

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI SPIRITAL HINDU

Ni Wayan Sariani Binawati¹, Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani^{2*}

UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email : sarianibinawati@gmail.com^{1*}, agungriesa@uhnsugriwa.ac.id²

Abstrak

Teknologi menjadi hal yang penting saat ini mengingat segala aspek kehidupan manusia bergantung kepada kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi. Salah satu aspek yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah Pendidikan. Perkembangan teknologi menghantarkan dunia Pendidikan kepada cakrawala yang baru yang mampu merubah cara individu untuk melakukan proses pembelajaran. Proses belajar yang semula menjadikan guru adalah satu-satunya sumber belajar berganti menjadi pembelajaran beragam yang dapat diaktualisasi oleh peserta didik menggunakan bantuan teknologi sebagai sumber belajar, fasilitator, media belajar hingga tutor. Hal ini dapat dilakukan pada era society 5.0 saat ini dimana teknologi yang banyak digunakan adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau sering dikenal dengan kecerdasan buatan berbasis teknologi yang dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan individu dalam belajar. Luasnya akses teknologi sebagai sumber belajar menjadi hal yang sangat positif dalam pengembangan sumber daya manusia. Manajemen yang baik akan menghantarkan teknologi menjadi sumber pendamping yang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam dimulai dari tingkat kemampuan peserta didik, minat, bakat, gaya belajar hingga akomodasi akses belajar yang mampu menjangkau tempat tertentu sehingga akses pendidikan semakin luas. Informasi yang diberikan juga beragam, salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan agama Hindu dimana teknologi digital mampu menghadirkan media belajar yang relevan dan menarik untuk dihadirkan didalam kelas. Media tersebut dapat berupa *video animasi*, game edukasi, hingga kitab suci berbasis digital yang mengandung nilai-nilai spiritual Hindu.

Kata Kunci : Digitalisasi, Media, Nilai-Nilai Hindu

Abstract

Technology is an important thing today considering that all aspects of human life depend on the convenience offered by technology. One aspect that is greatly influenced by technological advances is education. The development of technology brings the world of education to a new horizon that is able to change the way individuals carry out the learning process. The learning process that originally made the teacher the only source of learning changed into diverse learning that could be actualized by students using technology as a learning resource, facilitator, learning media to tutors. This can be done in the current era of society 5.0 where the technology that is widely used is Artificial Intelligence (AI) or often known as technology-based artificial intelligence that is personalized according to individual needs in learning. The wide access to technology as a learning resource is a very positive thing in the development of human resources. Good management will deliver technology to become a companion source that is relevant to the diverse learning needs of students starting from the level of students' abilities, interests, talents, learning styles to learning access accommodations that are able to reach certain places so that access to education is increasingly broad. The information provided also varies, one of which is in the subject of Hindu religious education, digital technology is able to present relevant and

interesting learning media to be presented in the classroom. The media can be in the form of animated videos, educational games, to digital-based scriptures that contain Hindu spiritual values.

Keywords : Digitalization, Media, Hindu Values

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang terus dilakukan dalam rangka membentuk pengetahuan, karakter dan sifat religious individu. Pemberian pendidikan mampu memperluas cakrawala pemikiran seseorang, meningkatkan keterampilan hingga membangun pengetahuan baru yang belum ada sebelumnya demi kesejahteraan khalayak umum. Pendidikan bertujuan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual individu tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan emosional dan spiritual yang berdampak kepada kemampuan individu untuk bermasyarakat dengan baik serta menggunakan pengetahuan yang dimilikinya demi kepentingan bersama, bangsa dan negara. Pentingnya peran pendidikan dalam segala sektor dimana pengembangan sumber daya alam juga harus dibarengi dengan sumber daya manusia untuk mensukseskan Pembangunan nasional menjadi isu yang sudah lama berkembang dan ditekuni, melihat perubahan arus pendidikan yang semula berfokus kepada guru menjadi Pendidikan yang berorientasi kepada kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Perubahan ini terjadi melihat bahwasannya Pendidikan selayaknya mampu mengkontruksi dan mengembangkan kemampuan dasar yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam belajar serta mengakomodasi sumber belajar yang relevan kepada peserta didik selain guru. Teknologi memiliki peran yang dominan dalam pengintegrasian Pendidikan yang berorientasi kepada peserta didik, dimana teknologi menawarkan kemudahan akses terhadap sumber belajar, kebergamaan jenis sumber belajar hingga fasilitas tutor yang dapat diakses oleh peserta didik melalui berbagai *platform* yang disediakan serta relevan dengan kebutuhan belajar seperti ruang guru, zenius, quipper yang memungkinkan peserta didik memperoleh bimbingan belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi juga memungkinkan berbagai sumber belajar dibuat untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru. Dengan kemudahan yang saat ini dihadirkan oleh AI guru mampu membuat berbagai jenis bahan belajar berbentuk media digital dalam rangka mentransformasikan pengetahuan secara utuh dan berkesinambungan serta *easy to learning*. Pendidikan agama Hindu adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan memperkuat karakter dan spiritual peserta didik dalam rangka pengembangan kepribadian dalam upaya mewujudkan masyarakat sosial yang ideal mencakup kepada penghargaan terhadap keberagaman. Tujuan mata Pelajaran agama Hindu menurut kurikulum 2022 tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 313/M/2021 tentang Capaian Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di SD, SMP dan SMA/SMK adalah peserta didik mampu mengamalkan ajaran agama Hindu dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kesadaran, rasa tanggung jawab dan cinta kasih, serta mampu menjadi agen perubahan yang positif dan berkarakter mulia dalam mewujudkan masyarakat yang berbudaya dan ber-Bhineka Tunggal Ika. Untuk mencapai tujuan tersebut paradigma pembelajaran agama Hindu juga harus dirubah menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang bertujuan meningkatkan antusiasme belajar dan aktualisasi nilai-nilai spiritual Hindu dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu menghasilkan individu yang berkarakter mulia. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan ragam media digital mengenai nilai-nilai spiritual Hindu yang mempermudah peserta didik memahami makna dari filosofi tersebut sesuai dengan fase perkembangan dan kebutuhan belajarnya. Dengan menghadirkan media digital sebagai salah satu penunjang dan fasilitas belajar diharapkan mampu memberikan efektivitas yang baik terhadap proses pembelajaran serta rasa ingin tahu peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai spiritual Hindu sehingga mampu menciptakan SDM yang berkarakter mulia.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media digital dalam menanamkan nilai-nilai spiritual Hindu. Artikel ini menggunakan analisis studi literatur dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan dari berbagai sumber literatur yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana media digital digunakan dalam menanamkan nilai-nilai spiritual Hindu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan studi kepustakaan. Teknik data dalam studi kepustakaan adalah yang menggunakan sumber data dari berbagai bahan pustaka baik berupa buku, terbitan berkala, narasi, laporan, booklet, dan bahan terbitan lainnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam studi kepustakaan ini adalah dengan melakukan kondensasi data yang berhubungan dengan hal-hal atau variabel yang terdapat dalam berbagai sumber data tersebut. Analisis isi digunakan sebagai alat analisis (Harwood & Garry, 2003 dalam Priyanto, 2023).

2. Hasil Penelitian

2.1 Media Digital (Konsep, fungsi dan manfaat, jenis)

Media digital berasal dari kata media dan digital. Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan Digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa yunani berarti jari jemari, namun menurut istilah kata digital identik dengan internet. Media digital merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Media digital adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Munir, 2017).

2.2. Penggunaan Media Digital dalam Menanamkan Nilai-Nilai Spiritual Hindu

Penggunaan media digital mulai berkembang dengan meroketnya sistem penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia Pendidikan. Perkembangan AI membantu untuk merumuskan dan menjadi petunjuk dalam merancang, menkontruksi bahkan melakukan evaluasi pembelajaran. Kemudahan yang disediakan AI membuat proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan untuk dilakukan. Contohnya saja berbagai jenis AI yang sudah banyak diaplikasikan dalam dunia Pendidikan yakni canva sebagai salah satu penyedia layanan presentasi yang menarik, melalui media canva pengguna mampu menghasilkan presentasi yang *valueable* dikarenakan *template* yang sudah tersedia pada canva sudah mengakomodasi desain sesuai dengan kebutuhan serta tema dari pengguna. Lalu pengguna juga dapat membuat brosur, infografis, poster, spanduk bahkan *template* untuk media sosial. Dalam bidang Pendidikan sendiri canva memiliki beberapa fungsi yang dapat digunakan seperti membuat handout, *mind maping*, *education games*, media pembelajaran interaktif hingga laporan. Penggunaan media digital mulai semakin fleksibel dan *easy to use* karena perkembangan teknologi yang pesat yaitu AI. AI menurut H.A Simon adalah suatu Pelajaran agar komputer melakukan hal lebih baik dari pada yang dilakukan oleh manusia. Pernyataan tersebut diperkuat dengan teori oleh Norvig dan Russel yang menyatakan bahwa AI terdiri dari dua dimensi utama yakni berpikir dan bertindak. Melalui kedua teori ahli tersebut dapat kita cermati bahwasannya teknologi masa depan dirancang untuk bertindak sebagaimana manusia bertindak sehingga Pendidikan menjadi proses belajar yang menyenangkan dengan bantuan teknologi sebagai fasilitator dan evaluator dalam pembelajaran.

Berbagai jenis media digital yang digunakan baik berupa gambar, teks, audio, animasi hingga game tidak lagi berdiri secara sendiri. Jenis-jenis media digital ini dapat dirumuskan dalam satu media menjadi multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran adalah media yang diciptakan dengan mengkombinasikan berbagai jenis media yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, multimedia juga didefinisikan sebagai representasi informasi yang terstruktur secara hierarkis dan terdiri dari beberapa elemen seperti teks,

audio, gambar, video, animasi, dan interaksi yang saling terkait untuk membantu proses belajar mengajar. Pentingnya media dalam mencapai tujuan pembelajaran ternyata juga berperan penting dalam penyampaian nilai-nilai spiritual Hindu. Nilai-nilai spiritual adalah keyakinan yang mengarahkan individu untuk menjalani kehidupan yang didasari oleh kepercayaan akan agama, budaya dan tradisi yang dianut oleh individu. Nilai-nilai spiritual biasanya berisikan nilai moral, etika, kebaikan dan kasih sayang. Nilai-nilai ini penting untuk diketahui, dipahami dan diaktualisasi oleh individu khususnya peserta didik sebagai bagian dari pembentukan *spiritual* dan *emotional question*. Tetapi masalahnya nilai-nilai spiritual ini terkesan *not fashionated* atau bukan sesuatu hal yang menarik untuk dipelajari oleh generasi saat ini bertindak dan berpikir dengan lebih modern. Mereka menyukai hal-hal yang berbau pembaharuan dan tidak mengikat sehingga nilai-nilai spiritual tidak lagi menjadi hal dominan yang mereka geluti. Tradisi dan nilai-nilai mulai bergeser dikarenakan anak-anak muda lebih suka hal-hal yang bersifat mudah, praktis dan fleksibel. Hal ini mengakibatkan menurunnya minat generasi muda untuk memahami serta mengaplikasikan nilai-nilai spiritual sesuai dengan konsep filosofis yang ada. Dalam agama Hindu banyak terdapat filosofis yang selaras dengan konsep kehidupan dan harus dipegang oleh umatnya untuk menciptakan ekosistem lingkungan yang baik serta secara tidak langsung mampu membentuk keterampilan literasi digital yang dibutuhkan oleh peserta didik diataranya adalah "*Tat Twam Asi*" yang berarti aku adalah kamu dan kamu adalah aku. Hal ini merepresentasikan bahwa setiap orang adalah sama karena didalam diri orang tersebut terdapat Tuhan (*atman*). Filosofi lainnya yakni *Tri Kaya Parisudha* yakni tiga perilaku baik yang terdiri dari berpikir, berkata dan berbuat yang baik, lalu *Panca Yama Brata* yaitu ajaran yang menekankan kepada pengendalian diri berperilaku seperti *ahimsa* (tidak membunuh), *brahmaçari* (ketaatan dalam belajar), *satya* (kebenaran), *awywaharika* (cinta damai) dan *Astenya* (tidak mencuri). Dalam kitab suci agama Hindu juga disampaikan banyak pesan-pesan moral seperti pada Sarasamuscaya sloka 16 menyebutkan :

"Sila ktikang pradhana ring dadi wwang, hanaprawrttining dadi wwang dussila, Aparan ta prayojananika ting hurip, ring wibhawa, ring kaprajnan, Apan wyartha ika kabeh, yan tan hana Silayukti."

Terjemahannya :

Perilaku yang baik adalah dasar mutlak dalam titisan sebagai manusia. Bagi orang yang bertabiat tidak baik, sia-sialah kehidupannya sebagai manusia. Segala kekuasaan, kepandaian tidak berguna jika tidak didasari oleh perbuatan Susila.

(Pudja, 1981:88)

Nilai-nilai spiritual agama Hindu ini dapat dikemas dengan lebih menarik sehingga terkesan *out of the box*, modern dan juga fleksibel serta mudah dipahami informasinya. Kemudahan tersebut akan membuat nilai-nilai spiritual Hindu dapat diaktualisasi dalam kehidupan sehari-hari dari berbagai generasi sehingga nilai-nilai spiritual Hindu yang mengakar secara turun temurun tidak tergerus oleh perubahan teknologi. Melihat hal tersebut penting untuk pendidik menghadirkan media yang sesuai serta mampu mengakomodir kebutuhan generasi muda terhadap kemudahan akses materi yang dibutuhkan dan dapat mereka pelajari secara mandiri tanpa terbatas oleh waktu. Media digital yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menanamkan nilai-nilai spiritual Hindu antara lain :

a) Komik Digital

Komik merupakan seni naratif yang menggabungkan gambar-gambar berurutan dengan teks, dalam bentuk dialog dan narasi dengan tujuan menyampaikan sebuah cerita. Komik adalah media yang digunakan guru saat aktivitas belajar menyimpulkan isi cerita. Karena komik dalam aktivitas belajar mengajar memiliki peran serta tinggi terhadap daya ingat

dan memoring jangka panjang. Media komik memiliki sifat yang transparan dan mudah dipahami dan komik juga mempunyai fungsi informasi dan edukasi. Panel yang dimiliki komik merupakan *storyboard* yang diceritakan dari dan dibaca dari kiri ke kanan (Patricia dalam Syahmi, *et al*, 2022). Dengan menggunakan komik dalam sebagai media dalam menanamkan nilai-nilai spiritual Hindu maka tampilan yang digunakan lebih menarik dan lebih diminati oleh anak-anak usia 6-12 tahun serta ceritanya juga mudah dipahami.

Efektivitas komik sebagai media edukasi, khususnya bagi anak usia 6-12 tahun (usia sekolah dasar), tidak hanya terletak pada daya tarik visualnya, tetapi juga pada keselarasannya dengan cara kerja kognitif anak. Menurut Teori Pemrosesan Ganda (Dual Coding Theory) yang dikemukakan oleh Paivio (1971), informasi yang disajikan secara verbal (teks/narasi) dan nonverbal (gambar/visual) akan diproses melalui dua saluran kognitif yang terpisah namun saling terkait. Hal ini menciptakan dua jejak memori yang lebih kuat, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah diingat dan dipanggil kembali. Komik, dengan perpaduan intrinsik antara teks dan gambar, secara alami memanfaatkan prinsip ini, yang menjelaskan mengapa pesan moral dalam cerita komik memiliki "daya ingat jangka panjang" seperti yang disinggung sebelumnya.

Dalam konteks pendidikan nilai spiritual Hindu, format komik memungkinkan transformasi konsep filosofi yang abstrak menjadi narasi visual yang mudah dicerna. Sebagai contoh, nilai *Tat Twam Asi* yang berarti aku adalah kamu yang esensinya tentang empati dan kesatuan, dapat diilustrasikan melalui cerita sehari-hari di sekolah. Misalnya, seorang protagonis (siswa) menyaksikan temannya di-bully. Melalui urutan panel komik, pembaca dapat melihat pergulatan batin sang tokoh, diiringi dialog atau narasi yang mengutip wejangan dari tokoh bijak seperti Sri Krishna atau Maha Rsi. Konflik dan penyelesaiannya secara visual membuat nilai "merasakan penderitaan orang lain sebagai penderitaan sendiri" menjadi konkret dan relatable bagi anak.

Oleh karena itu, desain komik edukasi spiritual perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2020) menekankan pentingnya menyajikan kata dan gambar secara berdekatan (prinsip kontiguitas), menghilangkan unsur yang tidak relevan (prinsip koherensi), dan menggunakan narasi yang personal. Dalam komik, ini diterjemahkan dengan memastikan teks dialog atau narasi terletak dekat dengan gambar pendukungnya, latar belakang yang tidak terlalu ramai, serta penggunaan sudut pandang yang membuat pembaca merasa terlibat.

Secara pedagogis, komik tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai pesan (*transmission*), tetapi juga sebagai pemicu diskusi dan refleksi (*transformation*). Setelah membaca komik, guru dapat mengajak siswa menganalisis Tindakan tokoh, menghubungkannya dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* (berpikir, berkata, berbuat baik), dan mendiskusikan aplikasinya dalam kehidupan mereka. Aktivitas lanjutan seperti membuat satu panel komik tambahan untuk menunjukkan kelanjutan cerita atau alur alternatif berdasarkan nilai yang dipelajari, dapat menguatkan pemahaman sekaligus mengasah kreativitas. Dengan demikian, komik menjadi jembatan yang tidak hanya menghubungkan tradisi dengan imajinasi modern, tetapi juga antara pengetahuan spiritual dengan tindakan nyata dalam kehidupan peserta didik.

b) *Pop-Up Book*

Pop-up book adalah jenis buku yang dirancang untuk menampilkan gambar tiga dimensi yang muncul secara otomatis saat buku dibuka. *Pop-up Book* merupakan media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampakkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *Pop-Up Book* bisa disesuaikan

dengan materi ajar yang ingin disampaikan (Solichah & Mariana, 2018). Media pop up book dapat digunakan untuk menyampaikan bentuk-bentuk nilai-nilai agama dengan menampilkan tokoh-tokoh cerita seperti arjuna maupun rama dalam membawakan cerita yang mengandung filosofi nilai agama. Selain lebih mudah dipahami penggunaan pop-up book juga merangsang kreatifitas anak untuk mengimajinasikan cerita yang dibaca.

c) *Video Animasi*

Video merupakan teknologi yang digunakan untuk menampilkan gambar bergerak sedangkan video animasi adalah gambar bergerak yang ditambahkan dengan suara sebagai pelengkap. Menurut Rahmawati (2018) video animasi adalah media *audio visual* dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Video animasi memiliki keunggulan antara lain berisikan gambar sebagai tampilan visual, audio serta grafik maupun animasi yang disertai dengan suara. Video animasi adalah satu media yang dapat dibuat dengan mudah dan sangat menarik untuk dijadikan sarana dalam menanamkan nilai spiritual Hindu. Dengan menonton video animasi anak-anak dapat langsung mencerna pembelajaran dengan baik dikarenakan mampu mengakomodasi secara keseluruhan pancha indra anak mulai dari penglihatan, pendengaran, dan kinesthetic.

d) *Audio Book*

Audio book adalah sebuah media suara yang mana suara tersebut adalah bacaan dari buku-buku tertentu. Audio berasal dari kata *audible* yang berarti suaranya dapat diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia (Daryanto, 2010). Media audio adalah media yang disampaikan dalam bentuk suara yang mana bersumber dari buku bacaan, pengalaman pribadi maupun ulasan. Audio book sangat cocok digunakan untuk melatih konsentrasi anak dalam belajar dikarenakan anak secara alamiah focus mendengarkan bacaan dan mengolah yang didengar menjadi informasi serta mampu memperluas kosa kata yang dimiliki anak.

e) *Augmented Reality*

Augmented Reality adalah media digital baru yang diproduksi untuk menghadirkan pembelajaran yang dapat langsung dirasakan oleh individu. *Augmented Reality* bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara *real-time* terhadap *digital content* yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya dua dimensi atau tiga dimensi yang di proyeksikan terhadap dunia nyata (Haller, 2018). Konsep-konsep abstrak yang semula tidak dapat dirasakan oleh individu mampu disimulasikan langsung dalam *media augmented reality*. Dalam penanaman nilai-nilai spiritual dalam bentuk hadir langsung dalam cerita kolosal yang mengandung ajaran agama seperti perang Kurusektra dimana Krisna banyak memberikan wejangan kepada Arjuna.

2.3. Potensi dan Tantangan Implementasi

Integrasi media digital dalam pendidikan nilai spiritual Hindu bukan sekadar tren, melainkan sebuah *respons necessary* terhadap dinamika generasi Z dan Alpha yang merupakan *digital native*. Namun, implementasinya tidaklah sederhana dan memerlukan analisis kritis yang mendalam. Subbab ini akan mengkaji secara komprehensif potensi strategis yang ditawarkan oleh berbagai *platform* digital, diikuti dengan identifikasi tantangan multidimensi yang mungkin menghambat, serta diakhiri dengan rekomendasi strategis untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan inisiatif ini.

2.3.1. Potensi Strategis Media Digital: Mengubah Abstraksi Menjadi Pengalaman

Potensi utama media digital terletak pada kemampuannya untuk mentransformasi nilai-nilai spiritual yang bersifat filosofis-abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan personal. Hal ini secara langsung menjawab tantangan utama, yaitu menurunnya minat generasi muda terhadap materi yang dianggap kuno dan tidak relevan. Pertama, media seperti komik digital dan pop-up book interaktif berpotensi melakukan kontekstualisasi dan relokasi narasi. Kisah-kisah pewayangan seperti perang *Bharatayuddha* atau ajaran-ajaran dalam *Sarasamuscaya* tidak lagi dipersepsi sebagai cerita masa lampau yang jauh. Melalui visualisasi yang dinamis dan karakter yang didesain lebih relatable, nilai-nilai seperti pengendalian diri (*Panca Yama Brata*) atau konsep “Aku adalah Kamu” (*Tat Twam Asi*) dapat ditempatkan dalam setting modern atau futuristik. Seperti yang diungkapkan Syahmi *et al.* (2022), komik sebagai media naratif visual memiliki kekuatan untuk meningkatkan daya ingat jangka panjang, sehingga pesan moral tidak mudah terlupakan. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai jembatan budaya yang menghubungkan kearifan tradisi dengan imajinasi kontemporer.

Kedua, video animasi dan *Augmented Reality* (AR) menawarkan potensi pengalaman imersif dan simulasi emosional yang tak tertandingi. Konsep yang selama ini hanya berupa teks atau cerita lisan dapat dihidupkan. Misalnya, melalui simulasi AR, siswa dapat secara virtual berdiri di tengah lapangan Kurusetra, menyaksikan langsung dilema Arjuna dan mendengarkan wejangan spiritual (*Bhagavad Gita*) dari Sri Krishna seolah-olah ditujukan kepada mereka. Haller (2018) menegaskan bahwa AR memungkinkan proyeksi objek maya ke dunia nyata, menciptakan rasa kehadiran (*sense of presence*) yang kuat. Pengalaman emosional dan kognitif yang intens ini dapat membuka pintu pemahaman yang lebih dalam dibandingkan metode ceramah konvensional, karena melibatkan peserta didik secara holistik. Fenomena ini merupakan bagian dari digital hinduism yang mengeksplorasi etika dan bentuk perwujudan baru dalam konteks digital (Price, 2022).

Ketiga, *audiobook* membuka potensi ruang kontemplasi dan pembelajaran mandiri yang fleksibel. Dalam budaya konsumsi konten yang serba cepat dan visual, media audio justru menciptakan kesempatan untuk melambat, mendengar, dan merenung. Pembacaan sloka-sloka Veda atau cerita Upanishad dengan narasi dan musik latar yang tepat dapat menjadi alat yang powerful untuk melatih konsentrasi dan kedalaman refleksi. Media ini memungkinkan internalisasi nilai terjadi di luar ruang kelas formal, kapan saja dan di mana saja, mengakomodasi gaya belajar auditori dan memfasilitasi pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Terakhir, konvergensi multimedia dalam platform seperti presentasi Canva atau aplikasi pembelajaran interaktif memungkinkan diferensiasi dan personalisasi pembelajaran. Seorang guru dapat merangkai teks sloka, gambar simbol (Om, pratima), audio (kidung), dan video (tari sakral) dalam satu alur pembelajaran. Hal ini mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) peserta didik, memastikan bahwa baik siswa dengan kecenderungan *visual*, *auditori*, maupun kinestetik dapat mengakses nilai spiritual dengan cara yang paling optimal bagi mereka. Kemudahan penggunaan (*easy to use*) platform ini, sebagaimana diuraikan sebelumnya, juga memberdayakan guru untuk menjadi kreator konten tanpa harus menjadi ahli teknologi. Efektivitas pendekatan ini di dukung oleh prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang menunjukkan bahwa kombinasi teks, visual, dan audio dapat meningkatkan pemahaman (Mayer, 2020).

2.3.2. Tantangan Implementasi Dari Digital Divide hingga Reduksi Makna

Namun, di balik panorama potensi yang menjanjikan tersebut, terbentang sejumlah tantangan serius yang harus diantisipasi. Tantangan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis, kultural, dan infrastruktural. Tantangan pertama dan paling mendasar adalah kesenjangan digital (*digital divide*) dan infrastruktur. Implementasi media seperti AR, video animasi berkualitas tinggi, atau bahkan akses ke komik digital interaktif mensyaratkan ketersediaan gawai (*gadget*) yang memadai, koneksi internet yang stabil, serta listrik yang andal. Di banyak daerah pelosok atau komunitas dengan keterbatasan ekonomi, syarat ini menjadi penghalang besar.

Akibatnya, alih-alih mempromosikan inklusi, penggunaan media digital justru beresiko memperdalam ketidakadilan dimana hanya siswa di perkotaan atau dari keluarga mampu yang dapat menikmati pembelajaran yang menarik tersebut. Tantangan kedua adalah kompetensi dan kesiapan guru (*Techno-Pedagogical Competence*). Merancang pembelajaran yang secara efektif memadukan konten nilai spiritual (*content knowledge*), pedagogi yang tepat (*pedagogical knowledge*), dan teknologi digital (*technological knowledge*) memerlukan keterampilan khusus yang dikenal sebagai *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Kerangka teoritis ini diperkenalkan oleh Mishra & Koehler (2006) untuk menjelaskan integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten yang kompleks bagi guru. Banyak guru, terutama yang senior, mungkin belum terbiasa dengan *tools* digital atau mengalami technophobia. Lebih jauh, kemampuan untuk tidak hanya menggunakan teknologi tetapi juga mengevaluasi kritis konten digital dan merancang aktivitas pembelajaran yang bermakna di sekitarnya adalah sebuah lompatan kemampuan yang membutuhkan pelatihan berkelanjutan, bukan sekadar sosialisasi *software*.

Tantangan ketiga, dan mungkin yang paling substantif adalah tantangan kultural dan filosofis dimana terjadi reduksi makna dan dekontekstualisasi. Dalam proses mengemas ajaran filosofis yang kompleks dan multi-tafsir seperti *Tat Twam Asi* atau *Tri Kaya Parisudha* menjadi konten digital yang singkat, menarik, dan *easy to digest*, terdapat resiko besar untuk menyederhanakan (bahkan mendangkalkan) maknanya. Ajaran yang seharusnya direnungkan secara mendalam bisa berubah menjadi sekadar meme atau gambar inspirasional (*quote graphic*) yang kehilangan kedalaman spiritualnya. Selain itu, penggunaan ikonografi atau simbol suci dalam format game atau AR yang bersifat entertainment bisa saja dianggap mengurangi kesakralannya oleh sebagian komunitas tradisional. Oleh karena itu, diperlukan kehati-hatian ekstrem dan kolaborasi otentik antara ahli teknologi, desainer, dan yang paling utama seperti ahli agama (sulinggih), akademisi Hindu, dan praktisi pendidikan yang memahami esensi dari nilai-nilai tersebut.

Tantangan keempat adalah keberlanjutan dan kebijakan. Pengembangan media digital yang berkualitas memerlukan investasi waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit. Seringkali, sebuah proyek pengembangan media berhenti pada tahap prototipe karena tidak ada anggaran untuk produksi massal, pemeliharaan (*maintenance*), pembaruan (*update*), atau diseminasi. Dukungan kebijakan dari pemerintah, yayasan pendidikan, atau otoritas keagamaan Hindu diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang mendukung, termasuk menyediakan repositori konten digital terbuka (*open educational resources*) yang dapat diakses dan digunakan bersama oleh guru-guru Hindu di seluruh Indonesia.

2.3.3. Rekomendasi Strategis untuk Jalan Ke Depan

Berdasarkan analisis potensi dan tantangan di atas, dapat dirumuskan beberapa rekomendasi strategis untuk memastikan implementasi yang efektif dan bermakna dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pendekatan Berjenjang dan Kontekstual

Implementasi tidak harus langsung pada teknologi tinggi. Dapat dimulai dengan pemanfaatan *platform* sederhana dan mudah diakses seperti Canva untuk membuat infografis nilai-nilai atau aplikasi perekam suara untuk membuat audiobook sederhana. Pemilihan media harus didasarkan pada analisis konteks sekolah (ketersediaan infrastruktur, kemampuan guru) dan tujuan pembelajaran spesifik yang ingin dicapai.

2. Model Kemitraan Pengembangan Konten

Setiap pengembangan media pembelajaran digital untuk nilai spiritual Hindu harus melibatkan kemitraan segitiga antara: (a) Ahli Materi (*Content Expert*) yakni Sulinggih, akademisi, guru agama senior yang menjamin akurasi dan kedalaman filosofis; (b) Ahli Teknologi Pendidikan (*Educational Technologist*) yakni yang memahami prinsip desain

pembelajaran dan kemampuan teknis; dan (c) Guru Pengguna (*End-User Educator*) yakni yang memahami dinamika kelas dan kebutuhan siswa. Model ini meminimalkan risiko reduksi makna.

3. Program Pelatihan Guru yang Holistik

Pelatihan untuk guru harus melampaui sekadar pelatihan *software*. Program perlu berbasis pada kerangka TPACK, membantu guru untuk: (a) Memilih media yang tepat untuk tujuan mengajarkan nilai tertentu, (b) Mengadaptasi konten digital yang sudah ada dengan konteks lokal, dan (c) Mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam membentuk karakter siswa.

4. Membangun Ekosistem Digital yang Kolaboratif: Perlu dibangun sebuah platform atau repositori digital nasional khusus untuk pendidikan agama Hindu. Platform ini dapat menjadi tempat berbagi (*sharing*) RPP, video animasi, komik digital, dan media lainnya yang telah divalidasi oleh ahli. Gerakan gotong royong digital ini akan mengumpulkan kekuatan komunitas, mengurangi beban kerja individual guru, dan memastikan keberlanjutan ketersediaan bahan ajar yang berkualitas.

Dengan mempertimbangkan potensi yang luar biasa sekaligus tantangan yang nyata, jalan terbaik ke depan adalah pendekatan yang bijaksana, kolaboratif, dan berpusat pada makna. Media digital harus diposisikan sebagai alat yang memperkaya dan mempermudah transmisi nilai, bukan sebagai bagian utama yang justri mengubah dan menggerus esensi spiritualitas Hindu itu sendiri. Hanya dengan keseimbangan ini, transformasi digital dalam Pendidikan nilai spiritual dapat benar-benar membawa kemjuan tanpa kehilangan akar.

3. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media digital, sebagai perpaduan berbagai format file seperti teks, gambar, suara, dan video yang dikemas secara komputerisasi, menawarkan potensi besar sebagai sarana inovatif dalam pendidikan, termasuk dalam konteks penanaman nilai-nilai spiritual. Perkembangan pesat teknologi, khususnya Kecerdasan Buatan (AI), telah membuat media digital semakin mudah digunakan, fleksibel, dan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi juga membawa tantangan tersendiri bagi pelestarian nilai-nilai spiritual, dalam hal ini nilai-nilai spiritual Hindu. Generasi muda yang lebih akrab dengan dunia digital cenderung menganggap nilai-nilai spiritual sebagai sesuatu yang kuno, tidak praktis, dan kurang menarik, sehingga minat untuk memahaminya menurun. Nilai-nilai luhur seperti Tat Twam Asi, Tri Kaya Parisudha, dan Panca Yama Brata berisiko tergerus jika tidak disajikan dengan cara yang relevan dengan zaman.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang kreatif dan *out of the box* untuk mengemas pesan-pesan spiritual tersebut agar menjadi menarik, mudah diakses, dan mudah dipahami. Media digital muncul sebagai solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan ini. Berbagai bentuk media dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendalam, di antaranya yaitu :

1. Komik Digital, yang memadukan narasi dan visual untuk menyampaikan cerita bermuatan nilai secara transparan dan mudah diingat.
2. *Pop-Up Book*, yang menawarkan pengalaman interaktif tiga dimensi untuk merangsang imajinasi dan kreativitas.
3. Video Animasi, yang mengakomodasi indera penglihatan dan pendengaran untuk menyampaikan konten abstrak menjadi lebih kongkret.
4. *Audio Book*, yang melatih konsentrasi dan pemahaman melalui pendengaran.
5. *Augmented Reality* (AR), yang mampu menghadirkan simulasi langsung dan imersif untuk menjelaskan konsep-konsep filosofis yang kompleks.

Dengan memanfaatkan ragam media digital tersebut, nilai-nilai spiritual Hindu tidak lagi dipandang sebagai materi yang kaku dan tertutup. Sebaliknya, nilai-nilai tersebut dapat dihidupkan

kembali dalam kemasan yang modern, dinamis, dan sesuai dengan preferensi generasi digital. Pada akhirnya, integrasi yang tepat antara teknologi dan konten spiritual bukan hanya bertujuan untuk melestarikan warisan nilai, tetapi juga untuk membentuk literasi digital yang bertanggung jawab sekaligus menguatkan fondasi karakter dan spiritual peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media digital berperan sebagai fasilitator dan katalisator yang efektif dalam menjadikan nilai-nilai spiritual tetap relevan dan aktual di tengah derasnya arus perubahan zaman.

Referensi

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). 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.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Priyanto, A. S. (2023). *Studi kepustakaan: Metode dan aplikasi*. Pustaka Ilmu.
- Price, V. (Ed.). (2022). Digital Hinduism: Ethics, embodiment, and epistemology in online contexts [Special issue]. *Journal of Dharma Studies*, 5 (1).
- Pudja, Gede. 1981. Sarassamuscaya. Departemen Agama
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (9), 1537–1547.
- Syahmi, A., Wahyuni, D., Rahmayanti, I., Yunus, M., & Hotimah, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5 (1), 81–90.