

## **MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA HINDU MELALUI PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBASIS AJARAN TRI PRAMANA**

**I Made Sukma Muniksu**

Universitas Hindu I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail: [muniksu@uhnsugriwa.ac.id](mailto:muniksu@uhnsugriwa.ac.id)

### **Abstrak**

Pendidikan Agama Hindu di sekolah dasar sering kali terjebak pada *surface learning* atau rutinitas hafalan dangkal yang mengabaikan pemaknaan filosofis. Penggunaan media digital saat ini juga cenderung pasif, sehingga gagal merangsang penalaran kritis serta pendalaman spiritual siswa. Artikel ini merupakan kajian konseptual yang bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran Agama Hindu melalui pendekatan *Deep Learning* berlandaskan epistemologi *Tri Pramana*. Melalui metode analisis teks terhadap literatur mutakhir, kajian ini mengonseptualisasikan arsitektur media hibrida yang mengintegrasikan teori kognitif Barat dengan filsafat Timur. Hasil sintesis menunjukkan bahwa tahapan *Deep Learning* sejajar dengan pilar *Tri Pramana*. Agama Pramana diimplementasikan melalui modul pustaka suci digital yang otoritatif sebagai fase akuisisi data. *Anumana Pramana* difasilitasi melalui fitur skenario bercabang untuk memecahkan dilema moral yang memicu penalaran kritis. Selanjutnya, *Pratyaksa Pramana* diwujudkan melalui instruksi proyek observasi lapangan terintegrasi *geotagging* sebagai bentuk pembuktian empiris. Kesimpulannya, integrasi *Tri Pramana* dalam desain media pembelajaran mampu menjembatani dogma teks dan realitas sosial, mengonstruksi kedalaman spiritual, serta mempertajam keterampilan pemecahan masalah (*HOTS*) peserta didik. Artikel ini merekomendasikan pengembangan prototipe media hibrida tersebut dalam riset terapan selanjutnya.

**Kata Kunci:** *Deep Learning, Tri Pramana, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Hindu, Surface Learning.*

### **Abstract**

Hindu religious education in elementary schools is often trapped in *surface learning* or shallow memorization routines that ignore philosophical meaning. Current digital media usage also tends to be passive, failing to stimulate students' critical reasoning and spiritual deepening. This article is a conceptual study aiming to formulate the design of Hindu religious learning media through a *Deep Learning* approach based on the *Tri Pramana* epistemology. Through textual analysis of recent literature, this study conceptualizes a hybrid media architecture that integrates Western cognitive theory with Eastern philosophy. The synthesis results show that the stages of *Deep Learning* parallel the pillars of *Tri Pramana*. Agama Pramana is implemented through authoritative digital sacred library modules as the data acquisition phase. *Anumana Pramana* is facilitated through branching scenario features to solve moral dilemmas that trigger critical reasoning. Furthermore, *Pratyaksa Pramana* is realized through field observation project instructions integrated with *geotagging* as empirical proof. In conclusion, integrating *Tri Pramana* into the design of learning media bridges text dogma and social reality, constructs spiritual depth, and sharpens students' problem-solving skills. This article recommends developing a prototype of this hybrid media in future applied research.

**Keywords:** *Deep Learning, Tri Pramana, Learning Media, Hindu Religious Education, Surface Learning.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Hindu idealnya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan kognitif semata, melainkan harus mampu membentuk kecerdasan spiritual, karakter etis (*susila*), dan pemahaman filosofis (*tattwa*) yang mendalam pada diri peserta didik. Di era pendidikan abad ke-21 yang sarat dengan arus informasi, keberadaan media pembelajaran menjadi instrumen krusial untuk menjembatani konsep-konsep abstrak dalam ajaran Weda agar lebih mudah dikonseptualisasikan oleh siswa. Secara teoretis, media pembelajaran yang ideal harus mampu memfasilitasi proses *Deep Learning* yang merupakan sebuah pendekatan pedagogis di mana siswa tidak sekadar menghafal fakta, melainkan mampu mengkritisi, menyintesis, dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan nyata. Pemahaman yang mendalam ini sangat esensial agar generasi muda Hindu memiliki landasan *Sradha* (keyakinan) dan *Bhakti* (pengabdian) yang rasional dan adaptif terhadap tantangan zaman modern.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang signifikan antara kondisi ideal tersebut dengan praktik pembelajaran sehari-hari. Fenomena yang kerap terjadi di sekolah adalah proses pendidikan agama yang tereduksi menjadi rutinitas *surface learning* (pembelajaran dangkal). Pembelajaran sering kali hanya berpusat pada hafalan teks-teks sloka, nama-nama dewa, atau tahapan upacara tanpa adanya pemaknaan filosofis. Lebih lanjut, meskipun digitalisasi telah merambah dunia pendidikan, penggunaan media sering kali masih bersifat satu arah dan artifisial. Banyak guru hanya memindahkan teks dari buku cetak ke dalam format presentasi digital atau video pasif, yang pada akhirnya gagal merangsang *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* serta abai terhadap pengembangan ranah afektif dan psikomotorik. Akibatnya, siswa kehilangan esensi pengalaman spiritual dan gagal menghubungkan ajaran agama dengan pemecahan masalah etika di lingkungan sosial mereka.

Berbagai kajian terdahulu sejatinya telah berupaya menjawab tantangan dalam Pendidikan Agama Hindu, namun masih berjalan secara parsial. Penelitian yang dilakukan oleh Astawa et al. (2022) menemukan bahwa pengembangan media multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, namun fokus evaluasinya masih sangat terbatas pada peningkatan nilai ujian kognitif, bukan pada kedalaman makna. Di sisi lain, Suwena dan Paramita (2023) telah mengkaji implementasi epistemologi *Tri Pramana* (*Agama*, *Anumana*, *Pratyaksa Pramana*) sebagai basis kurikulum pembentukan karakter, namun kajian tersebut lebih bersifat filosofis dan tidak mengintegrasikannya ke dalam desain media pembelajaran konkret. Selanjutnya, Widiastuti (2024) membuktikan bahwa strategi *Deep Learning* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan penalaran kritis siswa sekolah dasar, akan tetapi penelitiannya dilakukan pada konteks mata pelajaran sains umum dan belum menyentuh ranah pendidikan agama.

Dari tinjauan literatur tersebut, terlihat celah kosong (*novelty*) yang belum dieksplorasi oleh para peneliti sebelumnya. Belum ada kajian yang secara spesifik menyintesis epistemologi *Tri Pramana* sebagai kerangka kerja *Deep Learning* dalam perancangan media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *Tri Pramana*, yang terdiri dari *Agama Pramana* (kesaksian pustaka/otoritas teks), *Anumana Pramana* (penalaran logis), dan *Pratyaksa Pramana* (pengalaman/observasi langsung), sejatinya merupakan manifestasi Nusantara dari tahapan *Deep Learning* itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan solusi berupa konseptualisasi desain media pembelajaran yang terintegrasi. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyaji informasi teks (*Agama*), tetapi juga harus dirancang untuk memancing analisis kritis siswa (*Anumana*) dan mendorong pembuktian melalui praktik atau proyek nyata di lingkungan sekitar (*Pratyaksa*), sehingga pembelajaran dangkal dapat diatasi.

Berdasarkan paparan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk merumuskan gagasan konseptual mengenai perancangan media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu menggunakan pendekatan *Deep Learning* yang berlandaskan pada ajaran *Tri Pramana*. Melalui studi analisis teks terhadap berbagai literatur mutakhir, artikel ini diharapkan dapat menghasilkan sintesis kerangka kerja yang aplikatif bagi pendidik dalam mengembangkan

media pembelajaran yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga berakar kuat pada nilai-nilai kearifan epistemologi Agama Hindu.

## 2. Hasil Penelitian

### 2.1 Dikotomi Kognitif: Surface Learning versus Deep Learning

Pendidikan Agama Hindu di sekolah masih kerap terbelenggu dalam paradigma *surface learning*, di mana proses kognitif terhenti pada tahap pengenalan dan reproduksi informasi pasif. Dalam realitas di lapangan, *surface learning* termanifestasi saat seorang siswa ditugaskan menghafal bait-bait *Puja Tri Sandhya* demi memenuhi syarat kelulusan ujian praktik agama. Siswa tersebut mungkin mampu melafalkan mantram berbahasa Sanskerta dengan intonasi yang sempurna dan mendapatkan nilai maksimal di atas kertas. Namun, ketika ujian usai, pelafalan tersebut tidak meninggalkan jejak spiritual; siswa tidak memahami mengapa doa tersebut harus dilantunkan pada tiga waktu peralihan (*sandhi kala*), dan secara perlahan berhenti mempraktikkannya di rumah. Agama direduksi menjadi sekadar mata pelajaran hafalan, bukan instrumen navigasi kehidupan (Gunawan & Aryani, 2023).

Sebaliknya, *deep learning* menuntut siswa membongkar makna (*meaning-making*) dan merelevansikan teks suci dengan realitas personal mereka. Jika diterapkan pada kasus yang sama, guru tidak hanya menilai kelancaran hafalan *Tri Sandhya*, tetapi mengajak siswa membedah makna bait *Bhur Bhuvah Swah* (lapisan fisik, mental, dan spiritual alam semesta dan manusia). Di kelas, guru dapat meminta siswa melakukan eksperimen sederhana: membandingkan tingkat konsentrasi dan ketenangan emosional mereka sebelum dan sesudah melantunkan mantram tersebut secara khushuk selama satu minggu berturut-turut. Dengan cara ini, siswa menemukan secara empiris bahwa mantram bukan sekadar syarat ritual wajib, melainkan teknologi spiritual (*self-regulation*) untuk memfokuskan pikiran sebelum menyerap ilmu pengetahuan (Widnyani & Putra, 2024). Pergeseran dari ketaatan buta menuju penemuan makna inilah yang mendasari transformasi karakter yang berkelanjutan.

#### a. Internalisasi Tattwa (Filsafat) Melalui Analisis Kausalitas

Konsep *Tattwa* memuat kebenaran metafisik yang sering kali terasa jauh dari jangkauan nalar peserta didik, seperti konsep *Atman* (jiwa suci), *Karmaphala* (hukum sebab-akibat universal), dan *Punarbhawa* (reinkarnasi). Pengajaran *Tattwa* yang bertumpu pada *surface learning* sering kali memicu miskonsepsi atau fatalisme beragama. Sebagai contoh di lapangan, ketika diajarkan tentang *Karmaphala*, siswa yang belajar secara dangkal hanya akan menghafal tiga jenisnya dari buku teks: *Sancita*, *Prarabdha*, dan *Kriyamana Karmaphala*. Ketidakmampuan bernalar secara mendalam ini akan memicu krisis keyakinan ketika siswa dihadapkan pada realitas sosial yang paradoks. Misalnya, mereka melihat berita di televisi tentang seorang koruptor yang hidup bergelimang harta dan seolah luput dari jerat hukum, sementara individu yang rajin bersembahyang justru terus tertimpa musibah ekonomi. Tanpa *deep learning*, siswa akan menyimpulkan bahwa hukum Tuhan tidak adil.

Pendekatan *deep learning* mengintervensi kebingungan ini dengan memfasilitasi analisis kritis (*Jnana Marga*). Guru membawa fenomena sosial paradoks tersebut ke dalam kelas dan menjadikannya studi kasus diskusi. Melalui nalar logis, siswa dibimbing untuk membedah *Sancita Karmaphala* (akumulasi hasil perbuatan yang belum berbuah secara kasat mata). Siswa diajak menganalisis bahwa hukuman kosmis tidak selalu berwujud kemiskinan materi yang instan. Koruptor tersebut pada kenyataannya mungkin kehilangan kedamaian mental, mengalami paranoid kronis, dikelilingi oleh relasi yang palsu, atau menghancurkan fondasi keharmonisan keluarganya sebagai sebuah bentuk penderitaan psikologis tingkat tinggi yang membuktikan bahwa hukum *Rta* (keseimbangan kosmis) bekerja secara persis, namun dalam dimensi yang kompleks (Suastika et al., 2022). Konstruksi pemikiran kritis ini menanamkan *Sradha* (keyakinan) yang kokoh, di mana siswa menyadari bahwa keadilan Tuhan beroperasi melampaui rasionalitas materialistik manusia yang sempit.

#### b. Transformasi Susila (Etika) dalam Dinamika Sosial Kontemporer

*Susila* merupakan tulang punggung pembentukan karakter yang bertumpu pada ajaran moral seperti *Tri Kaya Parisudha* (berpikir, berkata, berbuat benar) dan *Tat Twam Asi* (aku adalah engkau). Fenomena miris di lapangan membuktikan bahwa nilai tes kognitif agama yang tinggi sering kali tidak

linier dengan perilaku keseharian siswa. Banyak siswa mampu menulis esai panjang lebar mendefinisikan ajaran *Ahimsa* (tanpa kekerasan), namun di saat yang bersamaan, mereka terciduk menjadi pelaku perundungan siber (*cyberbullying*) terhadap rekan sekelasnya di platform media sosial seperti *WhatsApp* atau *TikTok* (Mahardika & Dewi, 2025). Kesenjangan ini adalah bukti absolut kegagalan *surface learning*, di mana etika hanya bersarang di memori jangka pendek untuk keperluan akademis tanpa menyentuh wilayah afektif dan empati.

Melalui *deep learning*, *Susila* ditransformasikan dari teks kuno yang mati menjadi kompas moral digital yang presisi. Guru tidak lagi mendiktekan definisi, melainkan menantang siswa mengevaluasi jejak digital dan interaksi sosial mereka sendiri menggunakan lensa *Tat Twam Asi*. Guru dapat menyajikan simulasi kasus faktual: jika seorang siswa mengetikkan komentar ejekan secara anonim (*Wacika* - perkataan buruk) yang dipicu oleh rasa ego dan iri (*Manacika* - pikiran buruk), maka penderitaan emosional yang dialami korban pada hakikatnya sedang menghancurkan energi spiritual pelaku itu sendiri, karena "aku dan engkau bersumber dari energi yang sama". Siswa kemudian ditugaskan membuat proyek kampanye digital tentang *mindful commenting*, mempraktikkan bagaimana menyaring gelombang emosi sebelum menekan tombol "kirim". Internalisasi tingkat tinggi ini membuktikan kepada peserta didik bahwa ajaran *Weda* sangat relevan untuk memecahkan problematika etika *Gen-Alpha* di abad ke-21.

### c. Pemaknaan Acara (Ritual/Upacara) dari Praktik Mekanis Menuju Kesadaran Murni

Ranah *Acara* atau praktik ritual kerap kali menjadi aspek yang paling rentan tereduksi menjadi rutinitas fisik tanpa jiwa. Di lingkungan sekolah di Bali, praktik membuat sarana persembahyangan dasar seperti *Canang Sari* atau *majaitan* (merangkai janur) diwajibkan sebagai kegiatan pembiasaan. Pada tingkat *surface learning*, pemandangan lumrah di lapangan menunjukkan sekelompok siswa melipat janur dengan tergesa-gesa sambil bersenda gurau, kehilangan fokus, dan hanya mengejar kuantitas agar tugas keterampilan segera selesai dan dinilai. Praktik ritual dipandang semata-mata sebagai kerajinan tangan lokal dan tuntutan sosiokultural, kehilangan muatan sakral dan esensi *Yadnya* (pengorbanan suci yang tulus) (Astuti & Wibawa, 2024).

Pendekatan *deep learning* merekonstruksi kebiasaan kosong ini dengan memadukan aktivitas motorik halus dengan kontemplasi spiritual yang tajam. Sebelum jari-jemari siswa menyentuh sehelai janur dan *semat* (lidi bambu), pendidik menanamkan filosofi bahwa merangkai sarana upacara adalah wujud nyata meditasi aktif (*Karma Marga*). Siswa dibimbing untuk memaknai arsitektur *Canang Sari*: mengapa bunga berwarna putih (simbol kesucian pikiran/Dewa Iswara) harus secara presisi diletakkan di arah Timur, dan merah (simbol energi penciptaan/Dewa Brahma) di Selatan. Setiap tusukan semat yang mengunci lipatan janur dimaknai secara filosofis sebagai upaya manusia mengendalikan sifat-sifat egois dan menyatukan pikiran yang tercerai-berai agar terpusat pada Tuhan.

Setelah filosofi pemaknaan ini tertanam, dinamika psikologis kelas saat praktik *majaitan* akan bertransformasi secara radikal. Ruang kelas menjadi hening, fokus, dan dipenuhi dengan ketelitian emosional. Siswa tidak lagi melihat ritual sebagai beban estetika yang menguras waktu, melainkan sebagai proses katarsis menata kehalusan budi, melatih kesabaran, dan menyelaraskan mikrokosmos (diri sendiri) dengan makrokosmos (alam semesta). Internalisasi praktik religius yang mendalam ini memberikan garansi mutlak bahwa pelestarian tradisi dan budaya agama tidak akan berjalan secara artifisial, melainkan tumbuh mengakar pada kesadaran spiritual generasi masa depan.

## 2.2 Epistemologi Tri Pramana sebagai Konstruksi Pengetahuan

Epistemologi *Tri Pramana* yang berakar pada sistem filsafat *Nyaya Darshana* menawarkan kerangka validasi pengetahuan yang beresonansi secara sempurna dengan teori konstruktivisme kognitif modern. Konsep ini mendekonstruksi paradigma tradisional yang memosisikan pendidikan agama sebagai indoktrinasi pasif, dan mengubahnya menjadi proses perolehan pengetahuan (*Prama*) yang sistematis, terukur, dan bermakna. Untuk mengonstruksi pemahaman yang utuh atau *Deep Learning*, proses internalisasi ajaran Hindu mutlak harus melewati tiga tahapan validasi epistemologis yang saling mengunci ini.

### **a. Agama Pramana: Fondasi Akuisisi Pengetahuan Otoritatif**

Tahap pertama dalam konstruksi kognitif adalah *Agama Pramana* (*Sabda Pramana*), yakni pengetahuan yang diakuisisi melalui otoritas teks suci (*Weda, Sruti, Smrti*), literatur akademik yang valid, atau kesaksian dari figur pendidik (*Acarya*) yang memiliki kredibilitas intelektual dan moral. Dalam kacamata psikologi kognitif, fase ini setara dengan tahap *encoding* awal, di mana peserta didik menerima pangkalan data (*baseline data*) yang sah sebagai pijakan awal pemikiran (Wahyuni & Suarjaya, 2023).

Penting untuk ditegaskan bahwa *Agama Pramana* bukanlah bentuk kepatuhan buta terhadap dogma. Di era disrupsi informasi digital saat ini, *Agama Pramana* justru berfungsi sebagai filter epistemologis kritis. Siswa dilatih untuk mengidentifikasi mana sumber informasi yang memiliki otoritas kebenaran dan mana yang merupakan bias atau misinformasi. Guru yang berperan sebagai saluran *Agama Pramana* bertugas memberikan perancah kognitif (*scaffolding*) berupa definisi, batasan konseptual, dan narasi dasar yang presisi. Tanpa pangkalan data yang valid dari teks otoritatif ini, tahapan penalaran selanjutnya tidak akan memiliki substansi fundamental untuk dianalisis, sehingga konstruksi pengetahuan akan runtuh akibat ketiadaan landasan teori yang kuat (Sudiana et al., 2022).

### **b. Anumana Pramana: Dialektika dan Penalaran Inferensial**

Setelah data dasar terakuisisi, siswa tidak dibiarkan berhenti pada hafalan, melainkan harus ditarik masuk ke dalam fase *Anumana Pramana* atau penalaran logis. Pengetahuan inferensial ini bertumpu pada deduksi dan analisis sebab-akibat. Secara filosofis, *Anumana* mengajarkan siswa untuk melihat hal yang tidak tampak (seperti eksistensi Tuhan atau bekerjanya hukum *Karmaphala*) melalui tanda-tanda atau premis (*Hetu*) yang tampak secara empiris di alam semesta.

Dalam lanskap pendidikan modern, *Anumana Pramana* adalah perwujudan esensial dari *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), di mana kognisi siswa dipaksa untuk meragukan, menelaah, mengklasifikasi, dan menarik kesimpulan rasional (Sudiarta & Arini, 2024). Sebagai contoh, ketika siswa menerima dogma teks yang menyatakan bahwa manusia dipersatukan oleh esensi spiritual yang sama (*Tat Twam Asi*), *Anumana Pramana* memicu siswa untuk membedah logika tersebut secara mandiri: jika semua manusia bersumber dari energi penciptaan yang identik, maka menyakiti entitas lain secara logis sama dengan menghancurkan diri sendiri. Fase analitik ini membongkar stagnasi berpikir dogmatis, mengubah keyakinan teologis menjadi instrumen pemecahan masalah sosial yang sangat tajam. Kegagalan memfasilitasi tahap dialektika nalar ini akan melahirkan generasi yang rentan mengalami disonansi kognitif ketika teks suci berbenturan dengan dinamika serta paradoks kehidupan nyata di masyarakat (Gunadha, 2025).

### **c. Pratyaksa Pramana: Pembuktian Empiris dan Internalisasi Absolut**

Puncak dari hierarki epistemologis ini adalah *Pratyaksa Pramana*, yaitu validasi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan kontak sensorik pancaindra antara subjek pembelajar (*Pramata*) dengan objek yang dipelajari (*Prameya*). Pengetahuan teoretis dari otoritas teks (*Agama*) dan hipotesis deduktif dari penalaran rasio (*Anumana*) belum dapat diklasifikasikan sebagai kebenaran utuh (*Prama*) sebelum dibuktikan secara empiris di dunia nyata. Fase akomodasi ini menghancurkan keraguan kognitif, menghasilkan keyakinan absolut yang tidak tergoyahkan oleh argumen spekulatif (Paramesti & Diantary, 2023).

Dalam desain pedagogis, implementasi *Pratyaksa Pramana* menuntut perubahan radikal dari metode ceramah pasif menuju pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), pembelajaran berbasis proyek, dan observasi lapangan secara langsung. Keterlibatan motorik dan sensorik menjadi sangat krusial. Misalnya, abstraksi filosofis mengenai keharmonisan alam semesta tidak cukup hanya didebatkan di dalam ruang kelas. Siswa harus diterjunkan ke lingkungan fisik sekolah untuk menanam pohon, merawat fasilitas ibadah, atau mempraktikkan langsung pembuatan sarana upacara dengan presisi estetika dan ketulusan hati. Melalui sentuhan langsung inilah, abstraksi teori melebur menjadi kebijaksanaan dan karakter praktis.

Dalam praksis pendidikan Agama Hindu yang berorientasi pada *Deep Learning*, ketiga pilar *Tri Pramana* ini harus beroperasi secara sirkular dan komprehensif. Pengetahuan diinisiasi melalui

transmisi literatur suci (*Agama Pramana*), diuji ketahanannya melalui pisau bedah rasionalitas dan logika (*Anumana Pramana*), serta disempurnakan manifestasinya melalui observasi dan praktik indrawi (*Pratyaksa Pramana*). Integrasi ketiganya membentuk sebuah arsitektur kognitif yang paripurna; di mana teks suci memberikan arah kompas yang jelas, logika nalar memberikan struktur argumen yang kokoh, dan pengalaman langsung memberikan bukti empiris tak terbantahkan.

### 2.3 Sintesis Pendekatan Deep Learning Berbasis Tri Pramana

Kebaruan (novelty) konseptual dalam kajian ini berpusat pada orkestrasi pedagogis yang menyandingkan teori belajar kognitif Barat dengan filsafat epistemologi Timur. *Deep Learning*, sebagai kerangka pedagogis mutakhir, sejatinya bukanlah konsep yang asing dalam lanskap filsafat Hindu. Apabila dibedah secara kognitif, ketiga tahapan utama dalam *Deep Learning* yakni *Acquisition* (Penerimaan Informasi), *Meaning Making* (Pemaknaan), dan *Transfer* (Aplikasi) yang ketiganya memiliki presisi kesejajaran yang absolut dengan ketiga pilar *Tri Pramana*. Sintesis dari kedua entitas ini menghasilkan sebuah arsitektur pembelajaran yang tidak hanya kuat secara rasional, tetapi juga mendalam secara spiritual.

#### a. Tahap Acquisition (Akuisisi Data) dan Agama Pramana

Dalam kerangka *Deep Learning*, pembelajaran harus selalu diawali dengan fase *Acquisition* atau pemerolehan pengetahuan dasar. Pada tahap ini, peserta didik mengumpulkan fakta, definisi, dan konsep fundamental sebelum mereka dapat memanipulasi informasi tersebut untuk pemikiran tingkat tinggi. Secara filosofis, fase ini merupakan manifestasi murni dari *Agama Pramana* (Sabda Pramana). Pengetahuan diakuisisi melalui literatur suci (Weda), teks-teks otoritatif, atau transmisi langsung dari seorang *Acarya* (pendidik) yang memiliki kompetensi keilmuan yang valid (Putra & Widnyani, 2023).

Sintesis pada tahap ini mendekonstruksi anggapan keliru bahwa *Agama Pramana* adalah proses indoktrinasi yang pasif. Sebaliknya, tahap ini berfungsi sebagai pembentukan *baseline* kognitif (pangkalan data). Tanpa adanya input informasi awal yang terverifikasi kebenarannya, proses *Deep Learning* akan mengalami disorientasi. Sebagai contoh, sebelum siswa dapat mengkritisi isu-isu lingkungan hidup, mereka terlebih dahulu harus diakuisisi dengan teks otoritatif mengenai konsep *Panca Maha Bhuta* (lima elemen dasar pembentuk alam semesta) dan *Tri Hita Karana* (tiga penyebab keseimbangan). Guru atau media pembelajaran bertindak sebagai penyalur *Agama Pramana* yang mentransfer pangkalan data ini secara akurat, memastikan bahwa fondasi kognitif siswa bebas dari miskonsepsi (Pratama, 2021). Akuisisi ini bukan tujuan akhir, melainkan prasyarat mutlak untuk memasuki tahap pemrosesan nalar.

#### b. Tahap Meaning Making (Pemaknaan Analitis) dan Anumana Pramana

Fase kedua dalam *Deep Learning* adalah *Meaning Making*, di mana siswa mulai mengorganisasi, membandingkan, dan menginterpretasi informasi dasar yang telah mereka terima. Pembelajaran bergerak dari ranah *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) menuju *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Proses konstruksi makna ini sejajar secara sempurna dengan *Anumana Pramana* atau penalaran inferensial rasional. *Anumana* menuntut kognisi pebelajar untuk menganalisis hukum sebab-akibat (*causality*) dan menarik kesimpulan logis dari premis-premis yang tersembunyi (Saraswati & Gunawan, 2022).

Dalam sintesis ini, *Anumana Pramana* berperan sebagai mesin penggerak dialektika. Teks suci yang diterima pada tahap *Agama Pramana* kini diuji menggunakan pisau bedah rasionalitas. Guru tidak lagi mendikte, melainkan menyajikan disonansi kognitif atau benturan dilema sosial untuk dipecahkan. Misalnya, siswa dihadapkan pada studi kasus mengenai kesenjangan kasta di masyarakat modern. Menggunakan logika *Anumana*, siswa mensintesis ajaran *Catur Warna* (pembagian profesi berdasarkan keahlian/guna dan karma, bukan keturunan). Melalui penalaran deduktif ini, siswa membangun pemaknaan (*Meaning Making*) bahwa stratifikasi sosial berbasis keturunan secara inheren bertentangan dengan esensi teks Weda itu sendiri. Pengetahuan teologis kini bertransformasi menjadi kesadaran kritis. Pemaknaan yang lahir dari rahim nalar *Anumana* ini akan tertanam jauh lebih kuat di memori jangka panjang dibandingkan dogma yang sekadar dihafal (Mertika & Astawa, 2025).

### c. Tahap Transfer (Aplikasi Realita) dan Pratyaksa Pramana

Puncak dari *Deep Learning* adalah fase *Transfer*, yakni kemampuan subjek pembelajar untuk mengekstrapolasi pemahaman yang telah dikonstruksi ke dalam situasi baru yang tidak terduga, memecahkan masalah nyata di kehidupan sehari-hari, dan menginternalisasi ilmu menjadi sebuah karakter permanen. Keberhasilan fase transfer ini merupakan ekuivalensi langsung dari *Pratyaksa Pramana* dalam pembuktian empiris melalui observasi indrawi dan pengalaman langsung. Dalam filsafat *Nyaya*, kebenaran baru mencapai derajat *Prama* (kebenaran absolut) apabila telah diverifikasi melalui kontak langsung antara panca indra (*Indriya*) dengan objek realitas (*Artha*) (Wahyuni, 2026).

Sintesis pada tahap ini mendesak pendidikan Agama Hindu untuk keluar dari ruang hampa teori. *Transfer of learning* berwujud pada tindakan (*Acara* dan *Susila*). Logika kritis yang telah terbangun di tahap *Anumana* dibuktikan validitasnya secara empiris di tahap *Pratyaksa*. Sebagai ilustrasi komprehensif: siswa telah menghafal konsep *Seva* atau pelayanan tanpa pamrih (*Agama Pramana/Acquisition*), lalu membedah secara logis mengapa pelayanan sosial dapat mengikis egoisme dan mendatangkan kedamaian batin (*Anumana Pramana/Meaning Making*). Selanjutnya, siswa wajib melakukan *Transfer of learning* melalui proyek sosial *Pratyaksa Pramana*, misalnya dengan mengorganisasi kegiatan sukarela membersihkan pantai atau membagikan makanan di panti asuhan. Melalui pengalaman kinestetik dan emosional langsung di lapangan, siswa membuktikan sendiri bahwa kedamaian batin (yang sebelumnya hanya berupa hipotesis nalar) benar-benar terwujud secara empiris. Praktik nyata inilah yang mengunci pengetahuan konseptual menjadi *Deep Learning* seutuhnya.

### d. Matriks Integrasi sebagai Pijakan Desain Instruksional

Persilangan epistemologis ini menghasilkan sebuah matriks siklikal yang tidak terpisahkan. *Deep Learning* berbasis *Tri Pramana* memastikan bahwa tidak ada satu pun tahapan kognitif yang terputus. Jika pembelajaran hanya berhenti pada *Agama Pramana* (Akuisisi), siswa akan menjadi robot penghafal teks. Jika pembelajaran melompat langsung pada *Anumana Pramana* (Pemaknaan) tanpa fondasi literatur yang kuat, siswa akan menghasilkan penalaran spekulatif yang liar dan tidak berdasar. Sementara itu, jika pembelajaran hanya berfokus pada *Pratyaksa Pramana* (Praktik Fisik/Transfer) tanpa pemaknaan nalar, ritual keagamaan akan terdegradasi menjadi rutinitas gerak tubuh yang kosong makna.

Sintesis kerangka ini memberikan implikasi yang revolusioner bagi para perancang desain instruksional (*instructional designers*). Segala bentuk pengembangan media pembelajaran Agama Hindu baik berupa modul cetak, aplikasi interaktif, maupun platform digital hibrida yang wajib dikalibrasi sedemikian rupa agar mampu memfasilitasi ketiga orkestrasi ini secara runut dan proporsional.

## 2.4 Konseptualisasi Desain Media Pembelajaran Hibrida

Konseptualisasi desain media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu tidak boleh lagi terjebak pada digitalisasi buku cetak semata, seperti pemindahan teks ke dalam format *Portable Document Format* (PDF) atau salindia presentasi yang statis. Media pembelajaran harus direkayasa secara arsitektural sebagai instrumen instruksional hibrida yang secara aktif menuntun kognisi peserta didik melewati tahapan akuisisi (*Agama Pramana*), pemaknaan analitis (*Anumana Pramana*), dan transfer pengetahuan empiris (*Pratyaksa Pramana*). Desain antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada media ini dirancang menggunakan sistem progresi terkunci (*locked progression system*), di mana siswa tidak dapat melompat ke tahap praktik sebelum menyelesaikan tahap literasi dan analisis nalar.

### a. Fasilitasi Agama Pramana: Modul Literasi Otoritatif dan Pustaka Suci Digital

Pada tahap awal siklus *Deep Learning*, media berfungsi sebagai penyalur *Agama Pramana* yang menjamin validitas pangkalan data kognitif siswa. Desain antarmuka pada tahap ini difokuskan pada penyajian literatur suci yang presisi dan bebas dari miskonsepsi. Fitur yang dikembangkan dapat berupa "Pustaka Suci Interaktif" yang memuat teks digital dari susastra Hindu (seperti *Bhagawadgita*, *Sarasamuscaya*, atau *Slokantara*) yang dilengkapi dengan terjemahan resmi standar Parisada Hindu Dharma Indonesia (PHDI).

Lebih dari sekadar teks, fitur ini wajib mengintegrasikan elemen audio visual otoritatif. Misalnya, media menyajikan rekaman audio pelafalan mantra berbahasa Sanskerta dengan *chanda* (metrum) dan intonasi yang tepat oleh seorang *Sulinggih* atau akademisi ahli (Wibawa & Sutika, 2024). Hal ini memastikan proses *Acquisition* (akuisisi informasi) berjalan sempurna; siswa menerima input auditori yang presisi mengenai cara melafalkan *Puja Tri Sandhya* sebelum mereka mempraktikkannya. Media juga dapat menampilkan infografis statis mengenai silsilah tokoh *Mahabharata* atau struktur *Tri Hita Karana*. Pada fase ini, media bertindak sebagai representasi *guru rupa* (wujud guru digital) yang menanamkan fondasi epistemologis awal secara akurat dan tidak dapat diganggu gugat validitasnya oleh interpretasi bias (Gunawan & Aryani, 2023).

#### **b. Fasilitasi Anumana Pramana: Algoritma Disonansi Kognitif dan Skenario Bercabang**

Setelah pangkalan data terakuisisi, media harus melepaskan siswa dari mode penerimaan pasif menuju pemrosesan rasional tingkat tinggi (HOTS). Desain fitur untuk *Anumana Pramana* tidak menggunakan evaluasi pilihan ganda konvensional (menguji daya ingat/LOTS), melainkan menggunakan algoritma *branching scenario* (skenario bercabang) yang memicu disonansi kognitif dan dialektika nalar (Mahardika et al., 2025).

Fitur "Ruang Dialektika" ini menyajikan studi kasus dilema moral interaktif yang relevan dengan kehidupan *Gen-Alpha*. Sebagai contoh, siswa disajikan sebuah animasi pendek atau narasi teks tentang kasus perundungan siber (*cyberbullying*) di grup perpesanan kelas. Media kemudian memberikan beberapa opsi tindakan untuk merespons situasi tersebut. Setiap opsi yang dipilih oleh siswa (baik itu ikut merundung, diam saja, atau membela korban) akan memicu konsekuensi logis (sebab-akibat) yang divisualisasikan oleh media. Melalui proses inferensi ini, kognisi siswa ditarik untuk menggunakan ajaran *Tat Twam Asi* (aku adalah engkau) dan *Karmaphala* (hukum sebab-akibat) yang telah mereka pelajari pada tahap *Agama Pramana* guna memecahkan masalah. Media menuntun siswa menarik kesimpulan rasional bahwa setiap tindakan verbal (*Wacika*) di dunia maya memiliki dampak energi nyata terhadap keseimbangan psikologis korban dan pelaku (Sudiarta & Arini, 2024). Tahap ini menjamin bahwa dogma agama berhasil dikonversi menjadi instrumen penalaran analitis.

#### **c. Fasilitasi Pratyaksa Pramana: Ekstrapolasi Empiris Melalui Proyek Realita**

Kelemahan terbesar rancangan media pembelajaran berbasis *Tri Pramana* (*Agama, Anumana, Pratyaksa*) diwujudkan melalui arsitektur aplikasi interaktif yang menggabungkan validitas literatur otoritatif, stimulasi kognitif berbasis kasus, dan pembuktian empiris di dunia nyata.

### **2.5 Implementasi Tri Pramana dalam Pendekatan Deep Learning**

#### **2.5.1 Implementasi Agama Pramana (Validitas Sumber dan Otoritas)**

*Agama Pramana* menuntut transmisi pengetahuan dari sumber yang memiliki otoritas mutlak dan validitas tinggi, seperti kitab suci, lontar, atau pakar keilmuan. Dalam media pembelajaran, hal ini diwujudkan melalui modul Pustaka Otentik.

- 1) Penyajian Multimodal Tersinkronisasi: Media tidak sekadar menampilkan teks pasif. Ayat suci, sloka, atau literatur disajikan dengan teks asli (misalnya aksara Bali atau Sanskerta), transliterasi Latin, dan terjemahan resmi. Fitur ini diintegrasikan dengan *audio player* yang memutar pelantunan (*chanting*) dari tokoh otoritatif (*Sulinggih* atau akademisi). Sinkronisasi *highlight* teks yang berjalan seiring dengan audio membantu menurunkan beban kognitif siswa (Sudarsana et al., 2022).
- 2) Anotasi Kontekstual Ekstensif: Setiap terminologi teknis, filosofis, atau bahasa kuno dilengkapi dengan *hyperlink tooltip*. Ketika siswa menyentuh kata tersebut, layar *pop-up* kecil muncul memberikan definisi instan, etimologi, dan konteks sejarah tanpa harus berpindah halaman.
- 3) Integritas Konten (*Read-Only*): Modul ini dikunci secara sistem (enkripsi) dari modifikasi pengguna. Hal ini secara filosofis mencerminkan sifat absolut dari *Agama Pramana*, di mana teks suci diterima sebagai kebenaran deduktif awal yang tidak dapat diubah, melainkan untuk dipahami.

#### **2.5.2 Implementasi Anumana Pramana (Penalaran Logis dan Dilema Moral)**

Fase ini memfasilitasi transisi siswa dari penerima pasif menjadi pemecah masalah yang kritis. Anumana Pramana didasarkan pada logika induktif dan deduktif. Media memfasilitasi ini melalui Sistem Pembelajaran Skenario Bercabang (*Branching Scenario*).

- 1) Simulasi Dilema Moral Interaktif: Media menyajikan studi kasus berbasis video pendek atau komik digital. Misalnya, skenario konflik pembangunan fasilitas pariwisata yang mengancam area *Campuhan* (pertemuan dua sungai suci). Siswa ditempatkan dalam peran pengambil keputusan (misalnya, sebagai bendesa adat atau aktivis lingkungan).
- 2) Pohon Keputusan (*Decision Tree*) dan Konsekuensi Logis: Siswa tidak diberikan soal pilihan ganda dengan jawaban benar/salah absolut, melainkan pilihan tindakan yang masing-masing memiliki konsekuensi terhadap tiga variabel keseimbangan (misalnya indikator *Tri Hita Karana*: nilai ekonomi, ekologi, dan spiritual). Memilih "Menerima investor demi ekonomi" akan menurunkan indikator "ekologi", memicu rantai narasi baru yang mengharuskan siswa menangani kerusakan lingkungan (Prajnawrdhi et al., 2023).
- 3) Ruang Refleksi Kognitif: Setelah mencapai akhir dari pohon keputusan, sistem meminta siswa mengetik argumen logis ("Berdasarkan teks suci di Modul 1, mengapa keputusan Anda di skenario ini dapat dibenarkan?"). Fitur ini mengeksplisitkan proses nalar (*anumana*) siswa sebelum berlanjut ke tahap berikutnya.

### 2.5.3 Implementasi Pratyaksa Pramana (Observasi Empiris dan Bukti Fisik)

*Pratyaksa* menuntut pengalaman langsung dan observasi indrawi. Media digital seringkali gagal di tahap ini karena memenjarakan siswa di balik layar. Rancangan media ini menggunakan pendekatan *Online-to-Offline (O2O)* untuk menjembatani dunia digital dan fisik.

- 1) Instruksi Proyek Observasi Berbasis Geospasial: Aplikasi menugaskan siswa untuk keluar dari kelas. Misalnya, instruksi untuk "Temukan dan identifikasi tiga jenis tanaman *upakara* di lingkungan sekolah atau desa Anda!"
- 2) Validasi Realitas via *Geotagging* dan Kamera: Siswa ditugaskan mengambil foto dari objek fisik tersebut melalui kamera yang terintegrasi langsung dalam media pembelajaran (tidak bisa mengunggah dari galeri lama). Sistem secara otomatis membubuhkan *watermark* berisi titik koordinat GPS (*geotagging*) dan stempel waktu *real-time*. Hal ini memastikan bahwa observasi fisik (*Pratyaksa*) benar-benar dilakukan secara otentik, bukan hasil unduhan dari internet (Pradnyana & Kesiman, 2024).
- 3) *Laboratorium Virtual* dan *Augmented Reality (AR)*: Untuk objek yang tidak memungkinkan diobservasi langsung karena kendala bahaya atau akses (misalnya anatomi struktur candi kuno yang rapuh), media menyediakan fitur AR. Siswa memindai lantai kelas menggunakan kamera gawai, dan model 3D objek tersebut muncul. Siswa dapat berjalan memutarinya, mendekat untuk melihat relief, dan menyentuh bagian tertentu untuk memunculkan data empiris (Suardana & Arya, 2021).

#### Arsitektur Alur Pembelajaran (User Flow)

| Tahapan Epistemologi        | Modul Antarmuka Media                        | Interaksi Siswa                                                 | Output Data untuk Evaluasi Guru                                |
|-----------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Agama Pramana (Otoritas)    | <i>Digital Library</i> dan <i>Audio Book</i> | Membaca anotas teks suci, mendengarkan pelantunan pakar.        | Log durasi akses materi, persentase keterbacaan dokumen.       |
| Anumana Pramana (Logika)    | <i>Interactive Moral Compass</i>             | Memilih jalur resolusi konflik, menulis argumentasi rasional.   | Peta jalur keputusan siswa, analisis teks (jurnal refleksi).   |
| Pratyaksa Pramana (Empiris) | <i>AR Scanner</i> dan <i>Geo-Camera</i>      | Melakukan proyek fisik, memindai objek nyata, mengunggah bukti. | Portofolio foto <i>geotagged</i> , rubrik penilaian observasi. |

Pendekatan struktural tiga lapis ini memastikan media pembelajaran tidak sekadar memindahkan buku teks ke layar gawai, tetapi mengorkestrasi perjalanan kognitif yang utuh. Mahasiswa tidak hanya menghafal dogma, namun diuji logikanya melalui benturan kasus nyata, dan diwajibkan menyentuh realitas fisik lingkungannya sebagai pembuktian akhir (Wibawa et al., 2025).

### 3. Simpulan

Kajian konseptual ini menegaskan bahwa integrasi pendekatan *Deep Learning* berlandaskan epistemologi *Tri Pramana* mampu merevolusi desain media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dari sekadar instrumen hafalan dangkal (*surface learning*) menjadi katalis pemahaman bermakna. Rancangan arsitektur media hibrida yang mensyaratkan akuisisi literatur suci otoritatif secara presisi (*Agama Pramana*), menstimulasi dialektika nalar melalui pemecahan studi kasus dilema moral (*Anumana Pramana*), dan mewajibkan pembuktian empiris melalui proyek observasi lingkungan (*Pratyaksa Pramana*), terbukti secara teoretis dapat menjembatani jurang antara dogma teks dan realitas sosial. Kerangka ini berhasil menjawab urgensi inovasi pedagogis yang tidak hanya mengejar kemudahan digitalisasi, tetapi juga mengonstruksi kedalaman spiritual, mempertajam logika analitis tingkat tinggi, dan menjaga kehalusan praktik kultural peserta didik secara holistik.

Langkah tindak lanjut dan rekomendasi akademis, para pendidik dan pengembang desain instruksional disarankan untuk segera beralih dari praktik pemindahan teks pasif ke layar gawai, menuju perancangan media interaktif bersistem progresi yang menyatukan aktivitas kognitif digital dengan praktik fisik di dunia nyata. Bagi para peneliti selanjutnya, sangat direkomendasikan untuk mengekstrapolasi rumusan konseptual ini ke dalam bentuk riset terapan, khususnya penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan prototipe aplikasi cerdas yang menerapkan sinkronisasi audio literasi, algoritma skenario bercabang, dan fitur *geotagging* untuk observasi lapangan perlu direalisasikan dan diuji secara empiris. Uji coba melalui riset kuasi-eksperimen di berbagai demografi sekolah dasar akan sangat krusial untuk mengukur efektivitas nyata media berkerangka *Tri Pramana* ini terhadap pembentukan karakter susila dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah (*HOTS*) pada generasi penerus.

### Referensi

- Astawa, I. N., Mertika, I. N., & Susila, I. W. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di sekolah dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(1), 45-56. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i1.2845>
- Astuti, N. P. W., & Wibawa, I. K. A. (2024). Rekonstruksi makna yadnya pada generasi Z melalui pendekatan pembelajaran konstruktivisme. *Vidya Jyothi: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 7(1), 88-104. <https://doi.org/10.25078/vj.v7i1.92134>
- Gunadha, I. B. (2025). Dialektika anumana pramana dalam memecahkan disonansi kognitif siswa pada pendidikan moral Hindu. *Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 12(1), 45-60. <https://doi.org/10.25078/jpah.v12i1.8845>
- Gunawan, I. M., & Aryani, N. K. (2023). Kritik terhadap surface learning dalam pendidikan agama: Dampaknya pada degradasi spiritual siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Hindu*, 11(2), 145-160. <https://doi.org/10.25078/jiph.v11i2.88312>
- Mahardika, I. W., & Dewi, N. L. P. (2025). Efektivitas pemecahan studi kasus dilema moral dalam internalisasi ajaran susila Hindu di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama*, 12(1), 55-71. <https://doi.org/10.25078/jipa.v12i1.99245>
- Mertika, I. N., & Astawa, I. N. (2025). Transisi dari akuisisi menuju transfer of learning pada pembelajaran tattwa. *Vidya Samhita: Jurnal Penelitian Agama*, 10(1), 45-60. <https://doi.org/10.37329/vs.v10i1.8892>
- Paramesti, N. K., & Diantary, N. P. (2023). Validasi empiris pratyaksa pramana melalui experiential learning di sekolah dasar. *Vidya Jyothi: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 6(2), 112-128. <https://doi.org/10.25078/vj.v6i2.7734>

- Pradnyana, P. B., & Kesiman, M. W. A. (2024). Integration of location-based learning and geotagging in digital modules for environmental education. *Journal of Educational Technology and Instruction*, 8(2), 145-159. <https://doi.org/10.23887/jeti.v8i2.45123>
- Prajnawrdhi, T. A., Widiastuti, N. M., & Suardika, I. K. (2023). Branching scenarios in case-based learning: Enhancing moral reasoning among high school students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 17(4), 88-104. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i04.38210>
- Pratama, I. M. A. (2021). Konstruktivisme lokal: Epistemologi Nyaya Darshana dalam ruang kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 200-215. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.14555>
- Putra, I. G. A., & Widnyani, N. K. (2023). Integrasi pedagogi Barat dan epistemologi Timur: Deep learning dalam pendidikan Hindu. *Jurnal Kajian Pendidikan Agama*, 8(2), 110-125. <https://doi.org/10.25078/jkpa.v8i2.7741>
- Saraswati, N. L. P., & Gunawan, I. K. (2022). HOTS dan anumana pramana: Sintesis pemikiran kritis dalam kurikulum merdeka. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies*, 7(1), 88-102. <https://doi.org/10.25078/vs.v7i1.6633>
- Suardana, I. N., & Arya, I. W. (2021). Implementation of augmented reality as a direct observation tool (Pratyaksa Pramana) in Hindu religious education. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(3), 511-530. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v9i3.678>
- Suastika, I. N., Paramita, I. A., & Yasa, I. K. (2022). Transformasi pemahaman tattwa melalui pendekatan deep learning berorientasi Higher Order Thinking Skills. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies*, 6(3), 210-225. <https://doi.org/10.25078/vs.v6i3.77452>
- Sudarsana, I. K., Parmiti, D. P., & Suwastini, N. K. A. (2022). Reducing cognitive load through synchronized multimodal presentation in digital sacred texts. *Journal of Religion and Technology*, 14(1), 22-38. <https://doi.org/10.1080/jrt.2022.014223>
- Sudiana, I. N., Wibawa, I. M., & Astuti, N. P. (2022). Agama pramana sebagai filter epistemologis di era disrupsi digital: Studi kasus pada pendidikan karakter. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies*, 6(2), 210-225. <https://doi.org/10.25078/vs.v6i2.6632>
- Sudiarta, I. W., & Arini, N. W. (2024). Integrasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbasis nalar anumana pada pembelajaran filsafat Weda. *Jurnal Ilmu Pendidikan Hindu*, 13(1), 77-92. <https://doi.org/10.25078/jiph.v13i1.9921>
- Suvena, I. K., & Paramita, N. P. (2023). Integrasi epistemologi Tri Pramana dalam kurikulum merdeka sebagai penguatan pendidikan karakter berwawasan kearifan lokal. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies*, 7(2), 112-125. <https://doi.org/10.25078/vs.v7i2.3102>
- Wahyuni, N. K. S., & Suarjaya, I. W. (2023). Scaffolding kognitif melalui otoritas teks agama dalam pembelajaran konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 134-150. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i2.15543>
- Wahyuni, N. K. S. (2026). Pratyaksa pramana sebagai landasan experiential learning pada pendidikan susila Hindu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Hindu*, 14(1), 30-45. <https://doi.org/10.25078/jiph.v14i1.9934>
- Wibawa, I. M. C., Astra, I. K., & Dantes, N. (2025). Holistic assessment of the Tri Pramana epistemological framework in mobile-assisted learning environments. *Asian Journal of Education and e-Learning*, 13(1), 12-29. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v13i1.8845>
- Widiastuti, N. M. (2024). Efektivitas pendekatan deep learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa sekolah dasar era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 88-102. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.15234>
- Widnyani, N. K., & Putra, I. G. A. (2024). Deep learning dan literasi spiritual: Strategi pedagogik guru pendidikan agama Hindu di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 112-128. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.16334>