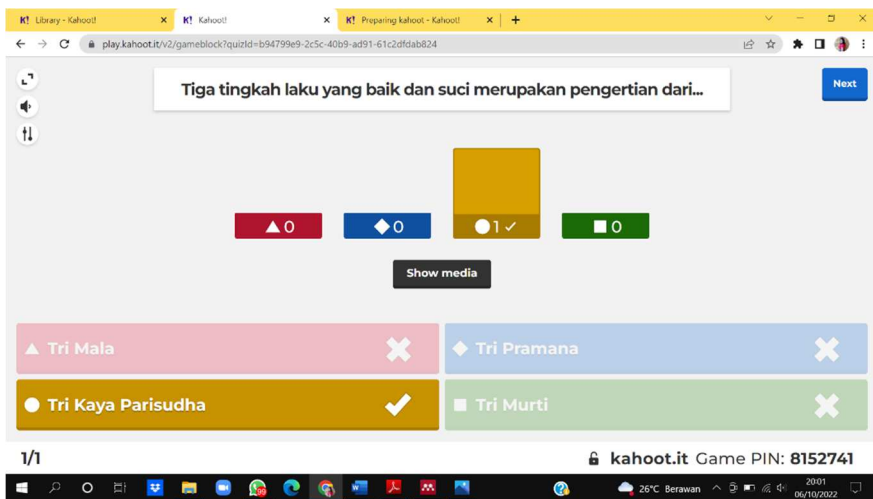
Platform media pembelajaran Kahoot ini sangat cocok digunakan sebagai media interaktif pada pembelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran agama Hindu maka dirasa sangat perlu mengadakan kuis semacam ini untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga dapat pula meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran agama Hindu biasanya diajarkan dengan metode ceramah yang senantiasa membosankan untuk peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran Kahoot ini dapat memberikan nuansa dan pengalaman baru bagi peserta didik.



Gambar soal agama Hindu pada platform Kahoot (Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar kuis pada *platform* Kahoot (Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar jawaban kuis yang sudah terekam (Dokumentasi Pribadi, 2022)

Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *platform* Kahoot ini sangat menarik jika digunakan dalam proses pembelajaran. Pada *platform* ini juga tidak dapat dimainkan oleh banyak peserta didik secara bersamaan. Penggunaan Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan (Bahar et al., 2020).

3. Simpulan

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan salah satu tugas utamanya yaitu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan efektif. Kreativitas pendidik dalam membuat media dan menyajikan materi pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Pada pembelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar yang cenderung lebih banyak materi hafalan penting memilih untuk media yang tepat. Kemajuan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan sehingga pemilihan media pembelajaran kini lebih banyak berbasis teknologi. Banyak tersedia *platform* media pembelajaran yang interaktif yang dapat dipilih oleh pendidik untuk mengajar. Adapun *platform* yang tepat untuk mata pelajaran agama Hindu di Sekolah Dasar adalah *Quizizz* dan *Kahoot*. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. *Kahoot* merupakan salah satu kuis interaktif yang dapat

diimplementasikan dalam media pembelajaran, kuis akan ditampilkan di layar monitor dan siswa mengerjakan menggunakan smartphone atau gawai.

Daftar Pustaka

- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd / Mi. *Ijtima'iyah*, 2(1), 162–185.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. 129.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>