

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KOMIK MYSTERY SOLVERS PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU KELAS VIII SMP NEGERI SATU ATAP 2 SUKASADA

Putu Sri Ardani¹, L Eka M Julianingsih P², I Wayan Wira Darma³

^{1,2,3}Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

Corresponding author: Putu Sri Ardani

Email: sriardani411@gmail.com

Abstract

The use of learning media in Hindu Religious Education lessons is still dominated by conventional media such as books, indicating a lack of use of innovative and interesting learning media..This study aims to develop digital learning media in the form of Mystery Solvers comic for Hindu Religious Education lessons in Grade VIII at SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada.This research uses the DDR (Design and Development Research) method with four stages of development, including analysis, design, development, and evaluation. Based on the results of the research, validity was determined by experts, namely three subject matter experts, three media experts, and three language experts. The developed product obtained a content validity score of 0.85, which falls into the “very high” category, a language validity score of 0.84, which also falls into the “very high” category, and a media or design validity score of 0.83, which also falls into the “very high” category. The results of the practicality assessment by teachers obtained a questionnaire result with a percentage of 96%, which falls into the “very nice” category. Furthermore, the results of the practicality questionnaire by students obtained a percentage of 93%, which also falls into the “very nice” category. The mystery solvers comic is expected to provide a more interesting, interactive, and practical learning experience for students at SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada.

Keywords: Digital Learning Media, Mystery Solvers Comic, Hindu Religious Education, Junior High School

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu masih didominasi pada media konvensional seperti buku, hal ini menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa komik *mystery solvers* untuk pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII di SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada. Penelitian ini menggunakan metode DDR (*Design and Development Research*) dengan empat tahapan pengembangan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian, validitas ditentukan oleh para ahli, yaitu tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa. Produk yang dikembangkan memperoleh skor validitas materi atau isi sebesar 0,85, yang masuk dalam kategori “sangat tinggi”, skor validitas bahasa sebesar 0,84, yang juga masuk dalam kategori “sangat tinggi”, dan skor validitas media atau desain sebesar 0,83, yang juga masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru memperoleh hasil kuesioner dengan persentase 96%, yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Selanjutnya, hasil kuesioner kepraktisan oleh peserta didik memperoleh persentase 93%, yang juga masuk dalam kategori “sangat baik”. Komik *mystery solvers* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan praktis bagi peserta didik di SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada. Implikasi penelitian ini mampu mengubah persepsi

materi yang berfokus pada hafalan menjadi pengalaman interaktif yang menyenangkan dan bersifat kontekstual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Komik *Mystery Solvers*, Pendidikan Agama Hindu, Sekolah Menengah Pertama

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media masih terbatas pada buku teks konvensional yang mempersulit pengelolaan materi kompleks dan monitoring aktivitas peserta didik secara *real time*. Tuntutan terhadap media pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan konteks lokal kian mendesak, khususnya di masa Revolusi Industri 5.0. Fase ini menekankan penguasaan literasi digital, kecerdasan buatan, serta kemampuan berpikir kritis dan inovatif yang mumpuni, untuk peserta didik mampu berkompetisi dan menyesuaikan diri dengan dinamika zaman yang kian cepat dan dinamis (Jin *et al.*, 2022). Teknologi digital berpotensi menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang konvensional kurang efektif dalam memenuhi prinsip interaktivitas karena tidak tersedianya multimedia seperti kuis adaptif, sehingga peserta didik kesulitan memahami pembelajaran yang bersifat hafalan. Ketidakmampuan menyediakan umpan balik instan dan aksesibilitas lintas perangkat memperparah masalah inklusivitas pembelajaran menjadikan pembelajaran yang memiliki hafalan pasif yang menurunkan keterlibatan peserta didik di era digital.

Berdasarkan laporan Statistik Pendidikan dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2025) sebagian besar pelajar usia 5-24 tahun lebih sering memanfaatkan internet untuk hiburan. Hanya 27,53% yang menggunakannya untuk mengakses konten pembelajaran daring, sementara 67,65% aktif di media sosial dan 61,65% mencari berita atau informasi umum. Selain itu, 16,42% peserta didik memanfaatkan

internet untuk mencari data produk atau layanan (BPS, 2025). Dengan demikian, fakta ini menggambarkan bahwa penggunaan media digital untuk tujuan pendidikan masih minim, walaupun ketersediaan internet di kalangan pelajar sudah relatif tinggi.

Hal di atas diperkuat oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sarana pembelajaran digital sudah memadai seperti smart televisi, *chromebook*, LCD serta seluruh peserta didik telah memiliki *smartphone*, sehingga potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat besar. Namun, saat ini pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah yang konvensional yakni pada buku paket PAHBP dan LKS, sehingga kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar peserta didik lebih aktif dan terlibat. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu pada hari Senin, 08 Desember 2025 mengungkapkan bahwa beberapa kendala dalam pengembangan media pembelajaran, terutama terkait keterbatasan waktu dan tenaga. Guru Pendidikan Agama Hindu harus mengampu tiga tingkatan kelas dengan masing-masing tiga rombongan belajar, sehingga beban kerja cukup besar.

Hasil observasi awal tersebut diperkuat oleh studi terdahulu yang menyebutkan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh minimnya anggaran serta waktu yang dimiliki untuk mengembangkannya (Pitriani, Wahyuni, & Sastrawan, 2023). Peneliti mencoba mengatasi kondisi tersebut dengan pengembangan media pembelajaran digital komik *mystery solvers*, pentingnya guru

untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih variatif. Menggabungkan beragam metode, dialog yang bernuansa Hindu, diselipkan teka-teki, atau pemanfaatan media audio visual, dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media digital yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti televisi, laptop atau *chromebook*, tablet, ataupun di *smartphone* yang membantu peserta didik belajar kapan saja tanpa batasan ruang kelas.

Penelitian Astawan *et al.* (2025) dalam artikelnya berjudul “*The Effectiveness of Tri Hita Karana Based Digital Comics in Shaping Students Global Diversity and Independence*”. Hasil penelitian tersebut mengonfirmasi peningkatan karakter kebhinekaan global secara signifikan meskipun skor kemandirian siswa hanya mengalami lonjakan kecil. Namun, penelitian terdahulu masih menggunakan sampel terbatas sehingga kurang generalisasi ke populasi lebih luas dan masih mengadopsi komik seperti umumnya tanpa interaktivitas, sehingga menjadi celah bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan populasi khususnya pada peserta didik. Penelitian oleh Rizki Amilina Laili Nur Azizah, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media komik digital berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi ada *gap* pada penelitian sebelumnya yaitu belum memadukan unsur interaktif, selain itu terbatas pada narasi linier monoton tanpa gamifikasi interaktif seperti teka-teki, sehingga gagal mengatasi kewalahan ingatan pada kronologi sejarah Hindu dan tidak mengintegrasikan aspek kontekstual (Azizah, 2023).

Sejalan dengan penelitian oleh Komang Agus Triadi Kiswara, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa komik digital sebagai media moderasi beragama sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta sikap moderat terhadap ajaran Hindu. Namun, penelitian ini juga belum memanfaatkan

interaktifitas selain itu fokus pada penelitian ini terlalu luas mencakup moderasi beragama Hindu secara umum tanpa memperhatikan karakteristik spesifik pengguna dari berbagai kalangan (Kiswara, 2025). Penelitian terdahulu terdapat celah penelitian yang belum terpenuhi sehingga peneliti mencoba mengisi keterbatasan tersebut melalui pengembangan komik *msytery solvers*. Komik *mystery solvers* memiliki keterbaharuan yang inovatif karena menggabungkan dialog dan teka-teki pada episodenya, menuangkan tema yang kontekstual dengan subjek serta memuat video dan quiz evaluasi, sehingga hal ini mendorong peserta didik berpikir kritis.

Pada komik yang dikembangkan, materi sejarah perkembangan agama Hindu di Asia dipilih berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada observasi awal, guru menyoroti kekurangan media yang dapat menyederhanakan timeline masuknya Hindu di Asia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui rancang bangun, validitas, dan kepraktisan media pembelajaran digital komik *mystery solvers* pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada. Kontribusi penelitian ini secara teoritis adalah memperluas literatur pendidikan agama dengan kerangka pedagogi digital yang mengintegrasikan narasi untuk materi kompleks, secara praktis penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan juga dapat meningkatkan pengalaman peserta didik yang lebih menyenangkan selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan tepatnya jenis DDR atau dikenal dengan *Design and Development Research* oleh Rita C. Richey dan James D. Klein yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk (Samori & Rahman, 2024). Prosedur pada penelitian

ini menggunakan empat tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada yang. Subjek pada penelitian ini menggunakan tiga ahli instrumen, sembilan ahli produk yang masing-masing tiga ahli pada proses validasi yaitu ahli materi, media, dan bahasa, dua guru yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan WK Kurikulum, serta seluruh peserta didik kelas VIII berjumlah 85 orang. Pemilihan lokasi penelitian didasari pada hasil analisis kebutuhan dan beberapa permasalahan sehingga mendukung penelitian ini. Pemilihan subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, subjek ahli instrumen dan ahli validitas (akademisi) dipilih karena memiliki kompetensi mendalam dalam desain kuesioner dan standar pengukuran ilmiah untuk memastikan komik *mystery solvers* valid secara teknis. Guru Pendidikan Agama Hindu sebagai praktisi dan WK Kurikulum memberikan perspektif lapangan tentang kelayakan implementasi di kelas, sementara siswa kelas VIII sebagai pengguna akhir menguji kepraktisan dari sudut pandang penerima manfaat.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui teknik observasi non partisipan, wawancara semi terstruktur, angket, dan pencatatan dokumen atau dokumentasi. Instrumen yang dinilai oleh tiga ahli lalu dianalisis melalui rumus *Gregory*, teknik analisis data pada analisis validitas oleh ahli produk menggunakan rumus *Aiken V* (Rohmad & Sarah, 2021). Analisis kepraktisan guru maupun peserta didik dianalisis menggunakan rumus presentase. Hasil analisis *Gregory* pada penelitian ini menunjukkan validitas isi instrumen dari wawancara, angket validitas materi atau isi, angket validitas design atau media, angket validitas bahasa, angket kepraktisan respon guru dan peserta didik memperoleh hasil 1 yang menunjukkan validitas isi instrumen “sangat tinggi” yang artinya layak untuk disebarkan kepada responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Komik *Mystery Solvers* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu

Berdasarkan hasil pengembangan, peneliti menghasilkan produk berupa komik *mystery solvers* yang terdiri dari tiga episode sesuai sub materi yang diajarkan yaitu Perkembangan Sejarah Agama Hindu di Asia pada kelas VIII, produk dapat diakses melalui website atau scan *QR code*, adapun rancang bangun pada pengembangan media ini dimulai dari tahap pertama yaitu analisis, hasil dari analisis kebutuhan adalah sekolah membutuhkan media pembelajaran digital Interaktif khususnya pada kelas VIII, hasil analisis permasalahan adalah media konvensional yang hanya memanfaatkan buku PAHBP dan LKS namun guru terkendala dalam membuat media pembelajaran digital karena keterbatasan waktu dan tenaga serta kurangnya pelatihan, kemudian hasil dari analisis teknologi pendidikan adalah semua peserta didik sudah menggunakan *smartphone* pada waktu tertentu, ada *chromebook*, LCD, dan *smart televisi*. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang inovatif.

Tahap kedua adalah *design* atau perancangan, pada penelitian ini *design* yang dihasilkan berupa *flowchart* dan *story board*, peneliti menyusun *flowchart* untuk menggambarkan alur sistem media pembelajaran digital komik *mystery solvers* agar navigasi peserta didik berjalan terstruktur dari halaman utama hingga ke bagian evaluasi. Setelah itu, dibuat *storyboard* yang berisi rancangan visual setiap halaman termasuk penempatan teks, gambar, video, serta elemen yang akan digunakan. *Story board* pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. *Story Board Media*

Kerangka Media

LOGO

JUDUL MATERI

MULAI BELAJAR

**PROFIL
PENELITI**

Nama Peneliti

Pembimbing I

Pembimbing II

Kembali

CP & TP

Profil

Petunjuk

Materi

Video

Kuis

MENU

PETUNJUK

MENU

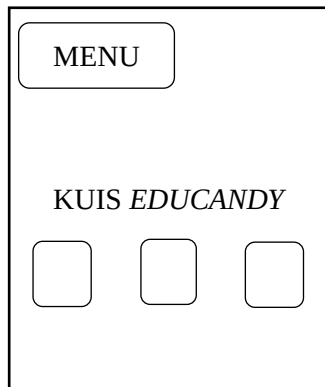
CP DAN TP
PAH KELAS VIII
(SESUAI MATERI)

MENU

MATERI PADA
KOMIK
Episode 1, 2, 3

MENU

VIDEO
PEMBELAJARAN



Gambar 1. Cover



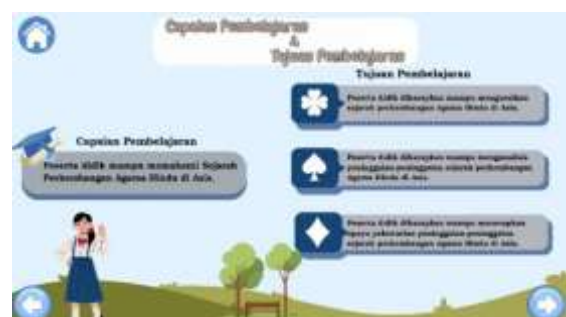
Gambar 2. Menu



Gambar 3. Petunjuk



Gambar 4. Sub Materi



Gambar 5. CP dan TP

Hasil dari perancangan *storyboard* pada tabel di atas memiliki makna krusial sebagai kerangka visual awal dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif, karena memetakan alur cerita, elemen visual, audio, narasi, dan interaksi secara terstruktur untuk memastikan konten selaras dengan tujuan pembelajaran. Tahap ketiga yaitu pengembangan, semua elemen desain materi, visual, suara, rekaman video, serta kuis yang sudah disusun kemudian digabungkan dalam platform Canva. Setiap segmen materi dilengkapi dengan aktivitas tantangan atau pemecah misteri yang menyediakan respon langsung bagi siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menarik bagi peserta didik. Untuk memperdalam pemahaman, peneliti menyisipkan video yang dibuat dari capcut lalu dipublikasikan di youtube sehingga link bisa disisipkan pada media komik digital dan kuis interaktif dari *educandy* yang dapat diakses langsung di dalam media tersebut. Berikut ini merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran digital komik *mystery solvers*:





Gambar 6. Materi



Gambar 7. Video Pembelajaran



Gambar 8. Kuis Interaktif

Komik *Mystery Solvers* dapat diakses melalui scan QR Code atau melalui link berikut.



Gambar 9. QR Code Media

<https://perkembangansejarahhindubysriar.dani.my.canva.site/komikmysterysolvers>

Temuan pengembangan media digital interaktif seperti komik *mystery solvers* menunjukkan bahwa komik yang dihasilkan dilengkapi teka-teki interaktif, dan bersifat kontekstual sesuai karakteristik anak SMP memiliki makna strategis

sebagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Integrasi antara dialog dengan teka-teki, adanya video pendukung, serta quiz. Akses media juga tidak memerlukan penyimpanan yang besar karena bisa diakses melalui link atau QR Code. Media dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat digital seperti *smart phone*, *chromebook*, computer, maupun *smart televisi* sesuai dengan ketersediaan yang ada. Komik *Mystery Solvers* unggul dengan narasi teka-teki interaktif yang merangsang pemecahan masalah kritis siswa SMP, mengintegrasikan tema kontekstual untuk retensi pengetahuan berkelanjutan. Aksesibilitas digitalnya melalui platform mobile memastikan kemudahan penggunaan lintas perangkat.

Hasil penelitian di atas diperkuat oleh penelitian terdahulu dan teori konstruktivisme oleh Piaget. Pada rancang bangun dimulai dari analisis di mana hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa analisis kebutuhan merupakan langkah esensial dalam penelitian dan pengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik yang akan diterapkan dalam pembuatan produk media komik (Noverita *et al.*, 2023). Selanjutnya tahap *design* pada penelitian ini, menghasilkan *flowchart* dan *story board* sesuai dengan penelitian sebelumnya, *story board* merupakan tahap perancangan awal sebuah media dibuat (Kiswara, 2025). Kontribusi penelitian sebelumnya memperkuat tahapan pengembangan. Komik yang dihasilkan memuat cerita, panel, gambar, percakapan, ilustrasi suara. Menurut penelitian terdahulu, terdapat elemen-elemen yang termuat dalam komik secara umum menurut (Isnanto, 2024) yaitu komik dibangun pada cerita merupakan inti yang mencakup tema, tokoh, alur, serta pesan moral.

Sebagaimana disebutkan bahwa *mystery solvers* pada komik memiliki ciri khas spesifik berupa pendekatan interaktif sensorik yang memanfaatkan rasa

penasaran peserta didik melalui aktivitas menebak isi misteri tanpa melihat atau mengetahui jawaban terlebih dahulu (Lofha, Meilani, & Ruby, 2024). Nuansa percakapan sehari-hari yang mengacu pada teori konstruktivisme dari Jean Piaget karena media yang dikembangkan menempatkan pembelajaran pada proses di mana peserta didik membangun pemahaman pribadi melalui pertemuan antara pengalaman langsung dan ide-ide mereka sendiri (Suryana, Aprina, & Harto, 2022). Temuan ini memiliki kontribusi baru pada komik yang tidak monoton dalam dialog tetapi ada nuansa Hindu yang menghidupkan cerita dan tantangan interaktif pada episodenya. Temuan ini juga memperkaya teori pembelajaran digital interaktif dan konstruktivisme, yang dapat melengkapi celah penelitian sebelumnya.

Validitas Media Pembelajaran Digital Komik *Mystery Solvers* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu

Tahap pengembangan media selanjutnya adalah diuji oleh ahli materi atau isi sebanyak tiga orang, ahli bahasa sebanyak tiga orang, dan ahli media sebanyak tiga orang. Hasil validitas produk dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Validitas Media Pembelajaran Digital Komik *Mystery Solvers*

Ahli		Skor	Skor Max	Validitas
Materi	I	60	75	0,85
	II	71	75	
	III	67	75	
Bahasa	I	57	60	0,84
	II	46	60	
	III	54	60	
Media	I	68	75	0,83
	II	59	75	
	III	68	75	

Berdasarkan data pada tabel di atas, tingkat validitas materi atau isi pada media komik *mystery solvers* mencapai skor 0,85 melalui perhitungan rumus *Aiken V*, sehingga menandakan kategori validitas

“sangat tinggi”. Pada validitas materi aspek format dan isi baik dari segi kesesuaian maupun isi menghasilkan validitas yang sangat tinggi dari ahli dengan revisi minor seperti menambah penjelasan pada peninggalan sejarah. Skor validitas bahasa pada komik *mystery solvers* tersebut adalah 0,84, yang mengindikasikan tingkat kevalidan “sangat tinggi”. Pada aspek lugas, komunikatif, dialogis, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan aspek kaidah bahasa memperoleh aspek sangat tinggi namun ada beberapa catatan dari ahli seperti perbaikan kalimat rancu dan typo. Sementara itu, validitas media mencapai 0,83, hal ini menunjukkan bahwa komik *mystery solvers* memiliki tingkat validitas “sangat tinggi”. Tingginya validitas pada media menunjukkan bahwa dari segi aspek kejelasan, kerapian, kemenarikan, sasaran, relevan dengan topik, keluwesan, kualitas dan kesesuaian dengan lingkungan belajar sudah sangat valid.

Hasil penelitian di atas diperkuat oleh penelitian terdahulu dan teori konstruktivisme oleh Piaget. Validitas isi media komik *mystery solvers* dinilai oleh ahli materi atau isi, bahasa, dan media, penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa uji validitas pada komik memerlukan ahli materi, bahasa, serta media (Noverita *et al.*, 2023). Penelitian terdahulu juga mendukung hasil dari penelitian ini, di mana gambar dan aspek lainnya yang terdapat dalam komik merupakan satu kesatuan, agar alur cerita yang di dalamnya mudah di ingat dengan validitas tinggi (Azizah, 2023). Adanya *novelty* yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu validitas yang dihasilkan memperoleh validitas sangat tinggi dari semua aspek yang mengatasi keterbatasan visual komik sebelumnya.

Sejalan dengan teori konstruktivisme, tahap pembuatan media menyediakan tahap evaluasi yang memastikan konten media selaras dengan prinsip pembelajaran, di mana ahli dapat mengukur sejauh mana media komik ini

mendorong pemahaman mendalam atas ajaran agama Hindu, bukan sekadar transfer informasi pasif. Menurut Muhajirah dalam Arafah *et al.*, (2023) teori konstruktivisme merupakan kelanjutan dari teori belajar kognitif yang menyebutkan pengetahuan adalah sebuah proses pembentukan yang terus berkembang dan berubah sehingga diperlukan proses evaluasi. Kesesuaian ini memperkuat dan menghasilkan kontribusi baru dari hasil evaluasi ahli yang dijadikan pengalaman sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pada komik *mystery solvers*, sebagaimana ditekankan Piaget.

Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Komik *Mystery Solvers* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu

Hasil kepraktisan pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket respon guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan WK Kurikulum SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada. Hasil angket kepraktisan dari respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kepraktisan Komik *Mystery Solvers* Oleh Guru

Guru	Skor	Skor Max	%
I	84	85	96%
II	81	85	

Berdasarkan data di atas, hasil kepraktisan oleh respon guru pada komik *mystery solvers* pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII menunjukkan presentase 96% yang diperoleh melalui rumus rata-rata, dengan demikian media yang peneliti kembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan pada kategori “sangat baik”. Pada aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, dan warna, komik *Mystery Solvers* dinilai sangat baik oleh guru, menunjukkan media ini sangat praktis untuk pembelajaran. Kedua responden menyatakan media yang dikembangkan peneliti sangat menarik, interaktif, mudah diakses, dan tidak memberikan saran perbaikan.

Hasil kepraktisan pada penelitian ini juga diperoleh dari hasil angket respon

peserta didik kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 2 Sukasada. Hasil angket kepraktisan dari respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kepraktisan Komik *Mystery Solvers* Oleh Peserta Didik

Kelas	Skor	Skor Max	%
A	1.974	2.015	93%
B	1.669	1.820	
C	1.513	1.690	

Berdasarkan data di atas, hasil kepraktisan oleh respon peserta didik pada komik *mystery solvers* pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII menunjukkan presentase 93% yang diperoleh melalui rumus rata-rata, dengan demikian media yang peneliti kembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan pada kategori “sangat baik”. Pada semua aspek (tampilan, materi, dan pembelajaran) serta setiap indikator juga menunjukkan kepraktisan media yang sangat baik. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan mudah dioperasikan, tidak memerlukan pelatihan khusus. Pada saran dan komentar, peserta didik merespon positif khususnya pada aspek pembelajaran yang dinyatakan mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik dan menambah minat belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu (Harahap, 2026). Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian atau evaluasi dari peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Hasil kepraktisan diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan dan teori konstruktivisme dari Piaget. Media yang dikembangkan memperoleh hasil kepraktisan oleh repond guru sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan hasil kepraktisan oleh repond peserta didik memperoleh rata-rata 93% dengan kategori “sangat baik” juga. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik menjadi kunci keberhasilan proses belajar-mengajar (Trinaldi *et al.*, 2022). *Mystery*

solvers dalam pembelajaran adalah pendekatan interaktif yang memanfaatkan elemen ketidakpastian dan rasa penasaran untuk merangsang keterlibatan aktif peserta didik (Sulton *et al.*, 2024). Kontribusi baru yang ditemukan adalah komik mempermudah menangkap hal-hal atau sebuah konsep yang abstrak dan juga mampu merangsang serta mengembangkan semangat belajar anak melalui elemen yang terdapat pada komik.

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai sangat praktis oleh guru dan peserta didik, sehingga selaras dengan definisi tujuan dari Pendidikan Agama Hindu melalui visualisasi interaktif yang memudahkan peserta didik membangun pemahaman ajaran Hindu secara mandiri maupun berkelompok. Pendidikan agama Hindu merupakan proses sadar untuk membekali siswa mengenal, memahami, menghayati, mengimani, serta mengamalkan ajaran dari sumber kitab suci guna membentuk perubahan sikap serta perilaku secara utuh (Suryatniani, 2021). Kepraktisan media ini terbukti dari skor yang diperoleh sehingga memudahkan implementasi di kelas nantinya oleh guru, peserta didik dapat mengeksplorasi misteri pada media. Hal tersebut mendukung transformasi sikap holistik, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan minat belajar peserta didik pasca pengujian atau saat peneliti memperkenalkan media.

Tingkat kepraktisan media komik *mystery solvers*, sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas mandiri dan interaksi pengalaman. Desain komik ini melalui alur misteri interaktif, panel visual runtut, serta dialog narati membantu guru serta membuat peserta didik secara aktif menyusun pengetahuan agama Hindu dengan menggabungkan petunjuk visual dengan iringan audio serta pemikiran kritis mereka sendiri. Hal ini menghasilkan *novelty* serta kontribusi baru yang melengkapi celah pada penelitian sebelumnya yang hanya

berfokus pada komik visual. Media tidak hanya mudah diterapkan di kelas, tetapi juga memfasilitasi asimilasi serta akomodasi skema kognitif peserta didik, sehingga optimal untuk pembelajaran yang praktis dan luwes yang tidak hanya disekolah tetapi di rumah melalui perangkat digital yang dimiliki.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media dimulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan hingga evaluasi. Media pembelajaran digital komik *mystery solvers* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VIII berhasil menghasilkan produk yang valid dan praktis. Media ini terdiri dari tiga episode yang mencakup materi Perkembangan Sejarah Agama Hindu di Asia Tenggara, dengan elemen interaktif seperti video, tantangan pemecah misteri, dan kuis yang dapat diakses melalui website atau QR code. Validitas materi mencapai 0,85, validitas Bahasa sebesar 0,84, dan validitas media sebesar 0,83 sehingga ketiga aspek mencapai kategori sangat tinggi penilaian ahli, sementara kepraktisan dari respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 96% dengan kategori sangat baik dan oleh peserta didik sebesar sebesar 93% dengan kategori sangat baik yang mendukung penerapan di kelas pada proses pembelajaran.

Pengembangan komik *Mystery Solvers* memberikan implikasi strategis bagi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dengan menyediakan media interaktif berbasis teka-teki yang memperkaya pemahaman konsep spiritualitas Hindu secara kontekstual untuk siswa SMP. Media ini mendukung Kurikulum Merdeka sebagai alat praktis bagi guru Pendidikan Agama Hindu dalam membentuk karakter kemandirian dan literasi agama yang menarik, melampaui pendekatan konvensional yang statis.

Saran

Media ini dapat diimplementasikan secara luas di sekolah-sekolah dengan fasilitas digital serupa untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan konstruktivisme yang berbasis pengalaman interaktif. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar jangka panjang, mengembangkan versi aplikasi mandiri, atau menyesuaikannya dengan materi agama Hindu lainnya agar lebih adaptif terhadap kebutuhan kurikulum nasional. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi integrasi yang *games* yang bisa diakses secara offline untuk personalisasi konten agar lebih adaptif terhadap gaya belajar peserta didik. Integrasi dengan platform pembelajaran nasional juga dapat memperluas aksesibilitas media ini di luar lingkup sekolah secara khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, R. A. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN Kota Malang*. Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Badan Pusat Statistik. (2025, Januari 20). *Lebih dari 60% Anak Sekolah Akses Internet untuk Media Sosial*. Diambil kembali dari Good Stats: <https://data.goodstats.id/statistic/lebih-dari-60-anak-sekolah-akses-internet-untuk-media-sosial-58t9C>
- Ferdiansyah, R. M. (2023). *Pengembangan Game Online Sebagai Media dalam Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahru Maghfiroh Malang*. [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].
- Harahap, E. A. P. (2026). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II UPTD SD Negeri 19 Simatahari. *Jnanottama: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(01), 100-108.
- Jin, H., Wagner, M. W., Wagner, B. E., & Khalvati, F. (2022). An Educational Graphical User Interface to Construct Convolutional Neural Networks for Teaching Artificial Intelligence in Radiology. *Canadian Association of Radiologists' Journal*, Vol. 74(3) 526–533. <https://doi.org/10.1177/08465371221144264>.
- Kiswara, K. A. (2025). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pendidikan Moderasi Beragama Berbasis Teks Susastra Hindu di Kota Denpasar . *Jayapangus Press*, Vol. 9(2). 34-48. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH>.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lofha, P. H., Meilani, R. P., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB . *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, No. 4. 2609 - 2619. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G., & Sastrawan, I. K. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle Model 4D Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Agama Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Jayapangus Press*, Vol. 6(1). 135-150. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>.
- Rohmad, & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: K Media.

- Samori, Z., & Rahman, F. A. (2024). Beyond Hopes, Beyond Cures: A Proposed Malaysian Regulatory Framework for Somatic Gene Therapy in Human . *Jurnal Internasional Agama*, Volume 5, Nomor 10. <https://doi.org/10.61707/btmq4740>.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Vol. 5. No. 7. 270-280. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id/>.
- Suryatniani, I. A. (2021). Konsep Dasar Manajemen Pendidikan Hindu. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen.* , Vol. 5. No.1. 88-99. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing>.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E., Afrian, M., Rahma, F. A., & Rustam. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.6. 9304-9314. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.