IMPLEMENTASI *MIND MAPPING* DIGITAL DALAM TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI KELAS XII SMA
THE IMPLEMENTATION OF DIGITAL MIND MAPPING IN TRANSFORMING HINDU RELIGIOUS EDUCATION LEARNING IN GRADE XII OF SENIOR *HIGH SCHOOL*

Ni Wayan Jocelyn Gloriousintawaty
SMA Negeri 6 Palangka Raya
nigloriousintawaty22@guru.sma.belajar.id

Riwayat Jurnal (Style Riwayat_BA)
Artikel diterima : (24 Maret 2025)
Artikel direvisi : (Mei 2025)
Artikel disetujui : (30 April 2025)

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah penggunaan *Mind Mapping* Digital bisa membantu siswa kelas XII di SMA Negeri 6 Palangka Raya lebih baik dalam belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya materi Tri Guna. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua putaran. Setiap putaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa *Mind Mapping* Digital ternyata sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,30 sebelum penelitian menjadi 75,00 setelah putaran siklus pertama, dan kemudian naik lagi menjadi 81,7 di putaran siklus kedua. Pada akhirnya, semua siswa (100%) berhasil mencapai nilai yang diharapkan. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dalam belajar, terutama dalam berdiskusi, memecahkan masalah, dan berkreasi dalam membuat konsep dengan *Mind Mapping* Digital. Kesimpulannya, *Mind Mapping* Digital adalah cara belajar yang efektif untuk membantu siswa lebih memahami materi. Oleh karena itu, metode ini disarankan untuk digunakan sebagai cara baru dalam mengajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: *Mind Mapping* Digital, Hasil Belajar, Tri Guna

ABSTRACT

This research was conducted to examine whether the use of Digital Mind Mapping could help Grade XII students at SMA Negeri 6 Palangka Raya improve their learning of Hindu Religious Education and Character, specifically the Tri Guna material. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method, which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that Digital Mind Mapping was very helpful for students in improving their

learning outcomes. The average student score increased from 63.30 before the research to 75.00 after the first cycle, and then rose again to 81.7 in the second cycle. Ultimately, all students (100%) successfully achieved the expected score. Furthermore, students also became more active in learning, especially in discussions, problem-solving, and creativity in creating concepts with Digital Mind Mapping. In conclusion, Digital Mind Mapping is an effective learning method to help students better understand the material. Therefore, this method is recommended for use as a new approach in teaching Hindu Religious Education and Character.

Keywords: Digital Mind Mapping, Learning Outcomes, Tri Guna

I. Pendahuluan

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti sangat penting untuk membangun karakter dan pemahaman spiritual siswa. Akan tetapi, banyak siswa kesulitan memahami ide-ide yang sulit dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, contohnya materi Tri Guna yang terdiri dari Sattva, Rajas, dan Tamas. Pengamatan di SMA Negeri 6 Palangka Raya menunjukkan bahwa siswa belum banyak yang mencapai nilai yang diharapkan, yang terlihat dari kurangnya keikutsertaan siswa dalam diskusi dan semangat belajar yang rendah. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap permasalahan ini adalah metode pembelajaran yang masih berpusat pada ceramah, sehingga kurang interaktif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan *Mind Mapping* Digital. Tony Buzan (dalam Usman, dkk., 2020) mengungkapkan bahwa metode *Mind Mapping* mampu meningkatkan daya ingat hingga 95% dibandingkan teknik pencatatan konvensional karena membantu siswa dalam menyusun informasi secara visual. Novak dan Gowin (dalam Anwar, 2023) juga menegaskan bahwa visualisasi konsep melalui *Mind Mapping* dapat mempermudah pemahaman hubungan antar gagasan. Sementara itu, teori Cognitive Load Sweller (dalam Sudatha, 2015) menjelaskan bahwa penyajian informasi dengan struktur yang baik dapat mengurangi beban kognitif siswa. Mayer (dalam Setyosari, 2020) menambahkan bahwa kombinasi teks, gambar, dan diagram dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pemahaman. Lebih lanjut, penelitian oleh Hattie (2023) dan Farid (2023) menunjukkan bahwa cara

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

belajar yang menggunakan gambar dan teknologi bisa membuat siswa lebih semangat, lebih aktif, dan lebih mudah mengerti pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai kendala dalam pembelajaran, seperti rendahnya tingkat ketuntasan belajar, minimnya keterlibatan siswa, kesulitan dalam menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran, terbatasnya pemanfaatan teknologi, serta kurang berkembangnya kreativitas siswa dalam mengorganisasi dan menganalisis informasi. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji implementasi *Mind Mapping* Digital dalam pembelajaran *Tri Guna*, mengukur peningkatan hasil belajar siswa, menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan serta motivasi siswa, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam membantu pemahaman konsep-konsep abstrak.

Penelitian ini memberikan keuntungan baik dari segi teori maupun praktik. Dari sisi teori, hasil penelitian ini bisa menambah pengetahuan tentang cara belajar yang menggunakan teknologi dan mendukung ide bahwa melihat konsep secara visual bisa membantu orang mengingat dan memahami lebih baik. Dari sisi praktik, untuk siswa, penggunaan *Mind Mapping* Digital diharapkan bisa membantu mereka lebih mudah mengerti materi dan membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Untuk guru, metode ini bisa menjadi cara baru yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi. Sedangkan untuk sekolah, penelitian ini bisa membantu dalam mengembangkan cara belajar berbasis teknologi yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Jenis Penelitian Riset ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Sedangka desain yang digunakan Penelitian ini mengikuti langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas, yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Metode yang digunakana adalah Media *Mind Mapping* Digital untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Subjek dan Objek Penelitian melibatkan tiga peserta didik kelas XII SMAN 6 Palangka Raya. Intrumen dan Teknik Pengumpulan data dengan cara mengamati partisipasi siswa, memberikan tes untuk melihat apa yang mereka ketahui sebelum dan sesudah belajar, dan memberikan kuesioner. Teknik analisis data statistic deskriptif.

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

II. Pembahasan

Mind Mapping adalah teknik visual untuk mengorganisir konsep secara sistematis. Tony Buzan (dalam Usman dkk., 2019) mendefinisikannya sebagai metode grafis yang meningkatkan daya ingat dan pemahaman. *Mind Mapping* digital memanfaatkan teknologi untuk interaksi yang lebih dinamis, memungkinkan pembaruan konsep dan kolaborasi real-time (Yusuf, 2023). Menyatakan bahwa teknik ini meniru cara kerja otak dalam menghubungkan ide utama dengan subgagasan, sementara fitur digital memperkuat efektivitasnya melalui elemen multimedia. *Mind Mapping* digital berlandaskan konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pemahaman melalui representasi visual, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan diskusi kelompok. Dalam pengajaran sains, visualisasi membantu siswa mengaitkan konsep lama dan baru (Ismaela, 2021). Secara keseluruhan, *Mind Mapping* digital bukan sekadar alat pembelajaran, tetapi juga sarana meningkatkan kreativitas, daya ingat, dan pemecahan masalah.

Hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan menggunakan materi pelajaran, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Bloom dalam Lafendry, 2023). Pendidikan agama tidak hanya transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter berdasarkan Dharma dan Tri Kaya Parisudha (Umar, 2018). Watra (2020) menekankan pentingnya Sattwam sebagai kebijaksanaan dalam moralitas Hindu, sehingga mampu menegaskan pendidikan agama harus transformatif, menanamkan kesadaran moral melalui Tat Twam Asi dan Karma Phala. Keberhasilan pembelajaran tercermin dalam keseimbangan antara Tattwa (filsafat), Susila (moral), dan Upacara (ritual) (Laksmi, 2020) serta penerapannya dalam interaksi sosial (Selasih & Sudarsana, 2019). Artawan & Ardiawan (2019) menambahkan bahwa hasil belajar ideal berlandaskan Tri Hita Karana keselarasan dengan Tuhan, sesama, dan alam.

Tri Guna merupakan tiga sifat dasar manusia dalam filsafat Samkhya yang membentuk pola pikir dan perilaku (Natih dkk., 2016). Sattva melambangkan kebijaksanaan dan kesadaran moral tinggi, membawa penerangan pikiran (Bhagavad Gita 14:6; Sudiarta, 2020). Rajas, yang dinamis dan ambisius, mendorong pencapaian tetapi dapat menimbulkan kegelisahan (Bhagavad Gita 14:7;) Tamas,

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

terkait kemalasan dan kegelapan batin, menghambat pertumbuhan intelektual (Bhagavad Gita 14:8; Santika, 2022). Keseimbangan ketiga sifat ini penting untuk perkembangan individu yang selaras dengan nilai-nilai spiritual Hindu.

1. Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan meliputi, Menyusun Modul Ajar dengan menerapkan penggunaan *Mind Mapping Digital* yang disesuaikan dengan materi Tri Guna. Merancang LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang relevan guna mendorong pemahaman dan keterlibatan aktif siswa. Menyusun instrumen tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Untuk memantau aktivitas guru serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah perencanaan selesai, penelitian dilanjutkan dengan tahap tindakan, di mana guru melaksanakan pembelajaran di kelas dengan pengamatan dari observer yang telah ditunjuk. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII SMAN 6 Palangka Raya Tahun Pembelajaran 2024/2025. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang dalam tahap perencanaan. Guru membuka pembelajaran dengan doa dan salam. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat dari pemahaman konsep Tri Guna. Peserta didik diberikan pretest berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman awal. Guru menampilkan *Mind Mapping Digital* tentang Tri Guna dan memberikan studi kasus terkait pengaruhnya dalam kehidupan manusia. Peserta didik diminta mengamati infografis dan mengidentifikasi masalah yang muncul dalam studi kasus. Peserta didik mencari informasi tambahan tentang Tri Guna dari buku teks dan sumber digital secara individu.

Guru memandu peserta didik dalam memahami peran Sattva, Rajas, dan Tamas melalui *Mind Mapping Digital*. Peserta didik menganalisis pengaruh masing-masing guna terhadap perilaku manusia dan relevansinya di era modern secara mandiri. Peserta didik diminta membuat peta konsep untuk memvisualisasikan pemahaman mereka. Peserta didik mempresentasikan hasil analisis dan peta konsep yang telah dibuat.

Guru memberikan klarifikasi dan penjelasan tambahan berdasarkan presentasi peserta didik. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi bersama.

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

Post-test berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman akhir dan peningkatan hasil belajar. Guru memberikan refleksi dan umpan balik.

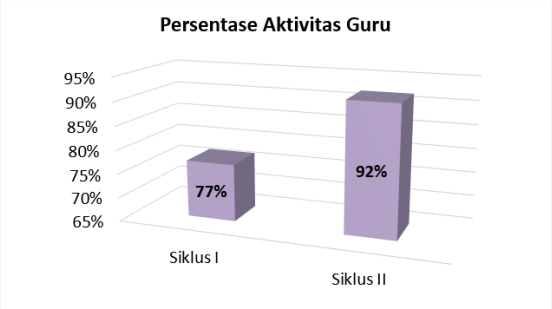
2. Indikator Keberhasilan

Penerapan media *Mind Mapping Digital* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas XII SMA Negeri 6 Palangka Raya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menanamkan nilai-nilai Tri Guna dalam pemahaman mereka. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru dalam menerapkan metode ini menunjukkan persentase pencapaian sebesar 77%, yang masuk dalam kategori "Baik." Guru mampu mengajukan permasalahan yang relevan dengan kehidupan siswa serta menjelaskan konsep-konsep utama secara sistematis melalui *Mind Mapping Digital*.

Dari segi hasil belajar, terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah penerapan *Mind Mapping Digital*. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,3 pada pretest menjadi 75,0 pada posttest, menunjukkan bahwa metode ini membantu mereka dalam memahami konsep-konsep agama Hindu secara lebih sistematis. Selain itu, persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 33,3% menjadi 66,7%, meskipun belum mencapai target minimal 70%. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan semakin berkembangnya sifat Rajas dalam diri siswa, yang terlihat dari usaha mereka dalam menyusun *Mind Mapping Digital* serta presentasi hasil diskusi di depan kelas. Namun, masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan, yang kemungkinan disebabkan oleh dominasi unsur Tamas yang menghambat keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Ketercapaian tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat diamati dari indikator yang dicapai siswa dalam pembelajaran, pembelajaran dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa dapat dicapai ketuntasan belajarnya secara klasikal sebesar 70%.

Gambar 1. Aktivitas Guru



Sumber : Hasil Observasi Penelitian 2024

Pada tahap awal penerapan *Mind Mapping* Digital, keterlibatan guru dalam membimbing pembelajaran masih terbatas,

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

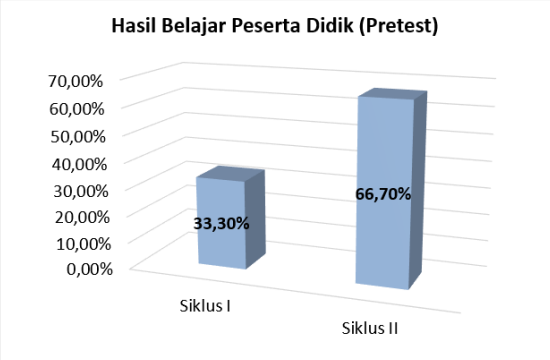
dengan efektivitas mencapai 77%. Hal ini berpengaruh terhadap dinamika kelas, di mana interaksi antara guru dan siswa belum optimal. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam berpartisipasi, dengan tingkat keterlibatan yang hanya mencapai 60%. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya peningkatan strategi pengajaran agar guru lebih efektif dalam membangun komunikasi dua arah dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Gambar 2. **Aktivitas Peserta Didik**

Sumber : Hasil Observasi Penelitian 2024

Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya aktivitas guru hingga 92% dan partisipasi siswa mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam pengelolaan kelas dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Di sisi lain, siswa menjadi lebih aktif berinteraksi dan berpartisipasi dalam diskusi, yang mengarah pada pemahaman materi yang lebih baik. Perbaikan ini mencerminkan efektivitas pendekatan yang diterapkan, di mana penggunaan *Mind Mapping* Digital berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, serta berpusat pada peserta didik.

Gambar 3. **Hasil Belajar (Pretest)**



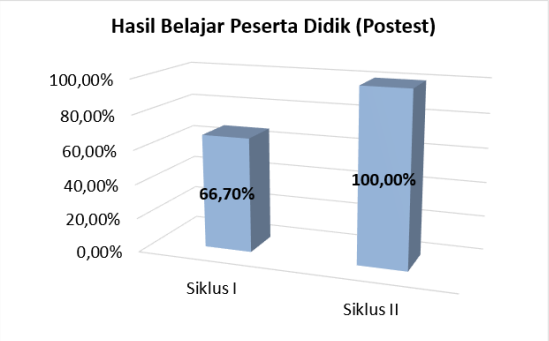
Sumber : Hasil Pretest Penelitian 2024

Pada awal Siklus I, hasil tes awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa masih rendah, yaitu 63,3, dengan hanya 33,3% siswa yang lulus. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih kurang. Akan tetapi, setelah pembelajaran diubah menjadi lebih interaktif, terjadi peningkatan yang cukup besar. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 75,0, dan jumlah siswa yang lulus meningkat menjadi 66,7%. Strategi pembelajaran ini mulai memberikan

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

dampak positif, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan menguasai materi.

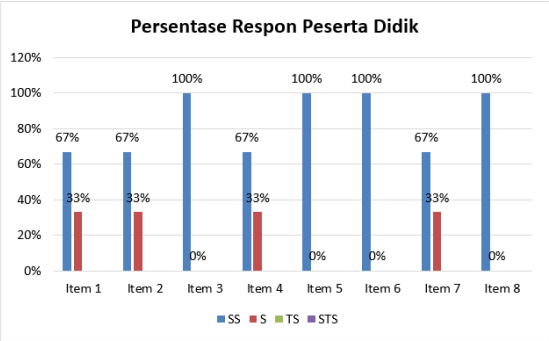
Gambar 4. **Hasil Belajar (Posttest)**



Sumber : Hasil Posttest Penelitian 2024

Pada Siklus II, peningkatan hasil belajar siswa semakin nyata, rata-rata nilai mencapai 81,7 dan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Capaian ini mencerminkan efektivitas penggunaan *Mind Mapping* Digital dalam menuntun siswa secara mendalam memahami materi dan sistematis. Dengan visualisasi konsep yang lebih terstruktur, siswa dapat lebih mudah menghubungkan informasi, meningkatkan daya ingat, serta memperjelas pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, keterlibatan aktif dalam pembuatan dan penggunaan *Mind Mapping* Digital turut mendorong partisipasi yang lebih tinggi, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Keberhasilan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memberi peningkatan hasil akademik, tetapi juga memperkuat pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kritis pada siswa.

Gambar 5. **Data Respon Peserta Didik**



Sumber : Hasil Angket Penelitian 2024

Sebagian besar siswa (84%) memberikan respon positif terhadap penggunaan *Mind Mapping* Digital dalam pembelajaran konsep *Tri Guna*, yang mencerminkan bahwa metode ini efektif dalam membantu pemahaman mereka. Seluruh siswa (100%) merasa lebih aktif, lebih mudah memahami materi, dan lebih menikmati pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung monoton. Peningkatan keterlibatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis visual dan interaktif mampu membangkitkan minat belajar serta memperjelas konsep *Tri Guna* (Satwam, Rajas, dan Tamas) sebagai dasar dalam memahami sifat dan perilaku manusia.

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

Dengan struktur informasi yang lebih sistematis, *Mind Mapping* Digital tidak hanya memudahkan siswa dalam mengingat karakteristik masing-masing guna, tetapi juga mendorong refleksi diri terhadap keseimbangan ketiga aspek tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas metode ini mengimplikasikan bahwa integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran mampu menghasilkan lingkungan yang lebih dinamis, menarik, dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai dalam ajaran Hindu. Observasi peningkatan aktivitas baik pada pendidik maupun peserta didik, perbaikan hasil belajar, serta respons positif dari peserta didik, memberikan bukti empiris bahwa *Mind Mapping* Digital efektif dalam mendukung pemahaman konsep Tri Guna. Metode ini tidak hanya meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka dalam mengaitkan konsep-konsep secara lebih sistematis. Mengingat efektivitasnya dalam mengklarifikasi materi, pendekatan ini berpotensi untuk diimplementasikan pada disiplin ilmu lain guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

3. Efektivitas Media *Mind Mapping Digital*

Berdasarkan keterkaitan anatara aktivitas peserta didik, hasil belajar dan respon peserta didik didapatkan bahwa *Mind Mapping Digital* merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam pembelajaran Tri Guna. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 77% di Siklus I menjadi 92% di Siklus II, yang menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan semakin optimalnya peran guru dalam membimbing peserta didik, mengelola kelas, serta menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Sejalan dengan peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik juga meningkat dari 60% di Siklus I menjadi 94% di Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam diskusi maupun dalam memahami materi secara mandiri. Media *Mind Mapping Digital* mendorong mereka untuk lebih banyak berinteraksi, berbagi pemahaman,

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

serta mengonstruksi pengetahuan secara lebih mendalam.

Hasil belajar juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Ketuntasan klasikal peserta didik meningkat dari 33,3% pada Pretest Siklus I menjadi 100% pada Posttest Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Mind Mapping Digital* berkontribusi besar dalam membantu peserta didik memahami konsep Tri Guna dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, respon peserta didik terhadap penerapan media *Mind Mapping Digital* sangat positif. Sebanyak 84% peserta didik menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa metode ini membantu mereka dalam memahami materi, meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, serta membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman tetapi juga dalam membangun motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, *Mind Mapping Digital* direkomendasikan untuk terus digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Tri Guna serta materi lainnya dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penggunaan metode ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih maksimal dalam memahami materi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

4. Kendala dan Solusi

Penerapan *Mind Mapping Digital*, dalam pembelajaran Tri Guna, terdapat beberapa kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun peserta didik. Kendala-kendala ini berkaitan dengan aspek teknis, kesiapan peserta didik, serta efektivitas dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu kendala utama adalah keterbatasan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi. Pada awal penerapan, guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan *Mind Mapping Digital* secara optimal, terutama dalam merancang peta konsep yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang pada Siklus I hanya mencapai 77%, meskipun mengalami peningkatan pada Siklus II setelah mendapatkan pelatihan tambahan.

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

Selain itu, kurangnya familiaritas peserta didik terhadap media digital juga menjadi tantangan. Sebagian peserta didik belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami struktur peta konsep dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Akibatnya, aktivitas peserta didik di Siklus I hanya mencapai 60%, sebelum meningkat pada Siklus II setelah dilakukan bimbingan intensif mengenai cara penggunaan *Mind Mapping Digital*.

Kendala lain yang cukup signifikan adalah akses dan keterbatasan perangkat teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses *Mind Mapping Digital* secara optimal. Keterbatasan ini menyebabkan beberapa siswa kesulitan dalam berpartisipasi secara aktif, terutama dalam sesi diskusi berbasis teknologi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran berbasis kolaborasi diterapkan agar peserta didik yang tidak memiliki perangkat tetap dapat berpartisipasi aktif dengan bekerja dalam kelompok.

Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi kendala dalam penerapan *Mind Mapping Digital*. Pembuatan dan pemahaman konsep melalui peta digital membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah tradisional. Pada awal penerapan, peserta didik membutuhkan waktu tambahan untuk memahami cara menyusun peta konsep secara efektif. Untuk mengatasi hal ini, guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan membagi sesi menjadi beberapa tahap, mulai dari pemahaman konsep hingga penyusunan *Mind Mapping Digital* secara mandiri.

Berbagai solusi diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut. Salah satunya adalah pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan *Mind Mapping Digital*. Dengan adanya pelatihan yang berkelanjutan, aktivitas guru meningkat hingga 92% pada Siklus II, menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi kesulitan peserta didik, dilakukan pengenalan dan latihan penggunaan media sebelum pembelajaran dimulai. Melalui latihan secara bertahap, peserta didik menjadi lebih terbiasa dan semakin aktif dalam belajar, yang terlihat dari peningkatan aktivitas mereka menjadi 94% di Siklus II. Dengan demikian,

p-ISSN 2089-6573
e-ISSN 2614-1744

pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Penyediaan alternatif teknologi dan pendekatan kolaboratif juga menjadi solusi bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan perangkat. Dengan bekerja dalam kelompok, mereka tetap dapat berpartisipasi dalam menyusun peta konsep digital tanpa terhambat oleh keterbatasan perangkat pribadi.

Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penerapan *Mind Mapping Digital*, solusi yang diterapkan berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya pelatihan bagi guru, pengenalan media bagi peserta didik, serta pendekatan kolaboratif, pembelajaran Tri Guna menjadi lebih interaktif dan hasil belajar meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan *Mind Mapping Digital* direkomendasikan untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, dengan mempertimbangkan aspek kesiapan teknologi dan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel.

III. Penutup

Penelitian tentang efektivitas *Mind Mapping* Digital dalam pembelajaran *Tri Guna* di kelas XII SMAN 6 Palangka Raya menunjukkan hasil positif. Aktivitas guru meningkat dari 77% (Siklus I) menjadi 92% (Siklus II), sementara keterlibatan siswa melonjak dari 60% menjadi 94%. Hasil belajar juga membaik secara signifikan, dengan ketuntasan klasikal yang awalnya 33,3% pada Pretest Siklus I meningkat menjadi 100% pada Posttest Siklus II.

Siswa merespons metode ini dengan sangat baik, di mana 84% menyatakan bahwa *Mind Mapping* Digital membantu pemahaman, interaksi, dan retensi informasi. Mereka juga lebih menikmati pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah.

Agar lebih optimal, guru perlu mendapatkan pelatihan lanjutan, sementara siswa perlu dibekali keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi ini. Sekolah juga disarankan menyediakan perangkat digital yang memadai untuk mendukung penerapan metode ini. Selain itu, *Mind Mapping* Digital dapat diintegrasikan ke mata pelajaran lain, terutama yang menuntut pemahaman konseptual. Evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan efektivitasnya sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan.

Penelitian ini memiliki dampak luas bagi dunia pendidikan. Guru dapat

menjadikannya sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran digital yang lebih interaktif. Sekolah dapat meningkatkan fasilitas teknologi dan pelatihan bagi tenaga pendidik. Dari perspektif kurikulum, metode ini mendukung pembelajaran yang lebih adaptif terhadap teknologi. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi media digital lainnya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan berbagai manfaat ini, *Mind Mapping* Digital berpotensi menjadi inovasi yang memperkaya proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

Amansyah, F., Nur, S., & Anas, I. (2023). *Digital Mind Mapping as a Pedagogical Tool to Support the Student's Business Plan Writing Performance. JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature, 8*(2), 433-453.

Ardiawan. (2021). *Blog Interaktif Berbasis Literasi Digital sebagai Media Kampanye Moderasi Beragama bagi Generasi Milenial. Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan, 15*(2), 130-144.

Anwar, S. (2023). *Metode Pengembangan Bahan Ajar Four Steps Teaching Material Development (4STMD).* Indonesia Emas Group.

Artawan, K. N., & Ardiawan, I. K. N. (2019). *Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Tri Kaya Parisudha. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(2), 201-212.

Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel.* New York.

Ismaela, C., & Ramadhani, S. P. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Media Mind Mapping Digital di Sekolah Dasar. Vox Edukasi, 12*(2), 549-503.

Lafendry, F. (2023). *Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S. Bloom. Tarbawi: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 6*(1), 1-12.

Laksmi, N. K. G. (2020). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dalam Pembentukan Karakter Anak Hindu di Sekolah Dasar Negeri Surakarta. Jawa Dwipa, 1*(2), 121-136.

Natih, I., Nyanadeva, K., & Nyoman Metta, N. N. (2016). *Agama Hindu: Sejarah, Sumber, dan Ruang Lingkup.* Universitas Indonesia.

Santika, N. W. R. (2022). *The Effect of Tri Guna in Educational Psychology. International Proceeding on Religion, Culture, Law, Education, and Hindu Studies, 1*, 231-240.

Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran.* Bumi Aksara.

Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran.* Media Akademi.

Sudiarta, I. W. (2020). *Ajaran Agama Hindu dalam Teks Tatwadjnyana. Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi, 3*(2), 56-67.

Umar, M. (2018). *Pembinaan Kedamaian Hidup Beragama melalui Optimalisasi Pendidikan Agama. Jurnal Ilmiah Iqra', 10*(1).

Usman, U., Herawaty, H., Ramli, N., & Laksana, S. W. (2019). *Cooperative Learnings dan Komunikasi Interpersonal.* DIRAH, Parepare.

Watra, I. W. (2020). *Agama-Agama dalam Pancasila di Indonesia (Perspektif Filsafat Agama).* Unhi Press Publishing.

Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini.* Selat Media.