

PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT DALAM MENUMBUHKAN MINAT DAN PEMAHAMAN AJARAN AGAMA HINDU DI SD NEGERI 1 PASUNG KECAMATAN WEDI

Dipa Hayu Widyarningsih, Dewi Ayu Wisnu Wardani, Agus Riyadi

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Jawa Dwipa

dipahayu2@gmail.com, dewidanendra3@gmail.com, gusryadia@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Agama Hindu di tingkat sekolah dasar memainkan peran krusial dalam pembentukan karakter, moralitas, dan dimensi spiritual peserta didik. Namun, pendekatan pembelajaran yang masih konvensional sering kali mengakibatkan kurangnya minat siswa dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep ajaran Hindu yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konseptual siswa terhadap materi Agama Hindu melalui penerapan media interaktif berbasis PowerPoint di SD Negeri 1 Pasung, Kecamatan Wedi. Penelitian ini melibatkan sembilan siswa kelas 1 hingga 6 sebagai subjek. Peneliti berperan ganda sebagai instruktur dan pengamat selama proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, dan evaluasi hasil belajar. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi perubahan perilaku, partisipasi, dan pemahaman siswa sebelum dan setelah intervensi media. Temuan menunjukkan bahwa implementasi media interaktif berbasis PowerPoint secara signifikan meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap ajaran Hindu. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu menghubungkan konsep seperti *Tri Kaya Parisudha*, *Tat Twam Asi*, dan *Karma Phala* dengan konteks kehidupan sehari-hari. Elemen-elemen seperti gambar, animasi, dan kuis interaktif dalam PowerPoint menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Hindu di sekolah dasar. Keberhasilan implementasinya sangat tergantung pada kreativitas instruktur dalam merancang konten visual dan menjaga keseimbangan antara teknologi dengan nilai-nilai spiritual dalam proses pedagogis.

Kata kunci: Media interaktif, PowerPoint, Agama Hindu, Minat belajar, Pemahaman konsep

ABSTRACT

Hindu religious education at the elementary school level plays a crucial role in shaping students' character, morality, and spiritual dimensions. However, conventional learning approaches often result in a lack of student interest and difficulties in understanding abstract concepts of Hindu teachings. This study aims to enhance students' learning motivation and conceptual understanding of Hindu religious material through the implementation of interactive PowerPoint-based media at SD Negeri 1 Pasung, Wedi District. This research involved nine students from grades 1 to 6 as subjects. The researcher served dual roles as

instructor and observer during the learning process. Data were collected through observation of student activities, field notes, and evaluation of learning outcomes. Analysis was conducted descriptively and qualitatively to assess changes in student behavior, participation, and understanding before and after the media intervention. The findings indicate that the implementation of interactive PowerPoint-based media significantly improved students' interest in learning and understanding of Hindu teachings. Students became more active, enthusiastic, and able to connect concepts such as Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, and Karma Phala with everyday life contexts. Elements such as images, animations, and interactive quizzes in PowerPoint created a more engaging and meaningful learning experience. Thus, it can be concluded that interactive PowerPoint-based media is an effective strategy to enhance the quality of Hindu religious education in elementary schools. Its success greatly depends on the instructor's creativity in designing visual content and maintaining a balance between technology and spiritual values in the pedagogical process.

Keywords: *Interactive media, PowerPoint, Hindu Religion, Learning interest, Conceptual understanding*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan agama memiliki peran fundamental dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik, sebagaimana ditegaskan oleh (Tilaar,2017) bahwa pendidikan agama di sekolah dasar merupakan fondasi bagi tumbuhnya kesadaran spiritual, etika, dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks pendidikan agama Hindu, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai dharma, karma, dan bhakti yang menjadi pedoman hidup umat Hindu (Suamba, 2019). Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran agama Hindu di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional dan didominasi oleh metode ceramah (Sudarma, 2020), sehingga menurunkan minat belajar siswa serta kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep keagamaan (Widiastuti & Arnawa, 2021). Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama. (Munadi, 2018) mengemukakan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memberikan pengalaman visual-auditori yang kaya, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Temuan serupa dikemukakan oleh (Hapsari & Prasetyo, 2020) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan motivasi siswa melalui penggunaan PowerPoint interaktif dibandingkan dengan media konvensional. Lebih lanjut, (Sugiarta, 2022) menegaskan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran agama Hindu dapat memperkuat pemahaman nilai-nilai ajaran seperti *Tri Kaya Parisudha* dan *Tat Twam Asi* melalui visualisasi simbolik dan narasi digital yang lebih kontekstual.

Sintesis dari berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa PowerPoint interaktif bukan hanya alat bantu presentasi, melainkan dapat diintegrasikan sebagai media pedagogis yang menumbuhkan engagement dan makna belajar spiritual. Penggunaan fitur-fitur animasi, hyperlink, dan kuis interaktif pada PowerPoint terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif siswa (Setyawan, 2021), serta membantu guru dalam mengemas materi ajar yang kompleks menjadi lebih komunikatif (Lestari, 2019). Dengan demikian, PowerPoint interaktif memiliki potensi besar dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi agama Hindu di sekolah dasar, khususnya di wilayah dengan keterbatasan akses

teknologi pembelajaran seperti Kecamatan Wedi. Meski demikian, terdapat pandangan yang bertentangan mengenai efektivitas media PowerPoint interaktif. (Riyanto, 2020) mengkritisi bahwa penggunaan media berbasis PowerPoint berisiko menjadikan siswa pasif apabila guru tidak mampu mengelola interaktivitas dengan baik. Selain itu, (Putra & Wibowo, 2021) menyoroti potensi kesenjangan digital antara guru dan siswa di daerah pedesaan yang dapat menghambat keberhasilan implementasi media digital. Evaluasi terhadap pandangan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang humanistik dan kontekstual terhadap karakteristik siswa SD.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam menumbuhkan minat dan pemahaman materi agama Hindu di SD Negeri 1 Pasung Kecamatan Wedi. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan agama Hindu di sekolah dasar, sekaligus memperkaya wacana tentang integrasi media digital dalam pendidikan karakter.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini digunakan untuk mengkaji fenomena sosial secara mendalam dengan menggunakan pendekatan induktif. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder, seperti buku, artikel, dan jurnal. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik. Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data yang telah terkumpul.

III. PEMBAHASAN

Hakikat Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Agama Hindu

Pembelajaran agama pada tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik pedagogis yang khas karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan konseptual (kognitif), tetapi juga bertujuan membentuk sikap religius, nilai moral, serta kesadaran spiritual peserta didik. Dalam konteks pendidikan Agama Hindu, proses pembelajaran mencakup internalisasi nilai-nilai filosofis seperti *Dharma*, *Karma Phala*, *Samsara*, dan *Moksha* yang bersifat abstrak dan metafisik. Karakter abstrak tersebut menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu mentransformasikan konsep simbolik menjadi representasi konkret agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget (Piaget, 1972).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menjadi salah satu strategi pedagogis yang relevan karena memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, meliputi teks, ilustrasi visual, animasi, audio, serta video dalam satu lingkungan belajar yang terpadu. Integrasi multimodal ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara simultan sehingga dapat mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja peserta didik. Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pada pendidikan dasar

berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterlibatan belajar siswa (*student engagement*), kejelasan pemahaman konsep, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hwang & Wu, 2014; Sung, Chang, & Liu, 2016). Media interaktif juga terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penyajian materi secara kontekstual dan visual, sehingga mempermudah siswa dalam membangun pemahaman konseptual secara konstruktif.

Kajian literatur dalam bidang pendidikan dasar mengungkapkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dan video edukatif secara konsisten meningkatkan motivasi belajar serta interaksi siswa selama proses pembelajaran aktif berlangsung (Arsyad, 2017; Moreno & Mayer, 2007). Dalam pembelajaran Agama Hindu, penggunaan media visual menjadi semakin penting karena konsep-konsep seperti *Trimurti*, *Karma Phala*, dan *Samsara* memerlukan representasi simbolik dan visualisasi naratif agar dapat dipahami secara kognitif oleh peserta didik usia sekolah dasar. Visualisasi tersebut membantu proses konkretisasi makna ajaran agama sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu mengonstruksi pemahaman nilai secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran Agama Hindu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana transformasi konseptual yang menjembatani antara abstraksi filosofis ajaran Hindu dan kemampuan berpikir konkret peserta didik.

PowerPoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bermakna

PowerPoint interaktif tidak lagi berfungsi sebagai alat presentasi linear, tetapi berkembang menjadi media pembelajaran digital yang memungkinkan interaktivitas melalui hyperlink, animasi responsif, kuis, dan simulasi sederhana. Penelitian pengembangan media berbasis PowerPoint menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena materi disajikan secara sistematis, visualisasi membantu representasi mental, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian tahun 2024–2025 menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan multimedia berbasis PowerPoint pada pembelajaran tematik sekolah dasar terbukti mendukung pembelajaran aktif dan bermakna sesuai paradigma Kurikulum Merdeka.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah mendorong terjadinya transformasi signifikan terhadap praktik pembelajaran di sekolah, khususnya dalam upaya menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran bermakna saat ini tidak lagi dipandang sebagai kegiatan transfer pengetahuan secara satu arah dari guru kepada siswa, melainkan sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pemahaman melalui keterlibatan intelektual, emosional, serta pengalaman belajar yang dialami secara langsung. Perspektif ini berakar pada teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Ausubel yang menegaskan bahwa efektivitas belajar sangat ditentukan oleh kemampuan peserta didik mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah tersimpan sebelumnya dalam kognisinya. Melalui proses pengaitan tersebut, pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam karena terjadi integrasi konseptual secara bermakna, bukan sekadar aktivitas menghafal informasi secara mekanis (Ausubel, 1968). Dalam kerangka ini, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penghubung yang membantu siswa menjembatani pengalaman awal yang dimiliki dengan konsep baru yang sedang dipelajari.

Salah satu bentuk media digital yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran bermakna adalah PowerPoint interaktif. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga menggabungkan berbagai bentuk representasi informasi dalam satu sistem pembelajaran yang terpadu. Berbeda dengan PowerPoint tradisional yang umumnya bersifat linear dan berfungsi sebagai alat bantu presentasi guru, PowerPoint interaktif menyediakan fitur navigasi fleksibel, integrasi unsur audio dan visual, animasi konseptual, serta aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Perubahan fungsi tersebut menjadikan PowerPoint tidak lagi sekadar media penyaji informasi, melainkan lingkungan belajar digital yang memberi ruang eksplorasi dan refleksi bagi peserta didik. Smaldino, Lowther, dan Russell (2014) menekankan bahwa efektivitas media pembelajaran digital ditentukan oleh kemampuannya menciptakan interaksi aktif antara siswa dan materi, karena interaksi tersebut merangsang aktivitas kognitif tingkat tinggi yang berkontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam.

Kemampuan PowerPoint interaktif dalam menghasilkan pembelajaran bermakna dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa individu memproses informasi melalui dua jalur utama, yakni jalur visual dan jalur verbal, dengan kapasitas memori kerja yang terbatas sehingga penyajian materi harus dirancang secara terstruktur agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan (Mayer, 2009). Ketika elemen teks, gambar, animasi, dan narasi dikombinasikan secara proporsional dalam media interaktif, peserta didik dapat menyeleksi informasi penting, mengorganisasi konsep baru, serta mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses tersebut memungkinkan terbentuknya representasi mental yang utuh sehingga pembelajaran berlangsung secara bermakna. Moreno dan Mayer (2007) menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa karena mereka secara aktif terlibat dalam proses pengolahan informasi.

Dari sudut pandang konstruktivisme, penggunaan PowerPoint interaktif juga sejalan dengan gagasan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas belajar yang dimediasi oleh alat dan interaksi sosial. Vygotsky menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat mediasi yang membantu perkembangan kognitif melalui proses internalisasi pengalaman belajar (Vygotsky, 1978). Dalam hal ini, PowerPoint interaktif menyediakan stimulus visual serta pengalaman belajar yang membantu siswa memahami konsep melalui representasi yang lebih konkret. Aktivitas seperti mengamati animasi, menjawab pertanyaan interaktif, maupun menavigasi materi secara mandiri mendorong siswa untuk membangun makna berdasarkan pengalaman belajar yang dialami sendiri. Neo dan Neo (2009) menemukan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan reflektif siswa serta memperkuat proses konstruksi pengetahuan. Selain aspek kognitif, penggunaan PowerPoint interaktif juga memiliki implikasi terhadap peningkatan motivasi belajar, yang merupakan faktor penting dalam terciptanya pembelajaran bermakna. Model ARCS yang dikembangkan Keller menjelaskan bahwa pembelajaran efektif harus mampu menarik perhatian, menunjukkan relevansi materi, menumbuhkan kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan belajar kepada siswa (Keller, 2010). Elemen visual dinamis, penggunaan warna yang variatif, animasi, serta integrasi video dalam PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan fokus perhatian siswa sekaligus mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran berbasis ceramah. Penelitian Susskind (2005) menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint yang dirancang secara interaktif meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar dibandingkan metode konvensional. Temuan tersebut diperkuat oleh Sung, Chang, dan Liu (2016) yang menyatakan bahwa media digital interaktif menyediakan variasi

stimulus yang lebih kaya sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran bermakna juga berkaitan erat dengan kemampuan peserta didik menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata. PowerPoint interaktif memungkinkan guru menghadirkan konteks autentik melalui video, ilustrasi situasional, maupun simulasi visual yang membantu siswa memahami relevansi konsep dengan realitas sehari-hari. Penyajian konsep melalui visualisasi yang kontekstual memperkuat proses elaborasi kognitif sehingga informasi lebih mudah tersimpan dalam memori jangka panjang. Meta-analisis yang dilakukan Hillmayr et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital interaktif secara konsisten meningkatkan pemahaman konseptual karena siswa memiliki kontrol terhadap tempo dan alur pembelajaran, yang merupakan karakteristik penting dalam pembelajaran bermakna. Lebih lanjut, PowerPoint interaktif juga mendukung prinsip pembelajaran aktif karena mengubah posisi siswa dari penerima informasi pasif menjadi individu yang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Aktivitas seperti pertanyaan reflektif, kuis interaktif berbasis hyperlink, serta eksplorasi materi mandiri mendorong munculnya kesadaran metakognitif yang membantu siswa memantau dan mengevaluasi pemahamannya sendiri. Keterlibatan metakognitif tersebut memungkinkan siswa memperbaiki kesalahan konseptual secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam. Jonassen (1999) menegaskan bahwa lingkungan belajar berbasis teknologi yang memberi kesempatan eksplorasi dan refleksi merupakan karakter utama pembelajaran bermakna dalam paradigma konstruktivistik modern. Dengan demikian, PowerPoint interaktif dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya pengalaman belajar bermakna karena mampu mengintegrasikan prinsip kognitif, konstruktivistik, dan motivasional dalam satu sistem pembelajaran digital. Media ini tidak hanya memperkuat penyajian materi secara visual, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan berpikir aktif, meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konseptual, serta membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, pemanfaatan PowerPoint interaktif tidak sekadar menunjukkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, melainkan merepresentasikan strategi pedagogis yang berorientasi pada pembentukan pengalaman belajar yang lebih mendalam, kontekstual, dan reflektif bagi peserta didik.

Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan salah satu aspek afektif yang memiliki kontribusi fundamental terhadap keberhasilan proses pembelajaran, karena tingkat ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar akan memengaruhi kualitas keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar terbentuk ketika peserta didik merasakan adanya hubungan emosional dengan materi yang dipelajari serta memahami relevansi pembelajaran dengan kebutuhan dan pengalaman dirinya. Dalam perspektif psikologi pendidikan modern, minat tidak hanya dipahami sebagai rasa suka sesaat, melainkan sebagai kecenderungan psikologis yang mendorong individu untuk terlibat secara berkelanjutan dalam aktivitas belajar melalui perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar menarik dan bermakna menjadi faktor penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Sejumlah penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, khususnya PowerPoint interaktif, memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif memungkinkan penyajian materi secara visual, dinamis, dan partisipatif sehingga mampu mengubah suasana

pembelajaran yang sebelumnya pasif menjadi lebih hidup dan komunikatif. Studi yang dilakukan oleh Sari (2025) menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung keterlibatan emosional siswa serta meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Temuan serupa juga dilaporkan dalam kajian sistematis oleh Delita et al. (2025) yang menunjukkan bahwa elemen visual seperti animasi, gambar, dan transisi interaktif pada PowerPoint mampu menarik perhatian siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya minat belajar dan pemahaman konsep. Secara psikopedagogis, peningkatan minat belajar melalui media interaktif terjadi karena adanya stimulasi multisensori yang melibatkan aspek visual dan auditif secara bersamaan. Penyajian materi melalui kombinasi warna, animasi, video, serta suara mampu memberikan rangsangan visual yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran verbal semata. Kondisi ini menciptakan pengalaman *joyful learning*, yaitu situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dan terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PPT pada tahun 2024–2025 menunjukkan bahwa desain media yang menarik secara visual dapat mengurangi kejenuhan belajar serta meningkatkan fokus perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti meningkatkan motivasi belajar karena siswa memperoleh variasi stimulus pembelajaran yang lebih kaya dibandingkan metode ceramah konvensional.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, peningkatan minat belajar sering kali tercermin melalui perubahan perilaku belajar siswa. Respons positif siswa, seperti meningkatnya antusiasme mengikuti pembelajaran, keberanian dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, serta keinginan untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, merupakan indikator nyata berkembangnya minat belajar. Fenomena tersebut sejalan dengan temuan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas eksplorasi dan interaksi dengan materi pembelajaran. Keterlibatan aktif ini memperkuat proses belajar karena siswa merasa memiliki kontrol terhadap pengalaman belajar yang dialami. Lebih lanjut, peningkatan minat belajar melalui media interaktif menunjukkan terjadinya pergeseran motivasi belajar dari orientasi eksternal menuju motivasi intrinsik. Siswa belajar bukan semata-mata untuk memenuhi tuntutan akademik atau memperoleh nilai, melainkan karena munculnya pemahaman terhadap makna pembelajaran itu sendiri. Penelitian mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media digital interaktif pada tahun 2025 menunjukkan bahwa interaktivitas media mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan belajar sehingga siswa terdorong untuk belajar secara mandiri dan reflektif. Ketika siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupannya, proses internalisasi motivasi intrinsik menjadi lebih kuat karena pembelajaran dipandang sebagai aktivitas yang bermakna, bukan sebagai kewajiban semata.

Dengan demikian, penggunaan PowerPoint interaktif dapat dipahami sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana psikopedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar menarik, mengurangi kejenuhan pembelajaran verbal, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Peningkatan minat belajar yang terlihat melalui partisipasi, keberanian berpendapat, dan antusiasme belajar menunjukkan bahwa media interaktif berperan dalam membangun motivasi intrinsik siswa, sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih bermakna dan berkelanjutan. Dalam praktik di SD Negeri 1 Pasung, respons positif siswa terlihat melalui: antusiasme mengikuti pembelajaran, keberanian menjawab pertanyaan, partisipasi diskusi, keinginan

menjelaskan ulang materi. Fenomena ini menunjukkan adanya internalisasi motivasi intrinsik, yaitu belajar karena memahami makna, bukan sekadar memenuhi tuntutan akademik.

Peran Guru sebagai Fasilitator Digital-Spiritual

Transformasi penggunaan media digital mengubah peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Penelitian pengembangan media PowerPoint dalam pendidikan agama menunjukkan bahwa pembelajaran yang sebelumnya didominasi ceramah menjadi lebih aktif ketika guru menggunakan media interaktif. Guru dalam penelitian ini menjalankan tiga fungsi utama: Fasilitator kognitif menjelaskan konsep melalui media visual, Motivator afektif menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu. Pembimbing spiritual, mengaitkan materi dengan nilai kehidupan. Keseimbangan antara teknologi dan nilai spiritual menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran agama berbasis digital. Media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian tahun 2023 menunjukkan penggunaan PowerPoint interaktif meningkatkan kreativitas siswa melalui indikator: kelancaran berpikir, fleksibilitas ide, orisinalitas, elaborasi gagasan. Dalam pembelajaran agama, hal ini tercermin ketika siswa: mampu menjelaskan makna ajaran, mengaitkan nilai agama dengan perilaku sehari-hari, menyampaikan refleksi pribadi.

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Setelah penerapan media interaktif berbasis PowerPoint dalam empat kali pertemuan, terlihat adanya perubahan nyata dalam minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Agama Hindu. Siswa yang pada awalnya menunjukkan antusiasme rendah dan cenderung pasif dalam kegiatan belajar, mulai menunjukkan ketertarikan dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi peneliti sebagai guru, siswa tampak lebih fokus saat materi disampaikan menggunakan tampilan visual PowerPoint yang berisi gambar dewa-dewi, simbol-simbol keagamaan, dan kuis singkat interaktif. Mereka juga lebih sering mengajukan pertanyaan terkait isi materi, terutama ketika guru menampilkan contoh nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* melalui animasi sederhana.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa media interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan suasana belajar yang menyenangkan, sejalan dengan pendapat (Hapsari & Prasetyo, 2020) yang menyebutkan bahwa tampilan visual dan interaksi digital dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan emosional siswa. (Sugiarta, 2022) juga menegaskan bahwa media interaktif dalam pendidikan agama Hindu membantu siswa memahami nilai spiritual melalui pendekatan yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, temuan ini menguatkan bahwa PowerPoint interaktif bukan sekadar media bantu visual, tetapi juga alat pedagogis yang menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks kelas kecil seperti SD Negeri 1 Pasung, hubungan yang dekat antara guru dan siswa turut memperkuat efek positif media karena interaksi dapat berlangsung lebih intensif dan personal.

Peningkatan Pemahaman Materi Agama Hindu

Berdasarkan hasil kegiatan evaluasi formatif dan refleksi belajar, pemahaman siswa terhadap konsep dasar ajaran agama Hindu menunjukkan peningkatan yang signifikan secara kualitatif. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa hanya mampu mengingat istilah atau nama-nama dewa, namun belum mampu menjelaskan makna ajaran tersebut. Setelah

pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif, siswa dapat menjelaskan arti *Tat Twam Asi*, *Karma Phala*, dan *Tri Kaya Parisudha* dengan contoh perilaku sehari-hari yang relevan. Sebagai contoh, ketika membahas ajaran *Tat Twam Asi*, siswa mampu mengaitkan konsep “aku adalah engkau” dengan tindakan saling menolong di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi simbol dan cerita bergambar dalam media PowerPoint membantu mereka membangun pemahaman konseptual sekaligus afektif. Temuan ini mendukung penelitian (Setyawan, 2021) yang menyatakan bahwa PowerPoint interaktif memperjelas hubungan sebab-akibat dalam materi abstrak melalui simulasi visual. Selain itu, sejalan dengan (Munadi, 2018), proses belajar yang melibatkan elemen visual, audio, dan interaktif dapat memperkuat konstruksi pengetahuan secara lebih mendalam, terutama pada usia sekolah dasar. Meskipun demikian, (Riyanto, 2020) mengingatkan bahwa keberhasilan media tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pengalaman belajar. Dalam konteks penelitian ini, kehadiran peneliti sebagai guru memberikan keunggulan karena mampu mengendalikan proses pembelajaran sekaligus menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa secara langsung.

Respons Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Media

Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran Agama Hindu menunjukkan dinamika pedagogis yang signifikan, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun sosial-spiritual. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi berperan sebagai mediator pengalaman belajar yang memungkinkan terjadinya transformasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ajaran Hindu yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif membantu guru dalam menyederhanakan materi ajaran Hindu yang kompleks, seperti konsep Dewa Trimurti dan siklus Samsara. Visualisasi melalui gambar simbolik, animasi, serta narasi singkat memungkinkan penyajian konsep metafisik secara lebih sistematis dan komunikatif. Kondisi ini memperlihatkan perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan transmisif menuju pendekatan konstruktivistik. Menurut Munadi (2018), media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sarana representasi simbolik yang membantu guru menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret siswa. Dalam konteks pendidikan agama, representasi visual memiliki peran penting karena banyak konsep spiritual tidak dapat diamati secara langsung melalui pengalaman empiris. Temuan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan Mayer, yang menyatakan bahwa individu belajar lebih efektif melalui integrasi informasi visual dan verbal dibandingkan penyampaian verbal semata. Integrasi dua saluran kognitif tersebut membantu mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang kompleks. Pengalaman guru selama pembelajaran juga menunjukkan peningkatan fleksibilitas pedagogis. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan eksplorasi makna oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Lestari (2019) bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mendorong perubahan peran guru menjadi pengelola pengalaman belajar (*learning manager*) yang menciptakan lingkungan pembelajaran aktif. Selain itu, penggunaan media digital

memungkinkan guru mengintegrasikan dialog reflektif setelah penyajian materi visual. Dialog tersebut menjadi ruang internalisasi nilai spiritual, sehingga pembelajaran agama tidak berhenti pada pemahaman konseptual, tetapi berlanjut pada pembentukan kesadaran moral siswa. Tilaar (2017) menegaskan bahwa pendidikan agama idealnya mengembangkan kesadaran reflektif peserta didik melalui interaksi dialogis, bukan sekadar transfer pengetahuan normatif. Dengan demikian, media interaktif dalam penelitian ini berfungsi sebagai pemicu refleksi pedagogis yang memperkuat dimensi humanistik pembelajaran.

Respons Siswa: Peningkatan Keterlibatan Emosional dan Partisipasi Aktif

Respons siswa terhadap penggunaan PowerPoint interaktif menunjukkan perubahan perilaku belajar yang cukup signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan antusiasme, perhatian yang lebih fokus, serta keberanian dalam berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa stimulus visual dan interaktif mampu meningkatkan perhatian (*attention*) sebagai komponen utama motivasi belajar. Hapsari dan Prasetyo (2020) menemukan bahwa media PowerPoint interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa karena pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai aktivitas bermain (*learning through engagement*). Ekspresi antusias siswa, keaktifan menjawab pertanyaan, serta keinginan menjelaskan kembali materi di depan kelas menunjukkan adanya peningkatan *self-efficacy* akademik. Bandura menjelaskan bahwa kepercayaan diri belajar berkembang ketika siswa mengalami keberhasilan memahami materi melalui pengalaman langsung. Dalam penelitian ini, keberhasilan memahami konsep ajaran Hindu melalui media visual memunculkan rasa bangga pada siswa. Rasa bangga tersebut merupakan indikator penting dari keterlibatan afektif yang sering kali kurang diperhatikan dalam pembelajaran agama berbasis ceramah. Sugiarta (2022) menegaskan bahwa pembelajaran agama Hindu yang menggunakan media interaktif mampu memperkuat keterhubungan emosional siswa dengan nilai spiritual karena visualisasi simbol keagamaan membantu proses identifikasi makna secara personal. Dengan demikian, respons positif siswa bukan hanya menunjukkan peningkatan minat belajar, tetapi juga menandakan terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*).

Media Interaktif sebagai Sarana Joyful Learning dalam Pendidikan Agama

Temuan penelitian menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan selama penggunaan media PowerPoint interaktif. Kondisi ini mencerminkan terciptanya konsep *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menghadirkan rasa nyaman, aman, dan menyenangkan bagi siswa. Lestari (2019) menyatakan bahwa PowerPoint interaktif mampu meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan karena menggabungkan unsur visual, gerak, dan interaksi yang merangsang rasa ingin tahu siswa. Suasana belajar yang positif berkontribusi langsung terhadap peningkatan retensi memori jangka panjang. Secara neurologis, pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan aktivitas emosi positif yang berperan dalam memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori. Hal ini menjelaskan mengapa siswa mampu mengingat serta menjelaskan kembali konsep ajaran Hindu setelah pembelajaran

berlangsung. Dalam pendidikan agama, pendekatan joyful learning memiliki implikasi penting karena nilai spiritual lebih mudah diterima ketika siswa berada dalam kondisi psikologis yang nyaman. Suamba (2019) menegaskan bahwa pembelajaran agama Hindu seharusnya menumbuhkan rasa kedekatan spiritual, bukan tekanan akademik.

Internalisasi Nilai Spiritual melalui Media Digital

Respons siswa yang mampu mengaitkan ajaran Hindu dengan kehidupan sehari-hari menunjukkan terjadinya proses internalisasi nilai. Media PowerPoint tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi memfasilitasi pembentukan makna melalui visualisasi situasi nyata. Ketika siswa menghubungkan konsep Tat Twam Asi dengan perilaku saling menolong, terjadi proses konstruksi nilai yang melibatkan dimensi kognitif dan afektif secara simultan. Menurut Widiastuti dan Arnawa (2021), pemahaman konsep agama yang bermakna terjadi ketika siswa mampu menerjemahkan nilai abstrak menjadi tindakan konkret. Proses ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa secara aktif membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman belajar. Media visual berperan sebagai jembatan antara simbol religius dan realitas sosial siswa. Namun demikian, Riyanto (2020) mengingatkan bahwa media digital dapat kehilangan efektivitas apabila guru tidak mengelola interaksi secara reflektif. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media dalam penelitian ini tidak terlepas dari keterlibatan aktif guru dalam memandu interpretasi nilai.

Sinergi Teknologi dan Pedagogi Spiritual

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi oleh sinergi antara media digital dan pendekatan pedagogis yang humanistik. Guru berfungsi sebagai mediator yang memastikan bahwa teknologi tetap berorientasi pada pembentukan karakter. Putra dan Wibowo (2021) menekankan bahwa tantangan utama penggunaan media digital di sekolah bukan pada perangkat teknologi, melainkan pada kesiapan pedagogis guru. Dalam penelitian ini, penggunaan PowerPoint berhasil karena guru mengintegrasikan media dengan dialog reflektif dan contoh kehidupan nyata. Sinergi tersebut memperlihatkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana revitalisasi pendidikan agama apabila digunakan secara kontekstual dan bernilai.

Sebagai guru sekaligus peneliti, pengalaman selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif sangat membantu dalam menjelaskan konsep ajaran Hindu yang bersifat abstrak. Materi yang sebelumnya sulit dipahami seperti penggambaran Dewa Trimurti dan konsep *Samsara* menjadi lebih mudah dijelaskan melalui gambar, animasi, dan narasi pendek. Siswa memberikan tanggapan positif, terlihat dari ekspresi antusias, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, dan keinginan untuk mencoba menjelaskan ulang isi PowerPoint di depan kelas. Mereka juga menunjukkan rasa bangga ketika memahami makna ajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Respons ini sejalan dengan (Lestari, 2019) yang menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), sekaligus memperkuat daya ingat jangka panjang terhadap materi. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang

menjaga keseimbangan antara pemanfaatan media digital dan penguatan nilai-nilai spiritual melalui dialog reflektif.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Agama Hindu di SD Negeri 1 Pasung Kecamatan Wedi. Pertama, dari aspek minat belajar, media PowerPoint interaktif terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan. Visualisasi materi ajaran Hindu melalui gambar, animasi, dan kuis sederhana membuat siswa lebih aktif, berani bertanya, serta menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik secara visual dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dalam memahami nilai-nilai agama.

Kedua, dari aspek pemahaman materi, PowerPoint interaktif membantu siswa memahami konsep ajaran agama Hindu seperti *Tri Kaya Parisudha*, *Tat Twam Asi*, dan *Karma Phala* dengan cara yang lebih konkret dan kontekstual. Visualisasi simbol-simbol keagamaan dan contoh kehidupan nyata membantu siswa menghubungkan nilai-nilai ajaran dengan perilaku sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan pengalaman langsung yang sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dalam pendidikan dasar.

Ketiga, dari aspek peran guru, keberhasilan implementasi media ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses interaktif, menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan pendekatan reflektif dan spiritual. Dalam konteks ini, guru bukan hanya penyaji materi, melainkan juga fasilitator yang membimbing siswa menafsirkan nilai-nilai keagamaan secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa PowerPoint interaktif dapat dijadikan alternatif strategis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Agama Hindu, terutama di sekolah dasar dengan jumlah siswa terbatas. Media ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memperdalam pemahaman nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi inti pendidikan agama. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru-guru di sekolah dasar lain juga mengembangkan media interaktif sesuai karakteristik siswa dan konteks lokal masing-masing. Selain itu, perlu ada pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam merancang konten pembelajaran berbasis teknologi yang tetap berpijak pada nilai-nilai luhur ajaran Hindu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Delita, M., Mahendra, Y., Rohmani, & Apriza, B. (2025). *Interactive PowerPoint in Indonesian Language Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(1), 36–45. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.89463>
- Hapsari, D., & Prasetyo, W. (2020). Efektivitas PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–102.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: A review of 2008–2012 publications. *Educational Technology & Society*, 17(2), 197–210.

- Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, S., & Reiss, K. (2020). The potential of digital tools to enhance learning: A meta-analysis. *Computers & Education*, 153, 103897.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. New York: Routledge.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Delita, M., Mahendra, Y., Rohmani, & Apriza, B. (2025). *Interactive PowerPoint in Indonesian Language Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(1), 36–45. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12535>
- Lestari, R. (2019). Pengembangan Media PowerPoint Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran SD. *Jurnal Edutech*, 18(3), 201–210.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Munadi, Y. (2018). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Neo, M., & Neo, T. K. (2009). Engaging students in multimedia-mediated constructivist learning. *Educational Technology & Society*, 12(2), 254–266.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prasetya, R. N., Budiman, R. D. A., & Friani, D. A. (2025). Student Perceptions of the Use of Interactive Digital Media in Improving Learning Motivation. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*, 5(1), 32–41.
- Putra, D., & Wibowo, S. (2021). Tantangan Implementasi Media Digital di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 7(2), 65–77.
- Rahma, I. M., Aprilia, D. N., Rafsanjani, A. A., & Murni, A. W. (2024). Development of Canva-Based Interactive PPT Learning Media to Link Interest and Motivation Elementary Students. *Islamic Journal of Integrated Science Education*, 4(1).
- Riyanto, Y. (2020). Kritik terhadap Media Presentasi: Antara Visualisasi dan Partisipasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 1–9.
- Saputra, A. H., Rasyono, & Agustina, W. (2025). Improving Students' Motivation through the Use of Interactive Media in Physical Education Learning. *Sriwijaya Journal of Sport*, 5(1), 217–226. <https://doi.org/10.55379/sjs.v5i1.141>
- Sari, I. P. (2025). Learning Through Interactive Media in Improving Elementary School Students' Learning Motivation. *Proceedings of ICONESTH Conference*.
- Setyawan, A. (2021). Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Kognitif Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 3(2), 33–44.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Suamba, I. B. (2019). *Nilai-Nilai Spiritual dalam Pendidikan Agama Hindu di Sekolah Dasar*. Denpasar: Udayana University Press.
- Sudarma, I. K. (2020). Model Pembelajaran Agama Hindu di Sekolah Dasar: Antara Idealisme dan Praktik. *Jurnal Pendidikan Hindu*, 8(2), 45–55.
- Sugiarta, I. M. (2022). Integrasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Agama Hindu di Era Digital. *Jurnal Dharma Wacana*, 4(1), 55–66.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance. *Educational Research Review*, 17, 68–84. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.11.008>
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). Effects of integrating digital media into teaching. *Educational Research Review*, 17, 68–84.

- Susskind, J. E. (2005). PowerPoint's power in the classroom. *Computers & Education*, 45(2), 203–215.
- Tilaar, H. A. R. (2017). *Pendidikan Multikultural: Tantangan-Tantangan Global Masa Depan*. Jakarta: Grasindo.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Widiastuti, N., & Arnawa, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif terhadap Pemahaman Konsep Agama Hindu. *Jurnal Widya Dharma*, 13(1), 12–20.