

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK OPTIMALISASI HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU

Wayan Wirawan
SMA Negeri 2 Kuala Kurun
Email: wirawan.wayan07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas XI pada materi *Yadnya* dalam *Mahabharata* di SMA Negeri 2 Kuala Kurun. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), serta angket untuk menilai respons siswa terhadap model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan guru dan siswa, serta hasil belajar siswa setelah penerapan *Role Playing*. Persentase keterlibatan guru meningkat dari 72% pada siklus pertama menjadi 85,83% pada siklus kedua, sementara keterlibatan siswa naik dari 66,92% menjadi 82,50%. Nilai rata-rata pretest siswa awalnya 20,00% dan meningkat menjadi 80,00%, sedangkan nilai posttest mengalami kenaikan dari 40,00% menjadi 100,00%. Selain itu, mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap metode ini, dengan sebagian besar menyatakan "Sangat Setuju" dan "Setuju" dalam angket. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong partisipasi aktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Role Playing, hasil belajar, aktivitas guru, aktivitas siswa, penelitian tindakan kelas.*

ABSTRACT

This study aimed to evaluate the effectiveness of the Role Playing learning model in improving the learning achievement of Grade XI students on the topic of Yadnya in the Mahabharata at SMA Negeri 2 Kuala Kurun. The approach used was classroom action research (CAR), carried out in two cycles. Data were collected through teacher and student activity observations, pretests and posttests, as well as questionnaires to assess students' responses to the learning model. The results showed a significant improvement in both teacher and student engagement, as well as in student learning outcomes after the implementation of Role Playing. Teacher engagement increased from 72% in the first cycle to 85.83% in the second cycle, while student engagement rose from 66.92% to 82.50%. The average student pretest score initially stood at 20.00% and increased to 80.00%, whereas the posttest score rose from 40.00% to 100.00%. In addition, the majority of students responded positively to this method, with most stating "Strongly Agree" and "Agree" in the questionnaire. Based on these findings, it can be concluded that the application of the Role Playing model is effective in improving students' learning outcomes and in encouraging active participation from both teachers and students in the learning process.

Keywords: *Role Playing, learning outcomes, teacher activity, student activity, classroom action research*

I. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumber daya manusia sangat bergantung pada pendidikan. Abidin (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang dipilih adalah salah satu dari sekian banyak elemen yang menentukan seberapa efektif suatu proses pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, khususnya materi *Yadnya* dalam *Mahabharata*,

diperlukan pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep spiritual serta aplikasinya dalam kehidupan.

Pengamatan yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 2 Kuala Kurun pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 memperlihatkan bahwa capaian akademik siswa masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata yang belum memenuhi kriteria dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang cenderung satu arah membuat siswa pasif, sehingga konsep Yadnya kurang terinternalisasi. Pitriani (2022) menegaskan bahwa pendekatan yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat pemahaman dan internalisasi materi. Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Jelantik (2019) menjelaskan bahwa metode ini menuntun siswa memahami materi melalui simulasi peran yang relevan, sehingga keterlibatan emosional meningkat dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Amaliyah dkk. (2019) menambahkan bahwa *Role Playing* mengembangkan empati, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri siswa melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain itu, Sulistiyono (2022) menekankan bahwa pendekatan ini membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, meningkatkan keterampilan sosial, serta keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Mariyaningsih & Hidayati (2018) juga menegaskan bahwa *Role Playing* mendorong peserta didik berpikir aktif dan mengalami pembelajaran secara langsung, bukan sekadar menghafal konsep. Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, Suardjana (2018) menyatakan bahwa metode ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Yadnya dengan lebih mendalam.

Pendekatan *Role Playing* juga sesuai dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky (1978) dalam Wibowo (2020), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman siswa. Model ini sangat cocok diimplementasikan dalam kelas yang jumlah siswa yang relatif sedikit. Anas (2014) menyebutkan bahwa kelas kecil memungkinkan setiap siswa berpartisipasi aktif, mendalami peran, serta mengeksplorasi materi secara lebih efektif.

Dalam pembelajaran Yadnya dalam Mahabharata, siswa dapat diterapkan model *Role Playing* untuk membantu memahami nilai filosofis dan aplikatifnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berperan sebagai tokoh dalam Mahabharata, siswa dapat mengeksplorasi nilai-nilai Yadnya secara lebih aktif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme Piaget (1972) dalam Jennah dan Robingah (2024), yang menyatakan bahwa ketika siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung maka di situlah pembelajaran efektif terjadi. Orientasi Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kuala Kurun pada materi Yadnya dalam Mahabharata dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pendekatan ini diharapkan memberi kontribusi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif untuk mendukung peningkatan pencapaian akademik siswa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus refleksi dan perbaikan yang berkelanjutan. PTK dilakukan dalam siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi guna meningkatkan efektivitas pengajaran (Rahman, 2018). Utomo dkk. (2024) menekankan bahwa PTK merupakan pendekatan reflektif yang berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Hanifah (2024) juga menegaskan bahwa PTK membantu guru dalam mengevaluasi dan menyempurnakan metode pembelajaran. Menitikberatkan pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, bertujuan untuk meningkatkan capaian belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kuala Kurun pada materi Yadnya dalam Mahabharata. *Role Playing* sebagai variabel bebas memungkinkan siswa memahami konsep melalui peran yang dimainkan (Naldi dkk., 2024). Dewi (2020) menambahkan bahwa metode ini meningkatkan partisipasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Bali (2017) menegaskan bahwa model *Role Playing* mengarahkan siswa dalam

memahami sudut pandang orang lain serta meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif mereka.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kuala Kurun pada semester I tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan subjek didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Mustafa dkk. (2022) menyarankan bahwa dalam PTK, subjek penelitian sebaiknya dipilih berdasarkan permasalahan nyata dalam pembelajaran agar solusi yang diterapkan lebih aplikatif.

Penelitian ini mengikuti alur dua siklus yang mencakup tahapan-tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan penilaian ulang, yang selaras dengan kerangka kerja Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diusulkan oleh Arikunto (2021). Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP, menyiapkan skenario *Role Playing*, serta mengembangkan instrumen evaluasi. Pelaksanaan mencakup kegiatan pengenalan materi, pembagian peran, diskusi kelompok, serta sesi refleksi. Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi siswa dan efektivitas metode pembelajaran. Refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil dan menentukan perbaikan dalam siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Tes hasil belajar mencakup pretest dan posttest untuk mengukur aspek kognitif siswa sesuai batas ketuntasan minimal (KKM). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi subjektif mengenai pengalaman belajar siswa dan guru. Dokumentasi mendukung pengumpulan data visual serta catatan proses pembelajaran. Observasi membantu menganalisis efektivitas *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Yadnya yang terdapat dalam epik Mahabharata. Temuan ini mendukung pendapat Naldi dkk. (2024) bahwa metode ini meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Refleksi dalam PTK memungkinkan perbaikan berkelanjutan dalam strategi pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Hanifah (2024). Dengan demikian, penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran memberikan umpan balik positif terhadap keterampilan kognitif dan sosial siswa.

III. PEMBAHASAN

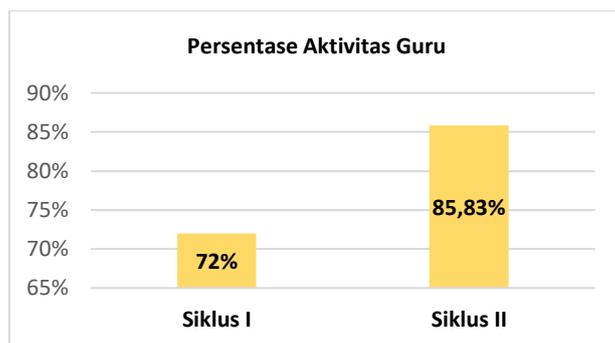
SMA Negeri 2 Kuala Kurun menjadi lokasi penelitian ini, yang melibatkan lima siswa kelas XI beragama Hindu sebagai populasi. Penelitian ini bertujuan untuk menilai aktivitas guru dan siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan menganalisis respons siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan menggunakan instrumen yang terdiri dari 12 pernyataan dalam setiap siklus. Sementara itu, pencapaian belajar siswa diukur melalui tes pilihan ganda yang berisi 20 soal dalam pre-test dan post-test di setiap siklus. Selain itu, respons siswa terhadap model pembelajaran ini dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari delapan pernyataan setelah setiap siklus selesai.

Proses evaluasi hasil penelitian melibatkan analisis skor tes belajar siswa, yang kemudian dikontraskan dengan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses tindakan berlangsung. Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan guru, partisipasi siswa, dan pencapaian belajar siswa setelah implementasi model pembelajaran *Role Playing* dari siklus pertama ke siklus kedua.

Aktivitas Guru

Pada Siklus I, tingkat keterlibatan guru dalam pembelajaran tercatat sebesar 72%. Persentase ini mengindikasikan bahwa pada tahap awal penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*, masih terdapat ruang untuk peningkatan agar mencapai efektivitas yang lebih optimal. Setelah melalui proses refleksi dan perbaikan pada Siklus II, terlihat peningkatan yang cukup besar dalam aktivitas guru. Persentasenya meningkat menjadi 85,83%, menunjukkan adanya kenaikan sebesar 13,83% dibandingkan dengan Siklus I.



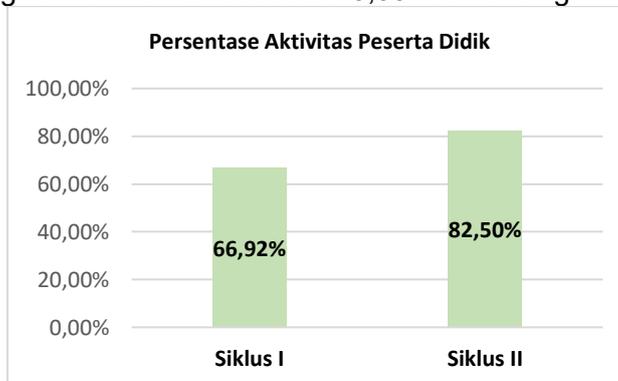
Gambar 1 Persentase Aktivitas Guru

Kenaikan ini menunjukkan bahwa guru telah lebih aktif dan efektif dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Guru lebih mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi Yadnya dalam Mahabharata melalui peran yang dimainkan. Guru juga lebih terampil dalam memberikan refleksi dan arahan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran.

Meningkatnya keterlibatan guru dalam pembelajaran membawa dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Ketika guru lebih aktif dan terampil dalam mengimplementasikan Model Pembelajaran *Role Playing*, siswa menjadi lebih termotivasi serta berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Dampak ini tercermin dari meningkatnya hasil belajar siswa pada materi Yadnya dalam Mahabharata.

Aktivitas Peserta Didik

Pada Siklus I, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran tercatat sebesar 66,92%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan model pembelajaran *Role Playing*, keterlibatan siswa masih perlu ditingkatkan guna mencapai proses pembelajaran yang lebih efektif. Setelah proses refleksi dan perbaikan pada Siklus II, terlihat peningkatan yang cukup besar dalam aktivitas siswa. Persentasenya meningkat menjadi 82,50%, mengalami kenaikan sebesar 15,58% dibandingkan dengan Siklus I.



Gambar 2 Persentase Aktivitas Peserta Didik

Peningkatan ini menunjukkan adanya keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran setelah diterapkannya model *Role Playing*. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam berperan serta berdiskusi, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi Yadnya dalam Mahabharata.

Meningkatnya aktivitas siswa juga berdampak positif terhadap pencapaian belajar mereka. Dengan keterlibatan yang lebih aktif, siswa mengingat materi yang dipelajari, serta lebih mudah memahami. Hal ini tercermin dalam peningkatan hasil belajar mereka pada materi Yadnya dalam Mahabharata.

Hasil Belajar

Proses evaluasi melibatkan perbandingan hasil belajar siswa kelas XI pada materi Yadnya dalam Mahabharata, yang diukur melalui pretes pada Siklus I dan Siklus II. Pada

Siklus I, rata-rata nilai siswa hanya 20,00%, yang mengindikasikan pemahaman materi yang sangat terbatas sebelum penerapan model pembelajaran Role Playing. Setelah model ini diterapkan, serta dilakukan refleksi dan perbaikan, terjadi peningkatan yang substansial dalam hasil belajar siswa pada Siklus II.



Gambar 3 Persentase Hasil Belajar (Pretest)

Rata-rata pencapaian belajar siswa meningkat hingga 80,00%, menunjukkan kenaikan sebesar 60,00% dibandingkan dengan Siklus I. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing efektif dalam memperkuat interpretasi siswa terhadap materi Yadnya dalam Mahabharata. Peningkatan tersebut juga menegaskan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat konsep yang dipelajari. Selain itu, metode ini menciptakan kegiatan pembelajaran lebih interaktif tentunya menarik, sehingga mendorong motivasi belajar siswa.

Evaluasi lebih lanjut dilakukan dengan membandingkan capaian belajar siswa kelas XI pada materi yang sama di Siklus I dan Siklus II melalui posttest. Pada Siklus I, rata-rata nilai siswa tercatat sebesar 40,00%, yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka masih perlu ditingkatkan meskipun intervensi pembelajaran telah dilakukan. Setelah proses refleksi, perbaikan, dan penerapan Model Pembelajaran Role Playing secara lebih optimal, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang substansial pada Siklus II. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 100,00%, menunjukkan peningkatan sebesar 60,00% dari siklus sebelumnya.



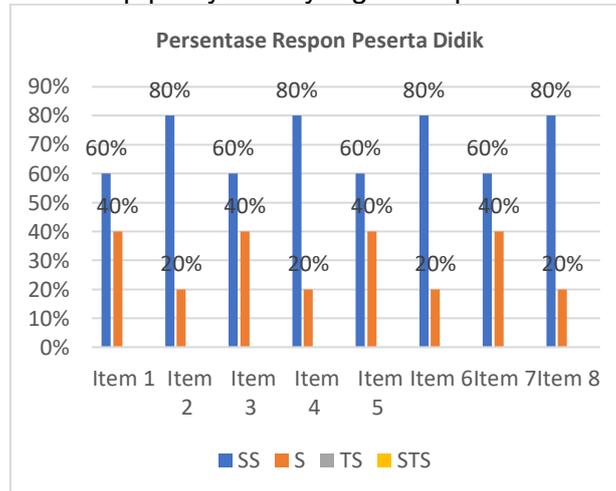
Gambar 4 Persentase Hasil Belajar (Posttest)

Peningkatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran Role Playing sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi Yadnya dalam Mahabharata secara lebih mendalam. Hasil belajar yang lebih baik ini juga mengindikasikan bahwa partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman mereka melalui metode *Role Playing* membantu mereka lebih mudah memahami serta mengingat konsep yang diajarkan. Selain itu, pendekatan ini juga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal.

Respon Peserta Didik

Penelitian ini menampilkan persentase tanggapan peserta didik terhadap delapan pernyataan yang terkait dengan penerapan model pembelajaran Role Playing dalam materi Yadnya yang terdapat dalam epik Mahabharata. Tanggapan peserta didik dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan model ini, yang terlihat dari dominasi jawaban "Sangat Setuju" dan "Setuju" pada setiap pernyataan yang disampaikan.



Gambar.5 Persentase Respon Peserta Didik

Pada item 1, 3, 5, dan 7, sebanyak 60% peserta didik memberikan tanggapan "Sangat Setuju" (SS), sementara 40% lainnya menyatakan "Setuju" (S). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mendukung pernyataan dalam item tersebut, meskipun masih terdapat sebagian yang hanya menyatakan setuju. Di sisi lain, pada item 2, 4, 6, dan 8, persentase respon "Sangat Setuju" (SS) mencapai 80%, sedangkan "Setuju" (S) sebesar 20%. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik sangat mendukung dan merasakan manfaat dari penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Hal yang menarik adalah tidak ditemukan tanggapan peserta didik yang mengarah ke "Tidak Setuju" maupun "Sangat Tidak Setuju" terhadap semua pernyataan yang disajikan. Fakta ini semakin menguatkan bahwa penerapan model pembelajaran ini diterima dengan sangat baik oleh peserta didik tanpa adanya indikasi ketidaknyamanan atau penolakan.

Secara umum, temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa peserta didik merespons implementasi model pembelajaran Role Playing pada materi Yadnya dalam Mahabharata dengan sangat positif. Respon positif ini tidak hanya mencerminkan tingginya antusiasme dan kenyamanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dampak positif ini pada akhirnya berkontribusi dalam signifikannya hasil belajar peserta didik.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan, bahwa penerapan model pembelajaran yang menggunakan simulasi peran, dapat meningkatkan tingkat keterlibatan antara guru dan murid. Serta meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI, dalam memahami materi Yadnya yang terdapat di dalam kisah mahabharata. Peningkatan aktivitas guru, pada siklus pertama sebesar 72% dan di siklus kedua meningkat menjadi 85,83%. Untuk partisipasi murid, terjadi peningkatan dari 66,92% menjadi 82,50%. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, hasil belajar siswa juga

menunjukkan perkembangan signifikan, di mana rata-rata pretest meningkat dari 20,00% menjadi 80,00%, dan posttest dari 40,00% menjadi 100,00%. Tanggapan siswa terhadap model ini sangat positif, menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi.

Kendati demikian, penerapan *Role Playing* menuntut kesiapan guru dalam mengelola kelas serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, model ini perlu terus dipertahankan dan dikembangkan agar semakin optimal dalam meningkatkan hasil belajar. Peningkatan keterampilan guru dalam membimbing pembelajaran interaktif juga menjadi aspek penting yang harus diperhatikan.

Selain manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, model pembelajaran ini berpotensi diterapkan pada materi lain dengan penyesuaian yang tepat. Untuk memperdalam pemahaman mengenai efektivitas *Role Playing*, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis dan pengembangan kreativitas siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... & Yuliasuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Model Pendidikan Inovatif Abad 21*. Samudra Biru.
- Anas, M., & Pdl, M. (2014). *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Muhammad Anas.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., ... & Hartutik, H. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Inovatif: Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. UPI Press.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. CV Kekata Group.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Insight Mediatama.
- Pitriani, N. R. V. (2022). *Buku Ajar Metode Pengajaran Agama Hindu*. Nilacakra.
- Rahman, T., & Pd, M. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- Sobri, M. (2020). *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar*. Guepedia.

- Sudirga, I. B., & Segara, I. N. Y. (2014). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti: Buku Guru*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukrawati, N. M. (2019). *Acara Agama Hindu*. Unhi Press.
- Sulistiyono, J. (2022). *Buku Panduan Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Behavioral untuk Mengatasi Kedisiplinan Masuk Sekolah*. Penerbit P4I.
- Suwendra, I. W. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Purana berbasis Pemahaman Diri untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual*. Nilacakra.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia.
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Puri Cipta Media.

Jurnal/Prosiding/Disertasi/Tesis/Skripsi

- Abidin, A. M. (2019). *Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 11(2), 225-238.
- Bali, M. M. E. I. (2017). *Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 4(2).
- Bistari, B. (2017). *Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif*. Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, 1(2), 13-20.
- Damiyani, N. P. (2021). *Yadnya Adalah Ketulusan, Bukan Kontestasi yang Dibalut Gengsi dalam Kehidupan Beragama*. Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin, 1(4), 187-194.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Audio Visual*. Mimbar Ilmu, 25(3), 449-459.
- Hertina, D., Nurhidaya, M., Gaspersz, V., Nainggolan, E. T. A., Rosmiati, R., Sanulita, H., ... & Ferdinan, F. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Jannah, R., & Robingah, S. (2024). *Menumbuhkan Kesadaran Beribadah pada Anak-Anak dan Remaja melalui Buku Penghubung Siswa*. EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif, 1(1), 295-300.
- Jelantik, I. G. L. (2019). *Menanamkan Nilai Keimanan dengan Metode Bermain Peran Tokoh Agama dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Agama Hindu*. Widyadari, 20(2).
- Kartia, I. K., Antara, M., & Mudita, I. W. (2020). *Pengaruh Sikap dan Gender terhadap Prestasi Belajar Agama Hindu di SMA*. Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu, 11(1), 17-28.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2(2), 133-140.
- Santika, N. W. R. (2018). *Pendidikan Agama Hindu sebagai Dasar dalam Pembentukan*

- Karakter*. Satya Widya: Jurnal Studi Agama, 1(2), 153-163.
- Sibaweh, I., Setiawan, D., & Erihadiana, M. (2024). *Pertimbangan Multikultural dalam Pengembangan Kurikulum untuk Menghadapi Keanekaragaman Siswa*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(3), 3895-3904.
- Siswadi, G. A. (2024). *Persepsi Siswa terhadap Mata Pelajaran Agama Hindu di SMAN 8 Denpasar*. Jawa Dwipa, 5(2), 1-22.
- Suarjana, I. G. (2018). *Metode Role Playing dengan Debat Aktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Agama Hindu*. Daiwi Widya, 5(1), 72-82.
- Tarigan, R. (2025). *Penggunaan Model Pembelajaran Role-Playing untuk Mengajarkan Nilai-Nilai Keagamaan di Sekolah*. Analysis, 3(1), 124-129.
- Wardhani, N. K. S. K. (2020). *Developing of Hindu Religious Education Learning Model based on Character Education in SMA Negeri 1 Pekutatan*. Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies, 4(1), 132-149.