Vol. 7 No. 2 Oktober 2026

UPADHYAYA

Jurnal Penelitian Pendidikan



PENERBIT :

UNIVERSITAS HINDU NEGERI

I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

UPADHYAYA:

JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN

FAKULTAS DHARMA ACARAYA

UNIVERSITAS HINDU NEGERI I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

Penanggung Jawab

Prof. Dr. Ni Komang Sutriyanti, S.Ag., M.Pd.H
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID Scopus ID: 57205064126

Redaktur

Kadek Dedy Herawan, S.Pd.B.,M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID, Orcid
Dr. Ni Made Muliani, S.Pd.,M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID

Penyunting

I Wayan Astraguna, M.I. Kom.
(Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram)
Google Scholar, Sinta ID
I Gusti Agung Dharmawan, M.Pd.H
(Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangkaraya)
Google Scholar, Sinta ID, ORCHID Scopus ID: 60636983200
I Dewa Gede Darma Permana
(Sekolah Tinggi Agama Hindu Dharma Nusantara Jakarta)
Google Scholar, Sinta ID
Dr. Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari, M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID
Ni Wayan Satri Adnyani, M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID
Ogi Suphar Gandi, M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID
Ni Kadek Vingki Aryati, S.Pd., MA.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID
Luh Putu Winda Yogantari, S.Psi., M.Psi., Psikolog
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID

Mitra Bestari

Dr. Farida Samad, S.Pd., M.Kpd.
(Universitas Khairun)
Google Scholar, Sinta ID Scopus ID. 57218368587

Ida Bagus Made Ludy Paryatna, S.S.,M.Pd.
(Universitas Pendidikan Ganesha)
Google Scholar, Sinta ID Scopus ID: 57200449449

Dr. Ni Luh Supartini, S.Pd., M.Pd.
(Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional)
Google Scholar, Sinta ID Scopus ID: 58136148900

Prof. Dr. Ni Komang Sutriyanti, S.Ag., M.Pd.H
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID Scopus ID: 57205064126

I Komang Wisnu Budi Wijaya, M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID

Prof. Dr. Gusti Ngurah Ketut Putera, S.Ag., M.Pd.
(IAHN Gde Pudja Mataram)
Google Scholar, Sinta ID, Scopus ID: 60078201500

Dr. Dra. Ni Nyoman Perni, M.Pd.
(Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
Google Scholar, Sinta ID

Dr. Ni Putu Candra Prastya Dewi, M.Pd.
(Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan)
Google Scholar, Sinta ID

Alamat Redaksi

Fakultas Dharma Acarya

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Jalan Ratna No. 51 Tatasan Kaja, Denpasar, Telp. Fax (0361)226656

PENGANTAR REDAKSI

Om Swastyastu

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa Karena berkat Asung Wara Nugraha Beliau, Jurnal Upadhyaya Volume 7 Nomor 2 Bulan Oktober 2026 dapat diselesaikan dan terbit tepat waktu. Upadhyaya merupakan Jurnal Penelitian Pendidikan yang dikelola oleh Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.

Upadhyaya hadir memberikan ruang kepada para penulis yang ingin mengembangkan dan menyebarkan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam penelitian tentang perkembangan dan inovasi pendidikan yang bersifat mendidik sehingga dapat membentuk persepsi masyarakat sadar pendidikan yang cerdas dan berbudi pekerti yang luhur. Upadhyaya juga memuat tentang aplikasi pendidikan agama Hindu, Bahasa Bali, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Guru Anak Usia Dini.

Upadhyaya lahir dengan harapan membuka cakrawala pendidikan yang luas khususnya dalam bidang penelitian pendidikan humaniora. Pada Jurnal Upadhyaya Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026 ini, secara filosofis epistemologis akan menyajikan beragam tulisan dari penelitian yang terkait dengan pendidikan. Semoga publikasi berkala ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca.

Om Santih, Santih, Santih Om

Tim Redaksi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMK PGRI 2 GIANYAR

Oleh
Ni Wayan Saras Sijayanti[1], I Nyoman Temon Astawa[2],
Ni Wayan Sri Prabawati Kusuma Dewi[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bali, Indonesia
sarassijayanti@gmail.com[1], temonastawa@gmail.com[2], sriprabawati@uhnsugriwa.ac.id[3]

Abstract

This study is motivated by the learning process of Hindu Religious Education and Character Education, which is still dominated by one way material delivery. Students have not been given many opportunities to develop creative ideas that can produce relevant projects. Therefore, the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model was chosen to develop students creative thinking skills through project assignments. The objectives of this study are to determine: (1) the process of implementing the Project Based Learning model, (2) the supporting and inhibiting factors in the implementation of the PjBL model, and (3) the implications of implementing the PjBL model on improving students creative thinking skills. The theories used in this study include the Constructivism Theory by Jean Piaget and Lev Vygotsky, the Divergent Thinking Theory by Joy Paul Guilford and E. Paul Torrance, and the Humanistic Theory by Carl Rogers as the analytical foundation. The research subjects consisted of the principal, teachers, and tenth grade students at SMK PGRI 2 Gianyar. The data collection methods included observation, interviews, documentation, and literature study. The data were analyzed using the interactive analysis model by Miles and Huberman and then presented descriptively and qualitatively through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that: (1) the learning process was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation activities by utilizing clipping projects that involved students in becoming more creative; (2) the supporting factors included students creativity, facilities, and support from teachers and the school, while the inhibiting factors included limited time, inadequate facilities, and differences in students abilities; and (3) the implementation of the model had positive implications for improving students creative thinking skills, as shown by students ability to generate new ideas, solve problems creatively, and actively participate in the learning process.

Keywords: *Project Based Learning, Creative Thinking, Hindu Religious and Character Education.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang masih didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah. Siswa belum diberi banyak kesempatan untuk megembangkan ide kreatif yang dapat menghasilkan proyek yang relevan. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dipilih agar

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tugas proyek. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (1) Proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, (2) Faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat penerapan model pembelajaran PjBL, serta (3) Implikasi penerapan model PjBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Teori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori Konstruktivisme dari dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky, teori Bepikir Devergen dari Joy Paul Guilford dan E. Paul Torrance, serta teori Humanistik dari Carl Rogers sebagai landasan analisis. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru dan siswa kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif oleh Miles dan Huberman, kemudian disajikan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) Pembelajaran dilaksanakan melalui tahap Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi dengan memanfaatkan proyek berupa kliping yang melibat siswa agar lebih kreatif, (2) Faktor yang mendukung meliputi kreativitas siswa, sarana, serta dukungan guru dan sekolah, sedangkan faktor yang menghambat meliputi keterbatasan waktu, fasilitas, serta perbedaan kemampuan siswa, (3) Penerapan model memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan melalui siswa mampu menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, dan keterlibatan siswa secara langsung.

Kata kunci: *Project Based Learning*, Berpikir Kreatif, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan direncanakan untuk mengembangkan kemampuan siswa secara utuh, meliputi aspek pengetahuan, sikap, nilai-nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial. Lebih dari itu, pendidikan berperan sebagai alat untuk membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka bisa menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan kemajuan zaman. Melalui pendidikan yang bermakna, siswa diarahkan untuk tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab saat menghadapi berbagai tantangan hidup (Sanjaya, 2017). Menurut Judijanto, dkk. (2025), karakter harus dibangun dan dikembangkan melalui berbagai upaya pembelajaran yang efektif.

Perubahan paradigma dalam pendidikan modern menuntut proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Di tengah arus globalisasi yang semakin dinamis dan kompleks, kreativitas menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ketentuan tersebut menegaskan bahwa kreativitas merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan pendidikan nasional dan perlu diwujudkan melalui strategi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pembelajaran yang sesuai. Pendidikan yang baik yaitu yang dapat mengintegrasikan nilai kearifan lokal (Herawan, 2024).

Selaras dengan perkembangan tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan kompetensi abad ke-21 yang menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) serta penguatan kemampuan berpikir kreatif sebagaimana tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini memberikan ruang yang lebih luas kepada guru untuk menentukan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, kerja sama, inovasi, serta menghasilkan produk atau karya yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali ide, melakukan eksplorasi dan penyelidikan, serta menghasilkan karya yang orisinal menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran masa kini.

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, serta pengembangan keterampilan peserta didik secara optimal. Hasanah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang disusun secara terencana guna memengaruhi dan mendukung proses belajar yang berlangsung secara internal pada diri peserta didik. Dalam lingkungan sekolah, peran guru tidak sebatas mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai, melainkan juga menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, mengembangkan potensi, serta berpikir secara mandiri. Dengan demikian, mutu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat dan tingkat keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahap proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki posisi yang penting dalam upaya mengembangkan kreativitas peserta didik, mengingat ajaran Hindu tidak hanya dipahami pada ranah kognitif, tetapi juga melalui proses perenungan serta pengamalan nilai-nilai dharma dalam kehidupan sehari-hari. Idealnya, pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menafsirkan ajaran agama secara kontekstual, merefleksikan pengalaman pribadi, dan menghasilkan karya yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Hindu dan menyadari keutamaan ilmu pengetahuan yang dipelajari (Herawan, 2022). Namun demikian, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di beberapa sekolah, termasuk pada jenjang SMK, masih cenderung didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan menghafal. Pola pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut belum sepenuhnya mampu mendorong berkembangnya kreativitas maupun kemampuan berpikir kritis dan mendalam pada diri peserta didik.

Hasil observasi awal di SMK PGRI 2 Gianyar menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah. Siswa belum diberi banyak kesempatan untuk mengembangkan gagasan orisinal, menyusun interpretasi kreatif terhadap ajaran Hindu, atau menghasilkan proyek yang relevan dengan kehidupan mereka. Situasi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, yang terlihat dari minimnya variasi ide, kurangnya keberanian menyampaikan pendapat, serta kecenderungan menghafal materi tanpa proses pemaknaan yang mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator serta motivator. PjBL memungkinkan peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan sebuah proyek yang menantang,

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

memecahkan masalah, mencari informasi, menganalisis data, serta menghasilkan produk nyata sebagai bentuk pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Penelitian oleh Hartanti & Yolanda (2024) mengungkapkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dari kategori cukup kreatif menjadi kreatif, dengan peningkatan signifikan pada indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Penelitian oleh Rizkasari dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa PjBL membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyelesaikan proyek secara lebih kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, berbagai penelitian pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah menunjukkan bahwa PjBL efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Melalui proyek yang kontekstual, peserta didik dapat menemukan sendiri hubungan antara konsep dan realitas, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, PjBL memiliki potensi besar untuk membantu siswa menafsirkan nilai agama melalui aktivitas kreatif, seperti membuat kliping, video nilai dharma, perancangan poster etika Hindu, pembuatan model budaya, maupun penyusunan portofolio keagamaan. Aktivitas tersebut tidak hanya menumbuhkan kreativitas tetapi juga mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama yang sejalan dengan ajaran Hindu Dharma.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam penerapannya melalui PjBL, memiliki potensi besar untuk membantu siswa menafsirkan nilai agama melalui aktivitas kreatif. Proyek seperti membuat kliping mengenai nilai dharma, perancangan poster etika Hindu, pembuatan model budaya, atau portofolio keagamaan memungkinkan siswa menghubungkan ajaran kitab suci dengan dinamika kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan kerja sama terkait dengan nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran Hindu Dharma.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya di SMK PGRI 2 Gianyar. Model ini tidak hanya memberi ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman bermakna mengenai nilai-nilai Hindu melalui kegiatan proyek yang relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model *Project Based Learning* menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti khususnya di SMK PGRI 2 Gianyar. Model ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman bermakna mengenai ajaran Hindu melalui kegiatan proyek yang relevan. Oleh karena itu, penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar" penting untuk dilaksanakan guna mendukung inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas X di SMK PGRI 2

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Gianyar. Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 2 Gianyar pada semester genap tahun ajaran 2026 selama kurang lebih tiga bulan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi sekolah dengan fokus penelitian, terutama karena sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka namun proses pembelajaran masih memerlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder untuk menggambarkan secara komprehensif proses pembelajaran yang berlangsung.

Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, kepala sekolah, serta siswa kelas X SMK PGRI 2 Gianyar yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap penerapan PjBL. Objek penelitian difokuskan pada proses penerapan *Project Based Learning*, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya, serta implikasinya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Keempat teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang mendalam, akurat, dan sesuai dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, maupun bagan sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar temuan. Tahap akhir dilakukan dengan menarik serta memverifikasi kesimpulan melalui proses triangulasi antar sumber dan teknik pengumpulan data untuk memastikan keabsahan data. Melalui tahapan tersebut, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas penerapan *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

III. PEMBAHASAN

3.1 Proses Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X SMK PGRI 2 Gianyar

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMK PGRI 2 Gianyar dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini diterapkan pada materi Kerajaan Bercorak Hindu Buddha di Nusantara dengan memanfaatkan proyek kliping sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk mencari, mengolah, dan menyajikan informasi secara mandiri maupun kelompok sehingga mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Penerapan model *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Guru menyusun modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka yang memuat tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pembelajaran, media pembelajaran, serta rancangan proyek kliping yang akan dikerjakan siswa. Perencanaan juga mencakup penyiapan media pembelajaran berupa PowerPoint, sumber belajar dari internet, panduan pengerjaan proyek, kriteria penilaian, serta pembagian waktu pembelajaran. Proyek kliping dirancang sebagai sarana bagi siswa untuk mengeksplorasi informasi, mengembangkan ide, dan menyusun hasil temuan secara sistematis sehingga dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, perencanaan dilakukan secara sistematis agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Perencanaan yang matang tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* telah dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, presensi, dan apersepsi. Selanjutnya pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi Kerajaan Bercorak Hindu Buddha di Nusantara menggunakan media PowerPoint sebagai dasar pemahaman siswa sebelum mengerjakan proyek kliping. Setelah memperoleh penjelasan materi, siswa dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas lima orang untuk menyusun proyek kliping berdasarkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, koran, majalah, dan internet.

Selama proses pengerjaan proyek, siswa berdiskusi, memilih informasi yang relevan, menyusun isi kliping, serta mendesain hasil proyek secara kreatif. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk bekerja sama, bertukar ide, mengembangkan kreativitas, dan membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang nyata. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proyek menunjukkan penerapan prinsip konstruktivisme dan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Setelah proyek selesai disusun, setiap kelompok mempresentasikan hasil kliping di depan kelas. Kegiatan presentasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, dan penguatan terhadap hasil kerja siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan tahap akhir dalam penerapan *Project Based Learning* yang bertujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Evaluasi dilakukan melalui penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses meliputi keaktifan siswa dalam diskusi, kemampuan bekerja sama, kemampuan menyampaikan ide, tanggung jawab, serta partisipasi selama kegiatan proyek berlangsung. Sementara itu, penilaian hasil dilakukan terhadap produk kliping yang dihasilkan siswa berdasarkan kesesuaian isi, kelengkapan informasi, kreativitas penyajian, dan kemampuan presentasi.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Selain penilaian proyek, guru juga melaksanakan kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pengalaman belajar siswa, kendala yang dihadapi, serta manfaat yang diperoleh selama mengerjakan proyek. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih kreatif karena diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide serta menyusun karya sesuai kreativitas masing-masing. Berdasarkan hasil evaluasi, penerapan model *Project Based Learning* melalui proyek kliping terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan, kemampuan bekerja sama, kemampuan mengemukakan pendapat, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa secara berkelanjutan.

3.2 Faktor yang Mendukung dan Faktor yang Menghambat dalam Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di SMK PGRI 2 Gianyar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa selama kegiatan proyek berlangsung.

1. Faktor yang Mendukung

Faktor pendukung penerapan *Project Based Learning* meliputi kreativitas siswa, ketersediaan sarana pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide dan menyusun proyek kliping secara beragam dan menarik. Ketersediaan fasilitas seperti internet, buku pelajaran, dan media pembelajaran membantu siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan. Selain itu, guru dan sekolah memberikan dukungan melalui bimbingan, motivasi, serta penyediaan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

2. Faktor yang Menghambat

Faktor penghambat penerapan *Project Based Learning* meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, keterbatasan fasilitas pendukung, dan perbedaan kemampuan siswa. Waktu yang terbatas menyebabkan siswa kurang leluasa dalam mengembangkan proyek secara maksimal. Keterbatasan fasilitas, terutama akses internet dan perangkat pendukung, juga memengaruhi proses pencarian informasi. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi dan mengembangkan ide menyebabkan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan proyek tidak sama. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan pengelolaan pembelajaran yang baik sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

3.3 Implikasi Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar. Melalui kegiatan proyek kliping, siswa terlibat secara aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan mempresentasikan hasil kerja sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Implikasi tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

masalah secara kreatif, serta meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Kemampuan Siswa dalam Menghasilkan Ide-Ide Baru

Penerapan *Project Based Learning* mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide baru melalui kebebasan dalam menyusun dan mendesain proyek kliping. Siswa mampu mengembangkan kreativitas melalui pemilihan informasi, penggunaan gambar, tata letak, dan penyajian proyek yang berbeda antar kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kreativitas secara optimal sesuai dengan prinsip teori humanistik.

2. Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Secara Kreatif

Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif. Selama pengerjaan proyek, siswa belajar mencari solusi terhadap berbagai kendala, seperti menentukan informasi yang relevan, membagi tugas kelompok, dan menyusun desain kliping. Melalui diskusi dan kerja sama kelompok, siswa menjadi lebih mandiri, terbiasa mengambil keputusan, serta mampu menemukan solusi secara kreatif terhadap permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran.

3. Keterlibatan Siswa Secara Langsung

Penerapan *Project Based Learning* meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi aktif mencari informasi, berdiskusi, menyusun proyek, dan mempresentasikan hasil kerja. Keterlibatan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung perkembangan kreativitas dan potensi siswa secara optimal.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Penerapan model ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan mencari informasi, berdiskusi, menyusun proyek kliping, serta mempresentasikan hasil kerja.

Keberhasilan penerapan PjBL didukung oleh kreativitas siswa, ketersediaan sarana pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah, meskipun masih ditemukan hambatan berupa keterbatasan waktu, keterbatasan fasilitas pendukung, dan perbedaan kemampuan siswa. Penerapan model ini juga memberikan implikasi positif terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, meningkatkan kepercayaan diri, memperkuat kerja sama kelompok, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

DAFTAR PUSTAKA

Adnyani, N. W. (2020). Implementasi Pendidikan Agama Hindu dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Hindu*, 3(2), 55–64. ejournal.sthd-jateng.ac.id

Anwar, M. N., Aness, M., Khizar, A., Naseer, M., & Muhammad, G. (2020). Relationship of creative thinking with the academic achievements of secondary school students. *International Journal of Instruction*, 13(3), 343–356.

Astawa, I. N. (2016). Teori-teori dalam dunia pendidikan modern. *Jurnal Penjaminan Mutu,* 1(1), 60-61

Beard, C., & Wilson, J. P. (2018). *Experiential Learning: A Practical Guide for Training, Coaching, and Education*. Kogan Page.

Boss, S., & Larmer, J. (2018). *Project Based Teaching: How to Create Rigorous and Engaging Learning Experiences*. ASCD.

BSNP. (2010). *Paradigma pendidikan abad ke-21*. Badan Standar Nasional Pendidikan.

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.).* Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Guo, P. (2020). "The Impact of Project-Based Learning on Students' Critical Thinking and Creativity: A Meta-Analysis." *International Journal of Instruction*, 13(4), 623–640.

Fitriyah, N., & Ramadani, S. D. (2021). Implementasi penilaian autentik pada model Project Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(3), 145–153.

Hardani, H., dkk. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.* Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hartanti, L., & Yolanda, A. (2024). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Hasanah, U. (2021). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Herawan, K. D. (2022). Keutamaan ilmu pengetahuan dalam Kakawin Puja Saraswati. Vidya Samhita: Jurnal Penelitian Agama, 8(2), 105–114. https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.1990

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

Hong, S. C., Radloff, L., & Gay, J. (2017). "The Effects of Project-Based Learning on Students' Motivation and Creativity." *Journal of Education and Learning*, 6(4), 98–112.

Illeris, K. (2018). *Contemporary Theories of Learning: Learning Theorists... In Their Own Words (2nd ed.).* Routledge.

Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Pendidikan agama Hindu dan budi pekerti*. Jakarta: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). *The Experiential Educator: Principles and Practices of Experiential Learning*. EBLS Press.

Mergendoller, J. R., & Larmer, J. (2018). *Project based learning handbook: A guide to standards-focused project based learning for middle and high school teachers* (3rd ed.). Novato, CA: Buck Institute for Education.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

Moleong, L. J (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nasution, S. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Prasetyo, A., & Hidayati, N. (2022). Hambatan penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran di sekolah menengah. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 55–63.

Rahayu, S., & Firmansyah, D. (2020). "Berpikir Divergen dalam Pengembangan Kreativitas Siswa." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 45–55.

Rahman, R., Zaki, A., & Pratama, Y. A. (2025). *The effect of project-based learning on 21st century skills in middle school students in Indonesia*. Lingeduca: Journal of Language and Education Studies, 4(1). https://doi.org/10.70177/lingeduca.v4i1.2125

Rahmawati, D., & Lestari, S. (2021). Kendala penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(2), 88–97.

Rahmawati, E., & Suyanto. (2021). Hambatan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 134–145.

Rizkasari, D., Sari, N., & Putra, A. (2022). Pengaruh Project Based Learning terhadap kreativitas dan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 33–41.

Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy.* Boston, MA: Houghton Mifflin.

Sani, R. A. (2020). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sanjaya, W. (2017). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.

Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 4*(2), 115–123.

Sarnoto, A.Z. (2017). Aspek kemanusiaan dalam pembelajaran humanistik pada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan,* 6(1), 11-16

Satria, T. G., Sapriya, S., & Sa'ud, U. S. (2025). *Project based learning terintegrasi profil pelajar Pancasila: Implementasi nilai karakter bernalar kritis*. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 10(1).

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill-building approach* (7th ed.). Chichester, England: John Wiley & Sons.

Smith, M. K. (2020). *Learning Theory: Experiential Learning*. The Encyclopedia of Pedagogy and Informal Education.

Srihartini, Y., Maryam, S., & Rihma, W. A. (2025). *Model pembelajaran project based learning (PjBL) dan peningkatan keterampilan abad 21 peserta didik*. At-Tadris: Journal of Islamic Education, 4(2), 297–306.

Santrock, J. W. (2018). Educational Psychology (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sulaiman, N., & Ismail, Z. (2021). Active learning strategies to enhance students' creative thinking skills. *Journal of Education and Learning,* 10(4), 56–65.

Suparno, P. (2017). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Suyanto, & Jihad, A. (2020). *Pendidikan karakter: Teori dan implementasi di sekolah*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research* (6th ed.). Sage Publications.

Widodo, A., & Nursaptini. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 23–34.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2), 263–278.

Winarta, I. W. (2018). *Filsafat Pendidikan Hindu*. Denpasar: Widya Dharma.

Wulandari, R., & Sudrajat, A. (2022). Pengaruh Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 5*(2), 98–106.

Zed, Mestika. 2018. Metode penelitian kepustakaan. *Jakarta: Yayasan*

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IMPLEMENTASI AJARAN *ASTA BRATA* DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN SISWA DI SMP NEGERI 1 BANGLI

Oleh
I Kadek Indrayana[1], I Nyoman Subagia[2], Ida Ayu Gde Wulandari[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
e-mail: indra240504@gmail.com, nyomansubagia1182@gmail.com, dayuwulan@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

Teachers play an important role in shaping students' character, particularly discipline, through the internalization of Hindu values, especially Asta Brata. This study aims to describe the values of Asta Brata implemented in schools, the strategies employed by Hindu Religious Education and Character Education teachers in their implementation, and their impact on student discipline at SMP Negeri 1 Bangli. This research uses a descriptive qualitative method with a phenomenological approach and Thomas Gordon's discipline theory. The research subjects include Hindu Religious Education and Character Education teachers, the school principal, guidance and counseling teachers, students, and the Vice Principal for Student Affairs. Data were collected through observation, interviews, literature review, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the values of Asta Brata are implemented through exemplary behavior (Surya Brata), gentleness (Candra Brata), sensitivity (Bayu Brata), providing a sense of security (Indra Brata), fairness (Yama Brata), self-control (Varuna Brata), enthusiasm (Agni Brata), and responsibility (Kuwera Brata). The implementation strategies include Problem-Based Learning, Project-Based Learning, integrating Asta Brata values into learning materials, differentiated instruction, school programs, and the use of posters and visual media. These practices have a positive impact on student discipline, as reflected in compliance with school rules, punctuality, orderly participation in learning activities, task completion, proper care of school facilities, and behavior aligned with the values of Dharma.

Keywords: *implementation, Asta Brata, students' discipline.*

ABSTRAK

Guru berperan penting dalam membentuk karakter siswa, salah satunya disiplin melalui penanaman nilai-nilai ajaran Hindu, khususnya Asta Brata. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai-nilai Asta Brata yang diimplementasikan, strategi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam penerapannya, serta dampaknya terhadap disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan teori disiplin Thomas Gordon. Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, kepala sekolah, guru BK, siswa, serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai Asta Brata diterapkan melalui keteladanan (Surya Brata), kelembutan (Candra

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Brata), kepekaan (Bayu Brata), pemberian rasa aman (Indra Brata), keadilan (Yama Brata), pengendalian diri (Varuna Brata), semangat (Agni Brata), serta tanggung jawab (Kuwera Brata). Strategi penerapannya dilakukan melalui model Problem Based Learning, Project Based Learning, integrasi nilai Asta Brata dalam materi pembelajaran, pendekatan diferensiasi, program sekolah, serta penggunaan poster dan media visual. Implementasi tersebut berdampak positif terhadap disiplin siswa, yang terlihat dari kepatuhan terhadap tata tertib, ketepatan waktu, ketertiban mengikuti pembelajaran, penyelesaian tugas, pemeliharaan fasilitas sekolah, dan perilaku sesuai nilai-nilai Dharma.

Kata kunci: implementasi, *Asta Brata*, disiplin siswa

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan juga bukan sekadar proses memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan sarana pembentukan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Karena itu, pendidikan diharapkan melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter baik.

Pada kenyataan di lapangan belum sepenuhnya sejalan dengan harapan tersebut. Masih banyak ditemukan penyimpangan perilaku di kalangan peserta didik, seperti membolos, perundungan, melawan guru, serta kurang bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya sebagai pelajar. Perilaku menyimpang semacam ini muncul karena rendahnya etika dan moral generasi muda, yang salah satunya disebabkan kurangnya pendidikan karakter (Yanti, dkk., 2023). Artinya, pembentukan karakter peserta didik belum berjalan optimal, terutama dalam aspek kedisiplinan.

Disiplin merupakan salah satu karakter yang sangat penting, karena berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sosialnya (Judijanto, dkk., 2025). Disiplin dapat dipahami sebagai keadaan ketika sikap, penampilan, dan tingkah laku siswa sesuai dengan nilai, norma, dan ketentuan yang berlaku di sekolah (Mutiara & Ain, 2021). Karakter disiplin mendorong peserta didik untuk menaati aturan, menghargai waktu, bertanggung jawab terhadap tugas, dan mampu mengendalikan perilaku sehari-hari (Hudaya, 2018). Tanpa disiplin, proses pendidikan akan sulit mencapai tujuan yang diharapkan. Disiplin merupakan ciri utama orang berpengetahuan (Herawan, 2022).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis dalam membina dan mengembangkan karakter disiplin siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran termasuk penanaman nilai kearifan lokal (Herawan, 2024). Pembentukan disiplin tidak hanya dilakukan melalui penerapan tata tertib, sebab tata tertib memang berfungsi sebagai alat membentuk kedisiplinan siswa (Mutiara & Ain, 2021) tetapi juga melalui keteladanan, pembiasaan, serta internalisasi nilai moral yang dilakukan secara berkelanjutan. Guru perlu memberikan pembiasaan disiplin secara terus-menerus agar kebiasaan buruk siswa berubah menjadi kebiasaan yang baik (Permatasari, dkk., 2021). Pembiasaan disiplin yang kontinu di sekolah akan membentuk karakter disiplin yang baik (Uge, dkk., 2022).

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Guru memegang peranan penting sebagai pendidik sekaligus teladan bagi peserta didik, khususnya guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang bertanggung jawab menanamkan nilai moral dan spiritual yang bersumber dari ajaran Hindu. Peran guru agama Hindu dalam meningkatkan karakter disiplin siswa bersifat vital, yaitu sebagai pendidik, fasilitator, motivator, dan demonstrator (Utami, dkk., 2024). Upaya yang dilakukan pun beragam, mulai dari menegur dan membimbing siswa, membuat jadwal piket kelompok, memberikan pembinaan dan arahan, hingga memberikan sanksi yang bersifat mendidik (Utami, dkk., 2024).

Salah satu ajaran Hindu yang relevan untuk meningkatkan disiplin siswa adalah ajaran Asta Brata. Asta Brata merupakan delapan ajaran kepemimpinan yang meliputi Surya Brata, Candra Brata, Yama Brata, Bayu Brata, Agni Brata, Indra Brata, Varuna Brata, dan Kuwera Brata (Sriyana, 2022). Secara umum, Asta Brata dipahami sebagai delapan sifat atau watak delapan dewa, dan nilai-nilainya dianggap luhur sehingga perlu ditanamkan kepada siswa (Fitri, 2022). Ajaran ini mengandung nilai keteladanan, tanggung jawab, keadilan, ketegasan, kebijaksanaan, serta kepedulian yang dapat dijadikan pedoman dalam pembentukan karakter siswa. Salah satu bagiannya, Yama Brata, bahkan secara khusus dikaitkan dengan upaya meningkatkan disiplin di sekolah (Eka, dkk., 2023).

Nilai-nilai Asta Brata tidak hanya relevan bagi seorang pemimpin, tetapi juga dapat diterapkan peserta didik untuk membangun sikap disiplin yang dilandasi kesadaran moral dan tanggung jawab. Secara teoritis, disiplin adalah perilaku patuh terhadap aturan dan norma yang berlaku atas dasar kesadaran diri. Menurut Tu'u (2004), disiplin merupakan upaya membentuk perilaku tertib dan bertanggung jawab melalui proses pembiasaan yang berkelanjutan. Pendidikan karakter sendiri merupakan upaya menanamkan nilai-nilai ke dalam perilaku yang tampak dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan (Kusdhania, dkk., 2023). Dalam perspektif Hindu, nilai karakter dibangun melalui penghayatan dan pengamalan ajaran agama, salah satunya melalui nilai-nilai Asta Brata yang mengajarkan keteladanan, tanggung jawab, serta pengendalian diri.

Bukti dari penelitian sebelumnya mendukung hal ini. Penerapan Asta Brata di sekolah terbukti berhasil membentuk karakter siswa yang disiplin, toleran, berintegritas, dan memiliki jiwa kepemimpinan (Tirtayasa, dkk., 2025), dan nilai-nilainya diinternalisasi melalui latihan kepribadian, penilaian karakter, serta keteladanan pendidik. Hal serupa juga tampak pada penerapan pendidikan karakter, yang memainkan peran penting dalam meningkatkan tingkat kedisiplinan siswa (Karuniadi, 2025). Strategi yang biasa dipakai guru agama Hindu dalam pembelajaran pun mencakup pembiasaan, demonstrasi, dan metode pemberian tugas (Cahyani et al., 2023), meski di lapangan masih dihadapkan pada berbagai pelanggaran disiplin, seperti siswa terlambat datang ke sekolah dan tidak mengerjakan tugas dari guru (Cahyani, dkk., 2023).

Berdasarkan hasil penjajagan awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bangli, secara umum siswa telah menunjukkan karakter disiplin yang cukup baik. Hal tersebut terlihat dari kepatuhan siswa terhadap tata tertib sekolah, ketertiban dalam mengikuti proses pembelajaran, serta kedatangan siswa yang relatif tepat waktu. Meskipun demikian, penguatan karakter disiplin tetap perlu dilakukan secara berkelanjutan agar sikap disiplin yang telah berkembang dapat semakin terinternalisasi dan menjadi bagian dari kebiasaan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari permasalahan tersebut, implementasi ajaran Asta Brata dipandang sebagai salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan disiplin siswa. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti maupun berbagai program sekolah, sehingga siswa tidak hanya memahami disiplin

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

sebagai aturan yang harus ditaati, tetapi juga sebagai bagian dari tanggung jawab moral yang harus diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian terdahulu umumnya mengkaji Asta Brata dalam konteks kepemimpinan, etika, dan pendidikan karakter secara umum. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai implementasi nilai-nilai Asta Brata sebagai dasar pembentukan karakter disiplin siswa melalui strategi yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Bangli.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan nilai-nilai Asta Brata yang diimplementasikan dalam meningkatkan disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli; (2) mendeskripsikan strategi guru Pendidikan Agama Hindu dalam mengimplementasikan ajaran Asta Brata untuk meningkatkan disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli; dan (3) mendeskripsikan dampak pengimplementasian ajaran Asta Brata terhadap disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan karakter berbasis ajaran Hindu, khususnya dalam upaya meningkatkan disiplin siswa di lingkungan sekolah.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami implementasi ajaran Asta Brata dalam meningkatkan disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bangli dengan subjek meliputi kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, guru Bimbingan Konseling, serta siswa. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan dan pengetahuan mereka terhadap fokus penelitian. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan data pendukung kuantitatif, yang bersumber dari data primer dan sekunder. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara mendalam semi terstruktur, dokumentasi, dan studi kepustakaan, dengan peneliti sebagai instrumen utama serta didukung pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis difokuskan pada nilai-nilai Asta Brata yang diterapkan, strategi guru dalam pelaksanaannya, dan dampaknya terhadap disiplin siswa. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu, member check, serta peningkatan ketekunan. Melalui tahapan tersebut, data dari berbagai informan dan teknik pengumpulan dibandingkan serta diverifikasi untuk memperoleh temuan yang akurat, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

III. PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini diarahkan untuk menjawab fokus penelitian mengenai implementasi ajaran *Asta Brata* dalam meningkatkan disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa ajaran *Asta Brata* tidak hanya dipahami sebagai ajaran kepemimpinan Hindu, tetapi juga diimplementasikan sebagai dasar pembinaan karakter dan kedisiplinan siswa. Implementasi tersebut tampak melalui keteladanan guru, pembiasaan sekolah, kegiatan pembelajaran, program-program kesiswaan, penegakan tata tertib, serta kegiatan keagamaan dan sosial yang berlangsung di lingkungan sekolah.

SMP Negeri 1 Bangli memiliki lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan karakter siswa. Hal ini terlihat dari visi sekolah, yaitu “Terwujudnya Murid Cerdas, Berkarakter Mulia Berlandaskan Budaya dan Berwawasan Global”. Visi tersebut menunjukkan bahwa

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

sekolah tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga menempatkan pembentukan karakter sebagai bagian penting dalam proses pendidikan. Pembinaan disiplin siswa dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran, pembiasaan, keteladanan, kegiatan religius, kepedulian lingkungan, serta penguatan budaya sekolah. Pembahasan ini disusun berdasarkan tiga fokus utama, yaitu nilai-nilai *Asta Brata* yang diimplementasikan dalam meningkatkan disiplin siswa, strategi Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam mengimplementasikan ajaran *Asta Brata*, serta dampak pengimplementasian ajaran *Asta Brata* terhadap disiplin siswa di SMP Negeri 1 Bangli. Ketiga fokus tersebut dianalisis menggunakan teori disiplin Gordon yang memandang disiplin sebagai proses pendidikan untuk membentuk kesadaran, tanggung jawab, pengendalian diri, dan disiplin diri siswa. Dengan demikian, disiplin dalam penelitian ini tidak hanya dimaknai sebagai kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, tetapi juga sebagai perubahan perilaku yang tumbuh dari kesadaran internal siswa.

3.1 Nilai-Nilai *Asta Brata* yang Diimplementasikan dalam Meningkatkan Disiplin Siswa

Ajaran *Asta Brata* merupakan ajaran kepemimpinan Hindu yang memuat delapan nilai utama, yaitu *Surya Brata*, *Candra Brata*, Bayu Brata, *Indra Brata*, *Yama Brata*, *Varuna Brata*, *Agni Brata*, dan *Kuwera Brata*. Delapan nilai tersebut diimplementasikan di SMP Negeri 1 Bangli sebagai dasar pembinaan disiplin siswa. Implementasi nilai-nilai *Asta Brata* tidak hanya dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, tetapi juga melalui budaya sekolah, kegiatan pembiasaan, tata tertib, program kesiswaan, serta keteladanan seluruh warga sekolah. Nilai-nilai *Asta Brata* memiliki keterkaitan yang kuat dengan pembinaan disiplin karena mengandung prinsip keteladanan, kelembutan, kepekaan, perlindungan, keadilan, pengendalian diri, semangat, serta tanggung jawab dalam memanfaatkan waktu dan fasilitas. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar dalam membentuk perilaku disiplin siswa secara menyeluruh, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan demikian, *Asta Brata* tidak hanya menjadi konsep ajaran keagamaan, tetapi juga menjadi pedoman praktis dalam pendidikan karakter.

3.1.1 Implementasi Nilai *Surya Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Keteladanan

Nilai *Surya Brata* melambangkan sifat matahari yang memberikan arah dan teladan. Di SMP Negeri 1 Bangli, nilai ini diimplementasikan melalui keteladanan guru dalam menunjukkan kedisiplinan, seperti datang tepat waktu, mempersiapkan pembelajaran dengan baik, serta menaati aturan sekolah. Guru juga melibatkan siswa dalam penyusunan kesepakatan kelas terkait kehadiran, ketepatan waktu, dan sikap selama pembelajaran. Keteladanan yang ditunjukkan guru mendorong siswa untuk meniru perilaku positif tersebut sehingga terbentuk kesadaran dan komitmen dalam menjalankan disiplin di lingkungan sekolah.

3.1.2 Implementasi Nilai *Candra Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Kelembutan dan Perhatian

Nilai *Candra Brata* melambangkan kelembutan dan ketenangan dalam membimbing siswa. Implementasinya terlihat melalui pendekatan guru yang sabar, empatik, dan penuh perhatian ketika menghadapi pelanggaran siswa. Guru berupaya memahami penyebab perilaku siswa melalui komunikasi yang baik sebelum memberikan pembinaan. Selain itu, suasana pembelajaran yang nyaman dan tidak menekan membuat siswa lebih terbuka menerima arahan. Pendekatan ini membantu menumbuhkan disiplin yang didasarkan pada kesadaran, bukan semata-mata karena takut terhadap hukuman.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

3.1.3 Implementasi Nilai *Bayu Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Keaktifan dan Kepekaan

Nilai *Bayu Brata* diimplementasikan melalui keaktifan dan kepekaan guru dalam memahami kondisi siswa. Guru tidak hanya mengajar di kelas, tetapi juga aktif memperhatikan perkembangan, perilaku, dan permasalahan yang dihadapi siswa. Kepekaan ini terlihat ketika guru mencari penyebab keterlambatan, kurangnya partisipasi, atau perubahan perilaku siswa sebelum mengambil tindakan. Melalui pendampingan dalam berbagai kegiatan sekolah, guru dapat memberikan pembinaan yang lebih tepat sehingga siswa merasa diperhatikan dan terdorong untuk bersikap disiplin.

3.1.4 Implementasi Nilai *Indra Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Penciptaan Kesejahteraan

Nilai *Indra Brata* melambangkan perlindungan dan kesejahteraan. Di sekolah, nilai ini diwujudkan melalui penciptaan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan tertib. Guru menghargai proses belajar siswa serta menunjukkan kewibawaan melalui keteladanan dalam menaati aturan sekolah. Selain itu, berbagai kegiatan seperti upacara, persembahyangan, dan pembinaan organisasi siswa menjadi sarana untuk menanamkan tanggung jawab, kepedulian, dan kepemimpinan. Lingkungan yang positif tersebut membantu membentuk disiplin siswa secara lebih efektif.

3.1.5 Implementasi Nilai *Yama Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Penegakan Keadilan dan Aturan

Nilai *Yama Brata* diwujudkan melalui penegakan tata tertib secara adil dan konsisten. Setiap siswa memiliki kewajiban yang sama untuk menaati aturan dan menerima konsekuensi atas pelanggaran yang dilakukan. Sanksi diberikan sebagai bentuk pembinaan agar siswa memahami tanggung jawab atas tindakannya. Konsistensi dalam penerapan aturan membantu siswa memahami batasan perilaku yang benar serta menumbuhkan sikap disiplin berdasarkan kesadaran akan konsekuensi dari setiap tindakan.

3.1.6 Implementasi Nilai *Varuna Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Pengendalian Diri, Kesadaran, dan Pengawasan yang Mendidik

Nilai *Varuna Brata* diimplementasikan melalui pengawasan yang bersifat membimbing dan mendorong pengendalian diri siswa. Guru membantu siswa memahami aturan, memperbaiki kesalahan, serta menyadari konsekuensi dari perilaku yang dilakukan. Keterlibatan siswa dalam menyusun kesepakatan kelas juga membantu menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap aturan yang telah dibuat bersama. Melalui pendekatan tersebut, disiplin berkembang dari kesadaran diri dan bukan hanya karena adanya pengawasan.

3.1.7 Implementasi Nilai *Agni Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Semangat

Nilai *Agni Brata* melambangkan semangat dan motivasi untuk melakukan perubahan. Implementasinya terlihat melalui upaya guru memberikan dorongan, motivasi, dan penguatan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya menegur siswa yang kurang disiplin, tetapi juga membantu mereka membangun kepercayaan diri dan kemauan untuk memperbaiki perilaku. Semangat yang tumbuh dalam diri siswa mendukung terbentuknya kebiasaan disiplin dalam belajar maupun dalam menaati aturan sekolah.

3.1.8 Implementasi Nilai *Kuwera Brata* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Pemanfaatan Waktu dan Fasilitas Sekolah

Nilai *Kuwera Brata* diwujudkan melalui pembiasaan siswa dalam memanfaatkan waktu dan fasilitas sekolah secara bertanggung jawab. Implementasinya terlihat dari kebiasaan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

menjaga kebersihan kelas, mengikuti piket, menggunakan fasilitas sekolah dengan baik, serta berpartisipasi dalam kegiatan pelestarian lingkungan. Selain itu, siswa dibiasakan mengelola waktu belajar dan kegiatan sekolah secara teratur. Melalui pembiasaan tersebut, siswa belajar bahwa disiplin tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan, tetapi juga tanggung jawab dalam mengelola sumber daya yang tersedia.

3.2 Strategi Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Mengimplementasikan Ajaran *Asta Brata* untuk Meningkatkan Disiplin Siswa di SMP Negeri 1 Bangli

Strategi Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam mengimplementasikan ajaran *Asta Brata* dilakukan melalui pembelajaran di kelas, pembiasaan di luar kelas, program sekolah, media visual, dan pembinaan berkelanjutan. Strategi tersebut menunjukkan bahwa pembentukan disiplin siswa tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui praktik nyata dalam kehidupan sekolah. Guru berperan sebagai pendidik, teladan, pembimbing, dan motivator agar nilai-nilai *Asta Brata* dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.1 Strategi Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Mengimplementasikan Ajaran *Asta Brata* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Kelas

Strategi di kelas dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Asta Brata* ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Guru mengaitkan materi dengan perilaku disiplin seperti ketepatan waktu, tanggung jawab, kesiapan belajar, kerja sama, dan sikap hormat. Melalui proses tersebut, siswa diarahkan untuk memahami bahwa ajaran *Asta Brata* dapat menjadi pedoman dalam membentuk perilaku disiplin. Guru menggunakan model Problem Based Learning dan Project Based Learning. Melalui Problem Based Learning, siswa dilatih memecahkan masalah, bekerja sama, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap hasil diskusi. Sementara itu, Project Based Learning membantu siswa belajar mengatur waktu, menyelesaikan tugas, dan mempertanggungjawabkan hasil pekerjaan. Kedua model tersebut mendukung internalisasi nilai *Asta Brata* melalui pengalaman belajar yang nyata. Pendekatan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan kondisi, kemampuan, minat, dan karakter siswa. Pendekatan ini mencerminkan nilai *Candra Brata* melalui perhatian dan kelembutan serta *Bayu Brata* melalui kepekaan terhadap kebutuhan siswa. Guru juga menerapkan komunikasi dialogis, motivasi, refleksi, dan kesepakatan kelas sehingga siswa terlibat dalam memahami dan menjalankan aturan secara bertanggung jawab.

3.2.2 Strategi Guru Pendidikan Agama Hindu dalam Mengimplementasikan Ajaran *Asta Brata* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Luar Kelas

Strategi di luar kelas dilakukan melalui berbagai kegiatan pembiasaan yang mendukung pembentukan karakter disiplin. Kegiatan keagamaan, kebersihan, sosial, organisasi, literasi, dan lingkungan menjadi sarana bagi siswa untuk menerapkan nilai-nilai *Asta Brata* secara langsung dalam kehidupan sekolah. Implementasi nilai *Asta Brata* didukung oleh berbagai program sekolah seperti ESABA Disiplin, PIN, SENSASI, SEKAR, RASI, Koin ESABA, SABER, Saniscara Maprani, Darling Cantik, GERTAK, KOBER, UKS Berbudaya, Gempita Esaba, GAE Saling Melah, KELAPA BALI, dan ESABA Berbagi Empati. Program-program tersebut membentuk disiplin melalui pembiasaan yang konsisten, baik dalam aspek kebersihan, kepedulian sosial, tanggung jawab, lingkungan, maupun kegiatan keagamaan. Poster digunakan sebagai media penguatan disiplin yang berisi pesan dan ajakan untuk menaati aturan, menjaga kebersihan, menghormati guru, serta menggunakan fasilitas sekolah secara bertanggung jawab.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Keberadaan poster membantu memperkuat pembiasaan disiplin karena siswa memperoleh pengingat visual secara terus-menerus dalam lingkungan sekolah.

3.2.3 Kendala dan Tantangan dalam Implementasi Ajaran *Asta Brata* dalam Meningkatkan Disiplin Siswa

Implementasi ajaran *Asta Brata* menghadapi beberapa kendala, antara lain rendahnya kesadaran diri sebagian siswa, perbedaan latar belakang keluarga, keberagaman karakter siswa, serta pengaruh lingkungan luar sekolah seperti pergaulan dan media sosial. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam membentuk disiplin yang bersumber dari kesadaran dan tanggung jawab pribadi siswa.

3.2.4 Upaya Mengatasi Kendala dalam Implementasi Ajaran *Asta Brata* dalam Meningkatkan Disiplin Siswa

Upaya mengatasi kendala dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan, motivasi, pendekatan personal, komunikasi yang baik, serta kerja sama dengan orang tua. Selain itu, sekolah memperkuat budaya sekolah yang religius, tertib, bersih, peduli, dan berkarakter melalui berbagai program dan kegiatan. Langkah tersebut bertujuan memperkuat internalisasi nilai *Asta Brata* sehingga siswa mampu menerapkan perilaku disiplin baik di dalam maupun di luar sekolah.

3.3 Dampak Pengimplementasian Ajaran *Asta Brata* terhadap Disiplin Siswa di SMP Negeri 1 Bangli

Implementasi ajaran *Asta Brata* di SMP Negeri 1 Bangli tidak hanya diwujudkan melalui proses pembelajaran dan berbagai program pembiasaan yang dilaksanakan di sekolah, tetapi juga tercermin dalam perilaku siswa sebagai hasil dari proses pembinaan yang dilakukan secara berkelanjutan. Nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran *Asta Brata* menjadi pedoman dalam membentuk sikap dan perilaku disiplin siswa melalui keteladanan, pembiasaan, pembinaan, serta penguatan budaya sekolah. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, terdapat berbagai perubahan perilaku yang menunjukkan implementasi nilai-nilai *Asta Brata* dalam kehidupan siswa di lingkungan sekolah. Perubahan-perubahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

3.3.1 Meningkatnya Kesadaran Disiplin Siswa

Dampak pertama implementasi ajaran *Asta Brata* adalah meningkatnya kesadaran disiplin siswa. Siswa mulai memahami bahwa disiplin bukan hanya kewajiban untuk menaati aturan sekolah, tetapi juga kebutuhan untuk membentuk diri menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Kesadaran tersebut tumbuh melalui keteladanan guru, pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, komunikasi yang baik, serta penegakan aturan yang adil. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa tidak lagi berperilaku disiplin semata-mata karena takut terhadap sanksi, melainkan karena memahami manfaat disiplin bagi diri sendiri maupun lingkungan sekolah. Temuan ini sejalan dengan teori disiplin Gordon yang menekankan pentingnya pembentukan disiplin diri sebagai tujuan utama pendidikan.

3.3.2 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Ketepatan Waktu dan Kesiapan Belajar

Dampak kedua adalah meningkatnya ketepatan waktu dan kesiapan belajar siswa. Siswa menjadi lebih terbiasa datang tepat waktu, masuk kelas sesuai jadwal, menyiapkan perlengkapan belajar, serta mengikuti pembelajaran dengan tertib. Kebiasaan tersebut terbentuk melalui keteladanan guru yang secara konsisten menunjukkan perilaku disiplin dalam menjalankan tugasnya. Perubahan ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengelola

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dirinya sendiri dalam mengikuti kegiatan sekolah sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih teratur, efektif, dan kondusif.

3.3.3 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Keaktifan Pembelajaran

Dampak ketiga adalah meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, peserta didik menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa disiplin tidak hanya dimaknai sebagai kepatuhan terhadap aturan, tetapi juga sebagai kemampuan untuk berpartisipasi secara tertib dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, implementasi ajaran *Asta Brata* mendorong terbentuknya sikap disiplin yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

3.3.4 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Tanggung Jawab terhadap Tugas dan Kerja Sama

Dampak keempat adalah meningkatnya tanggung jawab siswa terhadap tugas dan kerja sama. Siswa mulai terbiasa menyelesaikan tugas tepat waktu, bekerja dalam kelompok, membagi peran sesuai tanggung jawab, serta menghargai kontribusi teman. Pembiasaan tersebut terlihat dalam berbagai kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sekolah seperti proyek, diskusi, piket, dan ngayah. Kondisi ini menunjukkan bahwa disiplin tidak hanya berkembang dalam aspek individu, tetapi juga dalam aspek sosial yang ditandai dengan kemampuan bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kepentingan bersama.

3.3.5 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Kepatuhan terhadap Tata Tertib Sekolah

Dampak kelima adalah meningkatnya kepatuhan siswa terhadap tata tertib sekolah. Penegakan aturan yang dilakukan secara konsisten dan adil membantu siswa memahami pentingnya tata tertib sebagai pedoman dalam menciptakan keteraturan dan kenyamanan bersama. Siswa mulai menerima aturan sebagai bagian dari kehidupan sekolah dan memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa kepatuhan yang terbentuk bukan sekadar karena adanya pengawasan, tetapi juga karena tumbuhnya kesadaran akan pentingnya menjaga ketertiban di lingkungan sekolah.

3.3.6 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Pengendalian Diri

Dampak keenam adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam mengendalikan diri. Siswa mulai belajar mengatur emosi, mengurangi perilaku yang mengganggu proses pembelajaran, serta berusaha memperbaiki kesalahan setelah mendapatkan pembinaan dari guru. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa disiplin telah berkembang menjadi kesadaran internal yang tidak selalu bergantung pada pengawasan. Melalui implementasi ajaran *Asta Brata*, siswa dibimbing untuk memahami pentingnya tanggung jawab pribadi sehingga mampu mengontrol perilaku dan mengambil keputusan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

3.3.7 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Kedisiplinan Religius dan Sikap Hormat

Dampak ketujuh adalah meningkatnya kedisiplinan religius dan sikap hormat siswa. Melalui kegiatan persembahyangan, dharma wacana, Saniscara Maprani, dan berbagai kegiatan keagamaan lainnya, siswa dibiasakan mengikuti aktivitas religius secara tertib dan penuh kesadaran. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang lebih hormat kepada guru, teman, serta lingkungan sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi ajaran *Asta Brata* tidak hanya membentuk disiplin dalam aspek akademik, tetapi juga memperkuat karakter moral dan spiritual siswa melalui pembiasaan nilai-nilai keagamaan.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

3.3.8 Meningkatnya Kedisiplinan Siswa dalam Tanggung Jawab terhadap Fasilitas Sekolah

Dampak kedelapan adalah meningkatnya tanggung jawab siswa terhadap fasilitas sekolah. Siswa mulai terbiasa menjaga kebersihan kelas, menggunakan sarana dan prasarana secara tertib, membawa tumbler, mengurangi penggunaan sampah plastik, serta berpartisipasi dalam kegiatan pelestarian lingkungan sekolah. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin memahami pentingnya menjaga fasilitas sebagai milik bersama yang harus dirawat dan dimanfaatkan secara bertanggung jawab. Pembiasaan ini tidak hanya membentuk disiplin dalam penggunaan fasilitas, tetapi juga menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekolah secara berkelanjutan.

IV. SIMPULAN

Nilai-nilai *Asta Brata* yang diimplementasikan di SMP Negeri 1 Bangli meliputi *Surya, Candra, Bayu, Indra, Yama, Varuna, Agni, dan Kuwera Brata.* Nilai-nilai tersebut diterapkan melalui keteladanan guru, perhatian kepada siswa, kepekaan, penciptaan rasa aman, penegakan aturan yang adil, pengendalian diri, motivasi, serta pembiasaan menjaga waktu, fasilitas, dan lingkungan sekolah.

Strategi guru dilakukan melalui pembelajaran di kelas dan pembiasaan di luar kelas. Di kelas, guru menggunakan Problem Based Learning, Project Based Learning, dan pendekatan diferensiasi. Di luar kelas, strategi dilakukan melalui program sekolah, kegiatan keagamaan, kebersihan, kepedulian sosial, serta poster dan media visual sebagai penguatan disiplin.

Dampaknya, siswa menunjukkan peningkatan disiplin dalam kesadaran disiplin, ketepatan waktu, kesiapan belajar, keaktifan pembelajaran, tanggung jawab terhadap tugas, kepatuhan terhadap tata tertib, pengendalian diri, kedisiplinan religius, sikap hormat, serta kepedulian terhadap fasilitas dan lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyani, A. I., Suwedawati, G. A. K. A., & Prawita, W. C. (2023). Strategi Pembelajaran Guru Agama Hindu Dalam Menumbuhkembangkan Karakter Disiplin Siswa di SMA Dwijendra Denpasar. Metta Jurnal Ilmu Multidisiplin, 3(2), 172–185. https://doi.org/10.37329/metta.v3i2.1808

Eka, I. G. E. P., Subagia, I. N., & Armini, I. A. A. (2023). Manajemen kepemimpinan kepala sekolah berbasis Asta Brata di SMK Negeri 1 Tembuku. Upadhyaya Jurnal Penelitian Pendidikan Agama, 4(1), 89–96. https://doi.org/10.25078/up.v4i1.2353

Fitri, M. (2022). Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai-Nilai Astha Brata Sebagai Penguatan Sikap Kepemimpinan SISWA SMA. Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series, 5(1), 194. https://doi.org/10.20961/shes.v5i1.57797

Herawan, K. D. (2022). Keutamaan ilmu pengetahuan dalam Kakawin Puja Saraswati. Vidya Samhita: Jurnal Penelitian Agama, 8(2), 105–114. https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.1990

Herawan, K. D. (2023). Tahapan belajar orang Bali dalam gending rare Ketut Garing. Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah, 3(1), 20–31. https://doi.org/10.25078/ds.v3i1.2330

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Hudaya, A. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. Research and Development Journal of Education, 4(2). https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380

Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289

Karuniadi, U. rizki. (2025). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA. Journal of Education Informatic Technology and Science, 6(1), 11–20. https://doi.org/10.37859/jeits.v6i1.6652

Kusdhania, H., Murtadlo, M., & Budiastra, A. A. K. (2023). Manajemen Pendidikan Berwawasan Karakter dan Bernilai Religius untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 6(1), 85–95. https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2463

Mutiara, S., & Ain, S. Q. (2021). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 4045–4052. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1507

Miles, M. B., & Huberman, A. M. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Moleong, L. J. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Permatasari, N. A., Setiawan, D., & Kironoratri, L. (2021). Model Penanaman Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(6), 3758–3768. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1303

Sriyana. 2022. *Kepemimpinan dalam Pemerintahan*. Sulawesi: CV Feniks Muda Sejahtera.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tirtayasa, I. G. P., Sudiana, I. G. N., & Putrawan, I. N. A. (2025). Implementation of Leadership Asta Brata in The Education System at Taruna Mandara High School. MSJ Majority Science Journal, 3(2), 94–100. https://doi.org/10.61942/msj.v3i2.353

Uge, S., Arisanti, W. O. L., & Hikmawati, H. (2022). UPAYA GURU DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA SEKOLAH DASAR. ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(2), 460. https://doi.org/10.30651/else.v6i2.13671

Utami, N. L. E. S., Putera, G. N. K., & Rudiarta, I. W. (2024). PERANAN GURU AGAMA HINDU DALAM MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA KELAS V DI SDN 11 CAKRANEGARA. Padma Sari Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 71–82. https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1082

Yanti, N. M. S. N., Nanduq, F., & Muniksu, I. M. S. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN GURU PENDIDIKAN AGAMA HINDU SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN PERILAKU GURUBHAKTI PESERTA DIDIK DI KELAS XI IPA DAN IPS SEKOLAH MENENGAH ATAS SARASWATI 1 DENPASAR. Upadhyaya Jurnal Penelitian Pendidikan Agama, 4(2), 131–142. https://doi.org/10.25078/up.v4i2.2912

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

KULTUR KEGIATAN SEKOLAH BERBASIS LOCAL GENIUS BALI SEBAGAI PENGUATAN MODERASI BERAGAMA DI SMP NEGERI 1 BANGLI

Oleh:
Ni Wayan Sri Rahayu[1] , Ferdinandus Nanduq[2] , I Putu Agus Aryatnaya Giri[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
e-mail: wayansrirahayu908@gmail.com[1], ferdinandus_nanduq@uhnsugriwa.ac.id[2], putugiri46@gmail.com[3]

Abstract

The strengthening of religious moderation is a strategic program of the Indonesian government aimed at fostering a harmonious, tolerant, and cohesive national and civic life in accordance with the values of Pancasila and the 1945 Constitution. Formal educational institutions play an important role in promoting religious moderation through various school components, including the curriculum, educators, school activities, learning processes, and school culture. School activity culture based on Balinese local genius at SMP Negeri 1 Bangli is considered to have significant potential for strengthening religious moderation, supported by locally rooted school activities, teachers participating in the Religious Moderation Strengthening Program (PMB), and the religious diversity of students. This study examines: (1) the potential of school activity culture based on Balinese local genius to strengthen religious moderation; (2) Hindu Religious Education and Character Education teachers' perceptions of this school activity culture; and (3) the challenges of utilizing it to strengthen religious moderation at SMP Negeri 1 Bangli. This study employs a rationalistic approach with a qualitative case study design. Data were collected through observation, in-depth interviews, documentation, and document analysis. The findings indicate that: (1) school activity culture based on Balinese local genius has strategic potential as a medium for strengthening religious moderation through SENSASI, RASI, KOBER, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, and Esaba Berbagi, which promote tolerance, social care, honesty, and respect for diversity; (2) Hindu Religious Education and Character Education teachers have positive perceptions of the school activity culture, considering it a medium for contextual learning; and (3) the challenges include uneven understanding among school community members, the need to enhance program organizers' creativity, and limited facilities and infrastructure.

Keywords: *school activity culture, Balinese local genius, strengthening religious moderation.*

Abstrak

Penguatan moderasi beragama merupakan program strategis pemerintah Indonesia untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang utuh, toleran, dan sesuai dengan nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945. Satuan pendidikan formal memiliki peran penting dalam merealisasikan penguatan moderasi beragama melalui elemen sekolah seperti kurikulum, pendidik, kegiatan sekolah, proses pembelajaran, dan kultur sekolah. Kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali di SMP Negeri 1 Bangli dipandang potensial sebagai sarana penguatan moderasi beragama karena didukung oleh kegiatan sekolah bernilai lokal, guru yang mengikuti program PMB, serta keberagaman agama peserta didik. Penelitian ini mencakup: (1)

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

potensi kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali sebagai penguatan moderasi beragama; (2) persepsi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terhadap kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali; dan (3) tantangan pemanfaatannya dalam upaya penguatan moderasi beragama di SMP Negeri 1 Bangli. Penelitian ini menggunakan pendekatan rasionalistik dengan jenis penelitian kualitatif studi kasus. Data dihimpun melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali memiliki potensi strategis sebagai media penguatan moderasi beragama melalui kegiatan SENSASI, RASI, KOBER, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, dan Esaba Berbagi yang menanamkan nilai toleransi, kepedulian sosial, kejujuran, dan penghargaan terhadap keberagaman; (2) guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki persepsi positif terhadap kultur kegiatan sekolah karena dinilai sebagai media pembelajaran kontekstual; dan (3) tantangan meliputi pemahaman warga sekolah yang belum merata, kreativitas pengelola program yang perlu ditingkatkan, serta keterbatasan sarana dan prasarana.

Kata kunci: kultur kegiatan sekolah, local genius Bali, penguatan moderasi beragama.

I. PENDAHULUAN

Moderasi beragama merupakan salah satu program Pemerintah Indonesia dalam mengejawantahkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 dalam dimensi agama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa untuk mewujudkan keutuhan dan peningkatan kualitas berbangsa dan bernegara. Program tersebut dirumuskan melalui konsep penguatan moderasi beragama, yang disingkat PMB (selanjutnya dalam uraian berikut disebut PMB), yaitu upaya sistematis untuk meningkatkan moderasi beragama, dalam bentuk: sosialisasi, advokasi, pendampingan, dan atau kegiatan lain yang relevan dengan karakteristik dan budaya masyarakat (Perpres RI Nomor 58 Tahun 2023; Menteri Agama RI,2024).

Rumusan dan landasan PMB, secara konseptual, sangat relevan dengan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2023. Pendidikan nasional bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki keyakinan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, memiliki keterampilan, kreativitas, dan kemandirian, serta dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden RI, 2023). Artinya, satuan pendidikan formal memiliki peran strategis dan sangat berpeluang dalam merealisasikan program PMB sebagai upaya membentuk peserta didik yang moderat dalam beragama dan berkepercayaan. Peserta didik yang moderat adalah calon-calon anggota masyarakat Indonesia yang sangat dibutuhkan oleh bangsa dan negara Kesatuan Republik Indonesia.

Idealisme PMB melalui satuan pendidikan formal semakin penting sehubungan dengan adanya realitas peristiwa di dalam lingkungan sekolah yang terindikasi bertentang dengan moderasi beragama. Misalnya, larangan memilih ketua OSIS yang beragama non-Muslim di SMAN 58 Jakarta Timur (IDN Times, Edisi 04 November 2020). Kasus pemaksaaan siswa beragama Hindu dan Buddha untuk mengikuti pelajaran agama Kristen Protestan di SMKN 6 Jakarta Selatan (Law Justice, Edisi 11 Agustus 2022).

Peran strategis dan peluang PMB melalui satuan pendidikan formal dapat diintegrasikan melalui elemen-elemen sekolah, seperti: kurikulum, pendidik dan tenaga kependidikan, program kegiatan sekolah, proses pembelajaran, dan kultur sekolah. Hal ini dapat dilihat melalui pendapat para ahli terhadap potensi PMB melalui elemen-elemen pendidikan formal. Menurut Albana (2023), sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran sentral dalam

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

menginternalisasikan nilai moderasi beragama. Kegiatan-kegiatan sekolah seperti upacara bendera, doa bersama sesuai agama dan keyakinan masing-masing, perayaan hari besar keagamaan, serta pembelajaran lintas disiplin, pelaksanaan pentas seni, dan pemfasilitasan buku moderasi telah mencerminkan penghargaan terhadap keberagaman. Pendapat senada dikemukakan oleh Alim dan Munib (2021), sekolah dapat menyusun visi dan misi yang memasukkan nilai-nilai moderasi beragama, mengoptimalkan kebiasaan dan budaya sekolah sebagai upaya internalisasi moderasi beragama, serta merancang program untuk memperkuat moderasi beragama secara kelembagaan. Menurut Minanda (2024), pemahaman dan 3 penafsiran guru, serta praktek PMB yang berbeda-beda akibat belum ada kebijakan kurikulum dan panduan resmi pembelajaran tentang moderasi beragama di sekolah.

Pandangan Albana, Alim dan Munib, dan Minanda yang dikemukakan di atas merupakan petunjuk bahwa kultur sekolah merupakan elemen satuan pendidikan formal sangat potensial dan strategis dalam upaya PMB di lingkungan sekolah. Pemikiraan ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh para peneliti. Nanduq, Wirahadi, Muliani (2025) dalam buku berjudul Pendidikan Multikultural: Penerapannya Sebagai Basis Kultur Sekolah Keagamaan & Keberadaan Pondok Pesantren Bali Bina Insani sebagai Tolerance Boarding School di Bali, membahas penerapan pendidikan multikultural sebagai dasar pembentukan kultur sekolah keagamaan di Pondok Pesantren Bali Bina Insani. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa integrasi nilai-nilai multikultural dalam kultur sekolah mampu menciptakan lingkungan pendidikan yang toleran, inklusif, dan menghargai keragaman.

Lestari, Nanduq, Trisnawati (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Potensi Kultur Sekolah Dalam Pengintegrasian Konten Pendidikan Multikultural Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Denpasar" yang membahas potensi kultur sekolah dalam mengintegrasikan konten pendidikan multikultural di SMA Negeri 3 Denpasar dengan menekankan tujuh bentuk kultur sekolah yaitu iklim sekolah, iklim intelektual, aturan dan kebijakan, tradisi dan rutinitas, struktur organisasi, kemitraan, dan norma-norma karakter serta pemberdayaannya melalui berbagai kegiatan sekolah. Temuan penelitian tersebut, menunjukkan bahwa kultur sekolah yang berlandaskan nilai budaya Hindu-Bali memiliki kemampuan signifikan dalam 4 menumbuhkan sikap toleran, demokratis, dan menghargai keberagaman. Hasil hasil penelitian tersebut, belum ada yang menelaah aspek kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali dalam kaitannya dengan PMB dalam satuan pendidikan formal. Herawan, (2024) menyatakan pentingnya pembelajaran mengintegrasikan nilai kearifan lokal untuk membentuk karakter.

Uraian sebelumnya mendorong peneliti melakukan penelitian berjudul "Kultur Kegiatan Sekolah Berbasis Local genius Bali sebagai Penguatan Moderasi Beragama di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bangli". Pemilihan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bangli (selanjutnya disingkat SMPN 1 Bangli) didasarkan kepada beberapa pertimbangan ketersediaan data yang mendukung hasil penelitian, sesuai dengan hasil observasi peneliti. Pertama, adanya kegiatan sekolah yang berbasis nilai-nilai local genius Bali; Kedua, adanya Guru Pendidikan Agama Hindu yang telah mengikuti program PMB yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama R.I., Ketiga, SMPN 1 Bangli memiliki peserta didik yang menganut agama yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana potensi kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali sebagai penguatan moderasi beragama di SMP Negeri 1 Bangli; (2) bagaimana persepsi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terhadap kultur kegiatan sekolah tersebut; dan (3) bagaimana tantangan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pemanfaatannya dalam upaya penguatan moderasi beragama. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi, persepsi guru, dan tantangan tersebut sebagai sumbangan kajian teoretis bagi pengembangan konsep PMB serta sebagai landasan praktis bagi pengelola sekolah, guru, peserta didik, orang tua, pemerintah daerah, dan peneliti selanjutnya. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teori fungsionalisme struktural dari Talcott Parsons, teori strukturasi dari Anthony Giddens, dan teori cultural lag dari William F. Ogburn sebagai kerangka berpikir untuk memahami relasi antara struktur kultur sekolah, agensi para pelaku, dan dinamika perubahan nilai dalam konteks moderasi beragama.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan rasionalistik untuk memahami fenomena empiris melalui penalaran logis dan kerangka berpikir sistematis (Afrisa & Umilia, 2023), dengan metode kualitatif desain studi kasus (Arikunto, 2016; Emzir, 2010). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bangli, Kabupaten Bangli, Bali, dengan subjek kepala sekolah, wakil kepala bidang kurikulum, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta peserta didik. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dan sampel jenuh sesuai karakteristik subjek. Fokus penelitian adalah kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali dan relevansinya dengan penguatan moderasi beragama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi dokumen, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2018). Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik.

Analisis penelitian didukung oleh tiga teori utama, yaitu teori fungsionalisme struktural Talcott Parsons, teori strukturasi Anthony Giddens, dan teori cultural lag William F. Ogburn. Teori fungsionalisme struktural digunakan untuk menganalisis fungsi adaptasi, pencapaian tujuan, integrasi, dan pemeliharaan pola dalam kultur kegiatan sekolah guna mendukung penguatan moderasi beragama. Teori strukturasi digunakan untuk memahami hubungan antara struktur kultur sekolah dan peran aktif guru dalam memaknai serta menerapkan nilai-nilai lokal. Sementara itu, teori cultural lag digunakan untuk mengkaji kesenjangan antara perkembangan kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali dan tingkat pemahaman serta kesiapan warga sekolah dalam memanfaatkannya sebagai sarana penguatan moderasi beragama.

III. PEMBAHASAN

3.1Gambaran Umum SMP Negeri 1 Bangli

SMP Negeri 1 Bangli merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Sekolah ini memiliki lingkungan fisik yang representatif dengan fasilitas pendukung pembelajaran, lingkungan sosial yang kondusif, serta tenaga pendidik dan kependidikan yang memadai. Peserta didik di SMP Negeri 1 Bangli memiliki latar belakang agama yang beragam, meskipun mayoritas beragama Hindu, sehingga keberagaman tersebut menjadi konteks penting bagi pelaksanaan PMB. Struktur organisasi sekolah serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan turut mendukung terciptanya kultur kegiatan sekolah yang bernuansa local genius Bali.

3.2 Potensi Kultur Kegiatan Sekolah Berbasis Local Genius Bali sebagai Penguatan Moderasi Beragama

Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMP Negeri 1 Bangli mengembangkan sejumlah program kegiatan sekolah berbasis local genius Bali yang berpotensi sebagai media penguatan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

moderasi beragama, yaitu SENSASI, RASI, KOBER, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, dan Esaba Berbagi. SENSASI merupakan singkatan dari Senyum, Sapa, dan Simpatik. Program ini menjadi salah satu budaya sekolah yang dilaksanakan setiap hari sebagai bentuk pembiasaan karakter bagi peserta didik. Melalui kegiatan ini, siswa dibiasakan untuk menyapa guru, pegawai, dan teman-temannya dengan ramah serta menunjukkan sikap hormat dan kepedulian kepada sesama. Pelaksanaan SENSASI dilakukan terutama pada saat peserta didik memasuki lingkungan sekolah. Guru dan pegawai yang bertugas piket berdiri di gerbang sekolah untuk menyambut kedatangan siswa. Setiap siswa yang datang mengucapkan salam sambil tersenyum kepada guru, kemudian guru membalas salam tersebut dengan sikap yang ramah dan simpatik. Interaksi sederhana ini menjadi sarana pendidikan karakter yang berlangsung secara langsung dan alami. Program SENSASI bertujuan membangun suasana sekolah yang harmonis, nyaman, dan penuh kekeluargaan. Melalui pembiasaan senyum, salam, dan sapaan, peserta didik belajar menghargai orang lain serta membangun hubungan sosial yang sehat. Kegiatan ini juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai disiplin karena guru dapat memantau kedatangan siswa, kerapian atribut, dan kesiapan mengikuti pembelajaran.

Dalam perspektif pendidikan karakter, SENSASI mengandung nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Nilai religius tampak melalui pembiasaan salam dan doa keselamatan. Nilai nasionalis terlihat dari sikap saling menghormati antarsesama warga sekolah. Nilai mandiri dan disiplin terlihat dari kesiapan siswa mengikuti kegiatan sekolah, sedangkan integritas tampak melalui sikap tertib dan bertanggung jawab. SENSASI juga memiliki keterkaitan dengan ajaran Tat Twam Asi yang mengajarkan bahwa orang lain harus diperlakukan sebagaimana memperlakukan diri sendiri. Melalui senyum, salam, dan sikap simpatik, peserta didik belajar menumbuhkan empati, kepedulian, serta keharmonisan sosial dalam kehidupan sekolah.

RASI merupakan singkatan dari Rabu Literasi. Program ini dilaksanakan setiap hari Rabu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. RASI bertujuan membudayakan kegiatan membaca dan menulis sehingga peserta didik memiliki kemampuan literasi yang lebih baik. Pelaksanaan RASI dilakukan dengan memberikan waktu khusus kepada peserta didik untuk membaca buku atau bahan bacaan selama 15–30 menit. Setelah membaca, siswa diminta memahami isi bacaan dan menuliskan hasilnya dalam jurnal literasi. Guru berperan sebagai pendamping yang membantu dan mengarahkan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga membentuk karakter peserta didik. Melalui kegiatan membaca secara rutin, siswa belajar disiplin dalam mengatur waktu, mandiri dalam memperoleh informasi, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Nilai karakter yang berkembang dalam kegiatan RASI meliputi disiplin, mandiri, tanggung jawab, dan integritas. Peserta didik dibiasakan untuk mengikuti kegiatan dengan tertib, membaca secara sungguh-sungguh, serta menuliskan hasil bacaan secara jujur. Selain itu, kegiatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperluas wawasan. Dalam perspektif local genius Bali, RASI berkaitan dengan ajaran Tri Kaya Parisudha, khususnya manacika parisudha, yaitu berpikir yang baik dan benar. Melalui kebiasaan membaca, peserta didik dilatih untuk memiliki pikiran yang jernih, terbuka, dan bijaksana dalam memahami berbagai informasi.

KOBER merupakan singkatan dari Kotak Berkarakter. Program ini berfungsi sebagai sarana pembiasaan kejujuran dan tanggung jawab bagi peserta didik. Kotak tersebut digunakan untuk menampung barang atau uang yang ditemukan di lingkungan sekolah. Apabila peserta didik menemukan barang atau uang yang bukan miliknya, mereka diarahkan untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

memasukkannya ke dalam KOBER. Selanjutnya, pihak sekolah akan mengumumkan kepada warga sekolah agar pemilik barang dapat mengambilnya kembali. Jika dalam jangka waktu tertentu tidak ada yang mengaku sebagai pemiliknya, maka barang atau uang tersebut digunakan untuk kegiatan sosial. Kegiatan ini bertujuan membentuk karakter jujur dan bertanggung jawab. Melalui praktik yang dilakukan secara langsung, peserta didik belajar bahwa mengambil sesuatu yang bukan haknya merupakan tindakan yang tidak benar. Sebaliknya, menyerahkan barang temuan kepada pihak sekolah merupakan bentuk perilaku terpuji. Nilai-nilai yang dikembangkan melalui KOBER meliputi kejujuran, tanggung jawab, integritas, kepedulian sosial, dan penghormatan terhadap hak orang lain. Program ini menjadi sarana pembelajaran karakter yang efektif karena peserta didik memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan nilai-nilai tersebut. Dalam perspektif budaya Bali, KOBER berkaitan dengan ajaran Satya yang menekankan kesetiaan terhadap kebenaran. Selain itu, kegiatan ini juga mencerminkan ajaran Tri Kaya Parisudha karena mengajarkan peserta didik untuk berpikir, berkata, dan berbuat baik.

Wraspati Bulan Bali merupakan program pelestarian budaya dan bahasa Bali yang dilaksanakan setiap hari Kamis. Program ini bertujuan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya daerah serta memperkuat identitas budaya Bali. Kegiatan ini diwujudkan melalui penggunaan busana adat Bali, pembiasaan berbahasa Bali, dan pengenalan aksara Bali. Peserta didik mengenakan pakaian adat Bali saat datang ke sekolah dan menggunakan bahasa Bali dalam komunikasi tertentu sesuai arahan sekolah. Pelaksanaan Wraspati Bulan Bali memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam mempraktikkan budaya daerahnya. Dengan demikian, budaya Bali tidak hanya dipelajari sebagai teori, tetapi juga dihidupkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Nilai karakter yang ditanamkan melalui program ini meliputi disiplin, tanggung jawab, toleransi, rasa bangga terhadap budaya, serta penghormatan terhadap warisan leluhur. Program ini juga mengajarkan bahwa budaya lokal dapat berjalan berdampingan dengan perkembangan teknologi dan modernisasi. Dalam perspektif local genius Bali, kegiatan ini berkaitan dengan nilai Ajeg Bali yang menekankan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya Bali sebagai bagian dari identitas masyarakat.

Saniscara Meprani adalah kegiatan makan bersama yang dilaksanakan setiap hari Sabtu. Program ini bertujuan menumbuhkan rasa syukur, kebersamaan, toleransi, dan kepedulian sosial di antara peserta didik. Kegiatan diawali dengan doa sesuai agama dan keyakinan masing-masing. Setelah itu, peserta didik duduk bersama dan menikmati makanan dalam suasana yang akrab dan penuh kekeluargaan. Tidak ada perbedaan berdasarkan agama, status sosial, maupun kemampuan akademik. Saniscara Meprani menjadi sarana pembelajaran karakter yang efektif karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung mengenai arti kebersamaan. Mereka belajar menghargai perbedaan, membangun hubungan sosial yang positif, dan memperkuat rasa persaudaraan. Dalam perspektif budaya Bali, kegiatan ini berkaitan dengan nilai megibung dan menyama braya yang mengajarkan kebersamaan, persaudaraan, dan semangat hidup harmonis dalam masyarakat.

Koin Berbagi merupakan kegiatan sosial yang dilakukan dengan mengumpulkan uang koin atau uang kecil secara sukarela. Dana yang terkumpul kemudian digunakan untuk membantu warga sekolah yang sedang mengalami kesulitan. Program ini lahir dari pemikiran bahwa uang kecil yang sering dianggap tidak bernilai sebenarnya dapat memberikan manfaat besar apabila dikumpulkan dan digunakan untuk tujuan sosial. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajarkan bahwa kepedulian dapat dimulai dari hal-hal sederhana. Nilai karakter yang dikembangkan meliputi empati, kepedulian sosial, keikhlasan, gotong royong, tanggung jawab,

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dan integritas. Peserta didik belajar berbagi dengan tulus tanpa mengharapkan imbalan. Dalam perspektif budaya Bali, kegiatan ini berkaitan dengan nilai dana punia, Tat Twam Asi, dan menyama braya yang menekankan pentingnya berbagi, peduli, dan membantu sesama.

Adapun Esaba Berbagi merupakan salah satu kegiatan sosial di SMP Negeri 1 Bangli yang bertujuan menumbuhkan empati, kepedulian sosial, dan rasa kemanusiaan peserta didik. Nama *Esaba* merujuk pada identitas sekolah, sedangkan *berbagi* berarti memberikan sebagian yang dimiliki kepada orang lain yang membutuhkan. Kegiatan ini menjadi sarana pembiasaan kepedulian sosial melalui berbagai aksi nyata, seperti kunjungan ke yayasan atau panti asuhan serta pemberian bantuan kepada teman dan masyarakat yang membutuhkan. Melalui Esaba Berbagi, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman langsung dalam memahami kondisi orang lain dan mengembangkan sikap peduli. Kegiatan ini membantu peserta didik membangun kepekaan sosial, kerendahan hati, tanggung jawab, serta kesadaran bahwa kepedulian dapat dimulai dari lingkungan terdekat. Bentuk bantuan yang diberikan antara lain pakaian, alat pelajaran, dan kebutuhan lainnya sesuai kondisi penerima. Program ini mengandung nilai karakter seperti religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Selain itu, Esaba Berbagi berperan mencegah sikap individualistis dengan mengajarkan pentingnya empati, berbagi, dan membantu sesama. Dalam perspektif *local genius* Bali, kegiatan ini selaras dengan nilai menyama braya, Tat Twam Asi, dan paras paros sarpanaya salunglung sabayantaka yang menekankan persaudaraan, kepedulian, dan saling membantu. Esaba Berbagi juga mendukung moderasi beragama karena mengajarkan peserta didik untuk membantu siapa pun tanpa membedakan agama, suku, maupun status sosial. Dengan demikian, Esaba Berbagi menjadi media pendidikan karakter berbasis kearifan lokal Bali yang membentuk peserta didik menjadi pribadi yang peduli, humanis, santun, dan mampu hidup harmonis dalam keberagaman.

Ketujuh program tersebut menjadi sarana internalisasi nilai-nilai lokal Bali seperti Tat Twam Asi, Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, satya (kejujuran), dana punia (kedermawanan), *menyama braya* (persaudaraan), megibung (kebersamaan dalam kesederhanaan), serta *paras paros sarpanaya salunglung sabayantaka* (kebersamaan dan kegotongroyongan). Nilai-nilai tersebut secara substantif menguatkan empat indikator moderasi beragama, yaitu toleransi, komitmen kebangsaan, anti-kekerasan, dan sikap akomodatif terhadap tradisi serta budaya lokal. Pada aspek toleransi, kegiatan-kegiatan tersebut membuka ruang interaksi antarsiswa lintas agama dalam suasana kebersamaan, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai perbedaan keyakinan. Pada aspek komitmen kebangsaan, pelaksanaan kegiatan yang melibatkan seluruh warga sekolah tanpa membedakan latar belakang agama mencerminkan penghayatan terhadap nilai persatuan dalam keberagaman sebagaimana terkandung dalam Pancasila. Pada aspek anti-kekerasan, kegiatan berbasis kebersamaan dan gotong royong menumbuhkan kebiasaan menyelesaikan persoalan secara damai dan kolaboratif. Pada aspek sikap akomodatif terhadap tradisi dan budaya lokal, pelaksanaan kegiatan seperti Wraspati Bulan Bali menunjukkan bagaimana pelestarian budaya lokal dapat berjalan seiring dengan penghormatan terhadap keberagaman agama peserta didik.

Analisis terhadap temuan tersebut menggunakan teori fungsionalisme struktural *Talcott Parsons* menunjukkan bahwa kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali menjalankan empat fungsi AGIL secara terintegrasi. Fungsi adaptation tampak dari kemampuan sekolah menyesuaikan kegiatan berbasis budaya lokal dengan kebutuhan PMB tanpa menimbulkan resistensi dari peserta didik lintas agama. Fungsi goal attainment tercermin dari pencapaian tujuan penguatan nilai toleransi dan kepedulian sosial melalui kegiatan-kegiatan tersebut.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Fungsi integration terlihat dari peran kegiatan dalam menyatukan warga sekolah lintas agama dalam aktivitas bersama. Fungsi latency tampak dari proses internalisasi nilai yang berkelanjutan melalui pembiasaan rutin, sehingga nilai-nilai moderasi beragama tertanam secara laten dalam kepribadian peserta didik.

3.3 Persepsi Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terhadap Kultur Kegiatan Sekolah Berbasis Local Genius Bali

Persepsi merupakan proses individu dalam menerima, mengolah, menafsirkan, dan memberikan makna terhadap informasi yang diperoleh melalui pancaindra sehingga menghasilkan pemahaman dan penilaian terhadap suatu objek, peristiwa, maupun pengalaman. Dalam konteks pendidikan, persepsi guru memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan sikap, keputusan, dan tindakan pendidikan yang dilakukan di lingkungan sekolah. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, dan teladan bagi peserta didik. Oleh karena itu, cara guru memandang suatu kebijakan, program, atau kegiatan sekolah akan berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan dan dukungan guru dalam pelaksanaannya. Persepsi guru terhadap suatu kegiatan pendidikan tidak hanya merepresentasikan pandangan pribadi, tetapi juga menjadi landasan dalam mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan ke dalam proses pembelajaran dan kehidupan sekolah. Dalam penelitian ini, persepsi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti (PAH dan BP) diarahkan pada pemahaman mereka terhadap kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali sebagai media penguatan moderasi beragama di SMP Negeri 1 Bangli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAH dan BP memandang kebijakan sekolah berbasis local genius Bali sebagai pedoman penting dalam membangun karakter peserta didik sekaligus memperkuat nilai-nilai moderasi beragama. Kebijakan tersebut diwujudkan melalui berbagai program sekolah, seperti SENSASI, Rasi, Kober, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, dan Esaba Berbagi. Menurut guru, program-program tersebut tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan rutin sekolah, tetapi juga menjadi sarana pembiasaan nilai-nilai positif yang relevan dengan kehidupan peserta didik. SENSASI membangun budaya santun melalui senyum, salam, dan sapaan; Rasi mendukung penguatan literasi dan numerasi; Kober menanamkan kejujuran dan tanggung jawab; Wraspati Bulan Bali memperkuat identitas budaya lokal; Saniscara Meprani membangun kebersamaan; sedangkan Koin Berbagi dan Esaba Berbagi menumbuhkan kepedulian sosial dan rasa kemanusiaan. Guru menilai bahwa kebijakan tersebut berhasil menerjemahkan nilai budaya Bali ke dalam praktik pendidikan yang nyata dan dapat diterima oleh seluruh warga sekolah tanpa membedakan latar belakang agama maupun budaya. Dengan demikian, local genius Bali tidak hanya diposisikan sebagai simbol budaya, tetapi juga sebagai sumber nilai yang mendukung pembentukan karakter peserta didik.

Selain dipandang sebagai kebijakan pendidikan, kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali juga dimaknai oleh guru sebagai ruang pembentukan makna dan nilai moderasi beragama. Guru memahami moderasi beragama sebagai sikap menghormati perbedaan, menjaga keseimbangan, serta hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat yang majemuk. Nilai-nilai tersebut diwujudkan dalam berbagai kegiatan sekolah yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa diskriminasi. Saniscara Meprani, misalnya, memberikan ruang kepada peserta didik untuk berdoa sesuai agama masing-masing sebelum makan bersama, sehingga kebersamaan tidak dibangun melalui penyeragaman, melainkan melalui penghormatan terhadap perbedaan. Demikian pula SENSASI yang membiasakan peserta didik

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

untuk saling menyapa dengan ramah dan menghormati sesama. Guru memandang bahwa kegiatan-kegiatan tersebut mengajarkan toleransi, sikap inklusif, dan penghargaan terhadap keberagaman secara nyata. Selain itu, nilai-nilai budaya Bali seperti asah, asih, asuh, paras paros sarpanaya, salunglung sabayantaka, dan menyama braya dinilai memiliki keselarasan dengan prinsip moderasi beragama karena menekankan sikap saling menghormati, saling membantu, dan hidup harmonis dalam keberagaman.

Guru PAH dan BP juga memandang kultur kegiatan sekolah sebagai media yang efektif dalam memperkuat moderasi beragama di lingkungan sekolah. Kegiatan sekolah menjadi ruang sosial yang mempertemukan peserta didik dari berbagai latar belakang dalam suasana yang inklusif dan penuh kebersamaan. Melalui pengalaman langsung dalam kegiatan sekolah, peserta didik belajar menghargai perbedaan, bekerja sama, dan membangun hubungan yang harmonis dengan sesama. Program seperti Koin Berbagi dan Esaba Berbagi mengajarkan nilai kepedulian sosial, empati, dan rasa kemanusiaan tanpa memandang agama, suku, maupun status sosial. Sementara itu, Saniscara Meprani memberikan pengalaman kebersamaan yang menempatkan seluruh peserta didik dalam posisi yang setara. Guru menilai bahwa penguatan moderasi beragama tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi di kelas, tetapi perlu diwujudkan dalam pengalaman nyata yang dapat dirasakan langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, kultur kegiatan sekolah berfungsi sebagai media pembelajaran sosial yang memungkinkan peserta didik menginternalisasi nilai toleransi, kesetaraan, anti-kekerasan, dan penghormatan terhadap keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, guru PAH dan BP memandang kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali sebagai lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Berbagai kegiatan sekolah menjadi sumber belajar kontekstual yang membantu peserta didik memahami dan menghayati nilai-nilai agama melalui pengalaman nyata. Nilai-nilai Hindu seperti Tat Twam Asi, Tri Kaya Parisudha, Tri Hita Karana, Satya, Dana Punia, dan Menyama Braya dapat dihubungkan secara langsung dengan kegiatan sekolah yang diikuti peserta didik. Kober, misalnya, menjadi sarana pembelajaran kejujuran dan tanggung jawab yang berkaitan dengan ajaran Satya, sedangkan Koin Berbagi mencerminkan nilai Dana Punia dan Tat Twam Asi melalui tindakan berbagi kepada sesama. Saniscara Meprani mengajarkan rasa syukur kepada Tuhan sekaligus memperkuat nilai kebersamaan, sementara Wraspati Bulan Bali menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa dan budaya daerah sebagai bagian dari identitas peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran agama tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga melalui praktik kehidupan sekolah yang nyata. Secara keseluruhan, persepsi guru menunjukkan bahwa kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, memperkuat moderasi beragama, melestarikan budaya lokal, dan menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual, inklusif, serta bermakna bagi peserta didik di SMP Negeri 1 Bangli.

3.4 Tantangan Pemanfaatan Kultur Kegiatan Sekolah Berbasis Local Genius Bali dalam Penguatan Moderasi Beragama

Pemanfaatan kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali sebagai penguatan moderasi beragama di SMP Negeri 1 Bangli masih dihadapkan pada beberapa tantangan,Tantangan pemanfaatan kultur kegiatan sekolah berbasis *local genius* Bali di SMP Negeri 1 Bangli merupakan berbagai hambatan yang muncul dalam upaya mengoptimalkan program sekolah sebagai media penguatan moderasi beragama. Program seperti SENSASI, Rasi, Kober, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, dan Esaba Berbagi telah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dirancang untuk menanamkan nilai karakter, toleransi, kepedulian, kebersamaan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi tiga tantangan utama, yaitu pemahaman warga sekolah, kreativitas pengelola sekolah, serta sarana dan prasarana sekolah. Tantangan pemanfaatan kultur kegiatan sekolah berbasis *local genius* Bali di SMP Negeri 1 Bangli merupakan berbagai hambatan yang muncul dalam upaya mengoptimalkan program-program sekolah sebagai media penguatan moderasi beragama. Kultur kegiatan sekolah diwujudkan melalui berbagai program seperti SENSASI, Rasi, Kober, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, dan Esaba Berbagi yang bertujuan menanamkan nilai karakter, kebersamaan, kepedulian sosial, toleransi, serta penghargaan terhadap keberagaman. Program-program tersebut telah menjadi bagian dari budaya sekolah, namun dalam pelaksanaannya masih menghadapi sejumlah kendala yang memengaruhi efektivitas pencapaian tujuan. Berdasarkan hasil penelitian, tantangan tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu tantangan pemahaman warga sekolah, tantangan kreativitas pengelola sekolah, dan tantangan sarana serta prasarana sekolah.

Tantangan pertama adalah pemahaman warga sekolah terhadap makna dan tujuan kegiatan berbasis *local genius* Bali. Meskipun program-program sekolah telah dirancang sebagai sarana pendidikan karakter dan penguatan moderasi beragama, belum seluruh warga sekolah memiliki pemahaman yang sama mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kepala sekolah menunjukkan pemahaman yang kuat mengenai moderasi beragama sebagai upaya membangun sikap saling menghormati dalam keberagaman. Namun, pada tingkat pelaksanaan masih ditemukan guru, pegawai, maupun peserta didik yang belum sepenuhnya memaknai kegiatan sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan karakter. Sebagian guru masih berorientasi pada tugas mengajar semata dan belum melihat perannya secara menyeluruh sebagai pendidik yang bertanggung jawab menanamkan nilai-nilai moderasi beragama. Di sisi lain, beberapa peserta didik belum memahami tujuan kegiatan seperti SENSASI sebagai pembiasaan sopan santun dan penghormatan kepada guru, maupun Saniscara Meprani sebagai sarana membangun kebersamaan, rasa syukur, dan kepedulian sosial.

Tantangan pemahaman juga terlihat dalam hubungan peserta didik dengan budaya lokal Bali. Masih terdapat siswa yang kurang memahami konsep-konsep dasar budaya dan tradisi Bali, bahkan menunjukkan sikap kurang menghargai praktik budaya yang sebenarnya menjadi bagian dari identitas mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan program pelestarian budaya dengan tingkat pemahaman peserta didik. Padahal, pemahaman yang baik terhadap budaya sendiri menjadi fondasi penting dalam membangun sikap toleransi dan penghargaan terhadap budaya maupun keyakinan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih intensif untuk meningkatkan pemahaman seluruh warga sekolah melalui sosialisasi, pembiasaan, keteladanan, dan komunikasi yang berkelanjutan antara sekolah, peserta didik, serta orang tua.

Tantangan kedua adalah kreativitas pengelola sekolah dalam mengembangkan dan mengemas program agar tetap menarik, relevan, dan bermakna bagi peserta didik. Sekolah telah menunjukkan berbagai bentuk kreativitas melalui pelaksanaan program budaya yang terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Salah satu contohnya adalah Wraspati Bulan Bali yang memadukan pelestarian budaya dengan pemanfaatan teknologi untuk mendukung penggunaan bahasa dan aksara Bali. Selain itu, berbagai program lain juga telah dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang berbeda, seperti kejujuran, kepedulian sosial, kebersamaan, dan kecintaan terhadap budaya lokal.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Meskipun demikian, pengelolaan program masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam aspek evaluasi, refleksi, dan pemberian apresiasi kepada peserta didik. Beberapa program telah berjalan secara rutin, tetapi belum sepenuhnya didukung oleh sistem penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan yang dilaksanakan terkadang belum disertai dengan proses refleksi yang mendalam sehingga peserta didik belum sepenuhnya memahami makna di balik aktivitas yang mereka ikuti. Oleh karena itu, kreativitas pengelola sekolah sangat diperlukan untuk menciptakan metode pelaksanaan yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini.

Tantangan ketiga adalah keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan program berbasis budaya dan moderasi beragama. Secara umum, sekolah telah memiliki fasilitas yang cukup untuk menjalankan berbagai kegiatan, namun masih terdapat beberapa kebutuhan yang belum terpenuhi secara optimal. Salah satunya adalah kebutuhan fasilitas keagamaan yang lebih representatif bagi peserta didik dari berbagai agama. Ketersediaan ruang ibadah yang memadai dapat menjadi bentuk nyata penghormatan terhadap keberagaman sekaligus mendukung praktik moderasi beragama di lingkungan sekolah. Selain itu, sekolah juga masih memerlukan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, sarana literasi, serta perlengkapan kegiatan budaya yang lebih memadai.

Kendala sarana dan prasarana juga berkaitan dengan dukungan keluarga dan perkembangan teknologi. Beberapa program, seperti Saniscara Meprani, memerlukan keterlibatan orang tua dalam menyiapkan kebutuhan peserta didik. Namun, kesibukan orang tua sering kali menjadi hambatan sehingga tidak semua siswa dapat mengikuti kegiatan secara optimal. Di sisi lain, perkembangan teknologi dan penggunaan gawai yang semakin intensif juga menjadi tantangan tersendiri. Teknologi sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pembelajaran budaya dan karakter, tetapi apabila tidak dikelola dengan baik justru dapat mengurangi kedekatan peserta didik dengan nilai-nilai budaya lokal.

Secara keseluruhan, ketiga tantangan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan kultur kegiatan sekolah berbasis *local genius* Bali di SMP Negeri 1 Bangli telah berjalan dengan baik, tetapi masih memerlukan berbagai upaya penguatan. Analisis menggunakan teori *cultural lag* William F. Ogburn menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara perkembangan program sekolah dengan kesiapan pemahaman warga sekolah, kreativitas pengelolaan, serta dukungan sarana prasarana. Program-program sekolah telah berkembang sebagai media pendidikan karakter dan moderasi beragama, namun unsur pendukungnya belum sepenuhnya berkembang pada tingkat yang sama. Oleh karena itu, diperlukan penyamaan persepsi seluruh warga sekolah, peningkatan inovasi dalam pengelolaan program, pemanfaatan teknologi secara tepat, serta penguatan sarana dan prasarana agar kultur kegiatan sekolah dapat berfungsi secara optimal dalam membentuk peserta didik yang toleran, berkarakter, dan menghargai keberagaman sesuai nilai-nilai budaya Bali.

.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali di SMP Negeri 1 Bangli berpotensi sebagai media penguatan moderasi beragama melalui program SENSASI, RASI, KOBER, Wraspati Bulan Bali, Saniscara Meprani, Koin Berbagi, dan Esaba Berbagi. Program-program tersebut menjadi sarana internalisasi nilai Tat Twam Asi, Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, satya, dana punia, menyama braya, megibung, serta paras paros sarpanaya

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

salunglung sabayantaka, yang menguatkan toleransi, komitmen kebangsaan, anti-kekerasan, dan sikap akomodatif terhadap tradisi serta budaya lokal.

Kedua, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki persepsi positif terhadap kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali sebagai media penguatan moderasi beragama. Guru memandang kultur kegiatan sekolah sebagai bagian dari kebijakan sekolah, sarana pendidikan karakter, media penguatan nilai moderasi beragama, serta lingkungan belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang kontekstual. Melalui kegiatan tersebut, guru berperan sebagai pembimbing, teladan, dan penggerak nilai dalam membentuk peserta didik yang toleran, peduli, anti-diskriminatif, serta mampu hidup harmonis dalam keberagaman.

Ketiga, tantangan pemanfaatan kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali dalam penguatan moderasi beragama meliputi pemahaman warga sekolah yang belum merata, kreativitas pengelola program yang perlu ditingkatkan, serta dukungan sarana dan prasarana yang masih terbatas. Pemahaman bersama perlu diperkuat agar kegiatan sekolah tidak dipahami sebagai rutinitas semata, melainkan sebagai media pendidikan karakter dan penguatan moderasi beragama, didukung oleh pengembangan program yang inovatif serta penguatan sarana dan prasarana agar pelaksanaan kegiatan berlangsung lebih efektif, inklusif, dan berkelanjutan.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan kepada pihak sekolah SMP Negeri 1 Bangli untuk terus mengoptimalkan kultur kegiatan sekolah berbasis local genius Bali melalui penyusunan pedoman kegiatan, sosialisasi nilai-nilai kearifan lokal Bali, integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran, serta evaluasi program secara berkala. Kepada peserta didik disarankan untuk mengikuti setiap kegiatan sekolah dengan disiplin, tanggung jawab, dan kesadaran membangun sikap moderat. Kepada orang tua dan komite sekolah disarankan turut mendukung pelaksanaan kultur kegiatan sekolah melalui komunikasi dan kerja sama dengan pihak sekolah. Kepada pemerintah daerah dan dinas pendidikan disarankan memberikan dukungan kebijakan, pendampingan, fasilitas, dan anggaran bagi pengembangan program sekolah berbasis local genius Bali. Adapun kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang pendidikan, sekolah, atau konteks budaya lokal yang berbeda, serta menggunakan pendekatan lain untuk mengkaji dampak kultur kegiatan sekolah terhadap sikap toleransi, kepedulian sosial, dan moderasi beragama peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Afrisa, D., & Umilia, E. (2023). Identifikasi Faktor-Faktor yang Berpengaruh pada Pengembangan Kawasan Wisata Kota Lama Surabaya. Jurnal Teknik ITS, 12(2), 69–74.

Albana, H. (2023). Implementasi Pendidikan Moderasi Beragama di Sekolah Menengah Atas. Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi), 9(1), 49–64.

Alim, & Munib. (2021). Optimalisasi Kultur Sekolah sebagai Upaya Internalisasi Moderasi Beragama. Jurnal Pendidikan, 8(2), 112–120.

Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Emzir. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif (Analisis Data). Rajawali Pers.

Giddens, A. (1984). The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration. Polity Press.

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 18-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Hutasoit, L. (2020, 4 November). Hasut Siswa Pilih Ketua OSIS Seagama, Guru SMA 58 Dilaporkan ke Polisi. IDN Times.

Law Justice. (2022, 11 Agustus). Kasus Pemaksaan Siswa Hindu dan Buddha Mengikuti Pelajaran Agama Kristen Protestan di SMKN 6 Jakarta Selatan.

Lestari, Nanduq, & Trisnawati. (2023). Potensi Kultur Sekolah dalam Pengintegrasian Konten Pendidikan Multikultural di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Denpasar. Jurnal Pendidikan, 10(1), 1–15.

Menteri Agama RI. (2024). Pedoman Penguatan Moderasi Beragama. Kementerian Agama Republik Indonesia.

Minanda. (2024). Praktik Penguatan Moderasi Beragama di Sekolah: Tinjauan Kebijakan dan Implementasi. Jurnal Studi Keagamaan, 6(1), 45–58.

Nanduq, F., Wirahadi, & Muliani. (2025). Pendidikan Multikultural: Penerapannya sebagai Basis Kultur Sekolah Keagamaan dan Keberadaan Pondok Pesantren Bali Bina Insani sebagai Tolerance Boarding School di Bali.

Ogburn, W. F. (1922). Social Change with Respect to Culture and Original Nature. B.W. Huebsch.

Parsons, T. (1951). The Social System. Free Press.

Presiden RI. (2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Presiden RI. (2023). Peraturan Presiden Nomor 58 Tahun 2023 tentang Penguatan Moderasi Beragama.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

PENERAPAN MODEL INKUIRI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DALAM MENUMBUHKAN *CRITICAL THINKING* PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 1 SELAT KARANGASEM

Oleh
Ni Kadek Devi Cahyati[1], I Nyoman Alit Supandi[2], I Made Nasib Mardika[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
devicahyati170302@gmail.com[1], alitsupandi85@gmail.com[2], imadenasibm@gmail.com[3]

Abstract

Hindu Religious Education and Ethics at the high school level has an important role in shaping the character and mindset of students who are critical, reflective, and religious. However, the learning process is often still teacher-centered and has not fully developed students' critical thinking skills. To answer these challenges, this research was conducted with the general objective of fostering the critical thinking skills of class X students at SMA Negeri 1 Selat Karangasem through the application of an inquiry model. In particular, this study aims to describe the application of the inquiry model, identify obstacles and solutions in its implementation, and find out its impact on the development of students' critical thinking in learning Hindu Religious Education and Ethics, especially in the material on Hindu Religious Patterns in the World.

This study uses a descriptive qualitative approach with subject teachers and class X students at SMA Negeri 1 Selat Karangasem. Data collection techniques are carried out through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis is carried out by measures of data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The research instruments in the form of interview guidelines, observation sheets, and field notes were prepared based on critical thinking indicators and the basic principles of the inquiry model.

The results of the study show that the application of the inquiry model has been carried out systematically by referring to learning tools such as modules. This model encourages learners to be more active, independent, and reflective in learning. Obstacles in implementation such as time constraints, variations in student characters, and teacher readiness can be overcome with appropriate classroom management strategies and learning media. Overall, the inquiry model has a positive impact on fostering students' critical thinking and is worthy of continued application in the learning of Hindu Religious Education and Ethics.
Keywords: *inquiry model, Hindu Religious Education and Ethics, critical thinking*

Abstrak

Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di jenjang SMA memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pola pikir peserta didik yang kritis, reflektif, dan religius. Namun, proses pembelajaran sering kali masih berpusat pada guru dan belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan *critical thinking* peserta didik. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan umum untuk menumbuhkan kemampuan *critical thinking* peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem melalui penerapan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

model inkuiri. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model inkuiri, mengidentifikasi kendala serta solusi dalam pelaksanaannya, dan mengetahui dampaknya terhadap pengembangan *critical thinking* peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya pada materi Corak Keagamaan Hindu di Dunia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru mata pelajaran dan peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan catatan lapangan disusun berdasarkan indikator *critical thinking* serta prinsip dasar model inkuiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri telah dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada perangkat pembelajaran seperti modul. Model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, mandiri, dan reflektif dalam belajar. Kendala dalam pelaksanaan seperti keterbatasan waktu, variasi karakter peserta didik, dan kesiapan guru dapat diatasi dengan strategi pengelolaan kelas dan media pembelajaran yang tepat. Secara keseluruhan, model inkuiri memberikan dampak positif dalam menumbuhkan *critical thinking* peserta didik dan layak untuk terus diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.
Kata kunci: model inkuiri, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, *critical thinking*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Di era globalisasi, pendidikan dituntut untuk tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan critical thinking peserta didik agar mampu memilah informasi dan mengambil keputusan secara bijak (Ilmawati & Nurita, 2021: 13). Karakter manusia itu dibangun dan dibentuk melalui pembentukan karakter (Judijanto, dkk. 2025). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi utama yang perlu ditanamkan kepada peserta didik agar mereka mampu menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar mengajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif.

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan sangat menentukan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis tersebut. Model pembelajaran sangat berperan dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Ni Kadek Noviani, dkk. 2026). Salah satu model yang terbukti efektif adalah model inkuiri, yaitu suatu pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk menemukan pengetahuan melalui proses bertanya, menyelidiki, dan menganalisis secara mandiri (Anam, 2016: 7). Pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber sesuai dengan konteksnya (Herawan, 2022). Model ini pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Menurut Sanjaya (2006:196 dalam Putri Aulia, 2021: 6-7), pembelajaran inkuiri terdiri atas berbagai kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan juga berpikir analitis, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mencari dan menemukan jawaban secara mandiri melalui pertanyaan yang diajukan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, model inkuiri sangat relevan diterapkan. Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memahami konsep keagamaan, tetapi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

juga untuk menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan inkuiri, peserta didik dapat menggali makna ajaran agama secara kontekstual, sehingga meningkatkan pemahaman sekaligus membentuk karakter yang selaras dengan nilai-nilai Hindu (Titib, 2003: 7). Nilai-nilai seperti Dharma, Karma, dan Tat Twam Asi dapat dijelaskan secara mendalam oleh peserta yang dididik melalui studi kasus dan refleksi individu. Dalam hal ini perlu juga menanamkan nilai filosofis tri hita karana sebagai konten pembelajaran kearifan lokal (Herawan, 2024).

Berbagai penelitian telah menunjukkan keefektifan model inkuiri dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Prasetiyo dan Rosy (2021) menyatakan bahwa penggunaan model inkuiri dalam pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk berpikir lebih mendalam dan kritis terhadap permasalahan yang mereka hadapi. Ahmad dan Majid (2022) juga membuktikan bahwa inkuiri terbimbing secara signifikan meningkatkan kemampuan analisis, evaluasi, dan peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa model inkuiri dapat diadaptasi ke berbagai konteks mata pelajaran. Menurut Rustaman (2003: 461), proses pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, ditandai dengan komunikasi timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan, yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar masih fokus pada mata pelajaran eksakta atau sosial. Penelitian tentang penerapan model inkuiri dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya dalam konteks lokal Bali yang kental dengan praktik keagamaan Hindu, masih sangat terbatas. Padahal, konteks ini sangat potensial untuk membangkitkan kemampuan berpikir kritis karena peserta didik dihadapkan pada kenyataan keberagaman praktik dan tafsir agama yang membutuhkan daya nalar yang tinggi.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus penerapan model inkuiri dalam topik "Corak Keagamaan Hindu di Dunia" yang diajarkan di kelas X SMA Negeri 1 Selat Karangasem. Topik ini menuntut peserta didik untuk memahami perbedaan bentuk praktik keagamaan Hindu di berbagai negara seperti India, Indonesia, dan negara diaspora lainnya. Melalui proses inkuiri, peserta dilatih untuk menganalisis, membandingkan, dan menarik kesimpulan atas dinamika keagamaan tersebut.

Kondisi pembelajaran di SMA Negeri 1 Selat Karangasem sebelum diterapkannya model inkuiri menunjukkan rendahnya partisipasi aktif dan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional dengan metode ceramah yang dominan, dan minim eksplorasi konsep. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik hanya menghafal tanpa memahami makna substansial dari ajaran yang dipelajari, serta kesulitan dalam pengajaran ajaran agama dengan konteks kehidupan informasi mereka. Menurut Murda dkk. (2021: 2), kondisi proses mengajar di tingkat pendidikan saat ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan peserta didik, seperti interaksi antara peserta didik masih kurang terlihat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mampu menumbuhkan budaya belajar di kalangan peserta didik.

Lebih lanjut lagi, karakter peserta didik yang cenderung introvert dan berasal dari latar belakang keluarga dengan berbagai kendala juga menjadi tantangan tersendiri. Ketika proses pembelajaran bersifat satu arah, peserta didik kehilangan ruang untuk menyampaikan pandangan mereka secara terbuka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi keaktifan peserta didik dalam berpikir dan berdiskusi secara mendalam, seperti model inkuiri yang bersifat partisipatif dan reflektif.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap bagaimana model inkuiri dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai tantangan dan solusi dalam pelaksanaannya, serta memberikan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis dan teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran agama yang lebih inovatif.

Oleh karena itu, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan literatur akademik di bidang pendidikan agama, khususnya dalam konteks pembelajaran yang berfokus pada penguatan karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, artikel ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk mengadopsi model inkuiri dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan membekali peserta didik untuk berpikir secara kritis dan mandiri.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami penerapan model inkuiri dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Subjek penelitian adalah guru Pendidikan Agama Hindu dan peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Selat, Karangasem, yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, interaksi guru dan peserta didik, serta respons terhadap penerapan model inkuiri.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan metode serta pengecekan kembali hasil wawancara kepada informan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

III. PEMBAHASAN

3.1. Penerapan Model Inkuiri pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Menumbuhkan Critical Thinking Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem

Penerapan model inkuiri di SMA Negeri 1 Selat Karangasem dilakukan dengan mengikuti tahapan sistematis yaitu: merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Tahapan ini sesuai dengan sintaks model inkuiri yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara peserta didik didorong untuk berpikir kritis melalui eksplorasi dan penemuan mandiri. Penerapan model ini juga diintegrasikan dengan modul pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi "Corak Keagamaan Hindu di Dunia".

Tahap awal, guru memancing rasa ingin tahu peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan ragam praktik keagamaan Hindu di India, Indonesia, dan negara diaspora. Peserta didik kemudian diminta membentuk kelompok diskusi untuk merumuskan pertanyaan dan dugaan jawaban yang nantinya menjadi fokus eksplorasi mereka. Langkah ini bertujuan untuk membangun keterampilan berpikir kritis sejak awal,

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dengan melibatkan peserta didik dalam proses menyusun hipotesis berdasarkan pemahaman awal mereka terhadap materi.

Langkah selanjutnya adalah pengumpulan data, di mana peserta didik diarahkan untuk mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku ajar, internet, dan pengalaman narasumber lokal. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis secara kelompok untuk membuktikan atau menyanggah hipotesis yang telah mereka rumuskan. Proses ini memperkuat kemampuan peserta didik dalam menilai informasi yang relevan, membedakan fakta dan opini, serta menarik kesimpulan yang logis, komponen penting dari keterampilan berpikir kritis.

Setelah proses analisis, masing-masing kelompok mempresentasikan temuan mereka di depan kelas dan mendapatkan tanggapan dari kelompok lain maupun guru. Kegiatan presentasi ini tidak hanya melatih keberanian dan komunikasi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir reflektif dan evaluatif. Guru memberikan umpan balik yang membimbing peserta didik mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan memperbaiki argumen berdasarkan masukan dari teman sebaya maupun guru.

Model inkuiri juga dilengkapi dengan refleksi individu, di mana peserta didik menulis jurnal belajar mengenai apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka menemukan informasi, serta bagaimana mereka melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Jurnal reflektif ini menjadi sarana untuk melatih metakognisi dan kemampuan berpikir mendalam. Secara keseluruhan, penerapan model inkuiri menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, serta membangun kesadaran peserta didik akan pentingnya berpikir kritis dalam memahami ajaran agama.

Hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, terutama dalam aspek menganalisis perbedaan praktik keagamaan dan menarik nilai-nilai universal dari ajaran Hindu. Guru menyatakan bahwa dibandingkan metode konvensional, model inkuiri lebih efektif dalam mendorong peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri. Dengan demikian, penerapan model inkuiri pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terbukti mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem secara signifikan.

3.2 Kendala dan Solusi Penerapan Model Inkuiri pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Menumbuhkan Critical Thinking Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem

Penerapan model inkuiri dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas X SMA Negeri 1 Selat Karangasem menghadapi beberapa kendala utama yang cukup kompleks. Salah satu kendala yang paling mencolok adalah keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang kurang lengkap dan kurang relevan dengan konteks lokal peserta didik. Media sebaiknya disusun secara kontekstual berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik (Melastini, dkk. 2026). Banyak materi yang membutuhkan penjelasan kontekstual, terutama dalam hal corak keagamaan Hindu di berbagai wilayah, namun tidak tersedia media interaktif atau bahan ajar yang mendukung kegiatan eksploratif tersebut. Hal ini membuat guru harus berinovasi secara mandiri untuk mencari dan mengembangkan sumber belajar alternatif.

Selain keterbatasan sumber belajar, kendala lain yang dihadapi adalah karakteristik peserta didik itu sendiri. Banyak peserta didik yang bersifat introvert, kurang percaya diri, dan pasif dalam kegiatan diskusi atau presentasi kelompok. Kondisi ini diperparah oleh beberapa peserta didik yang menghadapi permasalahan keluarga, sehingga memengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar mereka. Karakteristik ini menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan model

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

inkuiri yang menuntut keterlibatan aktif, keberanian bertanya, serta kemampuan mengemukakan pendapat secara terbuka.

Guru sebagai pelaksana pembelajaran juga menghadapi kendala administratif yang cukup tinggi, dalam belajar para siswa memerlukan tahapan-tahapan yang jelas (Herawan,2023). Beban kerja yang mencakup pembuatan perangkat ajar, pelaporan administrasi, dan tanggung jawab lain di luar kelas menyebabkan waktu yang tersedia untuk merancang model pembelajaran inovatif menjadi terbatas. Akibatnya, penerapan model inkuiri yang seharusnya dirancang secara matang terkadang hanya dilakukan secara parsial, yang berdampak pada hasil yang belum optimal dalam membentuk keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, beberapa solusi strategis telah dilakukan oleh pihak sekolah dan guru. Pertama, sekolah mendukung guru dengan menyelenggarakan pelatihan pembelajaran inovatif, termasuk strategi model inkuiri, agar guru mampu mengembangkan pembelajaran berbasis masalah yang mendorong analisis dan eksplorasi. Guru juga didorong untuk memanfaatkan sumber daya teknologi yang tersedia, seperti internet, video pembelajaran, dan platform digital, guna memperkaya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Solusi lainnya adalah dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan ramah peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun motivasi, menciptakan ruang diskusi terbuka, dan memberikan pendampingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan. Strategi pembelajaran kelompok heterogen juga diterapkan agar peserta didik yang lebih aktif dapat membantu teman-temannya yang pasif, sehingga proses belajar menjadi lebih kolaboratif dan saling mendukung (Sarifah & Nurita, 2023).

Dengan implementasi solusi tersebut, model inkuiri dapat diterapkan secara lebih efektif dan berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Meskipun masih terdapat berbagai tantangan, namun komitmen dari guru dan dukungan sekolah memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan reflektif. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, yaitu membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata dengan pemikiran yang kritis dan bijak.

3.3 Dampak Penerapan Model Inkuiri pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Menumbuhkan Critical Thinking Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem

Penerapan model inkuiri dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memberikan dampak positif yang signifikan dalam menumbuhkan critical thinking peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Selat Karangasem. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bertanya, menganalisis, dan memberikan argumentasi terhadap materi ajar. Mereka juga menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas serta lebih reflektif dalam menanggapi perbedaan pandangan. Hal ini mencerminkan bahwa penerapan model inkuiri tidak hanya berkontribusi pada pemahaman materi secara mendalam, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis dan terbuka terhadap berbagai sudut pandang.

Dampak positif juga terlihat pada perubahan sikap guru dalam mengelola pembelajaran. Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun kegiatan belajar yang interaktif serta berpusat pada peserta didik. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses menemukan

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pengetahuan. Perubahan ini menciptakan suasana belajar yang kondusif, partisipatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik serta membangun rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat mereka secara logis dan terstruktur.

Terdapat beberapa dampak negatif yang muncul dalam penerapan model inkuiri, terutama berkaitan dengan kesiapan peserta didik dan keterbatasan waktu. Beberapa peserta didik merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan pendekatan pembelajaran yang menuntut inisiatif dan tanggung jawab lebih besar. Selain itu, proses inkuiri yang ideal memerlukan waktu yang cukup panjang untuk eksplorasi dan refleksi, sedangkan alokasi waktu di sekolah sering kali terbatas. Namun, dampak negatif ini dapat diminimalkan melalui bimbingan intensif dari guru, penggunaan strategi belajar yang fleksibel, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk mendukung proses belajar secara mandiri.

Secara keseluruhan, model inkuiri terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang mandiri, komunikatif, dan bertanggung jawab. Kemampuan berpikir kritis yang tumbuh melalui pendekatan ini menjadikan peserta didik lebih siap dalam menghadapi tantangan kehidupan, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, penerapan model inkuiri perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan dinamika pembelajaran di kelas.

IV. SIMPULAN

Penerapan model inkuiri dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas X SMA Negeri 1 Selat Karangasem terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui tahapan-tahapan sistematis seperti merumuskan masalah, mengumpulkan data, hingga menarik kesimpulan, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang bersifat eksploratif dan reflektif. Hal ini mendorong peserta didik untuk tidak hanya memahami materi ajar secara konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan yang logis serta berdasar. Peningkatan partisipasi aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, serta keberanian dalam berpendapat menjadi indikator konkret dari keberhasilan pendekatan ini.

Meskipun terdapat sejumlah kendala seperti keterbatasan media pembelajaran, karakteristik peserta didik yang beragam, dan keterbatasan waktu, hambatan tersebut dapat diatasi dengan strategi pembelajaran yang adaptif serta dukungan dari guru dan lingkungan sekolah. Model inkuiri tidak hanya meningkatkan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk karakter yang mandiri, komunikatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendekatan inkuiri sangat relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan dan diperluas ke berbagai konteks pembelajaran, guna menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga bijak dan kritis dalam menghadapi realitas kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, H., & Majid, I. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri 3 Kota Ternate*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan , 8(1), 22–31.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 25-02-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Anam, K. 2016. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri: Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Herawan, K. D. (2022). Keutamaan ilmu pengetahuan dalam Kakawin Puja Saraswati. Vidya Samhita: Jurnal Penelitian Agama, 8(2), 105–114. https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.1990

Herawan, K. D. (2023). Tahapan belajar orang Bali dalam gending rare Ketut Garing. Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah, 3(1), 20–31. https://doi.org/10.25078/ds.v3i1.2330

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

Ilmawati, F., & Primasatya, N. 2021. *Kemampuan berpikir kritis anak milenial abad 21* . Kediri: CV. Setya Pustaka.

Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289

Melastini, Ni Kadek, Marsono Marsono, dan Kadek Dedy Herawan. "UPAYA GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS MURID KELAS IV DI SD NEGERI 1 BUNUTIN KABUPATEN BANGLI". Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS) 6, no. 3 (Agustus 17, 2026): 4915–4922. Diakses Oktober 25, 2026. https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/4822.

Murda, IN, Ni Md.Liana Armita Sari, & Parmiti, DP. 2021. *Pengaruh model pembelajaran interaksi sosial terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, 1-5.

Ni Kadek Noviani, Luh Dewi Puspariani, & Kadek Dedy Herawan. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) dalam Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Belajar Siswa pada Materi Metamorfosis di SD Negeri 1 Rendang Kabupaten Karangasem. QOSIM : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 4(3), 2015–2022. https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.7661

Prasetiyo, MB, & Rosy, B. 2021. *Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Membaca Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) , Volume 9, Nomor 1. Universitas Negeri Surabaya.

Pratiwi, Putri Aulia Diah. 2021. *Buku Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Di Masa Pandemi*. Cilegon: Penulis.

Rustaman. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi* . Jakarta: Depikbud.

Sarifah, F., & Nurita, T. 2023. *Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa*. E-Jurnal Pensa: Pendidikan Sains , 11(1), 22-31.

Titib, I Made. 2003. *Menumbuhkembangkan Pendidikan Budhi Pekerti Pada Anak Dalam Perspektif Agama Hindu*. Jakarta: Ganeca Exact.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IMPLEMENTASI MODEL *SELF DIRECTED LEARNING* UNTUK MENDORONG KEMANDIRIAN SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:
Ni Putu Sri Martalia
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
email: talliaaa14@gmail.com

ABSTRACT

Learning independence is an important aspect of elementary education, as it relates to students ability to manage their own learning, take responsibility for the learning process, and participate actively in classroom activities. However, fostering learning independence remains a challenge when instruction is predominantly teacher-centered and provides limited opportunities for students to take initiative. This study aims to examine the implementation of the Self-Directed Learning (SDL) model in fostering learning independence among elementary school students. It employs a Systematic Literature Review (SLR) method by searching for scholarly articles on Google Scholar published between 2020 and 2026. Based on the selection process reported in the study, five relevant articles were analyzed descriptively, focusing on the implementation of SDL and its contributions to students' learning processes and outcomes. The findings indicate that SDL is associated with the development of students' initiative, responsibility, motivation, discipline, and active engagement in learning. The reviewed studies also report improvements in learning independence, critical thinking skills, and learning outcomes across several elementary school learning contexts. Nevertheless, implementing SDL involves more than simply giving students greater freedom; it requires appropriate teacher guidance, relevant learning resources, and learning activities tailored to students' developmental stages. This review highlights SDL as a potential instructional approach for fostering learning independence among elementary school students when implemented in a structured and sustained manner.

***Keywords*:** *Self Directed Learning, learning independence, elementary school students: Syastematic Literatur Review*

ABSTRAK

Kemandirian belajar menjadi aspek penting dalam pendidikan dasar karena berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengelola proses belajar, mengambil tanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun, pengembangan kemandirian tersebut masih menghadapi tantangan ketika proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan belum memberikan ruang yang memadai bagi inisiatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model *Self-Directed Learning* (SDL) dalam mendorong kemandirian belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) melalui penelusuran artikel ilmiah pada Google Scholar dengan rentang publikasi tahun 2020–2026. Berdasarkan proses seleksi yang dilaporkan dalam artikel, lima penelitian yang relevan dianalisis secara deskriptif dengan berfokus pada penerapan SDL dan kontribusinya terhadap proses serta hasil belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan SDL berkaitan dengan perkembangan inisiatif, tanggung jawab, motivasi, kedisiplinan, dan keaktifan siswa

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dalam pembelajaran. Temuan pada penelitian yang ditelaah juga memperlihatkan peningkatan kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar pada sejumlah konteks pembelajaran sekolah dasar. Meskipun demikian, penerapan SDL tidak cukup dilakukan dengan memberikan kebebasan kepada siswa, tetapi perlu disertai pendampingan guru, penyediaan sumber belajar yang relevan, serta pengaturan aktivitas belajar sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Kajian ini menegaskan bahwa SDL dapat menjadi alternatif model pembelajaran untuk mendukung kemandirian belajar siswa sekolah dasar apabila diterapkan secara terarah dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Self Directed Learning*, mendorong kemandirian, sekolah dasar: *Systematic Literatur Review*

I. PENDAHULUAN

Kemandirian belajar merupakan salah satu kompetensi fundamental yang menjadi persyaratan terbentuknya siswa adaktif, reflektif, dan mampu belajar sepanjang hayat. Kemandirian belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Angela Merici 2024:87). Kemandirian siswa memungkinkan siswa menjadi individu yang mampu menyelesaikan masalah dalam belajar (Yuli Arafah & Herwin, 2020:23). Kemandirian belajar akan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar, dalam pendidikan abad ke-21siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi melainkan sebagai individu yang secara aktif mengkontruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu kemampuan untuk mengelola, mengarahkan, mengevaluasi proses belajar secara mandiri menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam praktik pendidikan modern. Namun tuntutan tersebut belum sesuai dengan realitas pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun berbagai kebijakan pendidikan seperti kurikulum merdeka, menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa praktik pembelajaran masih menunjukkkan dominasi guru dalam mengendalikan proses belajar. Akibatnya siswa cenderung bergantung pada arahan guru, kurang memiliki inisiatif dalam mencari ilmu pengetahuan dan belum terbiasa mengambil tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri, kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara orientasi kebijakan pendidikan dengan implementasi pembelajaran di kelas.

Pada jenjang sekolah dasar, kebutuhan model pembelajaran yang memfasilitasi rasa ingin tahu alamiah siswa semakin mendesak. Perkembangan pemikiran siswa sekolah dasar dalam masa sangat penting dari segi pemikirannya dimana mereka mulai berpikir secara logis teratur dan belajar untuk membangun kemandiria tentang hal-hal nyata atau bisa dilihat langsung. Hal ini dikarenakan sebagian guru masih menggunakan model konvensional seperti ceramah yang menyebabkan pembelajaran berfokus pada guru sehingga siswa menjadi cepat bosan dikelas kurangnya semangat siswa dalam belajar karena proses pembelajaran bergantung kepada guru sebagai sumber belajar. Permasalahan mengenai rendahnya kemandirian belajar menjadi isu yang sering sekali menjadi perbincangan, karena berimplikasi langsung terhadap kualitas pembelajaran. Siswa yang kurang mandiri cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara mandiri, ketiga kemampuan tersebut merupakan kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi situasi perubahan sosial, teknologi informasi yang berkembang secara dinamis. Dengan demikian kemandirian belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik tetapi juga menjadi bagian dari upaya membangun kapasitas belajar siswa secara berkelanjutan.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Dalam hal ini model pembelajaran membantu guru untuk merencanakan pembelajaran memberikan ilustrasi dan cara sistematis dari cara pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Self Directed Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar mandiri mengidentifikasi dan menentukan sumber belajar (Anjun, et al, 2025) S*elf Directed Learning* dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut. *Self Directed Learning* menempatkan siswa sebagai subjek yang memiliki peran aktif untuk menentukan kebutuhan belajar, memilih strategi pembelajaran, memanfaatkan sumber belajar, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajar yang diperoleh. Model *Self Directed Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat dibutuhkan siswa karena menekankan kepada kesadaran belajar secara individu dan memberi lebih banyak kendali pembelajaran kepada siswa itu sendiri (Mujahidah & Miftakul, 2025:37). Secara teoritis *Self Directed Learning* diyakini mampu mengembangkan kemampuan regulasi diri *(self-regulations)* dan tanggung jawab belajar. Namun demikian implementasi model *Self Directed Learning* pada jenjang sekolah dasar tidak dapat dipandang sebagai proses yang sederhana. Karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan arahan dan pendampingan hal menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana model tersebut dapat diterapkan secara efektif untuk membangun kemandirian belajar. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Self Directed Learning* berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, artikel ini tentang Implementasi *Self Directed Learning* dalam mendorong kemandirian siswa sekolah dasar. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk membantu siswa di tingkat dasar menggunakan model pembelajaran yang lebih mendorong kemandirian siswa *(student center),* interaktif, signifikan dan efektif sehingga dapat meningkatkan kemandirian mereka padaproses pembelajaran secara keseluruhan.

II. METODE

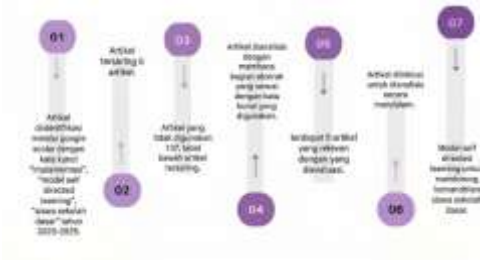
Metode *Systematic Literature Review* (SRL) digunakan dalam penelitian ini untuk merangkum berbagai hasil penelitian. Metode SRL ini adalah metode penelitian yang digunakan dengan cara mengidentifikasi dan menafsirkan temuan sebelumnya. Peneliti kemudian meninjau temuan penelitian sebelumnya dengan telaah dan identifikasi artikel penelitian yang dipilih. Langkah pertama yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah memilih tema yang akan dikaji, untuk penelitian ini peneliti memilih "*Model Self Directed Learning*" dan "Mendorong Kemandirian Siswa Sekolah Dasar" sebagai tema utamanya. Pemilihan tema ini berdasarkan relevansi dan pentingnya penerapan model pembelajaran yang efektif untuk mendorong kemandirian siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan menggunakan Google cendekia dan Google Scholar untuk mencari artikel dalam jurnal online.

Kata kunci yang dipakai untuk mencari artikel adalah "implementasi", model "*Self Directed Learning*", "siswa sekolah dasar". Banyak artikel dihasilkan dari pencarian dengan kata kunci tersebut dan sesuai dengan topik yang akan dibahas oleh peneliti dalam tulisan ini. Beberapa artikel didapatkan dari hasil pencarian dengan menggunakan *keyword* tersebut dan sesuai dengan pembahasan yang dibahas oleh peneliti dalam tulisan ini. Peneliti membatasi sebanyak 5 artikel dari tahun 2020-2026. Setelah itu, peneliti menyaring kembali melalui tahapan seleksi satu per satu terhadap bahan yang terkandung artikel. Setelah analisis selesai 5 artikel memenuhi kriteria yang ditentukan. Dari berbagai jenis artikel tersebut, peneliti akan memilih 5 artikel untuk di evaluasi, dianalisis dan dikaji ulang secara menyeluruh karena relevan dengan topik penelitian. Agar dapat mengetahui seberapa besar implementasi model *Self Directed Learning* untuk mendorong kemandirian siswa sekolah dasar. Bagan tahapan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan studi literatur SRL melalui Google Scholar ditunjukan dibawah ini.



Gambar 1. Diagram alur proses pemilihan artikel dalam tahapan *Systematic Literatur Review*

III. PEMBAHASAN

Sebanyak 5 artikel ditemukan dalam hasil penelitian yang berkaitan dengan implementasi model *Self Directed Learning* untuk mendorong kemandirian siswa sekolah dasar. Selanjutnya, data daeri artikel-artikel diolah dengan merangkum isi dengan menyajikan inti dari hasil penelitian masing-maisng. Intisari yang diambil difokuskan pada efektifitas model *Self Directed Learning* dalam mendorong kemandirian siswa dalam bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan

Hasil sebagai berikut ini:

No	Peneliti & tahun	Jurnal Penerbit	Hasil
1	(Arina Izzatanur, 2024)	Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik	Dibandingkan dengan model konvensional, model *Self Directed Learning* secara signifikan mempengaruhi cara siswa dalam berpikir kritis didapatkan harga statistic F = .694 dengan angka sig atau p-value= 0,409 >0,05 yang berarti varian populasi kedua homogen maka akan dipilih kolom Equal Variances Assumsed dan pada baris t-test for Equality Means diperoleh angka sig (2-tailed) atau p-value = 0,001< 0,05 atau h0 ditolak. Berdasarkan pengambilan keputusan jika p> 0.05 maka h0 diterima dan jika p<0,05 maka h0 ditolak. Dengan demikian hasil penelitian yang diuji oleh data kemampuan berpikir kritis siswa yang diberi perlakuan dengan model *Self Directed Learning* lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan menggunakna model konvensional
2	(Anjun, et al. 2025)	Journal of Knowledge and Colaboration	Penggunaan model *Self Directed Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungko dinyatakan efektif hal ini dapat dilihat melalui nilai N-gain pada kelas eksperimen diperoleh nilai

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

			rata-rata pretest sebesar 74,02 dan nilai rata-rata posttest sebesar 80,13 dengan nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,83, artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan haisl belajar karena0,83>0.7 dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil uji N-gain pada kelas control diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 75,11 dan nilai rata-rata posttest 76,44 dengan nilai N-gain yang diperoleh 0,65, artinya kelas control juga mengalami peningkatan hasil belajar namun peningkatannyadalam kategori sedang karena nilai N-gain 0,65 < 0,7 sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Self Directed Learning dapat* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungko.
3	(Samini, et al. 2023)	Jurnal on Education	Dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas V melalui penerapan model *Self Directed Learning* di SD No 1 Wonorejo dimana menurut wawancara dengan siswa belajar menggunakan video tiktok yang ditampilkan di layer papan tulis menggunakan Laptop yang terhubung dengan LCD lebih menarik siswa mampu merespon sebuah pemikiran, berpikiran secara kritis menganl sumber belajar. Dengan menggunakan model *Self Directed Learning* siswa mampu memperlihatkan cara belajar yang efektif dapat membantu memperoleh keterampilan mengolah pengetahuan dasar dan menciptakan, mengelola pembelajaran personal dengan mengguakan media aplikasi tiktok. Pembelajaran SDL dengan alat peraga media tiktok membantu memahami materi dan siswa terbiasa dalam pembelajaran tersebut. Pembelajaran *Self Directed Learning* memberi pengaruh positif terhadap motivasi siswa lebih mandiri tepat waktu mengerjakan latihan soal dan lebih aktif mengikuti pembelajaran menggunakan metode kurikulum 2013.
4	(Lestari Silvia, 2025)	Universitas Islam Singingi (UNIKS)	Modul *Self Direected Learning* meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

			Islam dan Budi Pekerti di SDN 001 Teluk Beringin. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian kemandirian belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklus. Pada pra siklus tingkat kemandirian belajar siswa hanya di angka 28, 33% di tingkat "sangat rendah, kemudian meningkat ke 17, 05% menjadi 40,83% atau berada di kriteria belajar di tingkat "rendah". Pada siklus I meningkat 25,5% menjadi 68,33% berada di kriteria penilaian kemandirian belajar di tingkat "sedang". Pada siklus II dan siklus III 68.33% meningkat 13,33% menjadi 81, 66% kemandirian belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu di tingkat 81,66% atau berada di tingkat "tinggi" dapat dikatan bahwa proses pembelajarn menggunakan model *Self Directed Learning* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas V SDN 001 Teluk Beringin.
5	(Indah, et al. 2025)	Academia Open	Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Singogalih Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoharjo disimpulkan bahwa penerapan model *Self Directed Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pancasila siswa akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Negeri Singogalih. Hal ini dapat dibuktikan dengan meingkatnya presentase jumlah siswa yang tuntas hanya 7 orang atau 30,43% dari 23 orang siswa dan sesudah menerapkan model tersebut pada pembelajaran siklus I haisl belajar siswa yang mendapatkan ketuntasan nilai siswa meningkat namun belum maksimal, presentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai ditas KKM baru 13 orang siswa atau 56,52,00% sehingga perlu diadakan siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa terjadi peningkatanyang sangat signifikan dan sudah mencapai target KKM yang telah ditentukan maka siklus dihentikan dimana presentase jumlah siswa yang sudah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

			mencapai 21 orang atau 91,30%dari jumlah siswa keseluruhan yang berjumlah 23 siswa.

Sebagai hasil dari analisis 5 penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Pembelajaran Self Directed Learning* mampu mendorong kemandirian siswa sekolah dasar sehingga sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar, model ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran seperti IPAS, PPKN, Matematika, dan sebagainya dengan memasukkan model ini kedalam pembelajaran guru dapat membantu meningkatkan kemandirian siswa maupun nilai akademik siswa. Selain itu suasana kelas menjadi lebih menarik. Metode pembelajaran ini ini memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses bleajar mengajar ini memungkinkan mereka belajar bekerjasama, berpartisipasi aktif dalam proyek yang mereka pelajari Datar & Sdn (dalam Erlintang, et al. 2025). Dengan menggunakan model *Self Directed Learning* ini mampu mendorong kemandirian, mengembangkan sikap positif dan keterampilan penting bagi siswa sekolah dasar.

Model *Self Directed Leraning* menekankan pada proses menemukan pengetahuan secara mandiri dengan siswa bias memilih sumber belajar, memilih metode pembelajaran secara mandiri, melalui pengalaman menemukan pengalaman secara mandiri diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan ide-ide yang mereka temukan akan lebih lama diingat oleh siswa. Kajian yang dilakukan oleh Nidhi Gupta et al. (2024) menunjukkan bahwa *Self-Directed Learning* memiliki keterkaitan erat dengan pengembangan *learner agency*, yaitu kemampuan peserta didik untuk mengambil peran secara aktif dalam mengarahkan dan mengelola pengalaman belajarnya. Konsep *learner agency* menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam penetapan tujuan, pemilihan strategi, serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan aktivitas belajar. Keterlibatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengembangkan kesadaran terhadap proses belajar yang dijalani sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin Arifin & Angelica Merici (2024) menunjukan bahwa kemandirian belajar siswa sekolah dasar ditandai oleh 5 indikator yaitu, percaya diri, tanggung jawab, disiplin belajar, motivasi belajar, dan keaktifan dalam pembelajaran, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang baik cenderung lebih mampu mengatur aktivitas belajar baik disekolah maupun dirumah. Pandangan peneliti tersebut memperkuat pandangan bahwa kemandirian belajar tidak hanya berkaitan dengan pembentukan karakter belajar siswa. Siswa yang mandiri tidak sekedar mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru tetapi juga menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya belajar sebagai kebutuhan pribadi, dengan kata lain belajar merupakan perpaduan antara kemampuan kognitif, afektif, dan perilaku yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Keberhasilan model ini tidak hanya ditentukan oleh keterlibatan aktif siswa, tetapi juga oleh kapasitas guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong berkembangnya kemandirian belajar. Sejalan dengan pandangan Changiz dan Mohieddini (2024), pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemandirian siswa memerlukan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, refleksi, dan pengambilan keputusan secara mandiri. Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu menyeimbangkan antara pemberian otonomi belajar dan penyediaan dukungan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan siswa. Dengan demikian, implementasi *Self-Directed Learning* pada pendidikan

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dasar tidak dimaknai sebagai pengurangan peran guru, melainkan sebagai transformasi peran guru dalam memfasilitasi tumbuhnya kemandirian belajar siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

IV. PENUTUP

Hasil *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap lima artikel yang diterbitkan pada rentang tahun 2020–2026 menunjukkan bahwa penerapan model *Self-Directed Learning* (SDL) berpotensi mendorong kemandirian belajar siswa sekolah dasar. Temuan dari artikel yang dikaji memperlihatkan perkembangan positif dalam inisiatif, tanggung jawab, motivasi, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa SDL dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengelola proses belajarnya.

Hasil SLR juga menunjukkan bahwa penerapan SDL perlu didukung oleh peran guru sebagai fasilitator yang memberikan arahan, menyediakan sumber belajar yang relevan, dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, kemandirian belajar tidak hanya bergantung pada kebebasan siswa, tetapi juga pada pendampingan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Secara keseluruhan, hasil SLR menjawab tujuan penelitian bahwa SDL merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang berpotensi mendukung kemandirian belajar siswa sekolah dasar. Namun, kesimpulan ini perlu dipahami sesuai dengan cakupan lima artikel yang dianalisis, karena fokus penelitian yang ditelaah tidak seluruhnya mengukur kemandirian belajar secara langsung. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan dengan cakupan literatur yang lebih luas diperlukan untuk memperkuat bukti mengenai kontribusi SDL terhadap kemandirian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Angela Merici Thin. (2024). Analisis Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Sistema Jurnal Pendidikan*. 86-92

Arifin, N., & Tihin, A. M. (2024). Analisis kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 112–121.

Arina, I. & Reza, R (2024). Model Pembelajaran Self Directed Learning (SDL) terhadap Kemanpuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*. 1 (4), 264-272.

Astuti, A. D. (2024). Self-regulated learning for elementary school students' mathematics learning using Think Pair Share. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 45–58.

Anjun, et al. (2025) Pengaruh Model Pembelajaran Self Directed Learning Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Knowledge and Colaboration*. 701

Azhari, C. P. R., & Wibowo, S. (2025). The effect of self-efficacy on the independence and activity of elementary school students' learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 45–56.

Chourio-Acevedo, L., Köhler, J., Coscarelli, C., Gacitúa, D., Proaño-Ríos, V., & González-Ibáñez, R. (2024). Information literacy development and assessment at school level: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 14(4), 1–24.

Irmaningrum, R. N., Huda, M. M., & Mudayan, A. (2024). Implementation of self directed learning model based on social challenge to improve social skills of elementary school

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 02-07-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

students. *Journal of Digital Learning and Education*, 4(3), 257–265. https://doi.org/10.52562/jdle.v4i3.1381

Izzatanur, M., & Rachmadtullah, R. (2024). Pengaruh self-directed learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(4), 85–94.

Indah Sanabila, Machful. I., (2025). Self Directed Learning Pancasila Education Outcames In Elementary Students: Pembelajaran Mandiri Meningkatkan Hasil Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Academia Open*. 10 (3), 6-14.

Knowles, M. S. (2022). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers* (Reprint ed.). Association Press.

Ku, K. (2024). A study of edu-tech based backward design for elementary English learners' self-directed learning competence. *Studies in Modern Grammar*, 123, 163–185. https://doi.org/10.14342/smog.2024.123.163

Lestari. S, (2025) *Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 001 Teluk Beringin*. SKRIPSI. Fakultas Ilmu Penidikan Sains Islam, Universitas Kuantan Singigi, Teluk Kuantan.

Merriam, S. B., & Baumgartner, L. M. (2023). *Learning in adulthood: A comprehensive guide* (5th ed.). Jossey-Bass.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2022). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

Mujahidah, Miftakul (2025). Penagruh Model Pembelajaran Self Directed Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD INPRES 3/77. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Prodi PGMI-fakultas-Tarbiyah-UIJ*, 10 (1) 36-46

Pangestu, K., Malagola, Y., Robbaniyah, I., & Rahajeng, D. (2024). The influence of project based learning on learning outcomes, creativity and student motivation in science learning at elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 183–196.

Roe, J., & Perkins, M. (2024). Generative AI in self-directed learning: A scoping review. *arXiv Preprint*. https://doi.org/10.48550/arXiv.2411.07677

Samini, et al. (2023) Analisis Penerapan Model Self Directed Learning terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN 01 Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal on Education.* 6 (1), 7941-7959.

Sanabila, I., & Indrakurniawan, M. (2025). Self-directed learning improves Pancasila education outcomes in elementary students. *Academia Open*, 10(1), 1–10. https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12282

Siswanto. (2024). The effect of self-directed learning (SELF DIRECTED LEARNING) in higher education: Increasing student independence and achievement. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 56–68. https://doi.org/10.21831/jitp.v11i1.60338

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kualitatif.* Alfabeta.

Yuli Arafah, Herwin (2020). Pengaruh Regulasi Diri dan Kedisiplinan terhadap Kemandirian Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13 (1), 22-30

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

KAJIAN LITERATUR TENTANG RENDAHNYA LITERASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA PENGGUNAAN GADGET

Oleh:
Anak Agung Mas Wiwit Putri Utami
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
Email: wiwitputri@gmail.com

Abstract

Advances in digital technology have transformed the learning habits of elementary school students, including their reading habits. The increasing use of gadgets among students has the potential to affect their interest in and ability to read. This study aims to analyze the state of reading literacy among elementary school students in the era of gadget use, identify the factors contributing to low reading literacy, examine the impact of gadget use on students' reading skills, and describe efforts that can be undertaken to enhance a culture of reading literacy. This study employs a qualitative approach using the literature review method (library research). Data were obtained from various scientific journals, research articles, books, and previous studies relevant to the research topic. Data collection techniques involved documentary and literature reviews, while data analysis utilized content analysis. The study findings indicate that the low reading literacy of elementary school students in the digital age is characterized by a decline in reading interest, a decrease in reading frequency, and a shift toward learning habits that are more oriented toward digital media. Factors influencing this situation include excessive gadget use, a lack of parental guidance, suboptimal implementation of the School Literacy Movement, limited literacy facilities, and a learning environment that does not sufficiently support a reading culture. Gadget use can have a negative impact on reading ability if used primarily for entertainment, but it can also be utilized as an educational tool to support literacy activities. Therefore, improving reading literacy requires strengthening the culture of literacy in schools, the educational use of technology, and family support in fostering students' reading habits.

Keywords: *reading literacy, elementary school students, gadgets, the digital age, the School Literacy Movement.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah kebiasaan belajar siswa sekolah dasar, termasuk dalam aktivitas membaca. Penggunaan gadget yang semakin tinggi di kalangan siswa berpotensi memengaruhi minat dan kemampuan literasi membaca. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi literasi membaca siswa sekolah dasar di era penggunaan gadget, mengidentifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya literasi membaca, mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan membaca siswa, serta mendeskripsikan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi membaca. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*). Data diperoleh dari berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

studi kepustakaan, sedangkan analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*). Hasil kajian menunjukkan bahwa rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar di era digital ditandai oleh menurunnya minat baca, berkurangnya frekuensi membaca, dan perubahan kebiasaan belajar yang lebih berorientasi pada media digital. Faktor-faktor yang memengaruhi kondisi tersebut meliputi penggunaan gadget secara berlebihan, kurangnya pendampingan orang tua, belum optimalnya pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah, keterbatasan fasilitas literasi, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung budaya membaca. Penggunaan gadget dapat berdampak negatif terhadap kemampuan membaca apabila lebih banyak digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan literasi. Oleh karena itu, peningkatan literasi membaca memerlukan penguatan budaya literasi di sekolah, pemanfaatan teknologi secara edukatif, serta dukungan keluarga dalam membangun kebiasaan membaca siswa.

Kata kunci : literasi membaca, siswa sekolah dasar, gadget, era digital, Gerakan Literasi Sekolah.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet kini menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak sekolah dasar. Gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran, tetapi juga sebagai media hiburan seperti permainan daring, media sosial, dan tontonan digital. Kemudahan akses terhadap berbagai konten digital menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget dibandingkan melakukan aktivitas membaca. Penelitian Sispa Yulia, Ardi Satrial, dan Dina Dahliana (2025) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan smartphone yang tinggi berdampak terhadap rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar karena siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk hiburan digital dibandingkan aktivitas membaca. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan kemampuan literasi siswa, bergantung pada cara dan intensitas penggunaannya.

Literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tertulis untuk mengembangkan pengetahuan serta berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini menjadi fondasi utama keberhasilan belajar siswa sekolah dasar karena hampir seluruh mata pelajaran menuntut kemampuan memahami bacaan. Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik akan lebih mudah memahami materi pelajaran, berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan belajar sepanjang hayat. Sebaliknya, rendahnya kemampuan literasi membaca dapat menghambat pencapaian akademik siswa dan memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Penelitian Andri Anugrahana (2024) menjelaskan bahwa literasi membaca dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Abdullah, Agustini, dan Sudatha (2025) menegaskan bahwa kemampuan membaca menjadi landasan utama dalam pengembangan berbagai kompetensi akademik pada era digital.

Permasalahan rendahnya literasi membaca masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan Indonesia. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat membaca siswa cenderung menurun seiring meningkatnya penggunaan media digital yang lebih menarik

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

perhatian dibandingkan bahan bacaan cetak. Rendahnya literasi membaca menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi, menarik kesimpulan, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi membaca perlu menjadi perhatian utama dalam penyelenggaraan pendidikan dasar.

Selain dipengaruhi oleh penggunaan gadget, rendahnya literasi membaca siswa juga berkaitan dengan belum optimalnya pelaksanaan budaya literasi di lingkungan sekolah. Pemerintah telah mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai upaya meningkatkan budaya membaca peserta didik melalui kegiatan pembiasaan membaca dan pengembangan lingkungan sekolah yang literat. Namun, implementasi program tersebut masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian Ni Komang Sutriyanti dan I Made Dharmawan (2021) menjelaskan bahwa pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, sumber daya manusia, serta alokasi waktu kegiatan literasi sehingga budaya membaca belum berkembang secara maksimal di lingkungan sekolah. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ilmi, Wulan, dan Wahyudin (2021) yang menunjukkan bahwa pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah masih menghadapi berbagai faktor penghambat, seperti rendahnya minat baca siswa, keterbatasan alokasi waktu, dan kurangnya dukungan orang tua sehingga program literasi belum dapat berjalan secara optimal

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan program literasi yang baik dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat baca siswa. Penelitian Raudlatul Jannah (2021) menyatakan bahwa Gerakan Literasi Sekolah memiliki hubungan positif terhadap peningkatan minat baca siswa sehingga pelaksanaan program literasi yang berkelanjutan sangat diperlukan dalam meningkatkan budaya membaca peserta didik. Penelitian Nurul Ilmi, Neneng Sri Wulan, dan D. Wahyudin (2021) juga menemukan bahwa kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran mampu menumbuhkan kebiasaan membaca siswa secara bertahap. Selain itu, Wahab dan Amaliyah (2021) menjelaskan bahwa implementasi Gerakan Literasi Sekolah melalui penggunaan storybook mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Keberhasilan pelaksanaan budaya literasi di sekolah tidak hanya ditentukan oleh program yang dijalankan, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan berbagai pihak. Penelitian Dyah Puspitasari Srirahayu, Tiara Kusumaningtiyas, dan Dessy Harisanty (2021) menunjukkan bahwa perpustakaan sekolah dan pustakawan memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan Gerakan Literasi Sekolah melalui penyediaan sumber bacaan dan pengelolaan program literasi yang berkelanjutan. Di sisi lain, Di sisi lain, penelitian Bakhtiar Azharuddin Sa'dan (2023) menunjukkan bahwa pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan literasi di sekolah.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai penelitian juga mulai mengkaji pemanfaatan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Abdullah, Agustini, dan Sudatha (2025) melalui tinjauan literatur sistematis menemukan bahwa multimedia digital dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca siswa sekolah dasar apabila digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran. Penelitian Maryati Rina Sari dan Yasinta Mahendra (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar karena media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, Ni

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Made Omy Yundari, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan Dewi Anzelina (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media *picture story e-book* dapat meningkatkan minat baca dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian cerita yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian Mudita Pramesti dan Andarini Permata Cahyaningtyas (2024) turut menegaskan bahwa pendekatan literasi yang didukung oleh buku cerita bergambar berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan buku cerita bergambar dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi membaca siswa.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa maupun implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam meningkatkan budaya membaca. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi kebiasaan membaca siswa, sementara pelaksanaan program literasi sekolah berperan dalam menumbuhkan minat dan kemampuan membaca peserta didik. Namun, kajian mengenai keterkaitan antara penggunaan gadget, rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar, dan pelaksanaan budaya literasi sekolah masih tersebar dalam fokus penelitian yang berbeda sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai hubungan antarfaktor tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mampu mensintesis berbagai hasil penelitian terkini untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar pada era digital. Melalui analisis berbagai temuan empiris yang relevan, kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai tantangan literasi membaca yang dihadapi siswa sekolah dasar serta berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru, sekolah, dan orang tua dalam mengembangkan budaya literasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar di era penggunaan gadget berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan literasi membaca serta mendeskripsikan berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru, sekolah, dan orang tua dalam meningkatkan budaya membaca siswa pada era digital. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang literasi membaca, serta menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program dan strategi peningkatan budaya literasi yang efektif di sekolah dasar.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research) untuk memahami dan mendeskripsikan rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar di era penggunaan gadget. Sumber data terdiri atas data primer berupa artikel ilmiah yang relevan serta data sekunder berupa buku, prosiding, dokumen pendidikan, dan hasil penelitian terdahulu. Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Garuda, dan SINTA menggunakan kata kunci “literasi membaca”, “gadget”, “siswa sekolah dasar”, “Gerakan Literasi Sekolah”, dan “budaya literasi”. Literatur yang digunakan dibatasi pada publikasi tahun 2021–2025, tersedia dalam teks lengkap, relevan dengan topik penelitian, dan berasal dari sumber ilmiah yang kredibel. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan membaca, mencatat, serta mengelompokkan informasi sesuai fokus

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

penelitian. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument), dibantu lembar dokumentasi dan kartu data.

Analisis data menggunakan analisis isi (content analysis) dengan mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan, sedangkan penyajian data dilakukan secara deskriptif berdasarkan tema-tema yang ditemukan dalam literatur. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan dan menyintesis hasil kajian untuk memperoleh gambaran mengenai faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar di era penggunaan gadget serta upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi membaca.

III. PEMBAHASAN

3.1 Kondisi Literasi Siswa Sekolah Dasar di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola belajar dan kebiasaan membaca siswa sekolah dasar. Kehadiran gadget yang semakin mudah diakses memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh informasi, namun di sisi lain juga memengaruhi kebiasaan membaca mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan gadget untuk mengakses hiburan digital dibandingkan membaca buku. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya minat baca dan berkurangnya waktu yang digunakan siswa untuk melakukan aktivitas membaca.

Khosiah, Zainab, dan Andriani (2024) menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan minat baca siswa sekolah dasar karena anak lebih tertarik menghabiskan waktu dengan perangkat digital dibandingkan membaca buku. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Rauf, Hamsiah, dan Muhammadiah (2023) yang menemukan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap minat membaca siswa. Akibatnya, siswa cenderung mengurangi aktivitas membaca dan lebih banyak menghabiskan waktu pada aktivitas digital.

Selain memengaruhi minat baca, perkembangan teknologi digital juga menyebabkan perubahan perilaku belajar siswa. Siswa cenderung lebih menyukai informasi yang disajikan secara visual, singkat, dan instan dibandingkan teks yang panjang. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terbiasa membaca secara mendalam sehingga kemampuan memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan isi bacaan menjadi kurang optimal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah menghadirkan tantangan baru bagi pengembangan budaya literasi membaca di sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian, kondisi literasi membaca siswa sekolah dasar di era digital ditandai oleh rendahnya minat baca, menurunnya frekuensi membaca, serta perubahan kebiasaan belajar yang lebih berorientasi pada media digital. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya yang mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan penguatan budaya membaca pada peserta didik.

3.2 Faktor Penyebab Rendahnya Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang paling dominan adalah penggunaan gadget secara berlebihan. Gadget menyediakan berbagai bentuk hiburan digital yang menarik sehingga siswa lebih memilih bermain gim, menonton video, atau mengakses media sosial dibandingkan membaca buku. Penelitian Sispa Yulia, Ardi Satrial, dan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Dina Dahliana (2025) menunjukkan bahwa penggunaan smartphone yang tinggi berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan literasi membaca siswa karena mengurangi waktu yang digunakan untuk membaca.

Selain penggunaan gadget, faktor keluarga juga berpengaruh terhadap perkembangan literasi membaca siswa. Pendampingan orang tua dalam kegiatan membaca memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan membaca sejak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pengawasan penggunaan gadget dan pembiasaan membaca di rumah cenderung memiliki minat baca yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang kurang mendapatkan pendampingan dari orang tua. Kurangnya kontrol terhadap penggunaan gadget menyebabkan anak lebih mudah terpapar hiburan digital sehingga aktivitas membaca menjadi semakin berkurang.

Faktor lain yang memengaruhi rendahnya literasi membaca adalah belum optimalnya pelaksanaan budaya literasi di sekolah. Penelitian Ni Komang Sutriyanti dan I Made Dharmawan (2021) menjelaskan bahwa pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya sumber daya pendukung, serta keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan literasi. Kondisi tersebut menyebabkan pembiasaan membaca belum terlaksana secara maksimal di lingkungan sekolah.

Selain itu, lingkungan belajar yang kurang mendukung juga berkontribusi terhadap rendahnya minat baca siswa. Minimnya ketersediaan bahan bacaan yang menarik, kurang optimalnya pemanfaatan perpustakaan sekolah, serta rendahnya budaya membaca di lingkungan keluarga dan masyarakat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk melakukan aktivitas membaca. Dengan demikian, rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang memerlukan penanganan secara menyeluruh.

3.3 Dampak Penggunaan Gadget terhadap Literasi Membaca

Penggunaan gadget memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan literasi membaca siswa sekolah dasar. Berdasarkan berbagai hasil penelitian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung berdampak negatif terhadap minat baca dan kemampuan memahami bacaan. Siswa menjadi lebih tertarik pada aktivitas hiburan digital dibandingkan membaca buku sehingga waktu yang digunakan untuk membaca semakin berkurang.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berpengaruh terhadap rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar. Rauf, Hamsiah, dan Muhammadiah (2023) menemukan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget berkaitan dengan rendahnya minat membaca siswa. Temuan tersebut didukung oleh Khosiah, Zainab, dan Andriani (2024) yang menjelaskan bahwa dominasi penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari menyebabkan siswa lebih tertarik pada hiburan digital dibandingkan kegiatan membaca. Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya frekuensi membaca dan dapat memengaruhi perkembangan kemampuan literasi siswa.

Dampak lain yang ditimbulkan adalah menurunnya konsentrasi dan daya fokus saat membaca. Siswa yang terbiasa memperoleh informasi secara cepat melalui media digital cenderung mengalami kesulitan ketika harus membaca teks yang panjang dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Akibatnya, kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, dan menarik kesimpulan dari bacaan menjadi kurang optimal. Kondisi ini dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Meskipun demikian, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa gadget tidak selalu memberikan dampak negatif terhadap literasi membaca. Abdullah, Agustini, dan Sudatha

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

(2025) menemukan bahwa penggunaan multimedia digital dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca apabila dimanfaatkan secara tepat. Temuan tersebut diperkuat oleh Penelitian Yundari, Kristiantari, dan Anzelina (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis *picture story e-book* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan minat membaca dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, dampak penggunaan gadget terhadap literasi membaca sangat bergantung pada tujuan, intensitas, dan cara penggunaannya.

3.4 Upaya Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar di Era Penggunaan Gadget

Upaya meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar di era digital memerlukan keterlibatan berbagai pihak, yaitu guru, sekolah, dan orang tua. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat baca siswa. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti e-book, cerita digital, dan aplikasi edukasi, dapat menjadi alternatif untuk mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan literasi membaca.

Selain itu, optimalisasi pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan budaya membaca siswa. Penelitian Raudlatul Jannah (2021) menunjukkan bahwa Gerakan Literasi Sekolah memiliki hubungan positif terhadap peningkatan minat baca siswa. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Nurul Ilmi, Neneng Sri Wulan, dan D. Wahyudin (2021) yang menemukan bahwa kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran mampu menumbuhkan kebiasaan membaca siswa secara bertahap dan mendukung peningkatan budaya literasi di sekolah.

Sekolah juga perlu menyediakan lingkungan literasi yang mendukung melalui pengembangan perpustakaan sekolah, penyediaan pojok baca, serta penyediaan bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penelitian Syafitri dan Yamin (2022) menunjukkan bahwa Gerakan Literasi Sekolah berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa sekolah dasar. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Kartini dan Hermansah (2021) yang menemukan bahwa kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran mampu menumbuhkan minat baca siswa secara bertahap dan mendukung pengembangan budaya literasi di sekolah. Selain itu, penelitian Ni Komang Sutriyanti dan I Made Dharmawan (2021) menjelaskan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana literasi merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan budaya membaca di sekolah.

Peran orang tua tidak kalah penting dalam meningkatkan literasi membaca anak. Orang tua dapat melakukan pendampingan penggunaan gadget, membatasi waktu penggunaan perangkat digital, menyediakan bahan bacaan yang menarik, serta membangun kebiasaan membaca di rumah. Melalui kerja sama antara sekolah dan keluarga, penggunaan gadget dapat diarahkan pada kegiatan yang lebih edukatif sehingga teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pendukung pengembangan literasi membaca.

Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian, peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar di era penggunaan gadget memerlukan pendekatan yang terintegrasi antara penguatan budaya literasi sekolah, pemanfaatan teknologi digital secara bijak, serta dukungan keluarga dalam membangun kebiasaan membaca. Dengan strategi yang tepat, perkembangan teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, bukan menjadi penghambat bagi perkembangan budaya membaca.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa literasi membaca siswa sekolah dasar di era penggunaan gadget masih menghadapi berbagai tantangan. Perkembangan teknologi digital telah mengubah kebiasaan belajar dan membaca siswa, di mana penggunaan gadget yang semakin tinggi cenderung mengurangi frekuensi membaca serta menurunkan minat baca siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih tertarik pada aktivitas hiburan digital dibandingkan kegiatan membaca yang dapat mendukung perkembangan kemampuan literasi mereka.

Rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut meliputi penggunaan gadget secara berlebihan, kurangnya pendampingan dan pengawasan orang tua, belum optimalnya pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah, keterbatasan fasilitas literasi, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung budaya membaca. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan literasi membaca siswa.

Penggunaan gadget memberikan dampak positif maupun negatif terhadap literasi membaca siswa. Dampak negatif muncul ketika gadget lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan sehingga mengurangi waktu membaca, menurunkan konsentrasi, dan memengaruhi kemampuan memahami bacaan. Namun, apabila dimanfaatkan secara bijak dan terarah, gadget juga dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran melalui penggunaan media digital interaktif, e-book, dan berbagai aplikasi edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

Upaya meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar di era digital memerlukan kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua. Penguatan Gerakan Literasi Sekolah, penyediaan lingkungan literasi yang kondusif, pemanfaatan media pembelajaran digital yang edukatif, serta pendampingan penggunaan gadget di rumah merupakan beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan budaya membaca siswa. Dengan sinergi antara pemanfaatan teknologi dan penguatan budaya literasi, kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar diharapkan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tuntutan pendidikan pada era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. S., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Tinjauan literatur sistematis peran multimedia digital pada membaca permulaan siswa sekolah dasar*. Jurnal Teknodik, 29(1), 33–46. https://doi.org/10.32550/3mnmxa74

Anugrahana, A. (2024). *Penerapan literasi membaca dan numerasi bagi anak sekolah dasar*. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 17(2), 107–114.

Huda, M. S., Fitriyah, N., & Rahmawati, I. (2025). Analisis rendahnya kemampuan literasi membaca siswa serta upaya peningkatannya melalui flipbook digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 1123–1135.

Ilmi, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). *Gerakan literasi sekolah dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2866–2873. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.990

Jannah, R. (2021). *Hubungan antara program Gerakan Literasi Sekolah dengan minat baca siswa*. INCARE: International Journal of Educational Resources, 2(4), 387–393. https://doi.org/10.59689/incare.v2i4.299

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 03-06-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Kartini, A., & Hermansah, I. (2021). Gerakan Literasi Sekolah dengan model MLM dalam meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(2), 263–274. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14534

Khosiah, N., Zainab, S., & Andriani, S. (2024). *Degradation of Reading Interest Due to the Influence of Gadgets on Elementary School Students (Degradasi Minat Baca Akibat Pengaruh Gadget pada Siswa Sekolah Dasar)*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 8(2). https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v8i2.1625

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Pramesti, M., & Cahyaningtyas, A. P. (2024). *The effect of the illustrated storybook-assisted literacy approach on students' reading comprehension ability in grade V*. Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(3). https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1316

Rauf, M., Hamsiah, A., & Muhammadiah, M. (2023). *Analisis penggunaan gadget terhadap literasi minat membaca dan menulis siswa SDN 2 Kota Makassar*. Bosowa Journal of Education, 3(2), 118–121. https://doi.org/10.35965/bje.v3i2.2635

Sa'dan, B. A. (2023). *Meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar melalui pendekatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*. Jurnal Basicedu, 7(6), 3841–3850. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5345

Sari, M. R., & Mahendra, Y. (2024). *The use of digital media to improve reading skills in Indonesian language learning in elementary schools: A literature review*. Journal for Lesson and Learning Studies, 8(2). https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.92970

Srirahayu, D. P., Kusumaningtiyas, T., & Harisanty, D. (2021). *The role of the school librarian toward the implementation of the school literacy movement (Gerakan Literasi Sekolah) in East Java*. Library Philosophy and Practice, 2021, 1–15.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.

Sutriyanti, N. K., & Dharmawan, I. M. (2021). Mengidentifikasi kendala pelaksanaan gerakan literasi sekolah sebagai upaya pengembangan mutu budaya literasi di SMA Negeri Bali Mandara. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(1), 80–97. https://doi.org/10.25078/jpm.v7i1.1984

Syafitri, N., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah terhadap minat baca siswa. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6631–6637. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3207

Wahab, I., & Amaliyah, N. (2021). *The implementation of school literacy movement by using storybook in elementary school*. International Journal of Elementary Education, 5(3), 393–400. https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36727

Yulia, S., Satrial, A., & Dahliana, D. (2025). Analisis dampak penggunaan smartphone terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 987–998.

Yundari, N. M. O., Kristiantari, M. G. R., & Anzelina, D. (2024). *Picture story e-book media enhances autonomous learning and reading interest of elementary school students*. Journal for Lesson and Learning Studies, 8(2). https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.93362

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GAME BAAMBOOZLE DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS X PH 5 SMK NEGERI 4 BANGLI

Oleh:
Ni Made Artini[1], I Nengah Sumantra[2], I Nengah Arimbawa[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
Email : nimadeartini924@gmail.com[1], nengahsumantra1945@gmail.com[2], inengaharimbawa@uhnsugriwa.ac.id[3]

Abstract

Learning in Hindu Religious Education and Character Building still faces challenges in improving students' learning motivation due to the limited use of innovative teaching methods. This study aimed to describe the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Baamboozle game, identify the challenges encountered, and analyze its implications for students' learning motivation in class X PH 5 at SMK Negeri 4 Bangli. This study employed a qualitative descriptive approach based on constructivism theory and Self-Determination Theory (SDT). Data were collected through interviews, observations, and documentation involving teachers and students. The findings revealed that: (1) the implementation of the GBL model assisted by Baamboozle created a more interactive and enjoyable learning atmosphere; (2) the main challenges included limited facilities, unstable internet connection, and time management; and (3) the model positively influenced students' intrinsic and extrinsic learning motivation, reflected in increased activeness, enthusiasm, cooperation, concentration, and participation during the learning process.

Keywords: *Game-Based Learning, Baamboozle, learning motivation, Hindu Religious Education and Character Building.*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, serta menganalisis implikasinya terhadap motivasi belajar siswa kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang berlandaskan teori konstruktivisme dan *Self-Determination Theory* (SDT). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi model pembelajaran GBL berbantuan Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan; (2) kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas, jaringan internet yang kurang stabil, dan pengelolaan waktu pembelajaran; serta (3) penerapan model ini memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

maupun ekstrinsik, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan, kerja sama, konsentrasi, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Baamboozle, motivasi belajar, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang terarah dan berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Menurut Abd Rahman dkk. (2022), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sebab motivasi memang merupakan faktor penting bagi tercapainya prestasi belajar (Zurriyati & Mudjiran, 2021). Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berkelanjutan yakni dorongan yang timbul dari diri seseorang dan membangkitkan keinginan untuk mencapai tujuan tertentu (Zurriyati & Mudjiran, 2021). Menurut Dimyati dan Mudjiono (2019), motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Muhammad (2017) menjelaskan bahwa motivasi dalam pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa motivasi adalah kunci keberhasilan belajar, sebab tanpa motivasi siswa sulit mencapai prestasi (Djalil et al., 2025), sementara metode pembelajaran yang menarik terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa (Djalil et al., 2025).

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, sikap spiritual, dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peran penting Pendidikan Agama Hindu dalam membentuk karakter siswa tampak pada dimensi moral, etika, dan spiritual yang ditanamkan melalui pembelajaran agama di sekolah (Purnama, 2024). Widiasanti dan Suardika (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung kurang aktif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan berpusat pada guru (teacher centered learning). Temuan serupa juga banyak dilaporkan dalam penelitian lain: metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton membuat interaksi guru dan siswa tidak terbangun dengan baik (Purwaningrum et al., 2024), sedangkan pendekatan teacher centered yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran menimbulkan kebosanan pada peserta didik (Purwaningrum et al., 2024). Susanti, Aminah, dan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Assa'idah (2024) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa karena siswa menjadi cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Akibatnya siswa merasa bosan, kurang mampu berpikir kritis, tidak berani menjawab pertanyaan guru, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran (Purwaningrum et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning. Annuar, Solihatin, dan Khaerudin (2025) menjelaskan bahwa Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain yang menantang dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Secara empiris, siswa yang belajar melalui GBL berbasis teknologi terbukti lebih aktif, antusias, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran (Nisa', 2025), dan faktor interaktif, tantangan, serta penghargaan dalam permainan mampu mendorong keterlibatan emosional siswa sehingga memperkuat motivasi intrinsik mereka (Nisa', 2025). Kajian literatur juga menunjukkan bahwa GBL meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Putri et al., 2025). Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan pada era digital saat ini. Maritsa dkk. (2021) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa inovasi digital berperan sebagai pendorong transformasi pendidikan menuju model yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif (Fitriana & R, 2025).

Dalam penelitian ini, media yang digunakan untuk mendukung model pembelajaran Game Based Learning adalah game Baamboozle. Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis interaktif secara kelompok maupun individu. Secara teknis, Baamboozle adalah media berbasis situs daring yang di dalamnya berisi permainan-permainan interaktif dalam bentuk pembelajaran kelompok (Santoso & Turistiani, 2026), dan platform digital ini dapat menciptakan permainan kuis interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena bersifat kompetitif dan menyenangkan (Santoso & Turistiani, 2026). Media ini juga praktis karena mudah digunakan baik melalui komputer maupun ponsel sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Muttaqin et al., 2024). Penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dukungan empiris untuk hal ini cukup tersedia: penerapan Game Based Learning melalui media Baamboozle membuat siswa lebih antusias, lebih cepat menghafal materi baru, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat (Sunardi et al., 2025). Meski demikian, Baamboozle juga memiliki keterbatasan yang perlu diantisipasi guru. Kelebihannya antara lain dapat diakses tanpa harus membuat akun, menyediakan soal yang bermacam-macam, serta bisa digunakan untuk tiap jenjang pendidikan (Tsurayya, 2023), sedangkan kekurangannya adalah fiturnya yang sangat terbatas, permainan hanya bisa dimainkan per tim, dan pada saat menggunakan media ini sangat memungkinkan siswa menjadi pasif (Tsurayya, 2023).

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Jika dikaitkan dengan teori konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dan pengalaman belajar. Dalam kerangka teori ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung, refleksi, dan diskusi (Salsabila & Muqowim, 2024, p. 819). Dalam penerapan Game Based Learning, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan aktivitas permainan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh Self-Determination Theory yang menjelaskan bahwa motivasi belajar seseorang dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar, seperti kebutuhan akan kemampuan (competence), hubungan sosial (relatedness), dan kebebasan (autonomy). Teori ini menekankan bahwa motivasi intrinsik dapat tumbuh apabila pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan dasar peserta didik, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Nuriza et al., 2025). Badriah dan Surawan (2025) menyatakan bahwa self-determination memiliki peran penting dalam meningkatkan ketekunan dan motivasi belajar peserta didik di era digital. Temuan mereka menunjukkan bahwa motivasi belajar yang bertahan lama berasal dari dalam diri individu dan dipengaruhi oleh terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar tersebut (Badriah & Surawan, 2025). Sejalan dengan itu, untuk mengembangkan motivasi siswa, kebutuhan psikologis dasar akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan harus dipenuhi terlebih dahulu (Atasever et al., 2022) Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan kelompok, serta memperoleh umpan balik secara langsung melalui permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Islam dkk. (2024) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, Fauziah dan Sahlani (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kecenderungan tersebut juga diperkuat oleh temuan bahwa GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, memberikan umpan balik langsung, serta memperkuat penguasaan konsep melalui latihan yang berulang (Kurniasari et al., 2025).

Namun, penelitian mengenai implementasi model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Baamboozle pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih terbatas. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan fokus pada analisis implikasinya terhadap motivasi belajar siswa secara intrinsik dan ekstrinsik. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli yang memiliki karakteristik pembelajaran kejuruan dan religius.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana implementasi model pembelajaran Game Based Learning berbantuan game Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, (2) apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapannya, dan (3) bagaimana implikasi penerapan model pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Baamboozle, mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta menganalisis implikasinya terhadap motivasi belajar siswa kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memahami implementasi model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Baamboozle serta implikasinya terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Creswell dan Creswell (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna dari permasalahan sosial atau kemanusiaan, sedangkan Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif mengkaji objek dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian dilaksanakan di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli berdasarkan observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa, dengan peneliti terlibat langsung dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sukmadinata (2011) menjelaskan bahwa ketiga teknik tersebut dapat digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh data mendalam sesuai kondisi lapangan. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data secara deskriptif, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian, sedangkan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil analisis selama penelitian. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut Sugiyono (2013), triangulasi digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

III. PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, implementasi model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan juga memberikan implikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

3.1 Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Baamboozle

Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam permainan Baamboozle sesuai dengan materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Tahap ini

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penjelasan aturan permainan Baamboozle. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan secara kolaboratif. Setiap kelompok diberikan kesempatan secara bergantian untuk memilih dan menjawab soal yang tersedia dalam permainan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan dan memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah. Selain itu, penerapan *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle juga relevan dengan *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, terpenuhi. Dalam penelitian ini, siswa diberikan kebebasan untuk berpartisipasi aktif dalam permainan, memperoleh umpan balik melalui skor permainan, serta membangun interaksi sosial dengan anggota kelompok dan guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3.2 Kendala dalam Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Baamboozle

Meskipun implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala. Berdasarkan hasil penelitian, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas pembelajaran, jaringan internet yang kurang stabil, pengelolaan waktu pembelajaran, serta kendala yang berasal dari siswa.

Keterbatasan fasilitas pembelajaran, seperti jumlah LCD proyektor dan perangkat pendukung yang terbatas, menjadi salah satu hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, jaringan internet yang kurang stabil menyebabkan proses penggunaan Baamboozle terkadang mengalami gangguan sehingga menghambat kelancaran permainan. Pengelolaan waktu juga menjadi kendala karena proses permainan, diskusi kelompok, dan penyampaian jawaban membutuhkan waktu yang cukup panjang. Dari sisi siswa, kendala yang dihadapi meliputi kesulitan memahami mekanisme permainan pada tahap awal, keterbatasan dalam menjawab soal secara cepat, serta ketidakmerataan partisipasi dalam kelompok. Beberapa siswa masih terlihat pasif dan bergantung pada teman kelompoknya dalam menjawab pertanyaan. Namun demikian, guru berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, mengatur waktu pembelajaran secara efektif, serta memberikan motivasi agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis permainan tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

juga dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas, kemampuan guru dalam mengelola kelas, serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, dukungan sarana dan prasarana pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle.

3.3 Implikasi Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa menunjukkan peningkatan rasa senang, minat belajar, rasa ingin tahu, serta kepuasan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

Secara ekstrinsik, penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kerja sama, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran berlangsung. Adanya unsur kompetisi dalam permainan, seperti sistem skor dan permainan kelompok, mendorong siswa untuk lebih aktif dan berusaha memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif juga meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa maupun antar siswa dalam kelompok belajar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), penggunaan Baamboozle mampu memenuhi kebutuhan *relatedness* melalui interaksi sosial antar siswa, kebutuhan *competence* melalui keberhasilan menjawab soal, serta kebutuhan *autonomy* melalui keterlibatan aktif siswa dalam permainan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan melalui kegiatan orientasi permainan, pengorganisasian peserta didik, pelaksanaan permainan, serta penyajian hasil diskusi kelompok. Penerapan model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Kendala yang dihadapi dalam implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle meliputi keterbatasan fasilitas pembelajaran, jaringan internet yang kurang stabil, pengelolaan waktu pembelajaran, serta adanya beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami mekanisme permainan. Meskipun demikian, guru berupaya mengatasi kendala tersebut melalui pengelolaan kelas yang lebih baik serta memberikan arahan dan pendampingan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, pembelajaran mampu meningkatkan rasa senang, minat belajar, rasa ingin tahu, dan kepuasan siswa dalam belajar. Sementara itu, secara ekstrinsik pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kerja sama, interaksi sosial, serta semangat kompetisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan game Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.

Atasever, A. N., Çelik, L., & Eroğlu, Y. (2022). Mediating effect of digital addiction on the relationship between academic motivation and life satisfaction in university students. Participatory Educational Research, 10(1), 17–41. https://doi.org/10.17275/per.23.2.10.1

Badriah, S., & Surawan, S. (2025). Peran self-determination dalam meningkatkan ketekunan belajar mahasiswa di era digital. Observasi Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi, 3(3), 409–423. https://doi.org/10.61132/observasi.v3i3.1506

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.

Dimyati, & Mudjiono. (2019). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.

Djalil, D. A., Hafid, R., Mahmud, M., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran debat aktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Bonepantai. Dewantara Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 4(1), 293–303. https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4004

Fitriana, D. N., & R, E. N. (2025). Peran inovasi digital dalam pengembangan teknologi pendidikan di era transformasi pembelajaran. Indonesian Journal of Education Learning and Evaluation, 1(1), 41–48. https://doi.org/10.63199/idjele.v1i1.63

Islam, K. R., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. Jurnal IDEAS, 10(3).

Kurniasari, D., Puspitasari, S. O., Ramadhan, R., Ayu, S. S., Sihombing, Y. J., & Susilowati, N. (2025). The influence of Gimkit game implementation on students' analytical skills, engagement, and satisfaction levels. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 6(3), 393–403. https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.981

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Muttaqin, A. Khaeril, Nurwahida, N., & Irmayanti, I. (2024). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Baamboozle pada tenaga pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. Mosaic, 63–72. https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.509

Nisa', S. K. (2025). Pengaruh penggunaan game based learning berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Education and Development, 13(3), 486–487. https://doi.org/10.37081/ed.v13i3.7587

Nuriza, I. A., Fahmi, M., & Mas'ud, A. (2025). Penggunaan media digital berbasis video animasi dalam memotivasi peserta didik di SMP Negeri 5 Surabaya. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 246–260. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34088

Purnama, S. P. G. C. (2024). Peranan pendidikan agama Hindu dalam penguatan karakter di SMP Negeri 1 Bangli. Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin, 4(1), 156–167. https://doi.org/10.37329/metta.v4i1.2995

Purwaningrum, S., Khoiroh, L., & Fani'mah, S. (2024). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 3(1), 36–48. https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2709

Putri, M. R., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2025). The influence of game based learning on student motivation in the digital era: Literature review. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 10(1), 122. https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814

Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (PBL). LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 813–827. https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185

Santoso, R., & Turistiani, T. D. (2026). Efektivitas model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) berbasis Baamboozle dalam pembelajaran struktur teks surat resmi kelas 7 SMPN 53 Surabaya. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 11(1), 514–522. https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4469

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sunardi, N. R., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmaniar, R. (2025). Penerapan metode game based learning melalui media Baamboozle untuk meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(1), 49–60. https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.153

Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan media interaktif Baamboozle pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dinamika, 6(2), 81. https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343

Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa dalam belajar (student engagement) di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1555–1563. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IMPLEMENTASI MODEL *GAME BASED LEARNING* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 2 BANGLI

Oleh:
Ni Nyoman Putri Widyastini[1], I Nengah Sumantra[2], I Nengah Arimbawa[3]
Program Studi Pendidikan Agama Hindu, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
widyastiniputribangli@gmail.com [1], nengahsumantra1945@gmail.com [2],
inengaharimbawa@uhnsugriwa.ac.id [3]

Abstract

This study is motivated by the importance of developing students' learning motivation in Hindu Religious and Character Education at SMA Negeri 2 Bangli to create a more active, meaningful, and engaging learning process. This study aims to determine: (1) the implementation of the Game Based Learning model using snakes and ladders media, (2) the supporting and inhibiting factors in the implementation of the model, and (3) its implications for students' learning motivation. This research employed Constructivism theory from Jean Piaget & Lev Vygotsky and Self-Determination Theory from Deci and Ryan as analytical foundations. The subjects were the principal, hindu religious teacher, and students of class XIA at SMA Negeri 2 Bangli. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature study. The data were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that (1) learning was carried out through planning, implementation, and evaluation stages using game-based activities that actively involved students; (2) supporting factors included a point system, mystery cards, simple and familiar media, appropriate questions, and support from teachers and the school, while inhibiting factors included differences in participation, self-confidence, students' abilities, limited time, and complex media preparation; (3) the model positively affected students' learning motivation, shown through greater interest, participation, self-confidence, social interaction, and perseverance in understanding the material. The findings are expected to contribute to innovative learning strategies in Hindu Religious Character Education.

Keywords: *Game Based Learning, snakes and ladders media, learning motivation, Hindu Religious and Character Education.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih aktif, bermakna, dan berorientasi pada keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga, (2) faktor pendukung dan penghambat penerapan model, serta (3) implikasi penerapan model terhadap pengembangan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan teori Konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta teori motivasi Self-Determination Theory dari Deci dan Ryan sebagai landasan analisis.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru agama Hindu dan siswa kelas XI A di SMA Negeri 2 Bangli. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) pembelajaran dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan memanfaatkan permainan yang melibatkan siswa secara aktif; (2) faktor pendukung meliputi sistem poin dan kartu misteri, media sederhana dan familiar, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah, faktor penghambat meliputi perbedaan partisipasi, rasa percaya diri dan kemampuan siswa, keterbatasan waktu, serta kompleksitas persiapan media; (3) penerapan model ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh tumbuhnya ketertarikan, keaktifan, rasa percaya diri, interaksi sosial, dan ketekunan dalam memahami materi. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Kata kunci : *Game Based Learning*, media ular tangga, motivasi belajar, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam proses pendidikan, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan tekun dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dan sulit memahami materi yang disampaikan guru (Riyanti, 2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan karakter, sikap spiritual, dan nilai-nilai kehidupan (Arsini, 2025). Judijanto, dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran efektif juga bertujuan membangun karakter. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang demikian, penggunaan model dan media pembelajaran inovatif menjadi hal yang penting.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 2 Bangli, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih perlu dikembangkan. Hal ini terlihat dari belum aktifnya sebagian besar siswa dalam memberikan tanggapan, masih pasif selama proses belajar, belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*. Model ini memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan mampu menumbuhkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, model *Game Based Learning* dipadukan dengan media ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif melalui kartu soal dan sistem poin. Secara teoritis, penerapan model *Game Based Learning*

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

sejalan dengan teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan *Self-Determination Theory* dari Deci dan Ryan yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat berkembang apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial siswa terpenuhi dalam proses pembelajaran.

Anggraini et al. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *"*Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis HOTS dengan Model Digital *Game Based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar*"* menjelaskan bahwa penerapan Digital *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), kemampuan berhitung, serta motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar berlangsung. Selanjutnya, Hidayah & Pramesti (2023) dalam penelitian berjudul *"*Efektivitas Penerapan Model *Game-Based Learning* untuk Mengembangkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan*"* mengungkapkan bahwa model *Game Based Learning* efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran agama. Dwipayana et al. (2026) menyatakan bahwa pentingnya merancang pembelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian lain dilakukan oleh Azizah et al. (2024) melalui penelitian berjudul *"*Implementasi Model *Game Based Learning* (Baamboozle) untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA.*"* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dari kategori sangat kurang menjadi sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Nauli & Masitah (2024) dalam penelitian berjudul *"*Pengaruh Model *Game Based Learning* terhadap Keaktifan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Agama Islam*"* juga menjelaskan bahwa penerapan model *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, Suwiriyanti (2024) melalui penelitian berjudul *"*Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Ular Tangga terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*"* menguraikan bahwa penggunaan media ular tangga dalam model *Game Based Learning* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih aktif. Herawan, (2024) menyatakan bahwa pentingnya menyesuaikan pembelajaran dengan kurikulum yang dirancang.

Berdasarkan hasil kajian literatur tersebut, dapat dipahami bahwa model *Game Based Learning* memiliki potensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mampu mengembangkan motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, hasil belajar, hingga kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum maupun pembelajaran agama dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan hasil belajar dan pengaruh model secara statistik. Penelitian mengenai implementasi *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya pada jenjang SMA, masih terbatas untuk dikaji secara mendalam melalui pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaharuan pada fokus kajian implementasi model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam mengembangkan motivasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya, serta implikasinya terhadap motivasi belajar siswa. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan dapat membantu siswa lebih percaya diri, antusias, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* diharapkan mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bangli yang beralamat di Jalan Nusantara Kubu, Bangli. Fokus penelitian meliputi proses penerapan model, faktor pendukung dan penghambat, serta implikasinya terhadap motivasi belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta siswa kelas XI A SMA Negeri 2 Bangli. Penentuan informan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang dianggap mengetahui dan memahami fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan pengumpulan data di lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

III. PEMBAHASAN

3.1 Proses Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dilaksanakan sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan dengan kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif. Pembelajaran dilaksanakan pada

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

siswa kelas XI A SMA Negeri 2 Bangli yang berjumlah 29 orang dengan materi "Sejarah Perkembangan Hindu di Dunia". Materi tersebut dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 100 menit pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama membahas perkembangan agama Hindu di dunia, sedangkan pertemuan kedua membahas peninggalan-peninggalan agama Hindu di dunia. Secara umum, penerapan model *Game Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

Pada tahap perencanaan, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, media, serta bentuk evaluasi yang akan digunakan. Guru merancang pembelajaran berbasis permainan agar siswa lebih aktif dan tidak hanya berfokus pada penjelasan materi dari guru. Materi sejarah perkembangan Hindu di dunia kemudian disesuaikan dengan aktivitas permainan melalui penyusunan kartu soal dan kartu misteri yang digunakan dalam permainan ular tangga. Kartu soal berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti proses perkembangan agama Hindu, wilayah persebaran agama Hindu di berbagai negara, maupun peninggalan sejarah Hindu di dunia. Ketika kelompok memperoleh kartu soal, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi bersama anggota kelompok sebelum menyampaikan jawaban kepada guru. Apabila jawaban yang diberikan benar maka kelompok memperoleh tambahan poin, sedangkan apabila jawaban kurang tepat guru memberikan penjelasan kembali agar siswa memahami materi yang dipelajari. Sementara itu, kartu misteri berisi instruksi tertentu yang dapat memengaruhi jalannya permainan, seperti memperoleh tambahan poin, maju beberapa langkah, mundur beberapa petak, menukar poin dengan kelompok lain, ataupun tantangan sederhana yang harus dilakukan siswa. Keberadaan kartu misteri memberikan unsur kejutan dalam permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan antusias siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media permainan ular tangga dirancang menggunakan desain dari aplikasi Canva kemudian dicetak dalam bentuk banner berukuran 60 × 100 cm agar dapat dimainkan bersama oleh siswa di depan kelas. Papan permainan dirancang dengan warna yang variatif sehingga menarik perhatian siswa dan memudahkan seluruh siswa melihat jalannya permainan. Setiap petak pada papan permainan memiliki fungsi tertentu, yaitu petak bernomor genap berisi kartu soal, sedangkan petak bernomor ganjil berisi kartu misteri. Kartu soal digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sedangkan kartu misteri digunakan untuk memberikan variasi dan unsur kejutan selama permainan berlangsung. Guru juga menyiapkan perlengkapan permainan lain seperti dadu dan pion kelompok agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara tertib dan terarah.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam pembuka, doa, pengecekan kehadiran siswa, serta apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan materi mengenai perkembangan agama Hindu di dunia yang meliputi latar belakang perkembangan agama Hindu, proses persebaran, serta wilayah berkembangnya agama Hindu di berbagai negara. Sementara itu, pada pertemuan kedua guru menjelaskan materi mengenai peninggalan-peninggalan agama Hindu di dunia beserta pentingnya pelestarian peninggalan sejarah sebagai warisan budaya. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif melalui tanya jawab sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah penyampaian

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

materi, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga kepada siswa. Pada pertemuan pertama siswa dibagi menjadi dua kelompok besar sesuai posisi tempat duduk, sedangkan pada pertemuan kedua siswa dibagi menjadi empat kelompok agar seluruh siswa memperoleh kesempatan yang lebih merata dalam mengikuti permainan. Urutan bermain ditentukan melalui kegiatan suit dan kelompok yang menang memperoleh kesempatan pertama untuk memulai permainan.

Permainan dilaksanakan secara bergiliran. Kelompok yang memperoleh giliran pertama melempar dadu kemudian menggerakkan pion sesuai jumlah angka yang diperoleh. Apabila pion berhenti pada tangga maka pion naik mengikuti arah tangga, sedangkan apabila berhenti pada ekor ular maka pion turun mengikuti arah ular pada papan permainan. Ketika pion berhenti pada petak bernomor genap, kelompok harus mengambil kartu soal dan mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok sebelum disampaikan kepada guru. Beberapa siswa tampak membuka buku pelajaran maupun mencari informasi tambahan melalui internet untuk memastikan jawaban yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran. Sebaliknya, apabila pion berhenti pada petak bernomor ganjil, kelompok mengambil kartu misteri dan mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu tersebut. Guru juga menerapkan sistem poin sebagai bentuk penghargaan terhadap kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Setiap jawaban benar memperoleh tambahan lima poin yang dicatat pada papan tulis sehingga memunculkan semangat dan persaingan positif antarkelompok. Permainan berlangsung hingga batas waktu pembelajaran berakhir dan kelompok dengan poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang.

Selama permainan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menentukan jawaban yang tepat. Selain memanfaatkan pemahaman pribadi, siswa juga menggunakan berbagai sumber belajar untuk menemukan jawaban, seperti buku pelajaran dan informasi dari internet melalui telepon genggam. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses diskusi dan eksplorasi informasi. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rosita et al., 2024). Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan edukatif juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias ketika mengikuti permainan, terutama saat memperoleh kartu misteri atau ketika kelompok mereka berhasil memperoleh tambahan poin. Kegiatan permainan membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat secara langsung melalui aktivitas bermain, diskusi kelompok, dan kerja sama dalam menjawab pertanyaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi & Hardini (2022) yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas kegiatan permainan serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama, ditemukan bahwa dalam beberapa kelompok terdapat siswa yang lebih dominan dibandingkan anggota kelompok lainnya. Oleh karena itu, pada pertemuan kedua guru melakukan perbaikan dengan membagi siswa menjadi empat kelompok dan memberikan kesempatan secara bergiliran kepada setiap anggota kelompok untuk melempar dadu, membaca kartu soal, dan menyampaikan jawaban. Perbaikan tersebut dilakukan agar keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

berlangsung lebih merata. Selain itu, guru juga melakukan evaluasi terhadap pengaturan waktu dalam menjawab pertanyaan. Pada pertemuan pertama, waktu yang diberikan kepada kelompok untuk menjawab soal dirasakan terlalu singkat sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan ketika berdiskusi. Berdasarkan masukan dari siswa, guru kemudian menambah waktu menjawab pada pertemuan berikutnya agar siswa memiliki kesempatan lebih cukup untuk berdiskusi dan mempertimbangkan jawaban yang akan disampaikan. Evaluasi tersebut menunjukkan bahwa refleksi pembelajaran memiliki peran penting dalam memperbaiki dan mengembangkan strategi pembelajaran agar lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan siswa (Mas'adi et al., 2025).

Secara keseluruhan, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan, diskusi kelompok, kerja sama, serta pencarian informasi dari berbagai sumber belajar. Pembelajaran berbasis permainan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mampu mendorong motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

3.2 Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli menunjukkan adanya faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Adapun faktor-faktor tersebut dipaparkan sebagai berikut.

3.2.1 Faktor Pendukung Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli didukung oleh beberapa faktor yang membantu terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu faktor pendukung utama adalah adanya kartu misteri dan sistem poin yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menantang dan interaktif. Unsur kejutan dalam kartu misteri menimbulkan rasa penasaran dan antusiasme siswa selama permainan berlangsung, sedangkan sistem poin mendorong siswa lebih aktif berdiskusi dan berusaha menjawab pertanyaan dengan tepat. Kondisi ini membuat siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur tantangan dan penghargaan dalam permainan mampu mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Faktor pendukung lainnya yaitu penggunaan media ular tangga yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami siswa. Sebagian besar siswa telah mengenal permainan ular tangga sejak masa kanak-kanak sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Namun, terdapat pula beberapa siswa yang baru pertama kali memainkan permainan tersebut sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ketertarikan baru dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan tidak monoton. Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu mendorong keterlibatan siswa karena menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Aditama et al., 2025).

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Selain itu, soal permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran turut mendukung penerapan *Game Based Learning*. Pertanyaan pada kartu soal tidak hanya menuntut siswa mengingat materi, tetapi juga mendorong siswa berdiskusi, mencari informasi, dan memahami materi secara lebih aktif. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat bekerja sama dalam kelompok serta memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk menemukan jawaban. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.

Dukungan guru dan lingkungan sekolah juga menjadi faktor pendukung dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui permainan, sedangkan pihak sekolah mendukung penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dukungan tersebut memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, proses belajar berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah dalam permainan membantu siswa membangun pengetahuan secara lebih bermakna.

3.2.2 Faktor Penghambat Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menemukan beberapa hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu hambatan yang ditemukan adalah belum meratanya partisipasi siswa dalam kegiatan permainan. Dalam beberapa kelompok, terdapat siswa yang lebih dominan ketika menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian siswa lainnya masih cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan jawaban secara langsung. Selain itu, kemampuan siswa yang heterogen menyebabkan terdapat perbedaan kecepatan dalam memahami soal dan menentukan jawaban. Kondisi tersebut membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya merata. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru memberikan kesempatan secara bergiliran kepada setiap anggota kelompok untuk melempar dadu, membaca kartu soal, dan menyampaikan jawaban. Langkah tersebut dilakukan agar seluruh siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis permainan, peran guru tetap diperlukan untuk mengarahkan keterlibatan siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih merata dan tidak didominasi oleh siswa tertentu.

Selain faktor internal, hambatan juga ditemukan dari aspek eksternal, terutama berkaitan dengan keterbatasan waktu pembelajaran dan kompleksitas persiapan media. Dalam penerapan *Game Based Learning*, guru perlu membagi waktu antara penyampaian materi, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan, hingga refleksi pembelajaran. Kondisi tersebut membuat guru harus mampu mengelola waktu secara efektif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Selain itu, penerapan permainan juga membutuhkan persiapan yang cukup kompleks karena guru harus menyiapkan media ular tangga, kartu soal, kartu misteri, sistem poin, dan aturan permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang lebih terencana, pemberian kesempatan yang merata kepada siswa, serta kesiapan guru dalam mengatur jalannya kegiatan pembelajaran.

Dalam perspektif teori konstruktivisme, hambatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran aktif memerlukan pengelolaan dan pendampingan yang baik dari guru agar

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

seluruh siswa dapat terlibat secara optimal. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar secara langsung. Pendampingan guru selama proses pembelajaran juga membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan menyelesaikan tugas pembelajaran (Rosita et al., 2024). Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga tetap mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung berkembangnya motivasi belajar siswa.

3.3 Implikasi dari Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli menunjukkan berbagai implikasi terhadap pengembangan motivasi belajar siswa. Implikasi tersebut terlihat melalui tumbuhnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, berkembangnya partisipasi aktif siswa, tumbuhnya rasa percaya diri dan interaksi sosial, serta berkembangnya ketekunan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3.3.1 Tumbuhnya Ketertarikan dan Antusiasme Belajar Siswa

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga menunjukkan implikasi berupa tumbuhnya ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih bersemangat ketika mengikuti permainan, mulai dari melempar dadu, memindahkan pion, membaca kartu soal, hingga berdiskusi bersama kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang dikemas melalui permainan. Adanya sistem poin dan kartu misteri juga menambah rasa penasaran serta tantangan bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *autonomy*, yaitu ketika siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa memiliki peran dalam proses belajar yang dilakukan.

3.3.2 Munculnya Keaktifan dan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Belajar

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menunjukkan implikasi terhadap berkembangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan, membaca kartu soal, serta bekerja sama dengan anggota kelompok. Kegiatan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil peran secara aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Kondisi tersebut membuat siswa lebih berani untuk ikut berdiskusi maupun menyampaikan jawaban selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, aktivitas permainan juga mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Dalam perspektif *Self-Determination Theory*

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

(SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *autonomy* karena siswa diberikan ruang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3.3.3 Berkembangnya Rasa Percaya Diri dan Interaksi Sosial Siswa

Implikasi lainnya dari penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga adalah berkembangnya rasa percaya diri dan interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan permainan dan diskusi kelompok, siswa mulai berani menyampaikan pendapat serta menjawab pertanyaan di hadapan teman-temannya. Siswa yang awalnya cenderung pasif secara perlahan mulai menunjukkan keberanian untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan dari anggota kelompok juga membantu siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri ketika menyampaikan jawaban. Selain meningkatkan rasa percaya diri, kegiatan permainan juga mendorong berkembangnya interaksi sosial antar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat saling membantu, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Shalehati et al. (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu membantu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, berpartisipasi aktif, serta membangun rasa percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *relatedness*, yaitu adanya rasa keterhubungan sosial antar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.3.4 Berkembangnya Ketekunan dan Usaha Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menunjukkan implikasi terhadap berkembangnya ketekunan dan usaha siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih fokus dan berusaha memahami materi agar mampu menjawab kartu soal dengan benar serta memperoleh poin bagi kelompoknya. Siswa juga aktif mencari jawaban melalui diskusi kelompok maupun dengan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Adanya tantangan dalam permainan membuat siswa terdorong untuk lebih serius dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat siswa terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui proses diskusi dan pemecahan masalah. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *competence*, yaitu ketika siswa merasa mampu memahami materi serta berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga memberikan implikasi positif terhadap pengembangan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli. Implikasi tersebut terlihat melalui tumbuhnya ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, berkembangnya partisipasi aktif siswa, meningkatnya rasa percaya diri dan interaksi sosial, serta tumbuhnya ketekunan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan permainan kelompok, diskusi, serta sistem poin yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning* didukung oleh penggunaan media yang sederhana dan menarik, adanya kartu misteri dan sistem poin, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah. Adapun hambatan yang ditemukan meliputi belum meratanya partisipasi siswa, perbedaan kemampuan dan rasa percaya diri siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kompleksitas persiapan media. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang lebih terencana dan pemberian kesempatan yang merata kepada siswa. Selain itu, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari munculnya ketertarikan dan antusiasme belajar, berkembangnya partisipasi aktif, meningkatnya rasa percaya diri dan interaksi sosial, serta tumbuhnya ketekunan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *1*(2), 73–84. https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/97/124

Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356

Arsini, N. M. (2025). Pendekatan Pendidikan Agama Hindu dalam Mengatasi Krisis Moral di Kalangan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *05*(01), 63–74. https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/PS/article/view/2746

Azizah, K., Sudirman, A. ., & Marwati, S. (2024). Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, *3*(1), 43–49. Diambil dari https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2255

Dwipayana, I. K. W., Perni, N. N., & Herawan, K. D. (2026). Penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.52532

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

Hidayah, N., & Pramesti, S. L. D. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, *3*(1), 94–106. https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.1012

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 22-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289

Mas'adi, Putriwanti, Muhammad Nazimuddin Al Kami, Rangga Putera Boroallo, & Muslim AR. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar bagi mahasiswa PGSD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *3*(4), 2762–2769. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.987

Nauli, M. U., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Berpikir kritis Siswa pada Pembelajaran Agama Islam. *KUTTAB : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *8*(2), 489–501. https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2202

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. *5*(12), 5682–5689. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271

Riyanti, D. (2023). *Rendahnya Motivasi Belajar Siswa, Penyebab dan Dampaknya dalam Pendidikan*. https://sman1cibitung.sch.id/blog/297/

Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkaran Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *10*(3), 238–247. https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n3.p238-247

Shalehati, N. A., Prihatanti, Y. I., & Ulfa, D. T. (2026). Efektivitas Outbound Gaming Learning dalam Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa di MI Muhammadiyah Daun. *Journal of Contemporary Gender and Child Studies*, *5*(1), 457–464. https://doi.org/10.61253/jcgcs.v5i1.566

Suwiriyanti, N. M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada. *WIDYACARYA : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *8*(2), 169–178. https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view/298

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

IMPLEMENTASI KUIS BERBASIS PERMAINAN DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NO.4 SADING BADUNG

Oleh
Ni Nyoman Sri Anggarani[1], Ni Made Anggreni[2], Ni Kadek Supadmini[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar [123]
srianggarani06@gmail.com[1], madeanggreni74@gmail.com[2],
ayutrisnadewimaheswari@gmail.com[3]

Abstract

This study aims to examine how the implementation of game-based quizzes can foster the learning motivation of fifth-grade students at SD No.4 Sading Badung. *The theoretical framework employed in this study includes behaviorist theory, structural functionalism, and motivation theory. The subjects of the study consisted of the school principal, fifth-grade homeroom teachers, and fifth-grade students at* SD No.4 Sading. *Data were collected through observation, interviews, library research, and documentation. The data obtained from the field were analyzed using qualitative analysis techniques, which include data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification. The results of this study indicate that (1) the implementation of game-based quizzes in fostering the learning motivation of fifth-grade students is conducted through three stages, namely planning, implementation, and evaluation, (2) the challenges encountered in implementing game-based quizzes include internal and external constraints, and (3) the learning motivation of fifth-grade students at* SD No.4 Sading *through the implementation of game-based quizzes shows positive development. This is evidenced by the emergence of a desire and determination to succeed, learning drives and needs, future aspirations and goals, recognition in learning, engaging learning activities, and a conducive learning environment that enables students to learn effectively.*

Keywords: *implementation, game-based quizzes, learning motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi kuis berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD No.4 Sading Badung. Teori yang digunakan, yaitu teori behavioristik, fungsionalisme struktural, dan motivasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru wali kelas V, dan siswa kelas V di SD No.4 Sading. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Data yang diperoleh di lapangan akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penyimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) implementasi kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V melalui tiga tahapan, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, (2) kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan kuis berbasis permainan meliputi kendala internal dan eksternal, (3) motivasi belajar siswa kelas V di SD No.4 Sading melalui penerapan kuis berbasis permainan menunjukkan perkembangan positif. Hal ini tampak dari munculnya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan,

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Kata kunci: implementasi, kuis berbasis permainan, motivasi belajar

I. PENDAHULUAN

Mutu pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi. Menurut Harianto dkk. (2024:40), motivasi ialah dorongan yang membuat individu berusaha mencapai atau melakukan sesuatu. Sementara itu, Maharani dkk. (2024:13) menyatakan bahwa motivasi adalah faktor yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan atau kegiatan. Jadi, motivasi adalah dorongan yang membuat individu berusaha dan bertindak untuk mencapai sesuatu. Dalam dunia pendidikan, motivasi memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Sariani dkk. (2024:39) mengungkapkan bahwa motivasi belajar ialah daya penggerak yang mendorong individu untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Siswa dengan motivasi tinggi cendeung rajin, antusias, menyukai tantangan, pantang menyerah, dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa dengan motivasi rendah mudah merasa bosan, kurang antusias, sulit fokus saat guru mengajar, dan sering menunda tugas. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk membangkitkan semangat siswa dan membuat lingkungan belajar menjadi lebih mengasyikkan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Rusmiati (2022) menekankan pentingnya strategi pembelajaran untuk membantu guru meningkatkan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu bentuknya adalah kuis berbasis permainan, yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih seru dan menantang (Bintaratih & El-Yunusi, 2024). Strategi ini membuat siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan semakin termotivasi dalam belajar.

Meskipun strategi inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa, dalam praktiknya, masih ada guru yang menggunakan metode konvensional, seperti ceramah satu arah, yang membuat siswa kurang bersemangat. Sejalan dengan itu, Hafiyya & Hadi (2023) menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh menurunnya semangat siswa, metode pembelajaran yang monoton, serta suasana belajar yang membosankan. Kondisi serupa ditemukan di Sekolah Dasar No.4 Sading, Badung. Berdasarkan observasi awal, guru wali kelas V mengungkapkan beberapa faktor penyebabnya, seperti kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran, dan suasana belajar yang monoton. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan kuis berbasis permainan yang diharapkan mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi kuis berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading, Badung.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan implementasi kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading, Badung. Penelitian berlangsung selama enam bulan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

di SD No.4 Sading, yang beralamat di Jl. Raya Sading No. 8, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen, buku, artikel ilmiah, skripsi, dan sumber relevan lainnya. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas V dan siswa kelas V, sementara objek penelitian difokuskan pada motivasi belajar siswa kelas V. Untuk menentukan informan, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* agar mendapatkan informasi yang akurat dan relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi *non-participant*, wawancara terstruktur, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui empat tahapan, yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penyimpulan dan verifikasi.

III. PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Kuis Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung

Kuis berbasis permainan adalah tes yang dikemas dalam bentuk permainan dengan pertanyaan atau penyataan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Strategi ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi secara langsung melalui cara yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan semacam ini dapat membantu mengurangi rasa takut, kebosanan, dan tekanan dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa penerapan kuis berbasis permainan tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif seperti pemahaman dan daya ingat, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui peningkatan keaktifan, minat, dan keinginan untuk belajar.

Temuan ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner, yang menekankan penguatan sebagai unsur yang paling penting dalam belajar, karena dapat memperkuat hubungan antara stimulus dan respon (Abidin, 2022). Dalam hal ini, kuis berbasis permainan berperan sebagai stimulus yang menantang siswa untuk memberikan respon berupa jawaban atau tindakan tertentu. Respon yang diikuti dengan penguatan positif, seperti tepuk tangan, pujian, poin, nilai tambah, istirahat lebih awal, atau pulang lebih awal dapat membuat siswa mengulangi perilaku tersebut atau semakin meningkat peluang terjadinya pada pelaksanaan selanjutnya. Penguatan positif yang berbentuk *reward* juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Agar penerapan kuis berbasis permainan berjalan optimal, diperlukan tahapan yang jelas dan sistematis, sebagai berikut:

3.1.1 Tahap Perencanaan Implementasi Kuis Berbasis Permainan

Tahap perencanaan menjadi proses awal yang dilalui guru dengan membuat rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran ini dapat berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau modul ajar. Berdasarkan hasil telaah modul ajar yang digunakan guru, diketahui bahwa modul tersebut telah berisi komponen minimal yang harus ada dalam rencana pembelajaran. Komponen tersebut ialah tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, dan asesmen (Ginanto dkk., 2024:22).

Dalam proses perencanaan, guru menjadikan kuis berbasis permainan sebagai kegiatan asesmen yang menarik sekaligus sesuai dengan prinsip pembelajaran karena lebih interaktif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Ginanto dkk., 2024:5-7). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, diketahui bahwa perencanaan pelaksanaan kuis berbasis permainan dilakukan secara rinci, meliputi pemilihan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

jenis permainan, strategi pembentukan kelompok, cara bermain, aturan main, serta bentuk penghargaan yang akan diberikan kepada siswa. Sejalan dengan perencanaan tersebut, guru menyusun strategi pembentukan kelompok secara heterogen dengan tetap mempertimbangkan ketersediaan waktu dan situasi kelas. Selain itu, guru juga mempersiapkan media dan bentuk penghargaan untuk mendukung pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, penggunaan media bertujuan untuk memberikan variasi agar permainan tidak terasa monoton, sementara penghargaan nonbenda digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha siswa selama kegiatan berlangsung.

Jadi, perencanaan yang matang menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan kuis berbasis permainan. Aspek-aspek seperti jenis permainan, pembentukan kelompok, cara bermain, aturan main, serta media berperan sebagai stimulus yang dapat mendorong munculnya respon siswa. Sementara itu, penguatan berupa penghargaan dirancang untuk memperkuat respon positif siswa terhadap stimulus yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik, khususnya teori *operant conditioning* dari Skinner, yang menekankan pentingnya penguatan dalam memperkuat hubungan stimulus dan respon, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3.1.2 Tahap Pelaksanaan Implementasi Kuis Berbasis Permainan

Pada tahap pelaksanaan, guru akan mengimplementasikan rencana yang telah disusun sebelumnya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, pelaksanaan kuis berbasis permainan bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan waktu dan kondisi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Pembentukan Kelompok

Langkah awal yang dilakukan guru yakni membentuk kelompok yang heterogen melalui berbagai cara seperti suit, hitungan, maupun cara lainnya. Berdasarkan hasil observasi, guru membentuk kelompok menggunakan suit, dengan cara siswa berdiri di dekat tempat duduknya masing-masing dan saling berhadap-hadapan. Siswa yang menang saat suit akan berkumpul dan berbaris jadi 1 barisan, begitu juga dengan siswa yang kalah akan berkumpul dan berbaris jadi 1 barisan. Jadi akan ada 2 kelompok dalam permainan ini. Selain itu, guru juga membentuk kelompok menggunakan cara menyenangkan lainnya, seperti hitungan. Jika guru ingin membentuk 4 kelompok menggunakan hitungan, maka siswa akan diminta berhitung mulai dari 1 sampai dengan 4. Setelah hitungan ke-4, siswa akan kembali menghitung mulai dari 1 begitu seterusnya, sehingga akan mendapatkan 4 kelompok.

b. Aturan permainan

Setelah kelompok terbentuk, guru melanjutkan dengan menyampaikan aturan permainan yang harus dipahami oleh seluruh siswa. Setiap permainan memiliki aturan yang berbeda-beda, sehingga permainan tidak monoton. Berdasarkan hasil observasi, guru terlihat menyampaikan aturan permainan "tebak aku" sebelum permainan dimulai. Aturan permainannya, yakni kelompok yang menang dalam suit akan menjadi kelompok benar, sedangkan kelompok yang kalah dalam suit akan menjadi kelompok salah. Jika *clue* yang diberikan memang jawabannya benar, maka kelompok benar akan bersuara "rawr" sambil menirukan gaya harimau, sedangkan kelompok kalah hanya diam. Namun, jika jawabannya dari *clue* yang diberikan memang salah, kelompok menang yang hanya diam, sedangkan kelompok kalah yang bersuara "rawr" sambil menirukan gaya harimau. Dalam permainan ini, siswa diberi waktu yang singkat untuk berdiskusi dan dihitungan ketiga, seluruh siswa harus berbalik badan dan memberikan jawaban, baik dengan diam atau beruara "rawr" sambil menirukan gaya harimau.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Selain permainan "tebak aku", guru juga menerapkan permainan "siapa cepat dia dapat" dalam pembelajaran. Aturan permainan dalam permainan ini berbeda dengan tebak-tebakkan, karena kecepatan dan ketepatan dalam menjawab yang menjadi poin utama dalam permainan ini. Dalam permainan ini, guru akan memberikan pertanyaan yang singkat terkait materi yang dipelajari, menetapkan batasan waktu dalam mendiskusikan jawaban, dan mengangkat tangan terlebih dahulu saat ingin menjawab pertanyaan. Giliran dalam menjawab pertanyaan akan diberikan kepada kelompok yang tercepat dalam mengangkat tangan. Jika siswa lupa dengan jawabannya sendiri saat mendapatkan giliran menjawab atau tidak sengaja mengangkat tangannya akan mendapatkan sanksi, dan pertanyaan akan dilempar ke kelompok lain, sehingga semua kelompok memiliki kesempatan untuk terlibat.

c. Langkah-langkah bermain

Setelah penyampaian aturan permainan, guru mengajak siswa untuk mencobanya terlebih dahulu agar siswa lebih mengerti mengenai cara mainnya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi, di mana guru dan siswa melakukan simulasi permainan "tebak aku" sebelum permainan inti dimulai. Sebelum *clue* diberikan, guru menginstruksikan siswa untuk berbalik badan. Setelah semua siswa siap, guru melanjutkan dengan memberikan *clue*; "aku adalah sebuah bangun datar, aku memiliki 4 sisi yang sama panjang, aku memiliki 4 titik sudut, dan aku memiliki 4 sudut siku-siku, siapakah aku? apakah aku adalah bangun datar segi panjang?". Setelah menerima *cule,* siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawabannya. Pada hitungan ketiga, diskusi harus selesai dan siswa harus sudah memiliki jawabannya. Secara serempak, siswa berbalik badan dan saling berhadap-hadapan dengan kelompok lawan. Masing-masing kelompok kemudian menyampaikan jawabannya. Di mana, kelompok benar menjawabnya dengan diam, sedangkan kelompok salah menjawab dengan bersuara "rawr" sambil bergaya harimau. Jawaban yang diberikan tersebut langsung dikoreksi oleh guru agar siswa mengetahui kebenarannya. Setelah siswa memahami alur permainan, barulah permainan inti dimulai sesuai aturan.

Selain permainan "tebak aku", guru juga menerapkan permainan serupa yang disebut "tebak segitiga". Dalam pelaksanannya, guru akan menunjukkan satu kepingan segitiga dari tangram atau gambar segitiga melalui laptop, yang hanya diperlihatkan kepada siswa yang bertugas memberikan *clue*. Siswa tersebut kemudian menyampaikan ciri-ciri segitiga tersebut dalam bentuk *clue,* dan teman-temannya yang akan menebaknya sesuai dengan *clue* yang diberikan. Permainan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan dalam mengenal berbagai jenis segitiga.

Selain itu, permainan tebak-tebakan juga digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, misalnya dalam permainan "tebak keberagaman budaya Indonesia", di mana guru menampilkan gambar rumah adat dan pakaian adat dari berbagai daerah melalui proyektor, kemudian siswa yang akan menebak asal daerahnya. Penerapan kuis berbasis permainan ini juga dilakukan pada mata pelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia seperti "siapa cepat dia dapat". Dalam permainan ini, guru akan menayangkan gambar atau memberikan pertanyaan singkat yang terkait dengan materi pelajaran. Kelompok yang mengetahui jawabannya akan segera mengangkat tangan untuk mendapatkan kesempatan menjawab lebih dulu dibanding kelompok lainnya. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan menjawab dengan tepat.

d. Sistem penghargaan

Guru memberikan penghargaan saat pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, bentuk penghargaan yang diberikan sangat beragam, seperti pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, hingga waktu istirahat atau pulang

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

lebih awal. Dalam permainan "tebak aku", guru menggunakan poin sebagai penghargaan. Di mana, kelompok yang berhasil menebak *clue* yang diberikan guru dengan benar, maka kelompoknya akan mendapatkan 1 poin. Kelompok dengan perolehan poin terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Selain dalam permainan "tebak aku", sistem poin juga digunakan dalam jenis permainan lainnya dengan jumlah poin yang bervariasi.

Jadi, pelaksanaan kuis berbasis permainan sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan hubungan antara stimulus dan respon. Dalam hal ini, stimulus diberikan dalam bentuk pertanyaan, *clue*, intruksi, maupun media, yang kemudian direspon oleh siswa melalui jawaban dan tindakan sesuai dengan aturan permainan. Respon tersebut diperkuat melalui penguatan positif, seperti pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, istirahat lebih awal atau pulang lebih awal. Guru juga menerapkan penguatan negatif, seperti pengurangan poin untuk mengurangi respon yang tidak diinginkan, seperti asal menjawab atau tidak fokus. Menurut Skinner, penguatan menjadi unsur penting dalam memperkuat hubungan stimulus dan respon. Dengan pemberian penguatan yang tepat, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

3.1.3 Tahap Evaluasi Implementasi Kuis Berbasis Permainan

Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kuis berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap kemajuan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara sederhana, yaitu dengan melihat jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Jika lebih dari 50% siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, maka guru menganggap tujuan pembelajaran telah tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa kuis berbasis permainan berperan sebagai alat asesmen formatif untuk memantau tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kuis berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa apabila dilakukan secara konsisten.

Selain aspek kognitif, pelaksanaan kuis berbasis permainan juga memberikan dampak positif dalam membentuk sikap siswa. Hal ini tercermin dari perilaku siswa selama kegiatan berlangsung, seperti kerja sama dalam kelompok, gotong royong, kejujuran, integritas, tanggung jawab, dan ketertiban. Evaluasi terhadap aspek ini dilakukan oleh guru melalui pengamatan langsung, baik saat siswa bekerja dalam kelompok maupun saat merespon pertanyaan dalam permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, kuis berbasis permainan tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Jadi, tahap evaluasi kuis berbasis permainan bertujuan untuk menilai sejauh mana kegiatan tersebut berdampak pada kemajuan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner, yang menekankan pentingnya pemberian penguatan dalam membentuk perilaku yang diinginkan. Dalam hal ini, respon positif siswa, seperti menjawab dengan tepat, bekerja sama, kejujuran, integritas, dan tanggung jawab diperkuat melalui pujian, poin, tepuk tangan, atau bentuk apresiasi lainnya. Dengan demikian, strategi kuis berbasis permainan berperan sebagai asesmen formatif yang efektif untuk memperkuat perilaku belajar yang diharapkan.

3.2 Kendala yang Dihadapi dalam Mengimplementasikan Kuis Berbasis Permainan untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung

Pelaksanaan kuis berbasis permainan di kelas V SD No.4 Sading, ditemukan berbagai kendala yang menghambat keberhasilan strategi ini dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut teori fungsionalisme struktural yang dikembangkan oleh Talcott Parsons, suatu

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

sistem sosial dapat berjalan dengan stabil apabila mampu memenuhi empat fungsi utama yang dikenal dengan skema AGIL (*Adaptation, goal attainment, integration*, dan l*atency*). Keempat fungsi ini harus bekerja secara seimbang agar sistem dapat berfungsi secara optimal. Jika salah satu fungsi terganggu, maka sistem akan mengalami ketidakseimbangan dan tidak dapat mencapai tujuannya secara efektif. Dalam hal ini, berbagai kendala yang muncul dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan mencerminkan adanya gangguan terhadap satu atau lebih fungsi AGIL tersebut. Oleh karena itu, kendala-kendala tersebut dapat dilihat sebagai indikator adanya ketikseimbangan sistem dalam sistem pembelajaran, yang pada akhirnya menghambat keberhasilan strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kendala-kendala tersebut dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yakni kendala internal dan eksternal.

3.2.1 Kendala Internal

Kendala internal adalah hambatan yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Adapun beberapa kendala internal tersebut meliputi:

a. Keberagaman Kemampuan Siswa

Keberagaman kemampuan siswa dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses pembelajaran. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan (intelegensi) yang dimiliki masing-masing individu. Tingginya tingkat kecerdasan seseorang cenderung berbanding lurus dengan prestasi belajar yang dicapainya (Khodijah, 2019:101). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, perbedaaan tingkat kecerdasan siswa memengaruhi kecepatan dan kemampuan mereka dalam memahami materi. Kondisi ini menjadi tantangan dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan, karena tidak semua siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang sama dalam waktu yang terbatas.

Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran juga dipengaruhi oleh tingkat kesiapan belajar. Kesiapan belajar merujuk pada tingkat perkembangan tertentu yang perlu dicapai seseorang agar mampu menerima dan memahami pelajaran baru (Apsarini & Barlianty, 2020). Apabila siswa belum memiliki kesiapan belajar namun tetap dipaksa untuk mengikuti pembelajaran, maka hasil belajarnya cenderung tidak optimal karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru (Rohmah & Jatiningsih, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kesiapan belajar mencakup penguasaan pengetahuan dasar yang menjadi prasyarat untuk memahami materi baru. Tanpa penguasaan dasar tersebut, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya.

b. Lemahnya Daya Ingat

Lemahnya daya ingat dapat menyebabkan seseorang mudah lupa. Menurut Khodijah (2019:127), lupa terjadi ketika seseorang tidak dapat mengakses atau mengingat kembali hal-hal yang pernah dipelajari sebelumnya. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, yang menyatakan kuis berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan cepat. Namun, pemahaman tersebut belum tentu tersimpan dalam ingatan jangka panjang, sehingga materi mudah dilupakan dan sulit diingat kembali pada pertemuan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan pengulangan materi agar siswa tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajarinya (Khodijah, 2019:127).

c. Kurang Percaya Diri

Kurang percaya diri pada siswa dapat muncul akibat rasa takut, kekhawatiran, dan keraguan terhadap kemampuan diri sendiri. Kondisi ini sering disertai dengan reaksi fisik, seperti dada berdebar dan tubuh gemetar, yang dipicu oleh rangsangan dari lingkungan sekitar

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

(Billfadawi & Safrizal, 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa kurangnya rasa percaya diri menjadi salah satu penyebab utama siswa enggan menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Ketidakpercayaan diri ini muncul karena adanya kekhawatiran memberikan jawaban yang salah serta takut mengecewakan kelompok. Kondisi tersebut membuat siswa ragu dalam bertindak maupun mengambil keputusan, sehingga berdampak pada kurangnya partisipasi mereka dalam kegiatan kuis (Billfadawi & Safrizal, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan siswa kelas V, yang mengungkapkan kurang percaya diri dapat menjadi kendala saat mengikuti kuis berbasis permainan, seperti ketika sudah mengetahui jawaban yang benar, namun muncul perasaan takut salah dan tidak percaya diri, membuat mereka ragu untuk menjawab, sehingga kehilangan kesempatan untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya.

d. Perbedaan Kepribadian Siswa

Kepribadian merupakan sikap dan perilaku anak yang mencerminkan karakter atau sifat dirinya (Rifa'i & Hafidhoh, 2022). Hal inilah yang membuat setiap anak unik karena memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Dalam beberapa kasus, kepribadian justru dapat menjadi hambatan dalam proses belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, bahwa dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan terdapat siswa yang pendiam, sehingga membuatnya kurang aktif berkomunikasi dalam kelompoknya. Ini menunjukkan adanya kecendrungan kepribadian *introvert* yang dapat memengaruhi keterlibatan dan kolaborasi siswa dalam menyelesaikan permainan secara berkelompok. Selain itu, sikap dari beberapa anggota kelompok yang kurang kooperatif juga menjadi hambatan dalam menyelesaikan permainan secara efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah kendala internal yang menghambat pelaksanaan kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD No.4 Sading. Jika dianalisis menggunakan teori fungsionalisme struktural dari Talcott Parsons, maka kendala-kendala tersebut mencerminkan belum optimalnya pemenuhan empat fungsi utama dalam skema AGIL (*Adaptation, Goal Attainment, Integration*, dan *Latency*) yang diperlukan agar suatu sistem sosial berjalan secara stabil dan seimbang. Pertama, fungsi *adaptation* belum optimal karena guru menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kemampuan siswa yang beragam, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif bagi sebagian siswa. Kedua, fungsi *goal attainment* belum tercapai secara merata karena sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang telah dipelajari serta kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan. Ketiga, fungsi *integration* terhambat oleh lemahnya kerja sama antarsiswa dalam kelompok, yang dipengaruhi oleh sikap pasif, ketidaksiapan mengikuti aturan main, maupun sikap egois. Keempat, *latency* belum berjalan secara efektif karena nilai-nilai seperti semangat belajar, rasa tanggung jawab, dan kepercayaan diri belum tertanam kuat dalam diri sebagian siswa.

3.2.2 Kendala Eksternal

Kendala eksternal adalah hambatan yang berasal dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Adapun beberapa kendala eksternal tersebut meliputi:

a. Kondisi Lingkungan Sekitar Sekolah

Kondisi lingkungan sekitar sekolah yang kurang mendukung dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, gangguan dari lingkungan sekitar, seperti asap pembakaran jerami. Asap yang masuk ke dalam kelas menimbulkan gangguan pernapasan, sehingga siswa terpaksa keluar ruangan untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

menghindari paparan asap. Kondisi ini menyebabkan kegiatan pembelajaran harus dihentikan sementara hingga keadaan kembali normal.

b. Guru

Selain gangguan dari lingkungan sekitar, keberlangsungan pembelajaran juga dapat terganggu oleh ketidakhadiran guru di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, ketidakhadiran guru karena tugas maupun urusan pribadi dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan penerapan kuis berbasis permainan menjadi tidak konsisten, sehingga strategi pembelajaran tersebut tidak dapat dimaksimalkan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. Masalah Teknis

Dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan, tidak selalu berjalan sesuai rencana. Salah satu masalah teknis yang dapat muncul sewaktu-waktu saat pelaksanaan kegiatan tersebut adalah pemadaman listrik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, pemadaman listrik menjadi masalah teknis yang menghambat penggunaan perangkat elektronik dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Meskipun guru telah memiliki solusinya, kondisi ini tetap mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas.

d. Situasi Kelas yang Tidak Kondusif

Kegiatan pembelajaran idealnya berlangsung dalam suasana yang tertib dan kondusif. Namun, berbagai situasi tak terduga di dalam kelas terkadang muncul dan mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, gangguan tidak terduga, seperti pertengkaran antarsiswa maupun kegiatan rutin seperti pemeriksaan perlengkapan belajar, pakaian, atau tugas, dapat mengurangi waktu efektif pembelajaran. Hal ini berdampak pada pelaksanaan kuis berbasis permainan menjadi kurang optimal karena keterbatasan waktu.

Situasi serupa juga terlihat dalam observasi kegiatan pembelajaran. Saat kuis berbasis permainan sedang berlangsung, tiba-tiba datang seorang sales yang menawarkan kertas karbon kepada siswa. Kegiatan pun terpaksa terhenti karena sebagian besar siswa membeli barang tersebut. Setelah proses transaksi selesai, permainan kembali dilanjutkan, tetapi hanya berlangsung sebentar karena waktu yang tersisa sudah sangat terbatas.

Selain itu, suasana kelas yang terlalu ramai juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, suasana kelas terlalu ramai menyebabkan siswa kesulitan mendengar penjelasan guru mengenai aturan permainan. Akibatnya, siswa kurang memahami cara bermain, sehingga pelaksanaan kuis berbasis permainan menjadi kurang efektif.

e. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala eksternal yang kerap dialami guru saat mengajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, keterbatasan waktu menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Kondisi ini menuntut guru untuk mempertimbangkan situasi kelas sebelum melaksanakan kegiatan, karena jika dipaksakan, kuis dapat terhenti sebelum permainan selesai. Selain itu, keterbatasan waktu juga berdampak pada konsentrasi siswa dan menurunnya frekuensi pelaksanaan kuis berbasis permainan di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, keterbatasan waktu saat pelaksanaan kuis dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam menjawab soal. Selain itu, banyaknya hari libur dan padatnya materi pelajaran membuat kegiatan kuis berbasis permainan semakin jarang dilakukan di kelas.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah kendala eksternal yang menghambat kelancaran pelaksanaan kuis berbasis permainan. Jika dianalisis menggunakan teori fungsionalisme struktural dari Talcott Parsons, maka kendala tersebut mencerminkan belum optimalnya pemenuhan fungsi utama dalam skema AGIL (*Adaptation*, *Goal Attainment*, *Integration*, dan *Latency*). Fungsi *adaptation* terganggu saat guru kesulitan menyesuaikan strategi pembelajaran akibat keterbatasan waktu. Fungsi *goal attainment* terhambat karena tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal karena gangguan dari lingkungan sekitar sekolah, keterbatasan waktu, atau ketidakhadiran guru di kelas. Fungsi *integration* melemah saat situasi kelas tidak kondusif atau gangguan dari lingkungan sekitar sekolah. Sedangkan fungsi l*atency* sulit terjaga saat pembelajaran tidak berjalan rutin, sehingga nilai-nilai yang dikembangkan dalam permainan dan motivasi belajar siswa kurang kuat tertanam dalam diri siswa.

3.3 Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung melalui Penerapan Kuis Berbasis Permainan

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajarnya, sehingga dapat mendorong mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, pada kenyataannya, masih ditemukan permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, motivasi belajar siswa pada awalnya tergolong rendah, terlihat dari kurang bersemangat, rasa percaya diri yang rendah, dan minimnya partisipasi dalam pembelajaran. Namun, sejak memasuki semester 2, mulai terlihat perubahan positif, seperti meningkatnya keberanian dalam menyampaikan pendapat dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.

Perubahan tersebut tidak lepas dari strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar, salah satunya melalui kuis berbasis permainan. Kuis berbasis permainan merupakan tes yang dikemas dalam bentuk permainan dengan pertanyaan atau penyataan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Strategi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, partisipatif, dan menyenangkan (Kurniawati & Tresnawati, 2025). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kuis berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Kegiatan ini tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menjadi strategi yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar, karena selalu dinanti oleh siswa dari tahun ke tahun.

Selain itu, kuis berbasis permainan juga memiliki keunggulan dalam mempertahankan minat siswa, karena mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kuis berbasis permainan lebih disukai siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Pernyataan tersebut juga didukung oleh kepala sekolah di SD No.4 Sading, bahwa kuis berbasis permainan dinilai lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional, seperti ceramah. Penerapan kuis berbasis permainan juga mendorong peningkatan semangat, rasa senang, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi, di mana siswa tampak antusias saat mengikuti permainan “Tebak Aku”. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat fokus mendengarkan clue yang diberikan oleh guru, bahkan sesekali tampak tidak sabar untuk segera menjawab. Semua siswa tampak serius memikirkan jawaban dari clue tersebut dan aktif berdiskusi bersama

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

kelompoknya. Ketika kelompoknya berhasil menjawab dengan benar, seluruh anggota dari kelompok tersebut menunjukkan ekspresi kegembiraan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas V di SD No.4 sading mengalami peningkatan setelah diterapkannya kuis berbasis permainan. Perubahan ini terlihat dari munculnya antusiasme, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kuis berbasis permainan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat mendorongnya untuk lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi ini selaras dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, yang menjelaskan bahwa motivasi tumbuh seiring dengan terpenuhinya lima tingkatan kebutuhan manusia. Dalam pembelajaran, kuis berbasis permainan mampu memenuhi beberapa tingkatan kebutuhan tersebut, seperti kebutuhan rasa aman melalui suasana belajar yang nyaman dan bebas tekanan, kebutuhan sosial melalui kerja sama dalam kelompok dan dukungan guru, kebutuhan harga diri melalui pemberian penghargaan atas keberhasilan siswa, serta kebutuhan aktualisasi diri melalui kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam permainan. Dengan terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tersebut, motivasi belajar siswa tumbuh secara alami. Hal ini tercermin dari berbagai indikator motivasi belajar yang tampak pada diri siswa.

3.3.1 Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Dalam proses belajar, hasrat dan keinginan untuk berhasil dikenal sebagai motif berprestasi. Dorongan ini muncul dari dalam diri individu untuk meraih keberhasilan dalam melakukan suatu tugas secara maksimal. Individu dengan motif berprestasi tinggi cenderung menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan tidak suka menunda-nunda (Uno dalam Efendi & Gustriani, 2020:70). Dalam hal ini, tugas yang dimaksud dapat berupa menjawab soal-soal dalam kuis berbasis permainan, yang memerlukan kesiapan, kecepatan, dan ketepatan. Hal tersebut tercermin dari perilaku siswa yang berusaha menyelesaikan kuis dengan sungguh-sungguh, tidak menunda menjawab, dan segera merespons pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan pernyataan dari ketiga siswa kelas V, diketahui bahwa kuis berbasis permainan mampu membangkitkan semangat dan hasrat siswa untuk belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengangkat tangan, serta inisiatif mereka dalam mencari jawaban dan memahami materi. Perilaku ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk menjawab dengan benar dan memperoleh poin dalam permainan, yang mencerminkan adanya keinginan untuk meraih keberhasilan atau berprestasi. Hal tersebut juga disampaikan oleh guru wali kelas V, bahwa siswa menunjukkan motif berprestasi, yang tercermin dari usaha mereka dalam memahami materi, keberanian untuk mengangkat tangan, dan keinginan untuk terus mencoba menjawab, meskipun sempat menjawab salah. Sikap ini menunjukkan adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk tidak mudah menyerah dan terus berusaha, yang merupakan ciri dari hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa penerapan kuis berbasis permainan mampu mendorong munculnya motif berprestasi pada siswa kelas V di SD No.4 Sading. Hal ini terlihat dari keberanian siswa dalam mengangkat tangan, semangat menjawab pertanyaan, serta inisiatif untuk mencari jawaban meskipun sempat salah. Perilaku ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Berdasarkan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, indikator ini termasuk dalam tingkatan kebutuhan akan harga diri, karena siswa terdorong untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

menunjukkan kemampuan terbaiknya demi mendapatkan pengakuan atas usaha dan pencapaian yang telah dilakukan.

3.3.2 Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Tidak semua siswa menyelesaikan tugas karena memiliki motif berprestasi yang besar, tetapi ada juga yang terdorong oleh rasa takut akan kegagalan. Misalnya, seseorang siswa tampak tekun belajar karena takut merasa malu, mendapatkan ejekan dari teman, atau dihukum oleh orang tuanya (Uno dalam Efendi & Gustriani, 2020:70-71). Ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar juga dapat dipengaruhi oleh dorongan dari luar dirinya, seperti rasa takut akan kegagalan maupun konsekuensi yang timbul ketika tidak memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kuis berbasis permainan mampu mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, karena kegiatannya menarik dan menyenangkan. Selain itu, adanya kesadaran akan konsekuensi ketika tidak memahami materi, seperti tidak bisa menjawab, kehilangan poin, atau teguran dari teman, juga menjadi dorongan eksternal yang memotivasi siswa untuk belajar lebih serius.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga siswa kelas V, penerapan kuis berbasis permainan dapat mendorongnya untuk mempersiapkan diri dengan baik, seperti membaca materi, meringkas isi pelajaran, mencatat poin penting, memahami isi materi, dan menyimak penjelasan guru dengan lebih fokus. Dorongan untuk belajar tidak hanya muncul dari keinginan menjawab dengan benar, tetapi juga dari kekhawatiran kehilangan poin akibat lupa dengan jawabannya, salah memberikan jawaban, atau tidak bisa menjawab sama sekali. Pengalaman tersebut menimbulkan rasa takut mengulangi kesalahan yang sama. Hal inilah yang kemudian menjadi faktor pendorong yang kuat bagi siswa untuk belajar lebih sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar tidak hanya berasal dari motif berprestasi, tetapi juga dari keinginan untuk menghindari kegagalan, seperti takut salah menjawab atau kehilangan poin. Hal ini sejalan dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, terutama pada tingkat kedua, yaitu kebutuhan akan rasa aman. Rasa aman tersebut mencakup keinginan siswa untuk terhindar dari rasa malu, ejekan, atau hukuman. Penerapan kuis berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan ini sekaligus memotivasi siswa agar lebih sungguh-sungguh dalam belajar. Motivasi ini tercermin dari berbagai bentuk persiapan yang dilakukan siswa, seperti membaca, meringkas, mencatat, memahami materi, dan menyimak penjelasan guru dengan lebih fokus sebelum mengikuti kuis.

3.3.3 Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Harapan dan cita-cita masa depan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan memiliki cita-cita, siswa tidak hanya memiliki tujuan hidup, tetapi juga semangat untuk meraih keberhasilan, termasuk dalam proses belajarnya (Kusumawati, 2022). Dalam pembelajaran, salah satu bentuk motivasi ini terlihat dari kesungguhan siswa saat mengikuti kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara ketiga siswa kelas V, siswa memiliki harapan untuk mendapatkan nilai tambah melalui kuis berbasis permainan, sebagai salah satu cara untuk meraih nilai yang lebih baik. Nilai yang bagus diyakini dapat membantunya dalam mewujudkan cita-cita di masa depan. Harapan ini menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar lebih rajin dan terus meningkatkan kemampuannya agar dapat menjawab kuis dengan lebih baik pada kesempatan berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa harapan dan cita-cita masa depan dapat menjadi dorongan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keinginan untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

mendapatkan nilai yang bagus melalui kuis berbasis permainan menjadi salah satu bentuk usaha siswa dalam mewujudkan impiannya di masa depan. Hal ini sesuai dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, terutama pada tingkat aktualisasi diri, di mana individu terdorong untuk mengembangkan potensi diri demi mencapai tujuan hidupnya. Dengan demikian, harapan siswa untuk menjawab kuis dengan lebih baik mencerminkan usaha untuk memenuhi kebutuhan tertinggi dalam hierarki tersebut, yaitu menjadi versi terbaik dari dirinya sendiri.

3.3.4 Adanya Penghargaan dalam Belajar

Pemberian penghargaan oleh guru mampu memengaruhi motivasi dan prestasi siswa. Siswa yang menerima penghargaan akan merasa dihargai dan terdorong untuk belajar dengan lebih tekun (Habbah dkk., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, pemberian penghargaan, baik berbentuk pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, maupun istrirahat atau pulang lebih awal, mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Penghargaan tersebut tidak hanya membuat siswa merasa dihargai, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam mengikuti kuis berbasis permainan, sebagaimana terlihat dari semangat mereka saat berebut menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara ketiga siswa kelas V, pemberian penghargaan dalam kuis berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal inilah yang mendorong siswa untuk lebih semangat menjawab pertanyaan dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok selama kuis berlangsung. Bahkan ketika jawaban yang diberikan masih salah, siswa tetap termotivasi untuk mencoba kembali hingga berhasil. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dari Valentinna, dkk (2024) yang memberikan bukti bahwa elemen permainan, seperti skor, poin, dan hadiah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa pemberian penghargaan dalam kuis berbasis permainan berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Bentuk penghargaan seperti pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, hingga kesempatan istrirahat atau pulang lebih awal memberikan pengakuan atas usaha yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow pada tingkat keempat, yaitu kebutuhan akan harga diri, yang mendorong tumbuhnya rasa percaya diri dan memperkuat semangat untuk meraih prestasi.

3.3.5 Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Belajar sambil bermain termasuk kegiatan yang menarik bagi siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat saat pembelajaran. Hal ini terlihat dalam kegiatan observasi, di mana siswa sesekali tampak tidak sabar untuk segera menjawab dan menunjukkan ekspresi senang ketika jawabannya benar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, variasi dalam bentuk dan mekanisme kuis berbasis permainan, mulai dari cara membentuk kelompok hingga cara bermain, membuat kegiatan menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mampu membangkitkan rasa penasaran dan antusiasme siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga siswa kelas V, mengatakan senang, semangat, dan tidak jenuh saat mengikuti kuis berbasis permainan. Dengan adanya variasi bentuk permainan dan cara pembagian kelompok membuat kegiatan terasa lebih menarik, seru, dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga menjadi lebih bersemangat untuk belajar agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa kuis berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa kuis berbasis permainan merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena dilakukan dengan berbagai variasi, seperti pembagian kelompok melalui suit atau melibatkan gerakan fisik. Variasi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, sehingga mampu membangkitkan semangat, antusiasme, dan keaktifan siswa dalam belajar. Jika dikaitkan dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, kondisi ini berkaitan erat dengan kebutuhan sosial, yaitu kebutuhan untuk diterima, dihargai, dan menjadi bagian dari suatu kelompok. Melalui interaksi yang positif dalam permainan, hubungan sosial antarsiswa semakin terjalin, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3.3.6 Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif sehingga Memungkinkan Seseorang Siswa dapat Belajar dengan Baik

Lingkungan belajar yang kondusif dapat memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari kondisi ruang kelas yang bersih, suasana yang nyaman, serta minimnya gangguan mampu menciptakan suasana belajar yang ideal (Dewanti, 2024). Kondisi ini terlihat dalam kegiatan observasi, di mana ruangan kelas V tampak bersih karena siswa peduli dengan kebersihan ruang kelas dengan membuang sampah pada tempatnya dan rutin melakukan kegiatan bersih-bersih setiap pagi dan sebelum pulang sekolah. Hal ini membuat suasana kelas menjadi nyaman.

Selain itu, penerapan aturan juga turut menjaga suasana kelas agar tetap kondusif, termasuk dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, penerapan aturan dan sanksi yang tegas dalam permainan mendorong siswa untuk lebih disiplin dan tertib. Kesadaran terhadap konsekuensi atas pelanggaran aturan, seperti permainan dihentikan, diprotes temannya, atau kehilangan giliran menjawab, membuat siswa lebih taat terhadap aturan yang berlaku. Dengan begitu, suasana kelas menjadi lebih kondusif, sehingga siswa dapat lebih fokus dan nyaman dalam mengikuti permainan.

Selain membentuk kedisiplinan, penerapan kuis berbasis permainan juga berdampak positif terhadap kepercayaan diri siswa di kelas. Hal ini terlihat dalam kegiatan observasi, di mana siswa memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama guru wali kelas V, bahwa penerapan kuis berbasis permainan yang dilakukan secara berulang dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa secara bertahap, karena adanya rasa aman saat berbicara di kelas. Hal inilah yang membuat siswa menjadi lebih berani saat menjawab dan berpendapat. Peningkatan kepercayaan diri juga dirasakan langsung oleh para siswa. Di mana, penerapan kuis berbasis permainan membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa, terutama bagi siswa yang pemalu atau kurang aktif di kelas. Dengan adanya lingkungan kelas yang suportif dan bebas dari rasa takut membuat siswa merasa nyaman saat bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa lingkungan belajar yang bersih, nyaman, serta memiliki aturan yang jelas dan adil dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kondisi ini mencerminkan pemenuhan kebutuhan rasa aman dalam teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, di mana siswa merasa terlindungi dan bebas dari rasa takut saat mengikuti kuis berbasis permainan. Rasa aman ini juga mendukung pemenuhan kebutuhan akan harga diri, yang ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta tetap berani mencoba meskipun jawabannya salah. Dengan terpenuhinya kebutuhan rasa aman dan harga diri, siswa

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam mengikuti kuis berbasis permainan secara maksimal.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, implementasi kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar serta merancang kuis berbasis permainan secara sistematis, mulai dari menentukan bentuk permainan, pembagian kelompok, aturan permainan, hingga bentuk penghargaan. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan rencana yang telah disusun, dimulai dari membentuk kelompok, menyampaikan aturan permainan, menjelaskan langkah bermain, hingga memberikan penghargaan kepada siswa. Pada tahap evaluasi, guru akan mengamati sejauh mana penerapan kuis berbasis permainan berdampak terhadap kemajuan siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

Kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan kuis berbasis permainan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung terdiri atas kendala internal dan eksternal. Kendala internal meliputi keberagaman kemampuan, lemahnya daya ingat, kurang percaya diri, dan perbedaan kepribadian, sedangkan kendala eksternal meliputi kondisi lingkungan sekitar sekolah, guru, masalah teknis, situasi kelas yang tidak kondusif, dan keterbatasan waktu. Kendala-kendala tersebut dapat menghambat pelaksanaan kuis berbasis permainan.

Motivasi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar No.4 Sading Badung melalui penerapan kuis berbasis permainan menunjukkan perkembangan positif. Hal ini tampak dari munculnya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi pada Anak). *AN-NISA; Jurnal Gender dan Anak*, 15(1), 1–8. https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315

Apsarini, S. F., & Barlianty, L. (2020). Kesiapan Belajar Siswa Kelas IV B di Sekolah Dasar Negeri Kutajaya II Kecamatan Pasarkemis. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 164–169. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/ 686

Billfadawi, A. H., & Safrizal. (2023). IdentikikasiI Faktor Penyebab Siswa Kurang Percaya Diri di SDN X Batusangkar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(1), 1–12. https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.77 97

Bintaratih, S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Strategi Pembelajaran Melalui Kuis dan Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Ganting Gedangan Sidoarjo. *IMEIJ; Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7336–7345. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2144

Dewanti, L. (2024). *Edukasi di Era Digital : Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi dalam Mencapai Prestasi*. Deepublish Digital.

Efendi, R., & Gustriani, D. (2020). *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*. CV Penerbit Qiara Media.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Ginanto, D., Kesuma, A. T., Anggraena, Y., & Setiyowati, D. (2024). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Habbah, E. S. M., dkk. (2023). Strategi Guru dalam Pengelolaan Kelas yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 18. https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.18-26

Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13141

Harianto, E. dkk. (2024). *Psikologi Pendidikan*. CV. Zenius Publisher.

Khodijah, N. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers.

Kurniawati, T. T., & Tresnawati, N. (2025). Implementasi Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. *ARJI; Action Research Journal Indonesia*, 7(1), 27–40. https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.2 55

Kusumawati, N. (2022). Analisis Motivasi Belajar Berbantukan Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 01 Taman. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 31–37. https://doi.org/10.35931/am.v 6i2.834

Maharani, E., Sumanti, & Fitrah, H. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan: Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Rifa'i, M. R., & Hafidhoh, N. (2022). Pengembangan Kepribadian Anak Melalui Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah. Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5(1), 1–9. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5 i1.920

Rohmah, A. N., & Jatiningsih, O. (2021). Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas XII MAN 1 Magetan. Journal of Civics and Moral Studies, 6(1), 61–75. https://journal.unesa.ac.id/index.php/ jcms/article/view/16783

Rusmiati, A. (2022). *Strategi Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu). http://repository.iainbengkulu.ac.id/10 169/

Sariani, N., dkk. (2024). Psikologi Pendidikan. CV. Gita Lentera.

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 1722–1732. https://jbasic.org/index.php/basicedu/ article/view/7476

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *OUTDOOR CLASS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS TOPIK BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SD NEGERI 1 KAWAN BANGLI

Oleh
Ni Putu Ayu Pebyanti[1], I Wayan Darna[2], Anak Agung Ngurah Budiadnyana[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[1,2,3]
E-mail: Ayufeby897@gmail.com[1], wayandarna66@gmail.com[2],
budiadnyanaagumg@gmail.com[3]

Abstract

Learning motivation is one of the essential aspects that influence students' academic success in elementary school. One of the efforts that can be made to improve learning motivation is by applying varied and enjoyable learning methods, such as the outdoor class method. Learning outside the classroom provides students with opportunities to directly experience the objects being studied, making learning more contextual and meaningful. The problem addressed in this research is: What is the effect of applying the outdoor class learning method on the learning motivation of fourth grade students in the IPAS subject on the topic of plant body parts at SD Negeri 1 Kawan Bangli. *This study aims to determine the effect of the outdoor class learning method on the learning motivation of fourth grade students at* SD Negeri 1 Kawan *in the subject of Science and Social Studies (*IPAS*), specifically on the topic of plant body parts. The method used in this research is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The study involved 31 fourth-grade students. The instrument used was a learning motivation questionnaire given before and after the implementation of the outdoor class method. The data analysis showed that the average pretest score was 192.02. The results of the paired sample t-test indicated a significant difference between the scores before and after the treatment, with a t-value of -5.799 and a significance value of 0.001 < 0.05. This indicates that the outdoor class method has a significant effect on students' learning motivation.*

Keywords: *Outdoor class, Learning Motivation, IPAS, Plant Body Parts, Elementary School Students*

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, seperti metode *outdoor class*. Pembelajaran di luar kelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami langsung objek-objek yang dipelajari, sehingga lebih kontekstual dan bermakna. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penerapan metode pembelajaran *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa kelas

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

IV pada mata pelajaran IPAS dengan topik Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kawan Bangli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kawan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan topik bagian tubuh tumbuhan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian dilakukan terhadap 31 siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode *outdoor class*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor *pre-tes*t siswa adalah 192,02, sedangkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan skor yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai t = -5,799 dan signifikansi 0,001< 0,05, yang menyatakan adanya pengaruh metode *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Outdoor class*, Motivasi Belajar, IPAS, Bagian Tubuh Tumbuhan, Siswa Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter serta pengetahuan siswa, yang menjadi landasan utama bagi mereka dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Pada jenjang ini, dorongan belajar menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi akan lebih aktif berpartisipasi, terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), semangat belajar menjadi salah satu aspek kunci, terutama bagi siswa sekolah dasar. Siswa yang memiliki antusiasme tinggi cenderung lebih tekun dalam menyelesaikan tugas, lebih siap menghadapi tantangan, serta lebih mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, mempertahankan motivasi siswa dalam pembelajaran sering kali menjadi kendala, khususnya dalam topik yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti materi bagian tubuh tumbuhan. Metode pengajaran yang masih bersifat konvensional kerap kali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, sehingga diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

Keadaan ini berisiko menurunkan minat belajar siswa dan menghambat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Pada tingkat sekolah dasar, motivasi belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan akademik siswa. Dorongan untuk belajar menjadi faktor utama dalam kesuksesan pendidikan, sebab siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih fokus dalam memahami materi serta mampu menyerap informasi dengan lebih baik. Menurut penelitian Andriani dan Rasto (2019), prestasi akademik siswa akan lebih optimal jika didukung oleh dorongan belajar yang kuat. Motivasi belajar memiliki peranan fundamental dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran, dimana siswa yang lebih bersemangat cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi.

Saat ini, pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Kawan masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dengan pendekatan hafalan fakta dan konsep. Metode ini menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPAS serta kesulitan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu permasalahan utama yang terjadi di SD Negeri 1 Kawan adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar IPAS. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bagian tubuh tumbuhan, yang menyebabkan rendahnya partisipasi aktif di kelas dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor yang memperburuk keadaan, karena siswa sulit membayangkan konsep abstrak yang diajarkan. Faktor lain yang memperparah masalah ini adalah kurangnya fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah, seperti minimnya alat peraga dan bahan ajar yang dapat mendukung pemahaman siswa. Situasi ini berdampak negatif terhadap semangat belajar siswa dan hasil belajar, yang menjadi faktor dalam kesuksesan pendidikan mereka.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pembelajaran di luar kelas atau *outdoor class*, yang memberikan pengalaman belajar langsung di lingkungan alam. Pendekatan ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan objek nyata yang sedang dipelajari. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa metode *outdoor class* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian Febiyani et al., (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran di luar kelas dapat secara signifikan meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Studi tersebut menemukan bahwa setelah menerapkan metode ini, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, penelitian Rahayu (2020) juga menyebutkan bahwa pembelajaran di luar kelas dapat meningkatkan semangat siswa karena pengalaman langsung yang mereka peroleh membantu membuat materi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian lainnya oleh Masriawati et al. (2023) juga membuktikan bahwa metode pembelajaran outdoor dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses belajar, khususnya dalam pembelajaran tematik. Materi tentang bagian tubuh tumbuhan sangat sesuai untuk diajarkan melalui metode pembelajaran outdoor, karena siswa dapat langsung mengamati fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep bagian tubuh tumbuhan melalui pengalaman nyata. Pembelajaran yang berbasis pada observasi langsung akan membuat konsep yang diajarkan menjadi lebih konkret dan tidak abstrak. Dengan demikian, melalui metode ini, siswa kelas IV SD Negeri 1 Kawan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi bagian tubuh tumbuhan serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Penelitian ini berfokus Pada Pengaruh Metode Pembelajaran *Outdoor class* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS, khususnya pada topik bagian tubuh tumbuhan. Fokus penelitian ini adalah mengamati bagaimana pembelajaran di luar kelas dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Melalui eksperimen di lingkungan luar kelas, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendalam, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Kawan.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental One Group Pretest–Posttest Design*, yang bertujuan untuk menguji pengaruh metode *outdoor class* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV (Sugiyono, 2015; Sugiyono, 2019). Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengujian hubungan sebab-akibat antarvariabel melalui pengukuran numerik dan analisis statistik (Ary et al., 2018; Jannah et al., 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *outdoor class* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar (Y). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kawan, Kabupaten Bangli, selama kurang lebih tiga bulan, dengan populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 31 siswa kelas IV, yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil (Sugiyono, 2016; Sugiyono, 2018).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar berbasis *Skala Likert* dengan 25 butir pernyataan, yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas mencakup validitas isi melalui penilaian ahli menggunakan rumus Gregory (Gregory, 2011; Sugiyono, 2018) dan validitas empirik dengan bantuan *software* SPSS 29, yang menunjukkan seluruh butir instrumen dinyatakan valid (Sugiyono, 2019). Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan hasil $\alpha = 0{,}871$ yang termasuk kategori reliabilitas tinggi (Ghozali, 2011; Sugiyono, 2018). Teknik analisis data meliputi uji prasyarat normalitas *Shapiro–Wilk* dan uji hipotesis *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dengan taraf signifikansi 0,05 (Sugiyono, 2017; Ghozali, 2018). Hasil analisis digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan mengenai efektivitas penerapan metode *outdoor class* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Implementasi model pembelajaran *mind mapping* merupakan proses penerapan teknik pemetaan pikiran dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan membantu siswa mengorganisasikan informasi, memperdalam pemahaman, serta merangsang kreativitas. Model ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, penggunaan *mind mapping*, dan evaluasi sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Abidin, dkk. (2024), *mind mapping* adalah strategi pembelajaran visual yang memanfaatkan peta pikiran untuk mengembangkan dan mengorganisasikan ide secara sistematis dan terstruktur dengan menekankan penggunaan kata kunci, gambar, warna, serta cabang yang menghubungkan topik utama dan subtopik secara logis, sehingga mendorong kerja otak secara menyeluruh dan berpikir kreatif. Sejalan dengan itu, Rahayu (2021) menjelaskan bahwa *mind mapping* merupakan representasi grafis dari pikiran dan ide yang efektif dalam mengorganisasikan informasi, meningkatkan daya ingat, dan menstimulasi kreativitas siswa. Model ini sangat relevan diterapkan pada pembelajaran yang menuntut pemahaman konsep, seperti mata pelajaran IPAS, dan pada penelitian di kelas IV SD Negeri 3 Kedisan diimplementasikan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

3.1.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diajarkan dengan Metode *Outdoor class*

Metode *outdoor class* dalam pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 1 Kawan. Pada penelitian ini dilakukan *pre-test* kepada 31

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

orang siswa dengan memberikan kuesioner/angket. Data yang sudah dikumpulkan disajikan dalam bentuk dan grafis histogram. Sedangkan data yang ditampilkan berupa nilai mean, simpang baku (*standard deviantion*, *variance*, nilai minimum, nilai *maximum*, dan range. Data tersebut diukur menggunakan *software* SPSS 29.0. untuk memperoleh hasil yang lebih akurat. Hasil analisis data dapat disajikan dalam tabel IV.1 berikut.

Tabel IV.1 Hasil Uji *Mean Pre-test*

Statistics

SEBELUM PERLAKUAN

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		101,84
Std. Error of Mean		1,385
Median		102,00
Mode		98[a]
Std. Deviation		7,712
Variance		59,473
Skewness		-,828
Std. Error of Skewness		,421
Kurtosis		1,239
Std. Error of Kurtosis		,821
Range		35
Minimum		80
Maximum		115
Sum		3157
CV		7,573

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

3.1.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Diajarkan dengan Metode *Outdoor class*

Setelah perlakuan berupa penerapan metode *outdoor class*, dilakukan post-test kepada 31 orang siswa dengan memberikan kuesioner/angket untuk mengetahui hasil belajar dari setalah dan sebelum diberikan perlakuan. Data yang sudah dikumpulkan disajikan dalam bentuk dan grafis histogram. Sedangkan data yang ditampilkan berupa nilai mean, simpang baku (*standard deviantion*, *variance*, nilai minimum, nilai maximum, dan *range*. Data tersebut diukur menggunakan *software* SPSS 29.0. untuk memperoleh hasil yang lebih akurat. Hasil analisis data dapat disajikan dalam tabel VI.2 berikut:

Tabel IV.2 Hasil Uji *Mean Post-test*

Statistics

SESUDAH PERLAKUAN

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		108,94
Std. Error of Mean		,854
Median		109,00
Mode		107
Std. Deviation		4,753
Variance		22,596
Skewness		-,069
Std. Error of Skewness		,421
Kurtosis		-,576
Std. Error of Kurtosis		,821
Range		18
Minimum		100
Maximum		118
Sum		3377
CV		4,364

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

3.2 Pengujian Asumsi

Data yang dianalisis adalah data hasil dari *pre-test* dan post-test. Uji asumsi penelitian ini dilakukan sebagai uji prasyarat analisis data dengan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan software SPSS 29.0. Kriteria yang digunakan apabila nilai signifikansi 5% atau 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikasi dibawah 5% atau 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel IV.3 berikut.

Tabel IV.3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM PERLAKUAN	,180	31	,012	,939	31	,077
SETELAH PERLAKUAN	,087	31	,200*	,978	31	,753

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel IV.3 perhitungan hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan berbatuan *SPSS 29.0* menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai *pre-test* 0,077 > 0,05 dan nilai *post-test* diperoleh sebesar 0,753 > 0,05, sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan seluruh data berdistribusi normal.

3.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kawan. Hipotesis yang diajukan meliputi hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan antara hasil pre-test dan post-test siswa yang belajar IPAS melalui metode *outdoor class*, serta hipotesis nol (Ho) yang menyatakan tidak adanya perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test tersebut. Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria uji statistik, yaitu Ho ditolak dan Ha diterima apabila nilai signifikansi < 0,05, serta Ho diterima dan Ha ditolak apabila nilai signifikansi > 0,05.

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai rata-rata perbedaan sebesar -7,097 dengan nilai t-hitung -5,799 dan derajat kebebasan (df) 30. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah < 0,001, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *outdoor class* pada pembelajaran IPAS, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *outdoor class* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kawan.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

Tabel IV.4 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	SEBELUM PERLAKUAN - SESUDAH PERLAKUAN	-7,097	6,813	1,224	-9,596	-4,598	-5,799	30	<,001	<,001

3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode pembelajaran *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS topik Bagian Tubuh Tumbuhan di SD Negeri 1 Kawan. Sebelum penerapan metode *outdoor class*, siswa diberikan angket pre-test untuk mengukur motivasi belajar awal, dengan hasil rata-rata (mean) sebesar 101,84 dari 31 siswa. Setelah perlakuan berupa pembelajaran *outdoor class*, angket post-test kembali diberikan kepada siswa yang sama dan menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar menjadi 108,94. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan Shapiro-Wilk dan menunjukkan hasil berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi pre-test 0,077 > 0,05 dan post-test 0,753 > 0,05. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kawan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran *outdoor class* yang bersifat kontekstual dan melibatkan pengalaman langsung siswa dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran di luar kelas memungkinkan siswa mengamati objek nyata, seperti tumbuhan dan bagian-bagiannya, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan minat serta partisipasi siswa (Sardiman, 2018:75). Selain itu, motivasi belajar juga berkembang ketika siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Hamzah, 2021:83), serta didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif (Mudjiono & Dimyati, 2018:85). Dengan demikian, metode *outdoor class* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik, sehingga layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPAS.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran *outdoor class* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kawan pada mata pelajaran IPAS topik bagian tubuh tumbuhan, dapat disimpulkan bahwa metode *outdoor class* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa, dari skor pre-test sebesar 101,84 menjadi 108,94 pada *post-test* setelah diterapkannya metode *outdoor class*. Hasil analisis statistik

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

melalui uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi < 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *outdoor class* mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata di lingkungan terbuka dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan semangat belajar, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, metode *outdoor class* dinilai efektif dan relevan untuk diterapkan, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar seperti IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, F., et al. (2020). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. In Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.*

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958

Annisa, N. R. (2017). *B*elajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Jurnal Cendekia, 9(02), 200.* https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/

Ary, D., Jacobs, L., Razavieh, A., & Sorensen, C. (2018). *I*ntroduction to Research in Education. *In Cengage Learning. (10th ed.).* Cengage Learning.

Ashar Ashar, Muliana Muliana, & Roslynrosdiah Roslynrosdiah. (2024). *P*engaruh Pembelajaran diluar Kelas (Outdoor Study) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV A SDN Paccinongan Unggulan. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 2(4), 137–147. h*ttps://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i4.1314

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal, 5(2), 172.* https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Febiyani, P., Wardana, A. E., & Wijayanto, S. (2023). Pengaruh metode pembelajaran outdoor learning terhadap motivasi belajar IPS kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6. *Jurnal Borobudur Educational Review, 3(1), 1–10.* https://doi.org/10.31603/bedr.8780

Ghaniem, Fitri, A., & Yasella, M. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *In Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.*

Ghozali, I. (2011). Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 19. *In Badan Penerbit Universitas Diponegoro.*

Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25.

Gregory, R. J. (2011). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications (6th ed.).* Pearson Education. Hlm. 110-115.

Hamzah, B. U. (2021*). Teori Motivasi dan Pengukurannya: analisis di bidang pendidikan.* Aksara Bumi.

Handoko, T. H. (2016). *Manajemen. In BPFE-Yogyakarta (2nd ed.).*

Jannah, K. A. M., et al. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif (Issue 5).* Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Manungki, I., & Manahung, M. R. (2021). Metode Outdoor Learning Dan Minat Belajar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(1), 82–109. https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.111

Masriawati, Vinsensius, H. N., & Agustinus, A. E. (2023). Pengaruh kegiatan outdoor learning terhadap

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 28-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-10-2026

motivasi belajar siswa kelas IV di SDI Mauloo. *Jurnal Penelitian Inovatif, 3(2).* https://doi.org/10.54082/jupin.185

Mubarok, T. A. (2019*).* Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Madrasah Aliyah Darul Mutaallimin Sugihwaras Patianrowo Nganjuk. Briliant*: Jurnal Riset Dan Konseptual, 4(1), 118. h*ttps://doi.org/10.28926/briliant.v4i1.277

Mudjiono, & Dimyati. (2018*). Proses Belajar Mengajar, Hlm 200 1. 15–49.*

Nur, A., & Suryadi. (2018). Profil Motivasi Belajar Siswa SMP Pembangunan Laboratorium Padang. *Jurnal Counseling Care, 2(1), 1–6.* https://doi.org/10.22202/jcc.2018.v2i1.2862

Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Penerapan Model Outdoor Learning pada Pembelajaran Tematik Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532.* https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Rahayu, N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. Ideguru*: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 7(2), 123–130.* https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.1017

Rahim, A., et al. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *In Eureka Media Aksara.* https://www.google.co.id/books/edition

Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 13(1), 16.* https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424

Ramdani, N. G., et al. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation, 2(1), 20.* https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31

Sardiman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar:* Suatu Pengantar. Rajawali Pers, *246.*

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa.* Jakarta: PT. Rajawali Pres Grafindo Persada.

Shelemo, A. A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning Method) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Di Kelas IV SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. In Nucl. Phys. (Vol. 13, Issue 1). https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/INOVED/article/view/210

Sugiarto. (2017). *Metode Penelitian Bisnis. Yogyakarta: BPFE–UGM.*

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D.*

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D (26th ed.).*

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D.* In CV Alfabeta.

Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In* Penerbit Alfabeta (26th ed.).

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 30(1), 45–56.* https://edumediasolution.com/society/article/view/428?utm_source=chatgpt.com

Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia, 145.

Tahir, R., *et al*. (2023). Metodologi Penelitian (Teori, Masalah dan Kebijakan). In *SONPEDIA (Publishing Indonesia)* (Issue 9).

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1), 123–130. https://doi.org/10.18592/tarbiyah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

PENERAPAN MODEL *DEEP LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI KELAS XII DI SMA NEGERI 2 BANGLI

Oleh
Wayan Susilandari[1], I Nengah Sumantra[2], I Putu Agus Aryatnaya Giri[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bali, Indonesia
Slandari125@gmail.com[1], putugiri46@gmail.com[2], nengahsumantra1945@gmail.com[3]

Abstract

Strengthening students' character has become a crucial issue in education in the era of globalization, marked by the increasing prevalence of moral problems such as low levels of honesty, discipline, and spiritual awareness. Hindu Religious Education and Character Education play a strategic role in shaping these values; however, the learning process is still often dominated by conventional methods that lack depth. Therefore, the implementation of the deep learning model is considered an alternative approach that can foster reflective and contextual understanding of values. This study aims to describe the implementation of the deep learning model, identify the challenges faced by teachers along with the efforts made to overcome them, and analyze its impact on strengthening the character of twelfth-grade students at SMA Negeri 2 Bangli. This research employs a qualitative approach with a descriptive design, using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The data were analyzed using an interactive model involving data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the implementation of deep learning is carried out through case analysis, value-based discussions, self-reflection, and connecting learning materials to real-life contexts. The challenges encountered include limited time, differences in students' abilities, and suboptimal student engagement, which are addressed through strengthening teaching strategies and providing motivation. The implementation of this model has a positive impact on strengthening students' character, particularly in enhancing honesty (Satya), discipline and responsibility (Dama), and spiritual awareness in daily life.

Keywords: *deep learning, student character, Satya, Dama, Spirituality*

Abstrak

Penguatan karakter siswa menjadi isu penting dalam dunia pendidikan di era globalisasi yang ditandai dengan meningkatnya berbagai permasalahan moral, seperti rendahnya kejujuran, kedisiplinan, dan kesadaran spiritual. Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki peran strategis dalam membentuk karakter tersebut, namun masih sering didominasi oleh metode konvensional yang kurang mendalam. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *deep learning* dipandang sebagai alternatif yang mampu mendorong pemahaman nilai secara reflektif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *deep learning*, mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru beserta upaya yang dilakukan, serta menganalisis dampaknya terhadap penguatan karakter siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* dilakukan melalui kegiatan analisis kasus, diskusi nilai, refleksi diri, dan pengaitan materi dengan kehidupan nyata. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, variasi kemampuan siswa, dan belum optimalnya keterlibatan semua siswa, yang diatasi melalui penguatan strategi pembelajaran dan pemberian motivasi. Penerapan model ini memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter siswa, khususnya dalam meningkatkan kejujuran (Satya), disiplin dan tanggung jawab (Dama), serta kesadaran spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: *deep learning*, karakter siswa, Satya, Dama, spiritual

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual peserta didik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kepribadian yang bermoral. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang kompleks akibat derasnya arus informasi, perubahan pola interaksi sosial, serta pengaruh budaya instan yang memengaruhi perilaku peserta didik. Siswa sekolah menengah atas, khususnya kelas XII, berada pada fase transisi menuju kedewasaan sehingga memerlukan penguatan karakter sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan sosial, pendidikan tinggi, maupun dunia kerja. Pendidikan nasional menekankan pentingnya pembentukan manusia yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta mampu menghadapi dinamika kehidupan modern (Labibatussolihah et al., 2025). Oleh karena itu, sekolah memiliki peran strategis dalam menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pembinaan karakter peserta didik.

Dalam konteks tersebut, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki peranan penting dalam membentuk kepribadian siswa secara utuh. Pendidikan Agama Hindu tidak hanya mengajarkan aspek pengetahuan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Dharma, etika, dan spiritualitas yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Sri Purwanti dkk. menjelaskan bahwa pendidikan Hindu bertujuan membentuk *manava samskara*, yaitu proses pembinaan diri melalui pengembangan aspek pengetahuan, moral, dan spiritual. Nilai-nilai susila Hindu seperti Satya (kejujuran), Dama (pengendalian diri, disiplin, dan tanggung jawab), serta kesadaran spiritual menjadi landasan penting dalam pembentukan karakter siswa (Sri Purwanti, Linda Sari Dhevi, et al., 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan karakter siswa masih menjadi tantangan serius, seperti perilaku tidak jujur, kurang disiplin, rendahnya tanggung jawab, dan menurunnya kesadaran spiritual akibat pengaruh lingkungan sosial maupun media digital (Widiasanti & Suardika, 2021). Pendidikan juga dapat diarahkan dengan membangun karakter kearifan lokal (Herawan, 2024).

Permasalahan tersebut menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara seimbang. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan adalah model pembelajaran *deep learning*. Model pembelajaran ini menekankan pada pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, refleksi, serta pengaitan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. *Deep learning* tidak hanya mendorong siswa menghafal materi, tetapi juga membantu siswa memahami makna, mengeksplorasi nilai, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka secara mendalam (Lestari et al., 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk menghayati ajaran Dharma melalui analisis

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

kasus moral, diskusi nilai, dan refleksi spiritual sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi secara lebih bermakna (Labibatussolihah et al., 2025).

Penerapan model pembelajaran *deep learning* di SMA Negeri 2 Bangli memiliki urgensi tersendiri berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan masih perlunya penguatan karakter kejujuran (Satya), disiplin dan tanggung jawab (Dama), serta kesadaran diri spiritual pada siswa kelas XII. Masih ditemukan perilaku kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran, keterlambatan pengumpulan tugas, hingga rendahnya kesadaran dalam menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai karakter belum sepenuhnya terinternalisasi secara mendalam. Oleh karena itu, guru memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menghubungkan materi ajar dengan pengalaman nyata siswa sehingga proses pembentukan karakter dapat berlangsung lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dan reflektif mampu membantu meningkatkan karakter siswa, namun kajian mengenai penerapan *deep learning* dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih relatif terbatas. Penelitian Selvi Handayani dkk. menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, tetapi belum secara khusus mengkaji proses internalisasi nilai melalui pendekatan *deep learning* (Selvi Handayani et al., 2025). Penelitian lain juga lebih banyak membahas pendidikan karakter secara umum tanpa memfokuskan pada penerapan strategi guru dalam membentuk karakter Satya, Dama, dan kesadaran spiritual pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajian mengenai strategi guru dalam menerapkan model *deep learning* untuk memperkuat karakter siswa melalui pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di tingkat sekolah menengah atas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *deep learning*, mengidentifikasi kendala dan upaya guru dalam penerapannya, serta menganalisis dampak model *deep learning* terhadap penguatan karakter siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan pendidikan karakter, serta memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih reflektif, bermakna, dan efektif dalam membentuk karakter peserta didik.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memahami strategi guru dalam menerapkan model deep learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti guna memperkuat karakter siswa, khususnya Satya (kejujuran), Dama (disiplin dan tanggung jawab), serta kesadaran diri spiritual. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bangli pada Februari–Mei 2026. Subjek penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XII serta siswa kelas XII. Sumber data terdiri atas data primer dan sekunder yang diperoleh melalui observasi atau pengamatan langsung secara nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, studi pustaka, dan dokumentasi. Data primer berasal dari hasil pengamatan proses pembelajaran dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, modul ajar, silabus, serta arsip kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme, teori behaviorisme, dan konsep deep learning dalam pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

untuk memastikan kesesuaian informasi yang diperoleh. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, sehingga diperoleh gambaran yang sistematis mengenai penerapan deep learning dalam penguatan karakter siswa.

III. PEMBAHASAN

SMA Negeri 2 Bangli merupakan salah satu sekolah menengah atas Negeri di Kabupaten Bangli yang memiliki komitmen dalam membentuk peserta didik yang unggul, berkarakter, dan berprestasi. Sekolah ini berlokasi di Jalan Nusantara, Kelurahan Kubu, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali dan telah terakreditasi A sejak berdiri pada tahun 1986. Selain berorientasi pada peningkatan prestasi akademik, SMA Negeri 2 Bangli juga menekankan penguatan karakter siswa melalui kegiatan pembelajaran, kegiatan keagamaan, serta program sekolah yang mendukung pembentukan moral dan spiritual peserta didik.

SMA Negeri 2 Bangli memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas yang dilengkapi media pembelajaran digital, perpustakaan, laboratorium, serta pura sekolah yang digunakan dalam kegiatan keagamaan siswa. Keberadaan fasilitas tersebut mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan reflektif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Berdasarkan data penelitian, pegawai SMA Negeri 2 Bangli, jumlah guru yang aktif tercatat sebanyak 56 orang, terdiri atas 29 guru laki-laki dan 27 guru perempuan, dengan rata-rata usia sekitar 42 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa tenaga pendidik di SMA Negeri 2 Bangli berada pada usia produktif dan memiliki pengalaman mengajar yang cukup baik dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Adapun jumlah peserta didik di SMA Negeri 2 Bangli tercatat sebanyak 750 siswa yang tersebar pada kelas X, XI, dan XII. Jumlah siswa perempuan lebih dominan dibandingkan siswa laki-laki, namun secara umum jumlah peserta didik di setiap kelas tergolong seimbang.
Berdasarkan data statistik siswa SMA Negeri 2 Bangli, jumlah peserta didik tercatat sebanyak 750 siswa, yang terdiri atas 334 siswa laki-laki dan 416 siswa Perempuan, dengan rata-rata usia siswa berada pada kisaran 16,5 tahun yang sesuai dengan jenjang pendidikan sekolah menengah atas.

3.1 Penerapan Model Deep learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terhadap Penguatan KarakterSiswa Kelas XII SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model deep learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter siswa kelas XII. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga membangun pemahaman mendalam serta menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi secara lebih bermakna.

3.1.1 Perencanaan Pembelajaran Berbasis Deep learning

Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti menyusun pembelajaran berbasis deep learning dengan mengaitkan materi ajar dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Guru berusaha menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pembentukan kesadaran moral dan spiritual siswa. Guru Pendidikan Agama Hindu menyatakan bahwa dalam penyusunan pembelajaran, materi ajar dikaitkan dengan sikap

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

siswa di lingkungan sekolah maupun keluarga sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan ajaran Dharma dalam kehidupan sehari-hari (Hasil Wawancara, 6 Maret 2026). Strategi tersebut menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan reflektif. Kegiatan pembelajaran dirancang melalui penggunaan pertanyaan pemantik, studi kasus, dan refleksi pembelajaran yang bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran yang menghubungkan materi dengan realitas kehidupan juga sejalan dengan konsep Tri Hita Karana yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Melalui perencanaan tersebut, guru berupaya membangun pembelajaran yang lebih bermakna sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai Satya, Dama, dan kesadaran spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Deep learning

Pembelajaran berbasis deep learning menunjukkan adanya perubahan dinamika pembelajaran di kelas yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, dan refleksi bersama mengenai penerapan nilai-nilai ajaran Hindu dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana diungkapkan oleh Mudita selaku guru Pendidikan Agama Hindu bahwa siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk membahas penerapan nilai Tri Hita Karana di lingkungan sekolah, kemudian hasil diskusi dipresentasikan dan ditanggapi oleh kelompok lain (Hasil Wawancara, 6 Maret 2026).

Pelaksanaan pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa model deep learning mampu menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Kegiatan diskusi dan presentasi juga melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat, menghargai pandangan teman, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan deep learning tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan keberanian berpendapat. Meskipun pada tahap awal masih terdapat siswa yang pasif, secara bertahap siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

3.1.3 Evaluasi Pembelajaran Berbasis Deep learning

Pada tahap evaluasi pembelajaran, guru tidak hanya melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga menilai perkembangan karakter siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian dilakukan melalui observasi sikap, penilaian proses diskusi, presentasi, dan refleksi diri siswa. Guru memperhatikan aspek keaktifan, kerja sama, tanggung jawab, serta sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Mudita selaku guru Pendidikan Agama Hindu bahwa penilaian tidak hanya dilihat dari nilai ujian, tetapi juga dari bagaimana siswa bersikap, bekerja sama, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung (Hasil Wawancara, 6 Maret 2026).

Pelaksanaan evaluasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis deep learning telah menerapkan penilaian autentik yang menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara menyeluruh. Penilaian karakter dilakukan secara berkelanjutan melalui lembar observasi sehingga guru dapat melihat perkembangan sikap siswa dari waktu ke waktu. Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, evaluasi ini juga menjadi sarana pembinaan karakter melalui internalisasi nilai-nilai spiritual dan moral. Dengan demikian, evaluasi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai upaya membentuk karakter siswa agar memiliki sikap jujur (Satya), disiplin dan tanggung jawab (Dama), serta kesadaran spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

3.2 Kendala yang dihadapi Guru dan Upaya yang Dilakukan dalam Penerapan Deep learning

Penerapan model deep learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli tidak terlepas dari berbagai kendala yang dihadapi guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala tersebut berkaitan dengan keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa dan proses adaptasi siswa terhadap pola belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mudita selaku guru Pendidikan Agama Hindu, salah satu kendala utama dalam penerapan deep learning adalah keterbatasan waktu pembelajaran karena model ini membutuhkan proses yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan diskusi, eksplorasi, dan refleksi siswa. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa juga menjadi tantangan karena tidak semua siswa mampu langsung aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Dliyaul Haq dan Prasetiyo (2025) yang menyatakan bahwa deep learning membutuhkan waktu yang cukup untuk membangun pemahaman siswa secara mendalam.

Selain kendala yang dialami guru, siswa juga mengalami kesulitan terutama pada tahap awal penerapan pembelajaran berbasis deep learning. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bangli, siswa mengaku belum terbiasa mengikuti pembelajaran yang menuntut mereka aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Sebelumnya siswa lebih sering menerima penjelasan guru secara langsung sehingga membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang baru. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan budaya belajar dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri. Hal tersebut juga sejalan dengan teori behavioristik yang menyatakan bahwa perubahan perilaku memerlukan proses pembiasaan dan penguatan secara berkelanjutan (Fidienillah, 2024).

Dalam mengatasi berbagai kendala tersebut, guru melakukan beberapa upaya yang bertujuan untuk: (1) melatih keberanian siswa dalam menjawab dan menyampaikan pendapat melalui pertanyaan pemantik sederhana; (2) menciptakan suasana belajar yang nyaman melalui diskusi kelompok kecil; dan (3) meningkatkan motivasi serta rasa percaya diri siswa agar tidak takut melakukan kesalahan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mudita selaku guru Pendidikan Agama Hindu, pemberian motivasi dilakukan untuk membangun rasa percaya diri siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Guru menekankan bahwa siswa tidak perlu takut salah selama mereka mau mencoba dan terlibat dalam diskusi. Strategi tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai motivator yang membantu siswa beradaptasi dengan pembelajaran berbasis deep learning. Strategi tersebut sejalan dengan konsep scaffolding dalam teori konstruktivisme yang menekankan pemberian bantuan secara bertahap kepada siswa hingga mampu belajar secara mandiri (Prakash Chand, 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat berbagai kendala dalam penerapan deep learning, secara bertahap siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam keaktifan, keberanian berpendapat, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

demikian, penerapan model deep learning tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman siswa, tetapi juga terhadap perkembangan karakter dan kemampuan sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

3.3 Dampak Penerapan Model Deep learning terhadap Penguatan Karakter Siswa

Penerapan model deep learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter siswa. Dampak tersebut terlihat pada: (1) meningkatnya nilai Satya melalui sikap sosial dan etika siswa dalam proses pembelajaran; (2) berkembangnya sikap tanggung jawab dan disiplin; serta (3) meningkatnya sikap religius siswa.

Penerapan pembelajaran berbasis deep learning memberikan dampak terhadap penguatan nilai Satya melalui sikap sosial dan etika siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kerja kelompok dan diskusi membuat siswa belajar untuk saling membantu, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta menunjukkan sikap jujur dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa belajar berbagi tugas dan mencari jalan tengah ketika terjadi perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan berkembangnya nilai Satya yang tercermin melalui sikap menghargai, keterbukaan, dan etika sosial siswa dalam pembelajaran.

Nilai tersebut sejalan dengan konsep Tat Twam Asi dalam ajaran Hindu yang mengajarkan pentingnya saling menghormati dan menjaga hubungan harmonis antarsesama manusia. Nilai Tat Twam Asi juga berkaitan dengan penerapan Satya, karena kejujuran dan integritas tidak hanya tercermin dalam perkataan, tetapi juga melalui sikap menghargai dan memperlakukan orang lain secara baik dan etis. Selain itu, ajaran Ṛgveda X.191.2 juga menekankan pentingnya kebersamaan dan persatuan dalam kehidupan sosial. Dalam pembelajaran deep learning, nilai-nilai tersebut tercermin melalui aktivitas diskusi dan kerja kelompok yang melatih siswa untuk membangun komunikasi yang baik serta menghargai pendapat orang lain. Temuan penelitian ini juga didukung oleh Labibatussolihah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi siswa.

Selain berdampak terhadap sikap sosial dan etika, penerapan model deep learning juga memberikan pengaruh terhadap tanggung jawab dan disiplin siswa. Pembelajaran yang dilakukan melalui diskusi kelompok dan presentasi mendorong siswa untuk lebih aktif serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bangli, siswa merasa harus ikut berperan aktif dalam kelompok agar tugas dapat diselesaikan dengan baik. Kondisi tersebut secara tidak langsung melatih siswa untuk lebih disiplin dalam mempersiapkan diri mengikuti diskusi maupun presentasi.

Ajaran Hindu juga menekankan pentingnya tanggung jawab dan disiplin dalam menjalankan kewajiban sebagaimana tertuang dalam Bhagavadgita III.19 yang mengajarkan bahwa setiap individu hendaknya melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam konteks pembelajaran deep learning, siswa dilatih untuk menjalankan tanggung jawab melalui aktivitas kelompok, diskusi, dan presentasi sehingga terbentuk kebiasaan disiplin dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurlailah dan Julkifli (2025) yang menyatakan bahwa deep learning mampu membentuk karakter tanggung jawab dan disiplin melalui keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran berbasis deep learning juga memberikan dampak terhadap sikap religius siswa karena proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

juga pada penghayatan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bangli, siswa mengaku lebih memahami makna ajaran agama dan mulai menyadari pentingnya menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan melalui diskusi, refleksi, dan pengaitan materi dengan kehidupan nyata membantu siswa memahami bahwa ajaran agama tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga harus diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Hal tersebut sejalan dengan ajaran Bhagavadgita III.21 yang menegaskan bahwa perilaku yang baik akan menjadi teladan bagi orang lain. Dalam konteks pembelajaran deep learning, siswa didorong untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama secara mendalam sehingga mampu menerapkannya dalam kehidupan sosial maupun spiritual. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Sri Purwanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa internalisasi nilai keagamaan dapat terbentuk ketika siswa mampu menghubungkan ajaran agama dengan pengalaman hidup mereka secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model deep learning tidak hanya berdampak terhadap peningkatan pemahaman akademik siswa, tetapi juga berpengaruh terhadap penguatan nilai Satya melalui sikap sosial dan etika siswa. Nilai Satya tercermin melalui sikap jujur, tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta sikap saling menghargai dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis deep learning mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, reflektif, kolaboratif, dan holistik dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran deep learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terhadap penguatan karakter siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Bangli, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model deep learning telah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kritis, dan reflektif; (2) terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan siswa, kebiasaan belajar pasif, dan kurangnya rasa percaya diri siswa, namun guru berupaya mengatasinya melalui diskusi kelompok, pertanyaan pemantik, dan pemberian motivasi; dan (3) penerapan model deep learning memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter siswa, terutama pada nilai religius, kejujuran (Satya), disiplin dan tanggung jawab (Dama), kerja sama, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Daftar Pustaka

Arimbawa, I. G. A., Bawa Atmadja, N., & Natajaya, N. (2018). Peran Guru Pendidikan Agama Hindu Dalam Membangun Nilai Karakter Siswa Melalui Implementasi Tri Hita Karana. IVCEJ, 1(1), 31–38.

Dliyaul Haq, M., & Prasetiyo, N. T. (2025). Deep learning Sebagai Pendekatan Transformasional Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Literatur. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 8(3).

Fidienillah, F. F. (2024). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Untuk Membentuk Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. Journal Education And Government Wiyata, 2(1), 1–8.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 17-09-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 31-10-2026

Hasanuddin, M. N., Rohmad, M. A., & Wachidah, H. N. (2025). Penerapan Deep learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri. Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya, 31(2), 263–269.

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

Ketut Sudarsana, I., & Mastini, G. N. (2025). The Role Of Hindu Religious Education In Instilling Character Values In The Young Generation In The Digital Era. Jayapangus Press Jurnal Penelitian Agama Hindu, 9(2).

Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis Pendekatan Deep learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5(2), 866–879.

Labibatussolihah, Wiyanarti, E., Adriani, N. M., Fathiraini, N., & Nurul Fazri, S. (2025). Penerapan Pembelajaran Mendalam (Deep learning) Berbasis Pjbl Dalam Kurikulum Merdeka. Jurnal SOLMA, 14(3), 5115–5124.

Lestari, N. A. P., I Made Sutajaya, & I Wayan Suja. (2024). Membentuk Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Konsep Tri Hita Karana. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 11(1), 139–151.

Nurlailah, N., & Julkifli, J. (2025). Strategi Pembelajaran Deep learning Dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN 1 Dompu. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial, 6(2), 273–278.

Prakash Chand, S. (2023). Constructivism In Education: Exploring The Contributions Of Piaget, Vygotsky, And Bruner. International Journal Of Science And Research (IJSR), 12(7), 274–278.

Sri Purwanti, E., Linda Sari Devi, P., Janiasih, N., Novi Parmiyanti, K., & Wayan Widastri, N. (2025). Internalisasi Nilai Pendidikan Agama Hindu Dalam Bhagavata Purana Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Spiritual Siswa. PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian, 5(2), 122–131.

Wartini, M. S., Ketut Massujana, I., Rahayu, K. S., Sumeitri, N. N., & Sutarman, W. (2025). Tri Hita Karana And Character Education: Developing A Local Wisdom-Based Learning Model To Improve The Quality Of Education. JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara, 2(5).

Widiasanti, N. M., & Suardika, I. K. (2021). Penerapan Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Karakter Siswa. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 771–783.

Xu, Z., Yang, J., Zhang, H., & Liu, T. (2025). The Impact Of Teachers' Teaching Strategies On Students' Deep learning In Online Learning Environments. Frontiers In Education, 10.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

IMPLEMENTASI METODE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* PADA PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KOLABORASI MURID KELAS X DI SMA NEGERI 2 BANGLI

Oleh
Komang Edy Sariada[1], Ni Wayan Budiasih[2], Ni Wayan Sri Prabawati Kusuma Dewi[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
email: komangsariada896@gmail.com, drbudi2022@gmail.com,
sriprabawati@uhnsugriwa.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Student Team Achievement Division (STAD) learning model, identify the challenges encountered, and analyze strategies to overcome these challenges in Hindu Religious Education for Grade X students at SMA Negeri 2 Bangli. This study is motivated by the need for learning approaches that encourage student engagement, collaboration, creativity, and responsibility. The study employs a qualitative descriptive method with an empirical approach. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews with teachers and students, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This study draws on constructivist theory, behaviorist theory, and needs theory to understand the learning process, behavioral changes, and student motivation. The discussion focuses on the stages of STAD implementation, including planning, group learning activities, individual assessment, and group recognition. The challenges associated with its implementation are examined in terms of internal factors, such as teacher preparedness, student motivation, and participation, as well as external factors, including limited time, learning facilities, and school support. Improvement efforts focus on strengthening the teacher's role as a facilitator, enhancing student responsibility, creating a conducive learning environment, and aligning instruction with the Merdeka Curriculum and the deep learning approach. This study is expected to provide a contextual overview that can serve as a reference for improving the quality of Hindu Religious Education.

Keywords: *Hindu Religious Education, STAD, learning challenges, learning improvement strategies, students.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD), mengidentifikasi hambatan yang dihadapi, serta menganalisis upaya untuk mengatasi hambatan tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya pembelajaran yang mendorong keaktifan, kerja sama, kreativitas, dan tanggung jawab peserta didik. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan empiris. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

peserta didik, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kajian ini menggunakan teori konstruktivisme, teori behavioristik, dan teori kebutuhan untuk memahami proses pembelajaran, perubahan perilaku, serta motivasi peserta didik. Pembahasan difokuskan pada tahapan pelaksanaan STAD, yang mencakup perencanaan, kegiatan pembelajaran kelompok, evaluasi individu, dan penghargaan kelompok. Hambatan penerapannya dikaji berdasarkan faktor internal, seperti kesiapan guru, motivasi, dan partisipasi peserta didik, serta faktor eksternal, seperti keterbatasan waktu, sarana pembelajaran, dan dukungan sekolah. Upaya perbaikan diarahkan pada penguatan peran guru sebagai fasilitator, peningkatan tanggung jawab peserta didik, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, serta penyesuaian pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka dan pendekatan deep learning. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran kontekstual sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Hindu, STAD, hambatan pembelajaran, upaya pembelajaran, peserta didik.

I. PENDAHULUAN

Implementasi pembelajaran pada abad ke-21 menuntut proses belajar yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, melainkan juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi peserta didik. Keempat keterampilan itu dikenal sebagai 4C, yaitu critical thinking atau berpikir kritis, collaboration atau kemampuan bekerja sama dengan baik, communication atau kemampuan berkomunikasi, dan creativity atau kreativitas (Mahrunnisya, 2023). Keterampilan tersebut juga menjadi prioritas yang perlu dilatihkan dalam pembelajaran menurut *Partnership for 21st Century Learning* (Agmita et al., 2021). Berpikir kritis sendiri diartikan sebagai kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasikan, dan mengevaluasi berbagai data maupun argumentasi, klaim, serta bukti melalui kajian mendalam, yang kemudian direfleksikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Puspa et al., 2023). Untuk memenuhi tuntutan itu, diperlukan pengembangan pada model, metode, dan media pembelajaran (Indriani et al., 2023). Karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik terlibat aktif membangun pengetahuan melalui diskusi, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan pengaitan materi dengan pengalaman nyata. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, pendekatan tersebut penting agar peserta didik memahami ajaran agama tidak hanya secara konseptual, tetapi juga mengamalkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran masih dapat didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum berjalan optimal. Kondisi itu berdampak pada belum maksimalnya kemampuan peserta didik dalam mengamati, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari.

Fenomena tersebut terlihat pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X SMA Negeri 2 Bangli, ketika peserta didik masih cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Salah satu model yang relevan adalah Student Team Achievement Division, yaitu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok, tanggung jawab individu, dan pencapaian belajar bersama. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Robert Slavin di Universitas Johns Hopkins (Farid, 2024),

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

dan didesain dalam bentuk kelompok belajar berjumlah 4 hingga 5 orang murid dengan kemampuan yang bervariasi (Prihanto, 2022). STAD juga disebut sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik bagi guru yang baru mulai menggunakan model kooperatif di kelas (Purnomo et al., 2024). Mekanisme kuis individu serta rekognisi skor perkembangan individu maupun kelompok mendorong kompetisi sehat antarpeserta didik untuk terus mengasah penguasaan materi (Farid, 2024). Melalui penerapan STAD, peserta didik diharapkan dapat saling membantu memahami materi, bertukar gagasan, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengembangkan tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Harapan itu sejalan dengan temuan penelitian bahwa pada pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD murid aktif memperhatikan penjelasan guru dengan saksama, mengerjakan semua tugas yang diberikan, melaksanakan diskusi dengan kelompoknya, mencari informasi dari berbagai sumber belajar, dan bertanya kepada guru maupun teman jika mengalami kesulitan (Rokhanah et al., 2021). Penerapan model kooperatif tipe STAD juga dilaporkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Adkhiyah, 2022). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, model ini berpotensi mendukung pemahaman nilai-nilai agama melalui interaksi dan pengalaman belajar bersama.

Meskipun model pembelajaran kooperatif telah banyak digunakan untuk mendorong partisipasi dan kerja sama peserta didik, implementasinya dalam Pendidikan Agama Hindu perlu dikaji berdasarkan karakteristik mata pelajaran, kondisi peserta didik, kesiapan guru, dan ketersediaan sarana pembelajaran. Kesenjangan penelitian (research gap) dalam kajian ini terletak pada perlunya pemahaman yang lebih kontekstual mengenai bagaimana model STAD diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X SMA Negeri 2 Bangli, hambatan yang dihadapi guru selama penerapannya, serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Kajian tidak hanya diarahkan pada potensi model STAD dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga pada proses implementasi dan tantangan nyata yang muncul di lingkungan sekolah. Sejumlah penelitian terdahulu memang menunjukkan bahwa hambatan penerapan model kooperatif bersifat beragam. Salah satu kendala utama muncul ketika guru menyesuaikan sintaks model dengan kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, dan guru pun sulit mengatur alokasi waktu (Oktaviyani et al., 2023). Problematika lain mencakup kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas untuk membangun daya tarik murid, keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah, serta kondisi murid yang gaduh dan pasif (Wahdania et al., 2022). Khusus pada STAD, hambatan yang tercatat antara lain kurang maksimalnya pelaksanaan karena model ini baru pertama kali dilaksanakan, kecenderungan murid memilih berkelompok dengan temannya sendiri, dominasi murid berprestasi dalam presentasi dan tanya jawab, serta keterbatasan waktu yang membuat guru menyampaikan materi secara terburu-buru (Yeni, 2024). Pada konteks yang lebih luas, kendala utama penerapan pembelajaran kooperatif meliputi perbedaan kemampuan peserta didik, keterbatasan waktu, dan kesulitan dalam membimbing kolaborasi (Mawardah et al., 2025). Solusi yang diidentifikasi antara lain pembentukan kelompok heterogen, pemberian peran spesifik, dan penerapan metode pembelajaran yang variatif (Mawardah et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kesesuaian model STAD dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Pernyataan kesenjangan tersebut merupakan fokus yang hendak dikaji dan perlu diperkuat melalui telaah penelitian terdahulu agar kebaruan penelitian dapat ditunjukkan secara empiris.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Student Team Achievement Division, mengidentifikasi hambatan yang dihadapi guru dalam penerapannya, serta menganalisis upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X SMA Negeri 2 Bangli. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Agama Hindu. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan membantu peserta didik meningkatkan keaktifan, kreativitas, kolaborasi, dan tanggung jawab belajar; menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan kontekstual; serta menjadi referensi bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Urgensi peran guru di sini cukup jelas, sebab dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah yang membantu murid mengembangkan ide dan kreativitasnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Sutriyanti et al., 2024). Guru Pendidikan Agama Hindu dituntut lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan mengelola kelas sebagai sebuah tim untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan baru bagi murid (Riskayanti et al., 2023). Sejalan dengan itu, guru agama Hindu berperan sebagai mediator dan fasilitator dalam mengubah karakter serta budi pekerti murid, sehingga implementasi pendidikan tidak dijalankan secara monoton melainkan humanis, kreatif, dan inovatif (Wahono, 2022). Peran tersebut menuntut sikap tertentu, seperti kesabaran, kemampuan mendengarkan kebutuhan murid tanpa mengintimidasi, kemauan belajar, serta menghargai setiap prestasi yang diraih murid (Kiriana et al., 2022). Model pembelajaran inovatif sendiri telah mulai diterapkan dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, misalnya model pembelajaran kontekstual yang mengharuskan murid mengalaminya sendiri dengan menerapkan secara langsung konsep perilaku yang telah dipelajarinya di kelas (Riskayanti et al., 2023), serta model problem based learning yang memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik (Swandari et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kajian mengenai STAD melengkapi upaya tersebut, khususnya pada jenjang SMA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai implementasi model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dalam Pendidikan Agama Hindu didasarkan pada penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, kerja sama, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus pada implementasi STAD, hambatan yang dihadapi guru, serta upaya mengatasi hambatan tersebut di kelas X SMA Negeri 2 Bangli. Analisis penelitian menggunakan tiga landasan teori, yaitu Teori Konstruktivisme Jean Piaget untuk memahami proses pembentukan pengetahuan melalui pengalaman belajar, Teori Behavioristik Ivan Pavlov untuk menganalisis perubahan perilaku belajar, dan Teori Kebutuhan Abraham Maslow untuk memahami motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan empiris yang dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 2 Bangli. Data primer diperoleh melalui observasi nonpartisipan dan wawancara semi-terstruktur dengan guru Pendidikan Agama Hindu dan peserta didik, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, seperti profil sekolah, perangkat pembelajaran, modul ajar, dan foto kegiatan pembelajaran. Data dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Melalui tahapan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

tersebut, penelitian diharapkan menghasilkan gambaran mendalam mengenai penerapan model STAD, berbagai hambatan yang muncul, dan strategi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

III. PEMBAHASAN

3.1. Implementasi Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) Yang Diterapkan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di Kelas X SMA Negeri 2 Bangli.

Implementasi model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas X SMA Negeri 2 Bangli bertujuan meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan pemahaman murid terhadap ajaran Hindu. Model ini membagi murid ke dalam kelompok heterogen agar mereka dapat saling membantu dalam memahami materi. Pembelajaran dapat mengaitkan konsep tattwa, susila, dan upacara dengan kehidupan sehari-hari melalui diskusi dan kegiatan kreatif. STAD memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk berpartisipasi aktif serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya (Rokhanah et al., 2021, p. 3178).

Pelaksanaan STAD meliputi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menentukan kompetensi yang akan dicapai, menyiapkan perangkat pembelajaran, menyusun instrumen penilaian, dan membentuk kelompok yang terdiri atas murid dengan kemampuan beragam. Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan materi secara singkat, kemudian membimbing murid berdiskusi dan mengerjakan tugas kelompok. Pembelajaran diakhiri dengan presentasi dan kuis individu untuk memastikan setiap murid memahami materi. Pada tahap evaluasi, guru menilai hasil kuis, kerja sama kelompok, pemahaman materi, dan sikap murid, kemudian memberikan penghargaan serta kesempatan perbaikan berdasarkan hasil belajar.

Teori konstruktivisme memiliki hubungan erat dengan penerapan STAD karena menekankan bahwa murid membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial, bukan hanya menerima informasi dari guru. Dalam Pendidikan Agama Hindu, murid diharapkan tidak sekadar menghafal ajaran, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan. STAD mendukung proses tersebut melalui diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif murid (Kasuma, 2023, p. 3048).

Hubungan STAD dengan konstruktivisme juga terlihat ketika murid yang lebih memahami materi membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Proses ini sejalan dengan konsep zone of proximal development dan scaffolding dari Vygotsky, yaitu pembelajaran melalui bantuan dan interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, kerja kelompok memungkinkan murid saling menjelaskan, bertukar gagasan, dan membangun pemahaman secara bersama-sama (Maemona et al., 2025, p. 364).

Penerapan STAD juga didukung oleh penelitian Sumeyasa (2023), yang melaporkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 70 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II. Daya serap murid meningkat dari 70% menjadi 82%, sedangkan ketuntasan belajar naik dari 47% menjadi 91%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa STAD berpotensi meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif dan kerja sama murid. Oleh karena itu, penerapan STAD yang didukung teori konstruktivisme diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman Pendidikan Agama Hindu, tetapi juga membantu menanamkan nilai susila, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

3.2. Hambatan Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di Kelas X SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X jurusan Tata Boga, SMA Negeri 2 Bangli, dapat menghadapi berbagai hambatan yang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Hambatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi guru dan murid, sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan lingkungan belajar serta kebijakan sekolah. Pengelompokan ini penting untuk membantu guru mengidentifikasi kendala yang muncul dan menentukan langkah perbaikan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hambatan internal dari sisi guru dapat berkaitan dengan kemampuan merancang dan melaksanakan pembelajaran kooperatif secara optimal. Penerapan STAD membutuhkan persiapan yang matang, mulai dari penyusunan materi, pembentukan kelompok yang beragam, pembagian tugas, hingga pelaksanaan evaluasi individu dan kelompok. Guru juga perlu mengelola diskusi agar seluruh murid memperoleh kesempatan berpartisipasi secara seimbang. Sementara itu, hambatan internal dari sisi murid dapat berupa perbedaan kemampuan memahami materi, rendahnya kepercayaan diri, kurangnya motivasi, serta keterlibatan yang belum merata dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan sebagian murid lebih aktif daripada anggota lainnya sehingga tujuan pembelajaran kooperatif belum tercapai secara maksimal.

Hambatan eksternal dapat berasal dari lingkungan belajar dan kebijakan sekolah yang memengaruhi pelaksanaan STAD. Dari sisi lingkungan belajar, keterbatasan waktu, kondisi ruang kelas, ketersediaan sarana pembelajaran, serta suasana kelas yang kurang kondusif dapat menghambat kegiatan diskusi dan kerja kelompok. Dari sisi kebijakan sekolah, pengaturan jadwal pelajaran, tuntutan penyelesaian materi kurikulum, dan keterbatasan waktu untuk menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dapat menjadi tantangan bagi guru. Namun, faktor-faktor tersebut perlu dikonfirmasi melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMA Negeri 2 Bangli agar dapat dinyatakan sebagai temuan penelitian, bukan sekadar dugaan berdasarkan kondisi umum.

Hambatan tersebut dapat dianalisis melalui teori behavioristik, yang menekankan bahwa proses belajar berkaitan dengan hubungan stimulus dan respons serta perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan dan penguatan. Dalam penerapan STAD, guru dapat memberikan stimulus berupa instruksi yang jelas, pertanyaan pemantik, umpan balik, dan penghargaan terhadap usaha maupun pencapaian murid. Penguatan positif dapat digunakan untuk mendorong kedisiplinan, tanggung jawab, partisipasi, dan kerja sama selama pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Dengan demikian, teori behavioristik dapat membantu menjelaskan upaya guru dalam membentuk perilaku belajar yang diharapkan. Meskipun demikian, penerapan STAD juga perlu memperhatikan interaksi sosial dan perbedaan karakteristik murid agar kegiatan kelompok berlangsung secara aktif, adil, dan efektif.

3.3 Upaya Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) Dalam Pendidikan Agama Hindu Di Kelas X SMA Negeri 2 Bangli.

Penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X SMA Negeri 2 Bangli bertujuan meningkatkan keaktifan, kreativitas, kerja sama, dan pemahaman murid terhadap nilai-nilai agama Hindu.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

Melalui STAD, murid belajar dalam kelompok yang terdiri atas anggota dengan kemampuan beragam sehingga mereka dapat saling membantu memahami materi. Pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep keagamaan, tetapi juga mendorong murid menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi ajaran Hindu, seperti konsep yadnya dan seva, dapat dikembangkan melalui diskusi, kegiatan kolaboratif, dan aktivitas nyata yang sesuai dengan kearifan lokal.

Upaya penerapan STAD dari sudut pandang internal dapat dimulai melalui peran guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran. Guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi yang sesuai, membentuk kelompok secara heterogen, serta menyusun tugas yang mendorong keterlibatan seluruh murid. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penjelasan, membimbing diskusi, membantu murid yang mengalami kesulitan, dan memastikan setiap anggota memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Guru juga perlu melaksanakan evaluasi untuk mengetahui pemahaman individu maupun hasil kerja kelompok. Dengan perencanaan dan pendampingan yang tepat, STAD dapat menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang lebih interaktif dan bermakna.

Selain peran guru, upaya internal juga bergantung pada kesadaran murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Murid perlu mengembangkan sikap tanggung jawab, kedisiplinan, keterbukaan terhadap pendapat orang lain, dan kemauan membantu teman yang mengalami kesulitan. Dalam kegiatan kelompok, setiap murid diharapkan tidak hanya mengandalkan anggota yang lebih mampu, tetapi juga berusaha memahami materi dan menyelesaikan tugasnya sendiri. Nilai-nilai agama Hindu dapat diterapkan melalui sikap saling menghormati, bekerja sama, dan melaksanakan tugas dengan tulus. Misalnya, murid dapat mendiskusikan makna seva sebagai bentuk pelayanan atau pengabdian kepada sesama, kemudian menghubungkannya dengan perilaku saling membantu dalam kegiatan belajar.

Dari sudut pandang eksternal, sekolah memiliki tanggung jawab untuk mendukung penerapan STAD melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Dukungan tersebut dapat diwujudkan dengan menyediakan sarana pembelajaran yang memadai, mengatur waktu pembelajaran secara efektif, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran kolaboratif. Lingkungan kelas yang nyaman dan terbuka dapat mendorong murid untuk bertanya, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi secara positif dengan teman sekelompoknya. Selain itu, dukungan kepala sekolah dan pihak terkait diperlukan untuk membantu mengatasi kendala yang muncul selama pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan penerapan STAD tidak hanya bergantung pada guru dan murid, tetapi juga pada dukungan lingkungan sekolah.

Upaya eksternal selanjutnya adalah menyesuaikan pelaksanaan STAD dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan pendekatan deep learning atau pembelajaran mendalam. Pembelajaran dapat dirancang agar murid tidak sekadar menghafal materi agama Hindu, tetapi mampu memahami maknanya, menghubungkannya dengan pengalaman nyata, dan merefleksikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat memberikan permasalahan kontekstual yang diselesaikan melalui diskusi kelompok, dilanjutkan dengan presentasi dan refleksi. Sebagai contoh, murid dapat membahas penerapan nilai yadnya, seva, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kegiatan tersebut perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi murid agar proses belajar berlangsung secara bermakna, aktif, dan relevan.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

Upaya penerapan STAD tersebut dapat dianalisis menggunakan teori kebutuhan Abraham Maslow, yang menjelaskan bahwa kebutuhan manusia berkaitan dengan motivasi dan perilakunya. Dalam pembelajaran, murid memerlukan lingkungan yang aman, hubungan sosial yang positif, penghargaan atas usaha, serta kesempatan untuk mengembangkan potensi diri. Model STAD dapat mendukung kebutuhan tersebut melalui kerja sama kelompok, interaksi antarmurid, pemberian apresiasi, dan kesempatan untuk menyampaikan gagasan. Ketika murid merasa diterima dan dihargai, mereka diharapkan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Oleh karena itu, pemenuhan kebutuhan psikologis melalui peran guru, kesadaran murid, dan dukungan sekolah dapat menjadi salah satu upaya untuk mengoptimalkan penerapan STAD sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Hindu tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga memperkuat karakter dan pengamalan nilai-nilai keagamaan.

IV. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas X SMA Negeri 2 Bangli merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Melalui pembentukan kelompok heterogen, diskusi, presentasi, kuis individu, dan evaluasi, murid memperoleh kesempatan untuk saling membantu memahami materi serta mengembangkan tanggung jawab terhadap keberhasilan belajar. Penerapan model ini juga berpotensi mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, sekaligus membantu murid memahami nilai-nilai agama Hindu dalam kehidupan sehari-hari.

Hambatan penerapan STAD dapat ditinjau dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran, perbedaan kemampuan murid, motivasi belajar, kepercayaan diri, serta pemerataan partisipasi dalam kelompok. Sementara itu, faktor eksternal dapat berkaitan dengan keterbatasan waktu, ketersediaan sarana pembelajaran, kondisi lingkungan kelas, dan dukungan kebijakan sekolah. Berbagai hambatan tersebut perlu diidentifikasi berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar analisis sesuai dengan kondisi nyata di sekolah. Dalam hal ini, teori konstruktivisme membantu menjelaskan pembentukan pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi, sedangkan teori behavioristik digunakan untuk memahami perubahan perilaku melalui stimulus dan penguatan.

Upaya mengoptimalkan penerapan STAD memerlukan keterlibatan guru, murid, dan pihak sekolah secara berkesinambungan. Guru perlu merencanakan pembelajaran secara sistematis, membentuk kelompok heterogen, memberikan bimbingan dan penguatan positif, serta memastikan setiap murid berpartisipasi aktif. Murid perlu mengembangkan tanggung jawab, kedisiplinan, dan sikap saling menghargai, sedangkan sekolah diharapkan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung pembelajaran yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan pendekatan deep learning. Sejalan dengan teori kebutuhan Abraham Maslow, pemenuhan kebutuhan akan rasa aman, kebersamaan, penghargaan, dan pengembangan potensi diri dapat mendukung motivasi belajar murid. Dengan demikian, penerapan STAD diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu sekaligus memperkuat pemahaman, karakter, dan pengamalan nilai-nilai keagamaan.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

DAFTAR PUSTAKA

Adkhiyah, A. N. (2022). Peningkatan aktivitas belajar IPA melalui penerapan model Student Teams Achievement Division. Wawasan Pendidikan, 2(2), 254–269. https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12996

Agmita, N., Suyana, I., & Feranie, S. (2021). Desain LKPD berbasis masalah untuk melatihkan keterampilan abad 21. Journal of Teaching and Learning Physics, 6(2), 90–99. https://doi.org/10.15575/jotalp.v6i2.10984

Farid, M. (2024). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD). Lontar Physics Today, 2(3), 117–126. https://doi.org/10.26877/lpt.v2i3.18115

Indriani, R. P., Sigit, D. V., & Miarsyah, M. (2023). Meta-analisis: Pengaruh media e-learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 58–71. https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.1862

Kasuma, Y. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar murid SD pada pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). Jurnal Basicedu, 7(5), 3043–3050. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6123

Kiriana, I. N., Widiasih, N. N. S., & Sena, I. G. M. W. (2022). Peran guru penggerak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Jurnal Penjaminan Mutu, 8(1), 66–73. https://doi.org/10.25078/jpm.v8i1.763

Maemona, A., Gunawan, G., & Anwar, A. (2025). A strategy to improve forward roll skills through the STAD cooperative learning model among junior high school students. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 6(3), 357–367. https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.917

Mahrunnisya, D. (2023). Keterampilan pembelajar di abad ke-21. JUPENJI Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 2(1), 101–109. https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598

Mawardah, N. A., Damayanti, S., Ramadhini, N., Suriansyah, W. R., & Pratiwi, D. A. (2025). Analisis kendala penerapan cooperative learning pada peserta didik dalam konteks Kurikulum Merdeka di SDN Semangat Dalam 1. MARAS Jurnal Penelitian Multidisiplin, 3(2), 516–529. https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.894

Oktaviyani, T., Wilsa, A. W., & Khoimatun, K. (2023). Upaya meningkatkan hasil dan motivasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Course Review Horay pada murid di Kabupaten Indramayu. JGK (Jurnal Guru Kita), 7(3), 474. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.42190

Prihanto, D. (2022). Peningkatan aktivitas belajar IPA materi besaran dan satuan melalui pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Division di kelas VII A SMP Negeri 1 Kotagajah. BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 13(2), 225. https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6351

Purnomo, A. S., Yulianto, D. E., & Bramantha, H. (2024). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 8 Curahtatal. CENDEKIA PENDIDIKAN, 3(2), 99. https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v3i2.4500

Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi pendidikan abad 21 dalam merealisasikan sumber daya manusia unggul menuju Indonesia Emas 2045. Jurnal Basicedu, 7(5), 3309–3321. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030

Riskayanti, N. L. P., Karsana, I. N., & Putra, I. G. G. (2023). Penerapan model pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 08-09-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 31-10-2026

murid kelas XI di SMA Negeri 7 Denpasar. Upadhyaya Jurnal Penelitian Pendidikan Agama, 4(2), 143–151. https://doi.org/10.25078/up.v4i2.2784

Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan keaktifan belajar murid dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(5), 3173–3180. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860

Sumeyasa, I. N. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu pada murid kelas XI UPW A SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021. Daiwi Widya, 9(2), 160–173. https://doi.org/10.37637/dw.v9i2.1192

Sutriyanti, N. K., Luwih, I. M., & Suandewa, I. G. L. A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada jenjang SMP di Kabupaten Bangli. Jurnal Penelitian Agama Hindu, 8(2), 193–211. https://doi.org/10.37329/jpah.v8i2.2857

Swandari, N. K. A. G., Arini, N. W., & Armini, I. A. A. (2023). Penerapan model Problem Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI IPA di SMA Dharma Praja Denpasar. Upadhyaya Jurnal Penelitian Pendidikan Agama, 4(2), 200–208. https://doi.org/10.25078/up.v4i2.2682

Wahdania, N. A., Fauzan, A., Hariyanto, H., & Zubair, Muh. (2022). Problematika guru dalam penggunaan model pembelajaran koperatif tipe Group Investigation di kelas VIII SMP Negeri 1 Dompu. MANAZHIM, 4(2), 383–396. https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1876

Wahono, T. (2022). Penguatan pendidikan guru sekolah dasar agama Hindu pada sistem pembelajaran blok implementasi Merdeka Belajar. Widya Aksara Jurnal Agama Hindu, 27(2), 175–183. https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v27i2.189

Yeni, Z. F. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar dengan model Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Division kelas VII SMP Negeri 6 Rokan IV Koto. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2(3), 270–276. https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i3.263