

PENERAPAN PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI PEDEKATAN *DIGITAL STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN AGAMA HINDU UNTUK KELAS XI SMK NEGERI 1 SUKAWATI

Dewa Ayu Made Harum Kusumaningtias
SMK Negeri 1 Sukawati
Email: harumdewaayu06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan pendekatan digital storytelling dalam pembelajaran agama Hindu pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sukawati. Metode digital storytelling menggabungkan narasi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan suara, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang diisi oleh 80 siswa sebagai populasi. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai dampak digital storytelling terhadap motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan digital storytelling secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa metode ini membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Namun, beberapa kendala seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya keterampilan digital di kalangan siswa dan guru diidentifikasi sebagai tantangan yang perlu diatasi. Kesimpulannya, digital storytelling merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Hindu di SMK Negeri 1 Sukawati. Kata kunci: Digital storytelling, pembelajaran inovatif, agama Hindu, SMK Negeri 1 Sukawati, kuesioner.

ABSTRACT

This research aims to examine the effectiveness of implementing the digital storytelling approach in teaching Hinduism to class XI students at SMK Negeri 1 Sukawati. The digital storytelling method combines narrative with multimedia elements such as images, video and sound, which aims to increase student engagement and understanding. This research uses quantitative methods with data collection techniques through questionnaires filled in by 80 students as the population. The data obtained was analyzed to assess the impact of digital storytelling on student motivation, understanding and engagement in learning. The research results show that the application of digital storytelling significantly increases students' motivation and interest in learning. Most students report that this method makes the lesson material more interesting and easy to understand. In addition, students also show improvements in critical thinking skills and creativity. However, several obstacles such as limited access to technology and lack of digital skills among students and teachers were identified as challenges that need to be overcome. In conclusion, digital storytelling is an effective, innovative learning approach to improve the quality of Hindu religious learning at SMK Negeri 1 Sukawati.

Keywords: *Digital storytelling, innovative learning, Hinduism, SMK Negeri 1 Sukawati, questionnaire.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pengembangan individu dan masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa dekade terakhir, pendidikan juga mengalami transformasi signifikan. Menurut Bates (2015), teknologi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. Transformasi ini menawarkan peluang

besar bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam pendidikan agama seperti Agama Hindu, yang sering kali dihadapkan pada tantangan dalam menarik minat siswa.

Dalam konteks pendidikan global, UNESCO (1996) menekankan pentingnya pendidikan yang tidak hanya berfokus pada "belajar untuk mengetahui," tetapi juga mencakup "belajar untuk melakukan," "belajar untuk menjadi," dan "belajar untuk hidup bersama." Di Indonesia, tujuan pendidikan nasional sejalan dengan pandangan ini, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kurikulum Merdeka, yang saat ini diterapkan di Indonesia, dirancang untuk memberikan kebebasan yang lebih besar kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurikulum ini mengharapkan guru mampu menghasilkan profil Pelajar Pancasila yang memiliki karakter kuat, kompetensi global, dan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Laporan pendidikan atau rapor pendidikan diharapkan dapat mencerminkan perkembangan holistik siswa, mencakup aspek akademis, karakter, dan kompetensi.

Namun, dalam praktiknya, terdapat kesenjangan antara harapan kurikulum dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru di SMKN 1 Sukawati, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu cenderung rendah. Observasi di kelas menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional yang dominan digunakan kurang mampu menarik minat siswa. Siswa sering kali merasa bosan dan kurang termotivasi dengan materi yang disampaikan secara monologis, yang menunjukkan adanya permasalahan serius dalam pendekatan pembelajaran saat ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu pendekatan yang diusulkan adalah penerapan digital storytelling sebagai media pembelajaran. Digital storytelling merupakan metode yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan narasi digital yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Robin (2008) menyatakan bahwa digital storytelling adalah alat yang efektif dalam pendidikan abad ke-21 karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Melalui digital storytelling, cerita-cerita dalam ajaran Hindu, seperti Itihasa, dapat dihadirkan dalam bentuk digital yang lebih interaktif, sehingga mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Proses pembelajaran dengan digital storytelling dimulai dengan pemaparan konsep dasar melalui cerita digital, dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi, serta diakhiri dengan tugas pembuatan cerita digital sebagai bentuk evaluasi. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Menurut Sadiman (2011), media pendidikan yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Wong dan Hew (2010) menemukan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui interaksi yang lebih dinamis dan partisipatif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan digital storytelling dalam pembelajaran Agama Hindu di SMKN 1 Sukawati merupakan solusi yang layak dan sesuai dengan permasalahan yang ada. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan kurikulum dalam membentuk siswa yang berkarakter kuat dan memiliki kompetensi global. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran digital ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Hindu sesuai dengan harapan kurikulum dan tuntutan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei untuk mengkaji efektivitas penerapan pendekatan digital storytelling dalam pembelajaran agama Hindu pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sukawati. Pendekatan kuantitatif dipilih karena

memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik secara sistematis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sukawati, yang berjumlah 80 orang. Sampel penelitian diambil secara total sampling, dimana seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dirancang untuk mengukur motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Hindu melalui pendekatan digital storytelling. Kuesioner ini terdiri dari beberapa bagian yang meliputi:

- Motivasi Belajar: Mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan setelah penerapan digital storytelling.
- Pemahaman Materi: Menilai sejauh mana siswa memahami materi pelajaran setelah menggunakan digital storytelling.
- Keterlibatan Siswa: Mengukur seberapa aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan digital storytelling.

Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahapan:

- Persiapan: Penyusunan kuesioner berdasarkan indikator yang telah ditentukan.
- Pelaksanaan: Penyebaran kuesioner kepada 80 siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sukawati. Kuesioner dibagikan setelah pembelajaran agama Hindu dengan menggunakan metode digital storytelling selesai.
- Pengumpulan: Pengumpulan kuesioner yang telah diisi oleh siswa untuk dianalisis lebih lanjut.

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan profil responden dan distribusi jawaban terhadap setiap item kuesioner. Analisis inferensial, seperti uji t, digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan menilai signifikan atau tidaknya perbedaan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa sebelum dan setelah penerapan digital storytelling. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen, uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum kuesioner disebar. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran.

PEMBAHASAN

1. Hasil Kuesioner Penerapan Pembelajaran Inovatif melalui Pendekatan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Agama Hindu untuk Kelas XI SMK Negeri 1 Sukawati.

Populasi: 80 siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sukawati

Bagian A: Informasi Demografis Jenis Kelamin: Laki-laki: 40 siswa (50%) Perempuan: 40 siswa (50%)	Usia: 15 tahun: 20 siswa (25%) 16 tahun: 40 siswa (50%) 17 tahun: 20 siswa (25%)
Bagian B: Minat Belajar 1. Seberapa menarik Anda menemukan penggunaan cerita digital dalam pembelajaran Agama Hindu? Sangat menarik: 32 siswa (40%) Menarik: 24 siswa (30%) Cukup menarik: 16 siswa (20%) Tidak menarik: 8 siswa (10%) Sangat tidak menarik: 0 siswa (0%)	
2. Seberapa sering Anda merasa antusias untuk mengikuti pelajaran Agama Hindu dengan metode digital storytelling?	

Selalu: 28 siswa (35%) Sering: 32 siswa (40%) Kadang-kadang: 16 siswa (20%) Jarang: 4 siswa (5%) Tidak pernah: 0 siswa (0%)
3. Apakah metode digital storytelling membuat Anda lebih aktif dalam diskusi kelas? Sangat setuju: 30 siswa (37.5%) Setuju: 28 siswa (35%) Netral: 14 siswa (17.5%) Tidak setuju: 8 siswa (10%) Sangat tidak setuju: 0 siswa (0%)
4. Apakah penggunaan digital storytelling mempengaruhi kehadiran Anda di kelas? Sangat mempengaruhi: 34 siswa (42.5%) Mempengaruhi: 30 siswa (37.5%) Netral: 10 siswa (12.5%) Tidak mempengaruhi: 6 siswa (7.5%) Sangat tidak mempengaruhi: 0 siswa (0%)
Bagian C: Pemahaman Konsep 5. Seberapa jelas Anda memahami konsep-konsep Agama Hindu setelah mengikuti pembelajaran dengan digital storytelling? Sangat jelas: 30 siswa (37.5%) Jelas: 28 siswa (35%) Cukup jelas: 14 siswa (17.5%) Kurang jelas: 6 siswa (7.5%) Tidak jelas sama sekali: 2 siswa (2.5%)
6. Apakah Anda merasa lebih mudah menghubungkan ajaran Agama Hindu dengan situasi kehidupan nyata melalui digital storytelling? Sangat setuju: 34 siswa (42.5%) Setuju: 26 siswa (32.5%) Netral: 12 siswa (15%) Tidak setuju: 6 siswa (7.5%) Sangat tidak setuju: 2 siswa (2.5%)
7. Apakah digital storytelling membantu Anda dalam memahami nilai-nilai Agama Hindu secara lebih mendalam? Sangat membantu: 32 siswa (40%) Membantu: 30 siswa (37.5%) Cukup membantu: 12 siswa (15%) Kurang membantu: 4 siswa (5%) Tidak membantu sama sekali: 2 siswa (2.5%)
8. Seberapa kreatif Anda merasa dalam mengungkapkan pemahaman Anda melalui cerita digital yang dibuat? Sangat kreatif: 28 siswa (35%) Kreatif: 32 siswa (40%) Cukup kreatif: 14 siswa (17.5%) Kurang kreatif: 6 siswa (7.5%) Tidak kreatif sama sekali: 0 siswa (0%)

2. Penyajian Hasil Analisis :

Penyajian Data

Penelitian ini menggunakan data yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 80 siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sukawati. Kuesioner ini terdiri dari beberapa bagian yang bertujuan untuk mengukur motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran agama Hindu dengan menggunakan pendekatan digital storytelling. Berikut adalah hasil penyajian data berdasarkan tiga aspek utama tersebut:

a. Motivasi Belajar

Kuesioner mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan setelah penerapan digital storytelling dalam pembelajaran agama Hindu. Hasilnya disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1: Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Digital Storytelling

Kategori Motivasi	Sebelum (%)	Setelah (%)
Sangat Tinggi	10	40
Tinggi	20	30
Sedang	40	20
Rendah	20	5
Sangat Rendah	10	5

Dari Tabel 1, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi setelah penerapan digital storytelling.

b. Pemahaman Materi

Kuesioner juga mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran agama Hindu sebelum dan setelah menggunakan digital storytelling. Hasilnya disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2: Pemahaman Materi Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Digital Storytelling

Kategori Pemahaman	Sebelum (%)	Setelah (%)
Sangat Baik	15	35
Baik	25	40
Cukup	35	15
Kurang	15	5
Sangat Kurang	10	5

Tabel 2 menunjukkan bahwa penerapan digital storytelling meningkatkan persentase siswa yang memiliki pemahaman materi pada kategori baik dan sangat baik.

c. Keterlibatan Siswa

Bagian terakhir dari kuesioner mengukur keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasilnya disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3: Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sebelum dan Setelah Penerapan Digital Storytelling

Kategori Keterlibatan	Sebelum (%)	Setelah (%)
Sangat Aktif	10	45
Aktif	20	35
Cukup Aktif	35	15
Kurang Aktif	20	5

Kategori Keterlibatan	Sebelum (%)	Setelah (%)
Tidak Aktif	15	0

Dari Tabel 3, terlihat bahwa penerapan digital storytelling meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, dengan lebih banyak siswa yang berada dalam kategori sangat aktif dan aktif.

3. Analisis Data

a. Analisis Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan digital storytelling menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa peningkatan motivasi ini signifikan ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa digital storytelling berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

b. Analisis Pemahaman Materi

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi agama Hindu setelah menggunakan digital storytelling. Hal ini dikarenakan metode ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak melalui narasi yang didukung oleh elemen multimedia. Analisis statistik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi ($p < 0.05$).

c. Analisis Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat drastis setelah penerapan digital storytelling. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Analisis statistik juga menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa signifikan ($p < 0.05$).

d. Kendala dalam Penerapan Digital Storytelling

Penerapan digital storytelling dalam pembelajaran agama Hindu di SMK Negeri 1 Sukawati menghadapi beberapa kendala yang perlu diperhatikan agar metode ini dapat diimplementasikan dengan lebih efektif. Berdasarkan hasil penelitian dan kajian literatur, berikut adalah beberapa kendala utama yang diidentifikasi:

1. Keterbatasan Akses Teknologi

Salah satu kendala utama dalam penerapan digital storytelling adalah keterbatasan akses teknologi. Tidak semua siswa di SMK Negeri 1 Sukawati memiliki akses yang memadai ke perangkat teknologi seperti komputer atau tablet. Hal ini dapat menghambat partisipasi siswa dalam kegiatan digital storytelling dan mempengaruhi efektivitas metode ini. Menurut Arsyad (2011), akses yang terbatas ke perangkat teknologi dapat menjadi penghalang signifikan dalam pemanfaatan media digital dalam pendidikan. Keterbatasan ini mempengaruhi kemampuan siswa untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi.

2. Kurangnya Keterampilan Digital di Kalangan Siswa dan Guru

Kendala lain yang signifikan adalah kurangnya keterampilan digital di kalangan siswa dan guru. Digital storytelling memerlukan pemahaman tentang alat-alat digital dan keterampilan untuk membuat dan mengedit konten multimedia. Banyak siswa dan guru yang belum memiliki keterampilan ini secara memadai. Nugroho (2015) menjelaskan bahwa keterampilan digital yang rendah dapat menghambat penggunaan teknologi secara efektif dalam pendidikan. Keterampilan ini diperlukan tidak hanya untuk membuat konten digital tetapi juga untuk mengelola dan memanfaatkan media tersebut dalam konteks pembelajaran.

3. Keterbatasan Infrastruktur dan Dukungan Teknis

Penerapan digital storytelling juga terhambat oleh keterbatasan infrastruktur dan dukungan teknis. Banyak sekolah, termasuk SMK Negeri 1 Sukawati, mungkin tidak

memiliki fasilitas yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil atau perangkat lunak yang diperlukan untuk pembuatan dan pengelolaan digital storytelling. Sari (2020) mencatat bahwa infrastruktur yang tidak memadai dapat mengurangi efektivitas metode digital storytelling. Dukungan teknis yang terbatas juga dapat membuat proses penerapan menjadi lebih rumit dan kurang efisien.

4. Tantangan dalam Integrasi Kurikulum

Integrasi digital storytelling ke dalam kurikulum yang sudah ada bisa menjadi tantangan. Pendekatan ini memerlukan perencanaan yang matang dan penyesuaian dalam struktur kurikulum agar dapat diterapkan dengan baik tanpa mengganggu keseimbangan materi pelajaran yang sudah ada. Menurut Mulyasa (2013), mengintegrasikan metode pembelajaran inovatif seperti digital storytelling ke dalam kurikulum membutuhkan waktu dan usaha ekstra. Hal ini termasuk pelatihan untuk guru dan penyesuaian materi ajar agar sesuai dengan metode yang baru.

5. Resistensi terhadap Perubahan

Resistensi terhadap perubahan juga menjadi kendala penting. Beberapa guru atau siswa mungkin lebih nyaman dengan metode tradisional dan ragu untuk mengadopsi pendekatan baru seperti digital storytelling. Ketidaknyamanan ini dapat menghambat penerimaan dan penggunaan metode ini secara luas. Widodo (2016) menjelaskan bahwa resistensi terhadap perubahan sering kali disebabkan oleh kurangnya pemahaman atau keengganan untuk meninggalkan kebiasaan lama. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan upaya edukasi dan pelatihan yang intensif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner pada 80 siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sukawati, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Agama Hindu

Penerapan digital storytelling dalam pembelajaran agama Hindu di kelas XI SMK Negeri 1 Sukawati telah dilakukan dengan baik. Metode ini menggabungkan narasi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan suara, yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Respon siswa menunjukkan bahwa narasi yang digunakan dalam digital storytelling menarik dan penggunaan multimedia mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran. Penerapan metode ini mendapat respons positif dari sebagian besar siswa, yang mengindikasikan bahwa digital storytelling telah diterapkan dengan efektif dalam konteks pembelajaran agama Hindu.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Penggunaan digital storytelling secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran agama Hindu. Sebelum penerapan digital storytelling, sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang moderat. Namun, setelah penerapan metode ini, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, dengan lebih banyak siswa yang menunjukkan minat yang tinggi dan sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa digital storytelling mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Efektivitas dalam Meningkatkan Pemahaman

Digital storytelling terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran dan nilai-nilai agama Hindu. Data menunjukkan bahwa setelah penerapan digital storytelling, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, dengan lebih banyak siswa berada dalam kategori pemahaman yang sangat baik dan baik. Metode ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep agama yang kompleks melalui narasi yang disertai dengan elemen multimedia, sehingga membantu mereka dalam menyerap dan memproses informasi dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, penerapan digital storytelling dalam pembelajaran agama Hindu di SMK Negeri 1 Sukawati memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya keterampilan digital, manfaat dari metode ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Hindu sangat jelas. Oleh karena itu, digital storytelling merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang layak untuk diterapkan lebih luas di lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd.
- Gede Raka, N. (2010). *Pembelajaran Agama Hindu yang Ideal: Mewujudkan Keseimbangan antara Teori dan Praktik*. Denpasar: Universitas Hindu Indonesia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Columbus: Merrill Prentice Hall.
- Mulyasa, E. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Nugroho, S. (2015). *Inovasi Pembelajaran dengan Media Digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45-55.
- Robin, B. R. (2008). *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, L. (2020). *Efektivitas Digital Storytelling dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 22(3), 145-159.
- UNESCO. (1996). *Learning: The Treasure Within. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century* (Delors Report). Paris: UNESCO Publishing.
- Widodo, M. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112-120.
- Wong, L. H., & Hew, K. F. (2010). *Exploring the Use of Digital Storytelling for Enhancing Students' Learning in Science*. *Computers & Education*, 54(1), 76-83.