

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DHARMAGITA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Ni Komang Wiasti¹, I Wayan Wirata²
^{1,2}Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram

Corresponding author: Ni Komang Wiasti
Email: wiasti@iahn-gdepudja.ac.id

Abstract

This study aimed to analyze the implementation of various Dharmagita-based learning models at IAHN Gde Pudja Mataram. Dharmagita learning played a strategic role in transmitting cultural and spiritual-religious values, thus requiring a contextual, participatory, and meaningful pedagogical approach. A qualitative method was used, with data collected through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis employed an interactive model consisting of four main stages: data collection, data condensation, data display, and conclusion drawing or verification. The findings revealed that the implementation of the Contextual Learning Model Based on Dharmagita, the Cooperative Learning Model Based on Dharmagita, the Project-Based Learning Model Based on Dharmagita, and the Audio-Visual Learning Model Based on Dharmagita successfully created an active, engaging, and relevant learning atmosphere for students. These models brought diverse approaches to instilling ethical and spiritual values, while encouraging students to develop their personal potential in the field of Dharmagita. The learning process led to increased student creativity, as evidenced by participation in extracurricular activities such as student organizations and competitions related to Dharmagita. The lecturer's role as a facilitator also proved essential in ensuring quality learning, which was reflected in student achievements at both local and national levels. The findings highlight the importance of pedagogical innovation in preserving dharma values among the younger generation through the development of innovative learning models grounded in Hindu religious values.

Keywords: *Learning Model, Dharmagita, Creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan berbagai model pembelajaran berbasis Dharmagita di IAHN Gde Pudja Mataram. Pembelajaran Dharmagita memiliki peran strategis dalam pewarisan nilai budaya dan spiritual keagamaan, sehingga diperlukan pendekatan pedagogis yang kontekstual, partisipatif, dan bermakna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan model interaktif yang mencakup empat tahapan utama, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Dharmagita, Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Dharmagita, Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dharmagita, dan Model Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Dharmagita mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Penerapan model pembelajaran ini memberikan warna yang berbeda dalam penanaman nilai-nilai etika dan spiritual serta mendorong mahasiswa dalam mengembangkan potensi diri dalam bidang *Dharmagita*. Dari pembelajaran, mahasiswa menunjukkan

peningkatan kreativitas yang dibuktikan dengan keikutsertaan dalam kegiatan di luar kelas seperti UKM dan berpartisipasi dalam berbagai perlombaan dalam bidang Dharmagita. Peran dosen sebagai fasilitator juga menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermutu, dibuktikan dengan torehan berbagai prestasi pada ajang lomba di tingkat lokal hingga nasional. Implikasi dari temuan ini mendorong pentingnya inovasi pedagogis dalam pelestarian nilai-nilai dharma di kalangan generasi muda melalui pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis nilai-nilai agama Hindu.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Dharmagita, Kreativitas*

PENDAHULUAN

Dharmagita merupakan media seni yang secara signifikan meningkatkan pemahaman doktrin agama dan mengangkat kesadaran spiritual (Dwiyana, 2020; Jayendra, 2024; Wiasti, 2025a). Kemajuan kehidupan beragama di Indonesia harus mencakup pengembangan dan penerapan seni di setiap lokasi, sehingga meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam memahami agama mereka.

Secara lebih spesifik *Dharmagita* berasal dari bahasa Sansekerta dan memiliki dua istilah: "*Dharma*" dan "*Gita*". *Dharma* berarti kebenaran, kebajikan, tugas, hukum, dan peraturan. *Gita* berarti nyanyian. *Dharmagita* mengacu pada lagu kebenaran yang sering dibawakan pada acara keagamaan. Pelaksanaan *Dharmagita* terjadi pada upacara *yadnya*, dengan lagu lagu yang disesuaikan dengan setiap *yadnya* tertentu dan untuk mengiringi prosesi upacara. Sumber suci beragama Hindu digunakan untuk tuntunan kerohanian, spiritual dan kemantapan *sradha* (percaya) dan *bhakti* (hormat) terhadap *Ida Sanghyang Widhi Wasa* serta menjadi suluh luhur dalam hidup tentram harmonis, bahagia dan sejahtera (*satatam santih ca Sundaram*) (Melinda & Indraningsih, 2022; Sariyani, 2020).

Dharmagita merupakan salah satu komponen *Panca Gita* yang dilantunkan untuk melengkapi pelaksanaan upacara *yajna*. *Panca Gita* mengacu pada lima suara atau bunyi yang menyertai atau membantu pelaksanaan *yajna*. *Panca Gita* terdiri dari: 1) Getaran *Mantram*; 2) Suara

Genta; 3) Suara *Kidung*; 4) Suara *Gambelan*; 5) Suara Kentongan (*Kulkul*). Kelima suara *Panca Gita* memberikan vibrasi keheningan, kesucian spiritual serta menumbuhkan imajinasi, kreativitas serta sebagai mahakarya adiluhung (Dewi & Astuti, 2024). Keutamaan *Dharmagita* dalam pelaksanaan *yajna* dituliskan dalam Reg Weda, 1.31.8 berikut.

"*Twam No Agne Sanaye
Dhananam, Yasasam Karum
Krnuhi Stavanah, Rddyama
Karmapasa Navena, Devair
Dyavaprthivi Pravatam Nah*"

Artinya

"Engkau oh agni, jadikanlah para penyanyi ini termasyur untuk memperoleh kekayaan, engkau amat dihormati, semoga kami dapat meningkatkan upacara dengan penyajian baru, oh langit dan bumi, bersama para dewa hendaklah engkau lindungi (PHDI, 2008).

Petikan sloka di atas menunjukkan betapa besar peran *Dharmagita* (nyanyian suci) dalam kekhidmatan pelaksanaan *yajnya*. Keheningan dan vibrasi kesucian dapat terpancar melalui lantunan lagu suci. Begitu besarnya manfaat yang dihasilkan dengan pelantunan *Dharmagita*, dan hal ini juga nampak akan memberikan manfaat yang baik pula apabila *Dharmagita* diperankan sebagai sebuah model pembelajaran.

Pembelajaran *Dharmagita* adalah proses pendidikan atau pengajaran yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, menghayati, dan melestarikan kidung-kidung suci dalam ajaran agama Hindu. Disamping itu dapat meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai etika dan

tradisi keagamaan serta melestarikan *Dharmagita*. Pembelajaran *Dharmagita* berarti dalam proses pembelajaran berupaya memadukan berbagai pola pembelajaran dengan pendekatan *Dharmagita*.

Sementara itu, model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan ajar, dan membimbing proses pembelajaran di dalam kelas atau lingkungan belajar lainnya (Joyce & Weil, 2000). Model pembelajaran berfungsi sebagai peta atau panduan bagi guru atau dosen dalam menentukan strategi, metode, teknik, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran.

Model pembelajaran yang tepat menjadi hal penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Keberadaan model pembelajaran ini tidak hanya penting bagi pembelajaran di sekolah bahkan juga bagi pembelajaran di kampus. Model pembelajaran di kampus memiliki karakteristik yang berbeda dengan di sekolah, pendekatan andragogi harus lebih dikedepankan.

Mahasiswa sebagai warga kampus sering dianggap sebagai generasi muda penerus masa depan bangsa dan masyarakat, serta memainkan peran penting dalam perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Generasi muda cenderung lebih aktif dalam kegiatan berbasis sosial, seperti *ngayah* (gotong royong dalam ritual), tetapi kurang memahami secara mendalam makna dan filosofi ritual keagamaan Hindu (Raharjo et al., 2023). Hal ini menunjukkan peran generasi muda akan menggantikan generasi sebelumnya dalam memimpin dan membangun Masyarakat, inovator dan pembaharuan. Secara keseluruhan, generasi

muda memiliki andil yang sangat penting dalam perkembangan masyarakat dan negara, baik dalam bidang sosial, ekonomi, maupun budaya.

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan proses pembelajaran konsep *dharmagita* di Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025 ditemukan bahwa setiap mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti mata kuliah *dharmagita* sebagai kurikulum penciri institusi. Para mahasiswa kerap meraih prestasi non-akademik yang membanggakan dalam berbagai perlombaan *Dharmagita*, baik di tingkat kota maupun nasional. Capaian ini menjadi indikator bahwa proses pembelajaran *Dharmagita* di kampus ini tergolong efektif, terlebih karena mahasiswa juga memiliki kompetensi, bakat, dan minat dalam bidang tersebut. Prestasi gemilang ini tentu menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa menjadi hal penting yang perlu diperhatikan.

Berkaitan dengan pembelajaran, *Dharmagita* bisa diterapkan sebagai model, strategi atau bahkan metode yang menitikberatkan pada penanaman nilai-nilai positif. Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa *Dharmagita* merupakan salah satu bagian dari *dasa dharma* yang merupakan langkah operasional bagi guru dalam melangsungkan pembelajaran berbasis Pendidikan Hindu (Arsini et al., 2023; Pratiwi, 2022; Suparta, 2021). *Dharmagita* juga dapat diintegrasikan ke dalam strategi pembelajaran seperti Strategi pembelajaran kooperatif dan strategi pembelajaran ekspositori yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di pasraman (Arini et al., 2023). Melalui pola pembelajaran *Dharmagita* siswa dapat memahami nilai-nilai moral dan etika dalam agama Hindu (Dwiyana, 2020).

Pada penelitian terdahulu *Dharmagita* diperankan sebagai sebagai metode dan strategi dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada nilai-nilai moral dan etika. Penelitian tersebut belum ada yang mengaji terkait model pembelajaran *dharmagita*

dalam kaitannya dengan peningkatan kreativitas mahasiswa. Permasalahan utama yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi model pembelajaran *Dharmagita* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di IAHN Gde Pudja Mataram? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah melakukan analisis terkait model-model pembelajaran *Dharmagita* yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa IAHN Gde Pudja Mataram.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang diteliti dalam konteks pembelajaran *Dharmagita*. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan aktif sebagai instrumen utama yang melakukan pengumpulan data, interpretasi, dan analisis secara langsung terhadap fenomena yang diamati. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi partisipan dalam kegiatan pembelajaran *Dharmagita*, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung seperti program kerja, laporan prestasi, arsip kegiatan, serta literatur yang relevan, termasuk buku referensi dan artikel jurnal ilmiah yang membahas topik serupa.

Seluruh data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis data model interaktif yang mencakup empat tahapan utama, yaitu: (1) pengumpulan data, (2) kondensasi data, yaitu proses seleksi, penyederhanaan, dan transformasi data mentah ke dalam bentuk yang lebih terorganisir, (3) penyajian data dalam bentuk naratif, matriks, atau tabel yang memudahkan dalam penarikan kesimpulan, dan (4) verifikasi atau penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari data (Miles et al., 2014). Hasil dari proses analisis ini

kemudian disajikan secara naratif deskriptif untuk memberikan gambaran yang sistematis dan utuh tentang fenomena yang diteliti, tanpa mengabaikan konteks dan kompleksitas realitas sosial yang ada di lapangan.

Penelitian ini mengambil lokus pada IAHN Gde Pudja Mataram. Pemilihan lokasi penelitian dilandasi oleh keberadaan kampus ini sebagai satu-satunya perguruan tinggi Hindu di Provinsi Nusa Tenggara Barat yang berada di bawah naungan Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu, Kementerian Agama Republik Indonesia. Pada IAHN Gde Pudja Mataram juga, salah satu mata kuliah penciri institusi yang menjadi identitas utama lembaga adalah mata kuliah *Dharmagita*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dharmagita diyakini berfungsi sebagai wahana transformasi budaya dan spiritual Hindu bagi para mahasiswa (Wiasti, 2025b). Saat ini kemampuan *Dharmagita* merupakan suatu keterampilan bagi generasi muda. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat sangat diperlukan guna membangkitkan minat dan kreativitas mahasiswa dalam mempelajarinya.

A. Model-Model Pembelajaran *Dharmagita* di IAHN Gde Pudja Mataram

Model-model pembelajaran *dharmagita* menjadi kerangka konseptual yang penting dalam proses pembelajaran *dharmagita* sehingga dapat mencapai Capaian Lulusan (CPL) yang telah dicanangkan pada kurikulum di masing-masing program studi. Berikut adalah petikan hasil wawancara dengan Bapak Putra Karyana, salah satu dosen pengampu mata kuliah *Dharmagita*.

“Proses pembelajaran *dharmagita* mencakup penyampaian konsep-konsep, pengenalan nada/vokal, praktik individu dan kelompok, evaluasi, serta tugas akhir mengajar di pasraman dan ngayah di pura

kampus. Model pembelajaran yang digunakan juga memiliki karakteristik tersendiri dalam proses pembelajaran”.

Petikan wawancara dengan Bapak Putra sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan keterlibatan dalam konteks yang autentik (Anwar, 2017). Dalam konteks pembelajaran *Dharmagita*, proses seperti praktik vokal individu dan kelompok, tugas akhir mengajar di pasraman, serta keterlibatan dalam aktivitas keagamaan di pura kampus mencerminkan pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman nyata (Selasih & Sudarsana, 2019). Hal ini menjadi hal penting dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan observasi partisipan yang penelitian lakukan, pengembangan kreativitas mahasiswa melalui model pembelajaran *Dharmagita* di IAHN Gde Pudja Mataram dilakukan melalui internalisasi *Dharmagita* pada beberapa model pembelajaran yang sudah umum dikenal, yaitu Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*), Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PjBL*), dan Model Pembelajaran Audio-Visual. Masing-masing model melahirkan karakteristik tersendiri dengan kekhasan *Dharmagita*.

1. Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Dharmagita

Model pembelajaran ini merupakan adaptasi pembelajaran *Dharmagita* dalam model pembelajaran kontekstual (CTL). Model CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik agar mereka lebih memahami makna dari apa yang mereka pelajari. Model CTL membantu siswa memahami makna

akademik dalam konteks kehidupan mereka sendiri (Johnson, 2002).

Model ini menekankan pada enam komponen utama dalam CTL yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, dan refleksi (Johnson, 2002). Dalam praktik pembelajaran *Dharmagita*, prinsip konstruktivisme tampak dalam aktivitas siswa yang membangun pemahamannya terhadap makna lirik secara bertahap dan aktif pada lantunan *sekar rare*, *sekar alit*, *sekar madya*, maupun *sekar agung* (Putra, 2020). Proses inkuiri dilakukan dengan mengajak siswa menelusuri makna simbolik, ajaran etika, dan nilai filosofis *Dharmagita*. Strategi bertanya digunakan untuk membangkitkan kesadaran kritis dan rasa ingin tahu terhadap ajaran suci. Kegiatan masyarakat belajar tampak dalam diskusi kelompok dan latihan pelantunan bersama. Dosen berperan sebagai model dalam pelafalan dan pemahaman konteks. Refleksi menjadi momen mahasiswa mengevaluasi makna dan relevansinya dengan pengalaman pribadi. Melalui model pembelajaran kontekstual berbasis *Dharmagita*, dosen mengintegrasikan pendekatan CTL yang lebih hidup, bermakna, dan membumi dalam penguatan nilai dharma bagi mahasiswa.

Sintaks atau tahapan pelaksanaan model pembelajaran merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran kontekstual berbasis *Dharmagita* pada IAHN Gde Pudja Mataram dilakukan dengan sintaks berikut.

a. Konstruksi Konteks

Pada tahap ini dosen menyajikan fenomena atau isu aktual yang relevan dengan nilai-nilai dalam *Dharmagita*, biasanya isu yang diangkat oleh dosen adalah isu terkini berkaitan dengan realita sosial (Ariyoga, 2025). Untuk meningkatkan kreativitas, mahasiswa diajak berpikir kritis dan kreatif dalam menghubungkan makna dari teks

Dharmagita yang dipelajari dengan permasalahan nyata.

b. Eksplorasi dan Inkuiri Makna

Pada tahap ini mahasiswa secara berkelompok menganalisis teks *Dharmagita* (*sekar rare, sekar alit, sekar madya, atau sekar agung*) untuk menafsirkan makna filosofis, nilai moral, serta relevansinya terhadap konteks yang dibahas (Putra, 2020). Sementara mahasiswa mengembangkan kemampuan eksploratif dan berpikir divergen melalui tafsir dan reinterpretasi teks secara kreatif.

c. Bertanya dan Menjawab

Pada tahap ini dosen dan mahasiswa saling melemparkan pertanyaan kritis terkait *Dharmagita*. Mahasiswa menganalisis, merespons, atau membuat pertanyaan lanjutan berdasarkan hasil kajian (Susiloningsih, 2018). Melalui hal tersebut, mahasiswa dilatih mengembangkan orisinalitas dalam bertanya dan menyusun argumentasi atau solusi kreatif.

d. Pemodelan dan Simulasi

Pada tahap ini Dosen memberikan contoh pelantunan *Dharmagita* secara baik dan menjelaskan makna filosofis yang terkandung. Mahasiswa menirukan dan menganalisis kandungan maknanya (Yo, 2016). Dengan melakukan hal tersebut, mahasiswa mampu berkreasi dalam melantunkan *Dharmagita*, serta melakukan analisis maknanya

e. Refleksi dan Evaluasi Makna

Pada tahap ini, mahasiswa melakukan refleksi pribadi dan kelompok terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Dilakukan penarikan Kesimpulan serta rencana penerapan *Dharmagita* dalam kehidupan bermasyarakat dan beragama (Suciani et al., 2023). Dengan melakukan hal ini, mahasiswa mampu mengembangkan metakognisi dan kreativitas reflektif

melalui ekspresi naratif atau visual reflektif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Dharmagita*

Model Pembelajaran Kooperatif berbasis *Dharmagita* merupakan modifikasi dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini merupakan rancangan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. *Cooperative learning* dapat meningkatkan tanggung jawab individu dan sosial siswa dalam konteks belajar kelompok (Slavin, 2005).

Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Dharmagita* mengintegrasikan prinsip-prinsip kerja sama dalam pembelajaran dengan kekayaan budaya Hindu melalui teks-teks suci yang dinyanyikan atau dilagukan (*Dharmagita*) (Arini et al., 2023). Model ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman terhadap isi ajaran agama Hindu, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian dalam kelompok belajar. Melalui kolaborasi dalam kelompok, mahasiswa diajak untuk saling belajar, saling mendukung, dan saling menghargai kontribusi masing-masing anggota.

Model ini juga dirancang untuk mendorong mahasiswa mengekspresikan pemahaman mereka terhadap *Dharmagita* secara kreatif, baik melalui vokal, visual, maupun narasi (Wiasti, 2025a). Oleh karena itu, pembelajaran tidak lagi sekadar hafalan teks, melainkan eksplorasi makna dan nilai yang terkandung dalam teks suci tersebut. Mahasiswa diberi ruang untuk menggubah, menginterpretasi, dan melantunkan *Dharmagita* dalam bentuk pertunjukan, refleksi kreatif, hingga karya digital yang berbasis nilai Hindu. Adapun tahapan penerapan model ini adalah sebagai berikut.

a. Orientasi dan Pemberian Motivasi

Pada tahap ini dosen menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan *Dharmagita* yang akan dipelajari, serta manfaat kolaborasi (Rubiyanti et al., 2012). Disisi lain mahasiswa mendengarkan penjelasan, menanyakan hal yang belum dipahami kepada dosen. Aktivitas ini mampu merangsang rasa ingin tahu dan minat mahasiswa terhadap *Dharmagita* sebagai warisan budaya

b. Pembentukan Kelompok

Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok kecil yang heterogen (beragam kemampuan) (Setyaningrum, 2024). Mahasiswa yang telah bergabung dalam kelompok kemudian menentukan pembagian peran dalam kaitannya dengan materi. Dengan mengikuti tahap ini mahasiswa mampu menumbuhkan kesadaran kolaboratif dan distribusi ide dalam kelompok.

c. Eksplorasi dan Diskusi Kelompok

Dosen memberi tugas eksploratif, seperti menafsirkan isi/makna *Dharmagita* (*Sekar rare, sekar alit, sekar madya atau sekar agung*). Mahasiswa melakukan diskusi makna *Dharmagita* serta Latihan melantunkan Gita. Kegiatan ini mampu mendorong mahasiswa berpikir kritis dan kreatif dalam memahami isi dan makna yang terkandung dalam *Dharmagita*.

d. Presentasi Diskusi Kelompok

Dosen memfasilitasi presentasi hasil diskusi kelompok di depan kelas (Manullang et al., 2017). Mahasiswa menampilkan hasil diskusi melalui pelantunkan *Dharmagita*, analisis makna dan keterkaitan dengan era saat ini. Melalui kegiatan ini mahasiswa dapat mengembangkan ekspresi artistik dan kemampuan komunikatif.

e. Refleksi dan Evaluasi

Dosen mengarahkan refleksi, memberikan umpan balik atas penampilan mahasiswa. Sementara mahasiswa

menyampaikan refleksi pribadi maupun kelompok dan menerima masukan dari dosen (Kartika, 2025). Melalui kegiatan ini mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan evaluatif dan keterbukaan terhadap kritik untuk pengembangan diri.

f. Penguatan Nilai dan Penutup

Dosen berupaya menyimpulkan pembelajaran, menekankan nilai-nilai Hindu dalam *Dharmagita*, dan memberikan motivasi (Rudiarta, 2023). Pada saat yang bersamaan mahasiswa mengikuti simpulan pembelajaran dan mencatat hal-hal penting. Melalui tahapan ini mahasiswa mampu memperdalam pemaknaan terhadap ajaran *Dharmagita* serta memperkuat korelasi antara nilai dan ekspresi seni budaya.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek *Dharmagita*

Model pembelajaran ini merupakan pengembangan dari model *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan atau eksplorasi dalam jangka waktu tertentu untuk menghasilkan produk nyata. PjBL memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman mendalam melalui keterlibatan aktif dalam proyek autentik (Bell, 2010). Penerapan model ini dalam pembelajaran *Dharmagita* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam melantunkan *Dharmagita* (sloka, kidung, pupuh), menumbuhkan minat dan rasa tanggung jawab dalam pelestarian budaya Hindu dan mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kerja sama.

Melalui penerapan model pembelajaran ini, mahasiswa juga dapat mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreativitas (Purnawati & Rudiarta, 2025). Dalam prosesnya, mahasiswa belajar mengelola waktu, sumber daya, dan konflik yang mungkin muncul dalam kerja tim. Dengan demikian, model ini sangat efektif dalam membina

keaktivitas mahasiswa dan memperkuat komitmen mereka terhadap pelestarian budaya Hindu melalui *Dharmagita*. Adapun tahapan pelaksanaan model pembelajaran ini di IAHN Gde Pudja Mataram adalah sebagai berikut.

a. Orientasi dan Penentuan Topik Proyek

Tahap awal pembelajaran diawali dengan orientasi oleh dosen mengenai tujuan dan manfaat penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam konteks *Dharmagita* (Aditama et al., 2025). Dosen memberikan inspirasi serta contoh bentuk proyek yang dapat dikembangkan, seperti pementasan *Dharmagita*, pembuatan buku digital, atau video pelantunan. Mahasiswa diajak untuk mengeksplorasi topik-topik yang relevan dengan materi *Dharmagita* dan memilih salah satu sebagai fokus proyek mereka. Kegiatan ini bertujuan menstimulasi daya imajinasi dan membangkitkan inisiatif kreatif mahasiswa dalam merancang proyek yang bermakna dan bernilai budaya.

b. Perencanaan Proyek

Setelah topik ditentukan, mahasiswa menyusun rencana kerja proyek secara kolaboratif dalam kelompok. Dengan bimbingan dosen, mahasiswa menentukan langkah-langkah pelaksanaan, sumber belajar yang dibutuhkan, pembagian peran, serta jadwal kegiatan (Raini, 2022). Perencanaan ini mengembangkan keterampilan berpikir strategis dan tanggung jawab dalam pengelolaan tugas, sekaligus memupuk komitmen untuk menyelesaikan proyek sesuai tenggat waktu yang disepakati.

c. Pelaksanaan dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, mahasiswa mulai menjalankan proyek yang telah dirancang. Mahasiswa melakukan eksplorasi sumber-sumber belajar yang relevan seperti kitab suci, wawancara dengan praktisi *Dharmagita*, atau observasi pementasan

(Setiawan et al., 2021). Selain itu, mahasiswa mulai berlatih pelantunan sloka, kidung, atau pupuh serta memproduksi konten yang dibutuhkan. Dosen bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan teknis dan memastikan setiap kelompok berada pada jalur kerja yang tepat. Proses ini menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam mengeksplorasi materi ajar secara kontekstual dan bermakna.

d. Pengolahan dan Produksi Proyek

Setelah informasi dan bahan terkumpul, mahasiswa mulai mengolahnya menjadi produk proyek akhir (Nurbayani et al., 2023). Produk ini dapat berupa rekaman pelantunan, pementasan, buku digital, atau multimedia lainnya yang mencerminkan pemahaman terhadap *Dharmagita*. Kegiatan ini melibatkan berbagai keterampilan seperti pengeditan audio-visual, ilustrasi, narasi, hingga aransemen vokal. Tahap ini menjadi wadah pengembangan kreativitas teknis dan ekspresi artistik mahasiswa.

e. Presentasi Hasil Proyek

Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil proyeknya di hadapan dosen dan rekan lain di kelas (Loka & Robiah, 2024). Bentuk presentasi bisa berupa penampilan langsung, pemutaran video, atau pemaparan digital. Kegiatan ini melatih kemampuan komunikasi, membangun rasa percaya diri, dan memberikan ruang apresiasi terhadap karya mahasiswa. Dosen berperan dalam memberikan tanggapan, evaluasi formatif, serta memfasilitasi diskusi terhadap setiap karya yang ditampilkan.

f. Refleksi dan Evaluasi

Tahap ini difokuskan pada proses reflektif, mahasiswa mengevaluasi seluruh tahapan proyek yang telah dilalui (Wicaksono et al., 2023). Mahasiswa merefleksikan apa yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi, serta solusi yang ditemukan selama proyek berlangsung.

Refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Dosen membimbing proses ini agar mahasiswa mampu menyadari nilai-nilai yang telah mereka internalisasi, baik dalam aspek keterampilan, pengetahuan, maupun sikap.

g. Tindak Lanjut dan Dokumentasi

Sebagai tahap akhir, dosen mendorong mahasiswa untuk mendokumentasikan hasil proyek yang diselesaikan secara digital agar dapat dijadikan bahan pelestarian dan publikasi budaya Hindu (Putri et al., 2022). Mahasiswa dapat mengunggah hasil karyanya melalui media sosial, website kampus, atau platform pembelajaran digital. Kegiatan ini menjadi langkah penting dalam menumbuhkan semangat pelestarian budaya dan nilai-nilai Hindu melalui media modern yang kreatif dan inovatif.

4. Model Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Dharmagita*

Model pembelajaran ini merupakan inovasi dari model pembelajaran audio-visual, yaitu adalah model pembelajaran yang memanfaatkan media suara dan gambar untuk memperkuat pemahaman mahasiswa. Media audiovisual dapat meningkatkan retensi informasi dan mendukung keterlibatan emosional dalam pembelajaran (Heinich, R. et al., 2002). Media ini dapat berupa video, rekaman suara, animasi, atau tayangan digital lainnya. Penggunaan media ini sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami teknik pelafalan, nada, serta penghayatan *Dharmagita* secara menyeluruh.

Pelaksanaan model ini dalam konteks pembelajaran *Dharmagita*, memerankan media audio-visual dalam posisi yang vital untuk menyampaikan teknik pelafalan sloka, pupuh, dan kidung secara otentik. Dengan mendengarkan dan melihat contoh dari sumber yang berkualitas, mahasiswa dapat meniru dengan lebih tepat dan memahami makna

yang terkandung di dalamnya. Selain itu, pendekatan ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan kembali pemahamannya dalam bentuk konten kreatif berbasis media digital. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

a. Pengenalan Media dan Tujuan

Pada tahap awal, dosen menjelaskan tujuan pembelajaran dan mengenalkan media audio-visual yang akan digunakan (Andriyani et al., 2024). Media dapat berupa video pelantunan *Dharmagita*. Penjelasan ini bertujuan menumbuhkan antusiasme mahasiswa terhadap materi serta memberi gambaran konkret mengenai teknik pelafalan dan konteks pemakaian *Dharmagita*.

b. Pemutaran dan Pengamatan Media

Mahasiswa menyimak tayangan audiovisual yang telah disiapkan dosen secara aktif (Andriyani et al., 2024). Dalam proses ini, dosen mengarahkan mahasiswa untuk fokus pada aspek-aspek penting seperti lafal, intonasi, ekspresi wajah, serta gestur. Kegiatan ini membantu mahasiswa memahami nilai estetika dan spiritual dalam setiap bentuk *Dharmagita*.

c. Diskusi dan Analisis Isi Media

Setelah menyimak media, mahasiswa diajak berdiskusi mengenai isi, makna, dan nilai-nilai yang terkandung dalam tayangan tersebut (Hamidah, 2023). Dosen memfasilitasi diskusi untuk memperdalam pemahaman terhadap konteks budaya, pesan moral, dan teknik vokal yang ditampilkan. Tahapan ini juga membuka ruang refleksi tentang relevansi *Dharmagita* dalam kehidupan modern.

d. Latihan Menirukan dan Interpretasi

Mahasiswa diberi kesempatan untuk menirukan pelantunan *Dharmagita* yang telah ditonton atau didengarkan. Dalam proses ini, mereka berlatih vokal, tempo, dan artikulasi dengan bimbingan dosen

(Rahmadhani et al., 2025). Selain menirukan, mahasiswa juga diajak untuk menginterpretasikan *Dharmagita* secara kreatif, misalnya melalui gaya pembacaan personal atau penggabungan dengan musik etnik.

e. Produksi Karya Audio-Visual

Mahasiswa menyusun proyek sederhana berupa rekaman pelantunan, video interpretatif, atau animasi makna teks suci (Ernawati & Ratnawati, 2024). Proyek ini dilakukan secara individu atau kelompok, dan didampingi oleh dosen dalam aspek teknis maupun konten. Tahapan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam memproduksi media yang mendidik sekaligus melestarikan nilai-nilai Hindu.

f. Presentasi dan Apresiasi Karya

Hasil karya mahasiswa ditayangkan atau dipresentasikan di depan kelas untuk mendapatkan apresiasi dan masukan dari dosen serta teman sejawat (Azis, 2021). Kegiatan ini melatih kepercayaan diri mahasiswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan memperkuat sikap saling menghargai terhadap keragaman ekspresi.

g. Refleksi dan Penutup

Tahapan terakhir berupa refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Mahasiswa menyampaikan pengalaman, tantangan, dan hal-hal baru yang mereka pelajari selama proses berlangsung (Wijayanti & Mawardi, 2022). Dosen menutup kegiatan dengan memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang telah muncul, serta menekankan pentingnya media digital sebagai alat pelestarian *Dharmagita* secara kontekstual.

B. Kreativitas Mahasiswa pasca Penerapan Model Pembelajaran *Dharmagita*

Kreativitas adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk dapat terus bersaing. Mahasiswa yang kreatif selalu berupaya

menggali potensi dirinya sampai memberikan sebuah prestasi (Ahmadi & Gunarti, 2023; Aziz, 2023; Christanti et al., 2025). Kaitannya dengan pembelajaran di IAHN Gde Pudja Mataram, terutama dalam mata kuliah *Dharmagita* yang dalam pelaksanaannya menerapkan model-model pembelajaran berbasis *Dharmagita*, mahasiswa terpacu untuk menunjukkan kreativitasnya.

Terkait dengan kreativitas, mahasiswa atas nama Ida Ayu Manik Lingga Dewi menyampaikan sebagai berikut.

“Pembelajaran *Dharmagita* terasa menyenangkan karena variasi metode yang digunakan, sekaligus membuka peluang untuk mengikuti lomba-lomba dan memperluas jejaring sosial keagamaan. Hal ini membuat kreativitas saya semakin meningkat, saya semakin tertantang untuk meningkatkan kualitas diri”.

Petikan wawancara dengan mahasiswa di atas sejalan dengan konsep kreativitas sebagai hasil dari interaksi antara individu, lingkungan, dan tantangan yang diberikan, sebagaimana dijelaskan oleh Csikszentmihalyi dalam teori *Systems Model of Creativity*. Dalam teori tersebut, kreativitas tidak hanya lahir dari kemampuan individu semata, melainkan juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan belajar yang kondusif, adanya kesempatan untuk berpartisipasi aktif, serta tantangan yang mendorong individu untuk melampaui batas kemampuannya (Ruby, 2023).

Keaktifan belajar di kelas sebagai implikasi dari penerapan model pembelajaran berbasis *Dharmagita* tetap dipertahankan oleh mahasiswa dalam menjalankan rutinitas akademiknya. Antusiasme dan semangat yang terbentuk selama proses pembelajaran di kelas tidak berhenti di ruang formal, tetapi justru berlanjut dan berkembang melalui kegiatan nonformal. Para mahasiswa secara aktif memperdalam pemahaman mereka terhadap *Dharmagita* melalui latihan

tambahan yang dilaksanakan di UKM Dharmagita. Kegiatan ini menjadi ruang ekspresi sekaligus penguatan atas materi yang telah diperoleh di kelas. Pembelajaran formal memberikan fondasi teoretis dan keterampilan dasar, sementara UKM menjadi wadah praktik dan eksplorasi lanjutan yang mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu, semangat kolaborasi, serta keinginan untuk terus belajar secara mandiri maupun berkelompok. Dalam UKM, mahasiswa tidak hanya mengasah kemampuan vokal dan penguasaan teks, tetapi juga belajar tentang manajemen pertunjukan, kerja tim, serta nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam setiap bait Dharmagita. Salah satu bentuk latihan yang dilakukan secara rutin di UKM Dharmagita dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Latihan UKM Dharmagita
(Sumber: UKM Dharmagita, 2024)

Tidak cukup hanya menunjukkan kreativitas melalui keikutsertaan dalam UKM, mahasiswa juga menunjukkan partisipasi aktif dalam berbagai ajang perlombaan *Dharmagita* yang diselenggarakan di berbagai jenjang, mulai dari tingkat lokal, regional, hingga

nasional. Partisipasi ini tidak hanya mencerminkan semangat kompetitif, tetapi juga menjadi indikator konkret dari keberhasilan proses pembelajaran berbasis *Dharmagita* yang diterapkan di lingkungan kampus.

Keikutsertaan dalam lomba-lomba tersebut menjadi wahana aktualisasi diri sekaligus sarana uji kemampuan dalam mengolah, menginterpretasi, dan menampilkan *Dharmagita* dengan penuh kreativitas dan kesungguhan hati. Mahasiswa yang terlibat dalam perlombaan juga mampu menunjukkan penampilan maksimal dan meraih juara. Prestasi ini menjadi cerminan bahwa model pembelajaran yang dirancang baik yang berbasis proyek, kooperatif, kontekstual, maupun audio-visual telah berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan *Dharmagita* mahasiswa.

Prestasi tersebut bukan saja sebagai capaian individu, tetapi juga mencerminkan keberhasilan institusi dalam membina dan mengembangkan potensi mahasiswa melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan relevan. Kreativitas mahasiswa pun tidak tumbuh secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran yang terstruktur, berorientasi pada praktik, dan mendorong eksplorasi mendalam terhadap nilai-nilai budaya Hindu. Berikut adalah data prestasi mahasiswa dalam ajang Utsawa Dharmagita, yang dapat dijadikan bukti nyata keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis *Dharmagita* yang dikembangkan dalam proses perkuliahan di IAHN Gde Pudja Mataram.

No.	Nama Mahasiswa	Prestasi
1	Ida Ayu Manik Lingga Dewi Ni Kadek Sintia	a. Juara 1 Lomba Membaca Sloka Berpasangan UDG Tingkat Kota Mataram Kategori Dewasa Putri b. Juara 2 Lomba Membaca Sloka Berpasangan UDG Tingkat Provinsi NTB Kategori Dewasa Putri
2	Ida Bagus Dika Praditya Putu Gandhi	a. Juara 2 Lomba Membaca Sloka Pasangan UDG Tingkat Kota Mataram Kategori Remaja Putra

3	Ni Kadek Manik Mustika Ni Nyoman Ria Arigiani	a. Juara 1 Lomba Sloka Sepulau Lombok yang diselenggarakan oleh KMHD Universitas Mataram.
4	I Made Pandya Wiranata I Made Giri Winarka	a. Juara 1 Lomba Membaca Kekawin UDG Tingkat Kota Mataram b. Juara 1 Membaca Kekawin UDG Tingkat Provinsi NTB
5	Weda Semaradana Ketut Rudita	a. Juara 1 Lomba Membaca Sloka Berpasangan UDG Tingkat Kota Mataram Kategori Dewasa Putra b. Juara 1 Lomba Membaca Sloka Berpasangan UDG Tingkat Provinsi NTB Kategori Dewasa Putra c. Juara 2 Lomba Membaca Sloka Berpasangan UDG Tingkat Nasional Kategori Dewasa Putra

Tabel 1. Data Prestasi Mahasiswa dalam Lomba Dharmagita
(Sumber: UKM Dharmagita, 2024)

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa mahasiswa mendapatkan peluang yang sangat besar untuk berprestasi melalui peningkatan pemahaman dan keterampilan *Dharmagita*. Kreativitas yang terus diasah akan mampu memberikan branding prestasi bagi mahasiswa dan juga institusi. Motivasi berprestasi sebagaimana yang dicetuskan oleh McClelland merujuk pada tiga kebutuhan dasar, yaitu kebutuhan akan prestasi (*need for achievement*), kebutuhan akan kekuasaan (*need for power*), dan kebutuhan akan afiliasi (*need for affiliation*) (Waruwu, 2024). Melalui model pembelajaran berbasis *Dharmagita* pada pembelajaran mata kuliah di IAHN Gde Pudja Mataram, ketiga kebutuhan dasar ini berupaya untuk dipenuhi.

Kampus mendorong para mahasiswa untuk dapat menunjukkan potensinya, termasuk keterampilan *Dharmagita* sehingga lahirlah kebutuhan akan prestasi. Mahasiswa berprestasi akan diutamakan untuk mendapatkan beasiswa. Pihak kampus juga selalu memfasilitasi kebutuhan pendanaan maupun sarana penunjang bagi mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan *Dharmagita* yang kemudian berimplikasi pada pemenuhan kebutuhan akan kekuasaan. Disamping dengan naungan kampus sebagai pusat kajian Hindu memberikan afiliasi yang kuat bagi mahasiswa dalam

mengembangkan diri yang memungkinkan terpenuhinya kebutuhan akan afiliasi.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan berbagai model pembelajaran berbasis *Dharmagita* di IAHN Gde Pudja Mataram, seperti model kontekstual, kooperatif, berbasis proyek, dan audio-visual memberikan implikasi positif bagi peningkatan kreativitas, keterampilan vokal, serta pemahaman nilai-nilai filosofis mahasiswa terhadap teks-teks suci Hindu. Keberhasilan ini tercermin dari antusiasme mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan aktif dalam UKM *Dharmagita*, serta prestasi yang diraih dalam berbagai ajang perlombaan tingkat lokal, regional, hingga nasional. Implikasi penting dari penelitian ini bagi pembelajaran *Dharmagita* adalah bahwa dosen perlu terus mengembangkan pendekatan yang variatif, kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman nyata agar mahasiswa memahami suatu materi secara teoritis dan mampu mewariskan nilai-nilai spiritual dan budaya Hindu secara kreatif dan relevan dengan tantangan zaman seperti halnya pada pembelajaran dengan model berbasis *Dharmagita*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengkaji pembelajaran berbasis *Dharmagita* secara lebih mendalam dengan memperluas variabel, menggunakan metode yang berbeda, serta memperluas cakupan lokasi dan subjek agar hasilnya lebih general dan komprehensif. Bagi pihak terkait, temuan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan, pengembangan program, dan peningkatan layanan di bidang yang relevan. Selain itu, bagi mahasiswa atau pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, merangsang pemikiran kritis, dan mendorong minat untuk melakukan penelitian lanjutan dalam topik yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, W., Elmunsyah, H., & Umami, A. A. (2025). Optimalisasi Kreativitas Siswa melalui Model Pembelajaran PjBL dengan Keterlibatan Aktif dalam Mata Pelajaran Pemrograman Berbasis Objek. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 759–767.
- Ahmadi, M., & Gunarti, T. T. (2023). Strategi Komunikasi Partisipatif Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 35–44.
- Andriyani, T., Sulaeman, Y., Maesaroh, T., & Mustakim, U. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Serumpun Mengajar*, 1(1, Oktober), 33–40.
- Anwar, C. (2017). *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCiSoD.
- Arini, E. S., Wiasti, N. K., & Rudiarta, I. W. (2023). Strategi Pembelajaran Dharma Gita Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Hindu Di Pasraman Swasta Pranawa. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 6(1), 78–89.
- Ariyoga, I. N. (2025). Transformasi Nilai-Nilai Luhur Dalam Lontar Dharma Śāsana Sebagai Fondasi Pendidikan Sasana Hindu Di Era Modern. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9(3), 262–281.
- Arsini, N. W., Rajendra, I. M., & Oktaviani, N. M. A. D. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Melalui Metode Dasa Dharma. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(02), 109–121.
- Azis, A. (2021). Peningkatan apresiasi konsep karya tari berbantuan media rekaman audio visual pada siswa kelas IX semester 2 SMPN 1 Pecalungan tahun pelajaran 2019/2020. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–15.
- Aziz, R. (2023). *Menjadi Mahasiswa Kreatif*. Deepublish.
- Bell, S. (2010). Project Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83(2).
- Christanti, S. A., Anggraeni, D., & Sirait, H. (2025). Pentingnya Mengenali Potensi Diri Dalam Membantu Menggapai Prestasi Mahasiswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(10), 2027–2030.
- Dwiyana, I. M. N. (2020). Implementasi Pembelajaran Dharma Gita Dalam Membangun Karakter Siswa SD Negeri 5 Tulamben. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 20(2), 135–141.
- Ernawati, A., & Ratnawati, J. (2024). Peningkatan Kompetensi Komunikasi Audio Visual untuk Siswa-Siswi SMK Negeri 4 Semarang melalui Pembelajaran Praktis Sinematografi. *Jurnal Abdidas*, 5(6), 750–760.
- Hamidah, N. (2023). Peningkatan

- Keterampilan Menulis Teks Persuasif Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Audiovisual. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3(1), 19–22.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Englewood Cliff.
- Jayendra, P. S. (2024). Etnopedagogi dalam Reorientasi Paradigma Penyelenggaraan Pendidikan Pasraman. *Tantangan Dan Solusi Pengembangan Pasraman Di Indonesia*, 69.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching & Learning, What it is and why it's here to stay*. Corwin Press, Inc.
- Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of Teaching (6th ed.)*. Prentice Hall.
- Kartika, S. K. D. (2025). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PKn. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 133–143.
- Loka, D. N., & Robiah, R. S. (2024). Penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 45–55.
- Manullang, R., Rahmadana, M. F., & Putriku, A. E. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kooperatif. *Jurnal Niagawan*, 6(2), 65–73.
- Melinda, G. A., & Indraningsih, G. A. K. A. (2022). Kontribusi Wanita Hindu Dharma Indonesia dalam Meningkatkan Sradha dan Bhakti Wanita Hindu di Kabupaten Kapuas. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 13(2), 86–101.
- Miles, M. ., Huberman, A. ., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. Sage Publications.
- Nurbayani, D., Hindriana, A. F., & Sulistyono, S. (2023). Pembelajaran berbasis proyek terintegrasi STEM (PjBL-STEM) meningkatkan keterampilan rekayasa dan sikap kewirausahaan. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 15(1), 54–64.
- PHDI. (2008). *Rg Veda Samhita*. Paramita.
- Pratiwi, N. K. S. (2022). Metode Pembelajaran Dasa Dharma Sebagai Implementasi Pendidikan Holistik. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(3), 133–145. <https://doi.org/10.37329/metta.v2i3.1799>
- Purnawati, N. K., & Rudiarta, I. W. (2025). Transformasi Pembelajaran Agama Hindu melalui Metode SMART. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(02), 137–148.
- Putra, I. G. N. A. (2020). Nilai Pendidikan Karakter Yang Terkandung Dalam Tembang Bali. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 65–70.
- Putri, C. M., Audianti, E., Neli, N., & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Model Project Based Learning pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar di SD N 34/I Teratai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 290–297.
- Raharjo, S. H., Budiastra, K., & Suhardi, U. (2023). Fenomena Generasi Muda Dalam Aktivitas Ritual Keagamaan Hindu Di Pura Parahyangan Jagat Guru Tangerang Selatan:(Studi Hiperealitas Jean Boudrilard). *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 7(4), 478–493.
- Rahmadhani, I., Wahida, A., & Surono, S. (2025). Penerapan Metode Modeling dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Rias Tari Gambyong Siswa. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 2(2), 9–26.

- Raini, G. K. (2022). Pendekatan saintifik dengan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 58–65.
- Rubiyanti, Y., Novianti, L. E., & Supyandi, D. (2012). Pelatihan Motivasi Berprestasi dan Orientasi Masa Depan Remaja Jatinangor. *Sosiohumaniora*, 14(1), 1.
- Ruby, A. R. (2023). *Kreativitas Masyarakat Sebagai Potensi Produk Wisata Di Kampung Cibunut Kota Bandung*. Poltekpar NHI Bandung.
- Rudiarta, I. W. (2023). Strategi Pembelajaran dalam Internalisasi Nilai Moderasi Beragama Pada Pasraman di Kota Mataram. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 14(1), 13–27.
- Sariani, R. (2020). Peranan Pasraman Dalam Meningkatkan Sradha Dan Bhakti Anak-Anak. *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 201–208.
- Selasih, N. N., & Sudarsana, I. K. (2019). Pembelajaran Berbasis Pasraman: Membangun Karakter Remaja. *Jayapangus Press Books*, i–99.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887.
- Setyaningrum, T. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1–9.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Laerning*. Allymand Bacon.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Suparta, I. K. (2021). Penguatan Metode Dasa Dharma Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal, Interpersonal, dan Spiritual di Pasraman Non Formal. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 5, 66–80.
- Susiloningsih, W. (2018). Respon Mahasiswa Dalam Penerapan Strategi Jurnal Refleksi Mahasiswa. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 55–63.
- Waruwu, F. (2024). Motivasi Berprestasi, Motivasi Kekuasaan dan Motivasi Afiliasi serta Pengaruhnya terhadap Prestasi Kerja Karyawan. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4703–4708.
- Wiasti, N. K. (2025a). Eksistensi Dharmagita Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Menyenangkan Di Pasraman Se-Kota Mataram. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(02), 118–126.
- Wiasti, N. K. (2025b). Revitalisasi Pendidikan Dharmagita Pada Generasi Muda Di Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9(3), 177–194.
- Wicaksono, S. R., Mustapa, K., & Rusmawati, R. D. (2023). Evaluasi dalam Project Based Learning. *Malang. CV Seribu Bintang*.
- Wijayanti, M. V., & Mawardi, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 31(3), 317–322.
- Yo, R. R. (2016). Penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah dasar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 96–108.