



PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RSI UDDALAKA DAN SVETAKETU PADA PEMBELAJARAN AGAMA HINDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII

I Putu Suka Karunia Arta¹, Ni Nyoman Lisna Handayani², Ida Bagus Wika Krishna³
Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}
e-mail: ispd97@guru.smp.belajar.id

Diterima: 08/06/2026; Direvisi: 21/09/2026; Diterbitkan: 30/09/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada materi cerita keagamaan memerlukan media yang menarik dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami alur cerita serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital Cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu bermuatan Tri Hita Karana serta mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital memperoleh persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Respons dua guru memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons sepuluh siswa mencapai 85% dan menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 62,20 pada *pretest* menjadi 89,20 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 27,00 poin. Uji *paired samples t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan komik digital. Berdasarkan hasil tersebut, komik digital Cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu bermuatan Tri Hita Karana dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.

Kata Kunci: *Agama Hindu, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa, Komik Digital, Rsi Uddalaka dan Svetaketu*

ABSTRACT

Hindu Religious Education learning, particularly religious story materials, requires engaging and contextual media to help students understand the storyline and the values contained within it. This study aimed to develop a digital comic entitled *The Story of Rsi Uddalaka and Svetaketu* incorporating the values of *Tri Hita Karana* and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 6 Singaraja. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The validation results showed that the digital comic obtained a percentage of 100% and was categorized as highly valid. Responses from two teachers reached 93.33%, indicating that the product was highly practical, while responses from ten students reached 85%, indicating a positive response to the use of the media. The effectiveness test showed that the average learning outcome





increased from 62.20 on the pretest to 89.20 on the posttest, representing an increase of 27.00 points. The paired-samples t-test resulted in a significance value of 0.001 (<0.05), indicating a significant difference in learning outcomes before and after the use of the digital comic. Based on these findings, the digital comic *The Story of Rsi Uddalaka and Svetaketu* incorporating *Tri Hita Karana* was considered valid, practical, and effective as a supporting medium for Hindu Religious Education learning among eighth-grade students at SMP Negeri 6 Singaraja.

Keywords: *Hindu Religion, Learning Outcomes, Student Activity, Digital Comics, Sages Uddalaka And Svetaketu*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh kemampuan guru memilih strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi sehingga informasi yang diberikan dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Pemanfaatan media yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Dita, 2022; Wulandari et al., 2023). Perkembangan teknologi pendidikan juga mendorong pemanfaatan media berbasis digital sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat menyesuaikan penyajian materi dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Pratiwi et al., 2022).

Pemanfaatan media digital semakin relevan dalam pembelajaran karena peserta didik pada jenjang sekolah menengah telah berinteraksi dengan berbagai bentuk teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran digital memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan unsur visual lainnya sehingga informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih variatif. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus memberikan alternatif bagi peserta didik dalam memahami materi. Pemilihan media yang tepat juga menjadi bagian penting dalam mendukung ketercapaian hasil belajar karena karakteristik media perlu disesuaikan dengan tujuan, materi, dan kondisi peserta didik (Shabrina et al., 2025).

Salah satu media digital yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah komik digital. Komik digital memadukan gambar, teks, dialog, dan alur cerita dalam suatu rangkaian visual sehingga materi dapat disajikan secara lebih kontekstual. Penyajian materi melalui cerita memungkinkan peserta didik mengikuti informasi secara bertahap melalui hubungan antara tokoh, peristiwa, dialog, dan ilustrasi. Payanti (2022) menjelaskan bahwa komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif karena unsur visual dan cerita dapat membantu penyampaian materi secara lebih menarik. Pengembangan komik digital juga telah diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran dan menunjukkan potensi sebagai media yang layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran (Sari et al., 2023).

Komik digital tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan materi dan nilai pembelajaran ke dalam alur cerita. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui konteks yang lebih dekat dengan kehidupan dan karakteristik materi yang dipelajari. Penelitian Rahmah et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat dikaji dalam kaitannya dengan minat dan hasil belajar siswa, sedangkan Anggraeni et al. (2023) menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran



untuk meningkatkan hasil belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan komik digital memiliki peluang untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dengan menyesuaikan isi, bahasa, ilustrasi, dan karakteristik peserta didik.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai juga terdapat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang berbentuk cerita keagamaan memiliki karakteristik yang membutuhkan pemahaman terhadap alur peristiwa, tokoh, pesan, serta nilai yang terkandung di dalamnya. Sintia dan Rudiarta (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti perlu mendapat perhatian karena proses pembelajaran masih dapat menghadapi kondisi seperti kebosanan, mengantuk, dan kesulitan siswa dalam memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang dapat membantu menyajikan materi keagamaan secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Salah satu materi yang memiliki potensi untuk dikembangkan dalam bentuk komik digital adalah cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu. Cerita tersebut tidak hanya memuat rangkaian peristiwa dan dialog antartokoh, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Pengintegrasian nilai Tri Hita Karana dalam cerita dapat memberikan konteks pembelajaran yang menghubungkan materi keagamaan dengan kehidupan sehari-hari. Tri Hita Karana mencakup tiga bentuk hubungan harmonis, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan melalui Parahyangan, hubungan manusia dengan sesama melalui Pawongan, dan hubungan manusia dengan lingkungan melalui Palemahan. Penyajian cerita yang mengintegrasikan ketiga nilai tersebut melalui visual, dialog, dan narasi berpotensi membantu peserta didik memahami materi sekaligus mengenali penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital juga perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas VIII SMP. Peserta didik pada jenjang tersebut berada pada masa remaja awal yang masih membutuhkan penyajian materi secara konkret, visual, dan kontekstual agar informasi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Media yang memadukan ilustrasi dan narasi dapat memberikan representasi visual terhadap tokoh, latar, peristiwa, dan hubungan antarkomponen dalam cerita. Dengan demikian, pengembangan komik digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan dan mengkaji penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Sari et al. (2023) mengembangkan komik digital sebagai media literasi numerasi, sedangkan Anggraeni et al. (2023) mengkaji penggunaan komik digital berbantuan *flip book* dalam pembelajaran IPS. Rahmah et al. (2025) menguji penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPA dan mengaitkannya dengan minat serta hasil belajar siswa. Tristaningrat dan Ariyana (2025) juga menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa komik digital telah digunakan pada berbagai jenjang dan bidang pembelajaran, tetapi karakteristik isi produk perlu disesuaikan dengan kebutuhan materi dan konteks pembelajaran yang dikembangkan.

Meskipun penelitian mengenai komik digital telah dilakukan pada beberapa mata pelajaran, pengembangan komik digital yang secara khusus mengangkat cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu serta mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana dalam pembelajaran Pendidikan



Agama Hindu pada jenjang SMP masih terbatas. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan cerita dalam bentuk visual, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan secara sistematis sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII. Pengembangan produk dalam konteks tersebut penting dilakukan agar materi cerita keagamaan dapat disajikan melalui media yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan komik digital cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu bermuatan nilai Tri Hita Karana untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan selanjutnya diuji untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu bermuatan Tri Hita Karana serta mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Hindu siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu bermuatan nilai Tri Hita Karana pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 6 Singaraja dengan subjek uji coba yang meliputi tiga orang validator, terdiri atas ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media; dua orang guru serta sepuluh orang siswa untuk uji kepraktisan; dan 30 siswa kelas VIII untuk uji efektivitas produk. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja, sedangkan pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta rekomendasi guru.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Analisis materi difokuskan pada materi Pendidikan Agama Hindu yang berkaitan dengan cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu serta nilai Tri Hita Karana, meliputi Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa kelas VIII terhadap penyajian materi yang visual, konkret, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Tahap *Design* meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur cerita, penentuan tokoh dan latar, pengintegrasian nilai Tri Hita Karana, penyusunan storyboard, serta perancangan instrumen validasi, kepraktisan, dan efektivitas. Tahap *Development* dilakukan dengan membuat produk berdasarkan storyboard, mulai dari sketsa awal, penyempurnaan karakter dan latar, pewarnaan, penambahan tekstur, penyusunan dialog dan narasi, hingga penggabungan seluruh bagian menjadi komik digital menggunakan aplikasi yang sesuai.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk pada siswa kelas VIII. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, komik digital divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, desain pembelajaran, tampilan, keterbacaan, dan



aspek teknis produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diterapkan kepada pengguna. Kepraktisan produk diperoleh melalui respons dua guru dan sepuluh siswa menggunakan angket yang mencakup aspek ketertarikan, penyajian materi, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Uji efektivitas dilakukan pada 30 siswa melalui pemberian tes sebelum dan sesudah penggunaan komik digital dalam pembelajaran untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam lima kali pertemuan, yaitu satu kali pretest, tiga kali pertemuan pembelajaran menggunakan komik digital, dan satu kali posttest.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh para ahli. Data validasi dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Persentase validasi produk diinterpretasikan ke dalam kategori sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), kurang valid (21–40%), dan tidak valid (0–20%). Persentase kepraktisan diinterpretasikan ke dalam kategori sangat praktis (81–100%), praktis (61–80%), cukup praktis (41–60%), kurang praktis (21–40%), dan tidak praktis (0–20%).

Data hasil belajar dianalisis berdasarkan skor *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan produk. Besarnya peningkatan dihitung menggunakan N-Gain dengan rumus ($g = (\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest})$). Nilai N-Gain diinterpretasikan dalam kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Selanjutnya, perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *paired samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 setelah dilakukan uji normalitas. Produk dinyatakan menunjukkan efektivitas apabila terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain minimal berada pada kategori sedang dan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($p < 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan dikembangkan menjadi komik digital. Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada materi cerita keagamaan memerlukan media yang lebih menarik, visual, dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami alur cerita serta nilai yang terkandung di dalamnya. Analisis materi difokuskan pada cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu yang kemudian diintegrasikan dengan nilai Tri Hita Karana, yaitu Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas VIII membutuhkan penyajian materi yang memadukan unsur visual dan narasi sehingga cerita keagamaan dapat dipahami secara lebih konkret dan menarik.

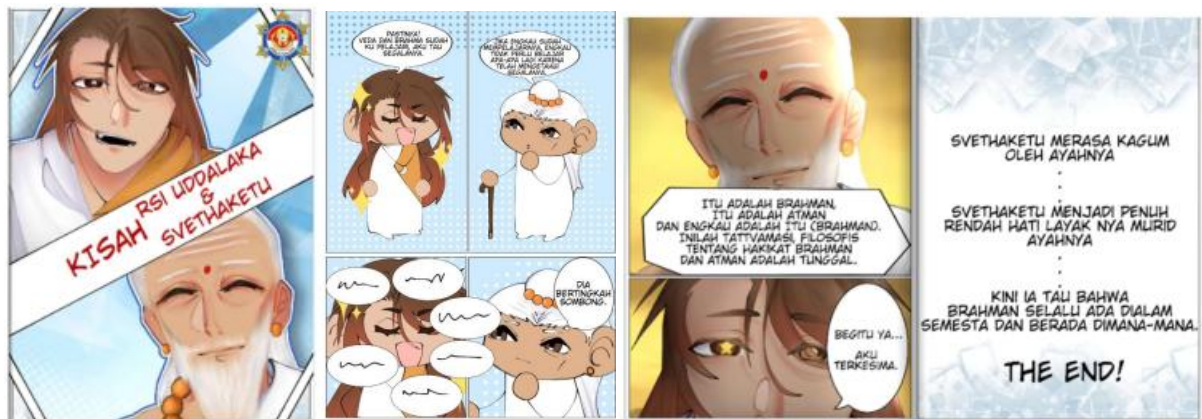
Design

Tahap desain menghasilkan rancangan awal komik digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan materi. Perancangan dilakukan dengan menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun alur cerita, menentukan karakter dan latar, serta mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana ke dalam dialog dan peristiwa yang dialami tokoh. Storyboard disusun untuk mengatur

urutan adegan, ilustrasi, narasi, dialog, dan pesan pembelajaran pada setiap bagian komik. Rancangan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses pengembangan produk agar isi, tampilan, dan penyajian komik sesuai dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII.

Development

Tahap *Development* merupakan tahap merealisasikan rancangan komik digital yang telah disusun pada tahap *Design*. Pengembangan produk diawali dengan membuat sketsa tokoh, latar, dan adegan berdasarkan alur cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu serta memasukkan nilai Tri Hita Karana yang meliputi Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Sketsa yang dibuat secara manual kemudian disempurnakan melalui proses *clean sketch*, pewarnaan dasar, pemberian tekstur, dan *finishing*. Selanjutnya, dialog dan narasi disusun menggunakan IbisPaint, sedangkan elemen visual dan tata letak komik disesuaikan menggunakan Canva hingga menghasilkan produk komik digital yang siap divalidasi.

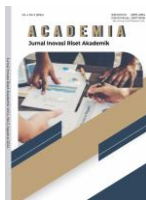


Gambar 1. Rancangan komik digital Cerita Rsi Uddalaka Dan Svetaketu

Gambar 1 menunjukkan rancangan dan *storyboard* direalisasikan menjadi produk komik digital utuh "Kisah Rsi Uddalaka & Svethaketu" menggunakan aplikasi Canva dan IbisPaint, dimulai dari pembuatan *cover* yang menampilkan ilustrasi tokoh utama dan judul media, dilanjutkan dengan penyusunan panel-panel cerita yang memadukan ilustrasi ekspresif beserta balon dialog untuk menggambarkan alur cerita, hingga penyampaian pesan filosofis *Tattvamasi* dan penutup narasi yang memuat nilai-nilai *Tri Hita Karana* secara harmonis dan kontekstual agar mudah dipahami oleh peserta didik. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Komik Digital

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Ahli materi	60	60	100%
Ahli media	40	40	100%
Ahli desain	40	40	100%
Total	140	140	100%



Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital memperoleh skor keseluruhan 140 dari skor maksimal 140 atau sebesar 100%. Berdasarkan kriteria validitas yang digunakan, produk berada pada kategori sangat valid. Hasil penilaian ahli selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Implementation

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Implementasi pembelajaran dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, yang terdiri atas satu kali *pretest*, tiga kali pertemuan pembelajaran menggunakan komik digital, dan satu kali *posttest*. Pada tahap ini juga dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui respons pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Berdasarkan Respons Guru

Aspek	Skor
Ketertarikan	22
Materi	61
Bahasa	29
Total	112
Skor maksimal	120
Persentase	93,33%
Kategori	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 2, respons dua guru terhadap komik digital memperoleh skor 112 dari skor maksimal 120 atau sebesar 93,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Penilaian guru mencakup aspek ketertarikan terhadap media, penyajian materi, serta penggunaan bahasa dalam komik digital.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Berdasarkan Respons Siswa

Responden	Skor
Total	85
Skor maksimal	100
Persentase	85%
Kategori	Sangat praktis

Respons sepuluh siswa memperoleh skor total 85 dari skor maksimal 100 atau sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital memperoleh respons positif dari siswa setelah digunakan dalam pembelajaran. Siswa memberikan penilaian terhadap aspek ketertarikan, penyajian materi, bahasa, dan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran.

Efektivitas komik digital *Cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu* bermuatan *Tri Hita Karana* diuji melalui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk. Uji efektivitas dilakukan pada kelompok yang menggunakan komik digital melalui pengukuran *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilanjutkan dengan uji normalitas dan *paired samples t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk.

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Komik Digital

No.	Aspek	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Pemahaman konsep	64,00	90,00	26,00
2	Aplikasi nilai-nilai	60,50	88,50	28,00
3	Analisis materi	62,10	89,10	27,00
Rata-rata total		62,20	89,20	27,00

Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh aspek hasil belajar mengalami peningkatan setelah penggunaan komik digital. Aspek pemahaman konsep meningkat dari 64,00 menjadi 90,00, aplikasi nilai-nilai meningkat dari 60,50 menjadi 88,50, sedangkan analisis materi meningkat dari 62,10 menjadi 89,10. Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar meningkat dari 62,20 pada *pretest* menjadi 89,20 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 27,00 poin.

Efektivitas komik digital yang dikembangkan dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Besarnya peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan analisis N-Gain berdasarkan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain Hasil Belajar Siswa

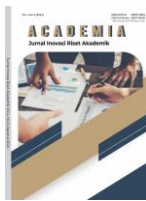
Komponen	Nilai
Rata-rata Pretest	62,20
Rata-rata Posttest	89,20
Peningkatan skor	27,00
Skor maksimum	100
N-Gain	0,71
Kategori	Tinggi

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 62,20 pada saat *pretest* menjadi 89,20 pada saat *posttest*, dengan peningkatan skor sebesar 27,00 poin. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan komik digital Cerita Rsi Uddalaka dan Shvetaketu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup tinggi. Hasil N-Gain ini selanjutnya diperkuat dengan uji *paired samples t-test* untuk mengetahui apakah perubahan skor *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Untuk menentukan teknik analisis statistik yang sesuai, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data hasil belajar siswa. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data *pretest* dan *posttest* sebelum dilakukan uji *paired samples t-test*. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pretest	0,527	Berdistribusi normal
Posttest	0,434	Berdistribusi normal



Tabel 6 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,527 dan *posttest* sebesar 0,434, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi untuk dilanjutkan dengan uji statistik parametrik.

Tabel 7. Hasil Paired Samples t-Test

Perbandingan	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest–Posttest	0,001	Signifikan

Tabel 7 menunjukkan hasil *paired samples t-test* antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan komik digital. Perbedaan tersebut sejalan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 62,20 pada *pretest* menjadi 89,20 pada *posttest*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik digital *Cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu* bermuatan *Tri Hita Karana* diikuti oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan. Peningkatan terlihat pada aspek pemahaman konsep, aplikasi nilai-nilai, dan analisis materi, dengan rata-rata keseluruhan meningkat sebesar 27,00 poin. Hasil *paired samples t-test* dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ memperkuat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan produk, sehingga komik digital yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Evaluation

Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan dan implementasi. Evaluasi dilakukan terhadap hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan komik digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, serta menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Masukan yang diperoleh selama proses validasi dan uji coba digunakan untuk melakukan penyempurnaan pada isi, tampilan, bahasa, dan penyajian produk.

Berdasarkan keseluruhan proses tersebut, diperoleh produk akhir berupa komik digital cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu bermuatan nilai Tri Hita Karana untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Produk akhir telah melalui proses pengembangan, validasi ahli, uji coba pengguna, dan evaluasi sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital cerita Rsi Uddalaka dan Shvetaketu bermuatan Tri Hita Karana berhasil dikembangkan melalui tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* dalam model ADDIE. Produk memperoleh validasi sebesar 100% dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain sehingga termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan produk juga memperoleh respons 93,33% dari guru dan 85% dari siswa. Pada uji coba penggunaan, rata-rata hasil belajar meningkat dari 62,20 pada *pretest* menjadi 89,20 pada *posttest*, dengan N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi dan nilai *paired samples t-test* sebesar 0,001. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk tidak





hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga menunjukkan perubahan hasil belajar setelah penggunaannya dalam pembelajaran. Hasil ini selanjutnya perlu dipahami dengan mempertimbangkan temuan penelitian terdahulu mengenai media digital dan komik digital dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Fauzan et al. (2025) yang melalui kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat mendukung pemahaman dan hasil belajar ketika teknologi digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Kesamaan tersebut terlihat pada pemanfaatan media digital sebagai sarana untuk mengorganisasi materi dalam bentuk yang lebih variatif dan mudah diakses oleh peserta didik. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut melalui penerapan yang lebih spesifik pada materi Pendidikan Agama Hindu, yaitu cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu yang disajikan melalui kombinasi ilustrasi, dialog, narasi, dan nilai Tri Hita Karana. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan bahwa karakteristik materi perlu menjadi pertimbangan dalam menentukan bentuk media yang digunakan.

Temuan mengenai peningkatan hasil belajar juga sejalan dengan penelitian Fauziyah (2025) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah penggunaan komik digital dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan komik digital untuk menyajikan materi yang memiliki muatan keagamaan dan nilai yang perlu dipahami oleh peserta didik. Hasil penelitian ini sekaligus memperluas konteks temuan Fauziyah (2025) karena komik digital tidak digunakan pada materi Aqidah Akhlak, melainkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dengan mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana. Dengan demikian, penggunaan komik digital pada materi keagamaan menunjukkan pola yang serupa, yaitu penyajian materi melalui unsur visual dan naratif dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi sekaligus nilai yang terkandung di dalamnya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Machjaya (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital yang dipadukan dengan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Meskipun terdapat perbedaan mata pelajaran dan rancangan pembelajaran, kedua penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mendukung pencapaian hasil belajar. Perbedaannya terletak pada konteks penggunaannya. Machjaya (2025) mengombinasikan komik digital dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran yang secara khusus memuat cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu serta nilai Tri Hita Karana. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan komik digital tidak terbatas pada satu model pembelajaran, tetapi dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini selanjutnya memperkuat hasil Anggraeni et al. (2023) yang mengkaji penggunaan komik digital berbantuan *flip book* dalam pembelajaran IPS dan menunjukkan manfaatnya terhadap hasil belajar. Penelitian Sari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa komik digital dapat dikembangkan sebagai media literasi numerasi. Jika penelitian terdahulu tersebut menggunakan komik digital untuk mendukung pembelajaran IPS dan literasi numerasi, penelitian ini menunjukkan penerapan yang berbeda melalui pengembangan media untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Kesamaan yang dapat dilihat adalah penggunaan kombinasi visual dan teks sebagai cara untuk menyajikan informasi pembelajaran.



Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan komik digital pada konteks materi keagamaan yang bersifat naratif dan sarat nilai.

Kesesuaian antara karakteristik komik digital dan materi pembelajaran juga dapat menjelaskan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini. Cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu memiliki tokoh, alur peristiwa, dialog, latar, dan pesan nilai yang memungkinkan materi dikonstruksi ke dalam bentuk visual. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Payanti (2022) bahwa komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif karena memadukan unsur visual dan cerita dalam penyampaian materi. Penelitian ini memperkuat pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa unsur cerita tidak hanya digunakan untuk membuat tampilan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dimanfaatkan untuk menyisipkan nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan dalam rangkaian cerita. Integrasi tersebut memberikan karakter khusus pada produk yang dikembangkan karena siswa tidak hanya mengikuti alur cerita, tetapi juga diarahkan untuk mengenali nilai yang terkandung dalam cerita.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan Rahmah et al. (2025) yang menguji penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPA dan mengaitkannya dengan minat serta hasil belajar siswa. Rahmah et al. (2025) menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan dalam konteks pembelajaran yang melibatkan aspek hasil belajar dan respons peserta didik. Penelitian ini menunjukkan kecenderungan yang sejalan, terutama pada peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dan respons positif siswa terhadap produk. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki konteks materi yang berbeda karena komik dikembangkan untuk menyampaikan cerita keagamaan dan nilai Tri Hita Karana. Perbedaan konteks tersebut memperlihatkan bahwa fungsi komik digital sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada materi yang tidak hanya bersifat faktual atau konseptual, tetapi juga pada materi naratif dan nilai keagamaan.

Tristaningrat dan Ariyana (2025) juga menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik. Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal pemanfaatan komik digital sebagai media yang menggabungkan unsur visual dan materi pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada aspek pembelajaran yang dikembangkan. Tristaningrat dan Ariyana (2025) menempatkan komik digital dalam pembelajaran sains dan mengkaji hasil belajar serta sikap ilmiah, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan nilai keagamaan melalui Tri Hita Karana. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperluas penggunaan komik digital ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, khususnya materi cerita yang membutuhkan pemahaman terhadap pesan dan nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa.

Dari perspektif proses pembelajaran, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Jauza dan Albina (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mendukung kualitas pembelajaran melalui variasi penyampaian materi dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Kesamaan tersebut terlihat pada penggunaan komik digital sebagai media yang memberikan variasi dalam penyajian materi. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek visual tersebut perlu disertai dengan pengorganisasian isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Komik yang dikembangkan tidak hanya menampilkan ilustrasi, tetapi menyusun tokoh, dialog, alur, dan pesan nilai secara sistematis sehingga media tetap berfungsi sebagai sarana pembelajaran. Dengan demikian, daya tarik visual menjadi salah satu bagian dari media, sedangkan keterkaitannya dengan tujuan dan materi pembelajaran menjadi bagian penting dalam pemanfaatannya.



Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga menjadi bagian yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian ini. Putrayasa (2024) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dapat berkaitan dengan keterlibatan siswa, fokus, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Temuan tersebut memberikan perspektif yang relevan terhadap penelitian ini karena komik digital menyediakan stimulus visual dan naratif yang dapat membantu mempertahankan perhatian siswa ketika mempelajari materi. Meskipun penelitian ini tidak secara khusus mengukur fokus atau partisipasi siswa sebagai variabel penelitian, respons siswa sebesar 85% menunjukkan penerimaan positif terhadap media yang digunakan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu komponen yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih melibatkan siswa, meskipun keterlibatan tersebut tidak dapat disimpulkan sebagai satu-satunya penyebab peningkatan hasil belajar.

Interpretasi terhadap peningkatan hasil belajar juga perlu mempertimbangkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Saputra et al. (2025) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan minat, serta faktor eksternal, seperti metode mengajar guru dan lingkungan belajar. Perspektif tersebut sejalan dengan kondisi penelitian ini karena penggunaan komik digital berlangsung dalam suatu proses pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, materi, media, dan lingkungan kelas secara bersamaan. Oleh karena itu, peningkatan skor *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah penggunaan produk, tetapi peningkatan tersebut tidak tepat dipahami sebagai akibat tunggal dari komik digital. Keterbatasan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok *pretest-posttest* juga perlu diperhatikan karena tidak terdapat kelompok kontrol yang memungkinkan perbandingan langsung dengan pembelajaran tanpa penggunaan produk.

Temuan penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian Krishnawati (2024), Wardani (2024), dan Wasiati (2024) yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran yang berbeda, yaitu *cooperative learning* tipe *jigsaw*, *problem solving*, dan *project-based learning*. Kesamaan dari penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah adanya upaya menggunakan strategi atau perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mendukung hasil belajar. Perbedaannya terletak pada fokus inovasi yang digunakan. Penelitian terdahulu tersebut menekankan model pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media berupa komik digital. Perbandingan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dapat dikaji melalui berbagai komponen pembelajaran, termasuk model pembelajaran dan media, sehingga penggunaan komik digital dapat ditempatkan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya pendekatan.

Karakteristik komik digital dalam penelitian ini juga berkaitan dengan temuan Sutomo dan Kusmaryono (2025) yang melalui kajian literatur menunjukkan bahwa komik digital berpotensi mendukung kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis melalui penyajian materi yang visual dan kontekstual. Penelitian ini menunjukkan penggunaan komik digital terutama dalam kaitannya dengan hasil belajar, sehingga belum secara langsung mengukur kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis. Meskipun demikian, karakteristik produk yang menyajikan cerita, dialog, ilustrasi, dan nilai Tri Hita Karana memberikan peluang untuk dikembangkan lebih lanjut menuju aktivitas yang mendorong siswa menafsirkan pesan cerita, menghubungkan nilai dengan kehidupan sehari-hari, dan memberikan alasan terhadap



penerapan nilai tersebut. Dengan demikian, temuan Sutomo dan Kusmaryono (2025) dapat menjadi dasar untuk pengembangan lanjutan, sedangkan hasil penelitian ini memberikan bukti awal mengenai pemanfaatan komik digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk mendukung hasil belajar.

Secara keseluruhan, dialog dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil penelitian ini memiliki kecenderungan yang sejalan dengan berbagai penelitian mengenai pemanfaatan media digital dan komik digital dalam pembelajaran, terutama dalam aspek penyajian materi yang visual, peningkatan hasil belajar, dan respons positif peserta didik. Pada saat yang sama, penelitian ini memiliki kekhasan karena mengembangkan komik digital untuk cerita Rsi Uddalaka dan Svetaketu dengan integrasi nilai Tri Hita Karana pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII. Kekhasan tersebut memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam konteks pendidikan keagamaan. Namun, hasil efektivitas tetap perlu ditafsirkan secara hati-hati karena penelitian menggunakan desain satu kelompok *pretest-posttest*. Penelitian lanjutan dengan kelompok kontrol, jumlah subjek yang lebih besar, dan konteks sekolah yang lebih beragam diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas produk serta menguji potensinya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, pemahaman nilai keagamaan, kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis.

KESIMPULAN

Komik digital Cerita Rsi Uddalaka dan Shvetaketu bermuatan Tri Hita Karana yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid, sedangkan respons guru memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat praktis dan respons siswa sebesar 85% dengan kategori positif. Pada uji coba penggunaan, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 62,20 pada *pretest* menjadi 89,20 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Hasil *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan komik digital. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memenuhi aspek validitas dan kepraktisan serta menunjukkan efektivitas dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

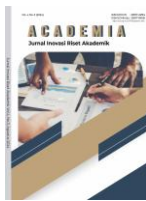
Penggunaan komik digital ini berimplikasi pada tersedianya alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang dapat membantu guru menyajikan materi cerita keagamaan secara visual sekaligus mengaitkannya dengan nilai Tri Hita Karana. Produk dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran di kelas maupun sebagai bahan belajar mandiri siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik dan sekolah yang lebih beragam serta menggunakan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat agar efektivitas produk dapat dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media atau metode lain. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji penggunaan komik digital terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, pemahaman nilai keagamaan, dan kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital Flip Book dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS di



- Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(3), 731-746.
<https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3886>
- Dita, P. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73-85.
<https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fauzan, A., Ardiansyah, M., & Fauzan, A. S. (2025). A systematic literature review on the role of digital learning media in improving learning outcomes. *Jurnal Vokasi Informatika*, 5(1), 160-173. <https://doi.org/10.24036/javit.v5i1.217>
- Fauziyah, L. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Komik Digital terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 86-93.
<https://doi.org/10.58472/jipsh.v1i1.30>
- Sari, S. Y., Gusmania, Y., & Hasibuan, N. H. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media literasi numerasi. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 85–94. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v12i1.5033>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Krishnawati, I. A. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Negara Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 299-310.
<https://ekadanta.org/jurnal/index.php/Widyalaya/article/view/536>
- Machjaya, D. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Belajar Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Labschool Unesa 3. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 96-105. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/71074>
- Payanti, D. A. K. D. (2022, April). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. In *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* I (Vol. 4, pp. 464-475).
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035>
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211-216. <https://doi.org/10.30743/best.v5i2.5685>
- Putrayasa, I. G. (2024). Penerapan Mindfulness dan Model Think Pair And Share untuk Meningkatkan Fokus dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Kelas X. 2 SMA Negeri 1 Kubutambahan. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 191-196.
<http://www.jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalaya/article/view/647>
- Rahmah, N., Khairunnisa, K., Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah



- Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617-634.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>
- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi pustaka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 399-408. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27026>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120-131.
<http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108>
- Sintia, N. K., & Rudiarta, I. W. (2024). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mataram. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 29(1), 32-41.
<https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v29i1.256>
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Literature review: penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101-112.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Tristaningrat, A. N., & Ariyana, I. K. S. (2025). The effectiveness of digital comics in improving science learning outcomes and scientific attitudes of fourth-grade elementary students. *Journal of Education Technology*, 9(2), 197-204.
<https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.98249>
- Wardani, N. M. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Padangkerta Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. *Rasividya: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 332-340.
<https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/rasividya/article/view/124>
- Wasiati, I. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Kelas VII UPT SMP Negeri 3 Doko Tahun Pelajaran 2023/2024. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 443-454.
<https://ekadanta.org/jurnal/index.php/Widyalaya/article/view/548>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>