



IMPLEMENTASI NILAI-NILAI TRI KAYA PARISUDHA BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF QUIZZZ DALAM PENGUATAN KARAKTER SISWA KELAS VIII A DI SMP NEGERI 1 TEMBUKU

Ni Made Ambrita Dhyana Santhi¹, Ni Wayan Arini², I Putu Agus Aryatnaya Giri³

Program Studi Pendidikan Agama Hindu, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri

I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar^{1,2,3}

e-mail: ambritadhyana2003@gmail.com

Diterima: 16/06/2026; Direvisi: 24/07/2026; Diterbitkan: 31/07/2026

ABSTRAK

Penguatan karakter melalui implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* menjadi salah satu upaya penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk membentuk peserta didik yang memiliki perilaku berpikir, berkata, dan bertindak sesuai nilai-nilai moral. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya, serta menganalisis implikasinya terhadap penguatan karakter siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tembuku. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas satu guru Pendidikan Agama Hindu dan 28 siswa kelas VIII A yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, dokumentasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Keberhasilan implementasi didukung oleh fitur interaktif Quizizz, kesiapan siswa, kompetensi guru, serta dukungan lingkungan sekolah, sedangkan hambatan utama meliputi keterbatasan infrastruktur, potensi distraksi penggunaan gawai, dan keterbatasan perangkat pendukung. Implementasi ini memberikan implikasi positif terhadap penguatan karakter siswa melalui peningkatan kemampuan berpikir kritis, komunikasi yang santun, serta perilaku jujur, disiplin, dan bertanggung jawab sesuai nilai-nilai Manacika Parisudha, Wacika Parisudha, dan Kayika Parisudha. Dengan demikian, media interaktif Quizizz dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang efektif dalam mendukung penguatan karakter siswa.

Kata Kunci: *Tri Kaya Parisudha, Quizizz, Media Interaktif, Penguatan Karakter, Pendidikan Agama Hindu.*

ABSTRACT

Strengthening students' character through the implementation of *Tri Kaya Parisudha* values is an essential effort in Hindu Religious Education to foster moral conduct in thought, speech, and action. This study aims to describe the implementation of *Tri Kaya Parisudha* values assisted by the Quizizz interactive media, identify the supporting and inhibiting factors affecting its implementation, and analyze its implications for strengthening the character of Grade VIII A students at SMP Negeri 1 Tembuku. This study employed a qualitative descriptive approach. The research subjects consisted of one Hindu Religious Education teacher and 28 Grade VIII A students selected through purposive sampling. Data were collected through observations, structured interviews, documentation, and a literature review, and analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data display, and conclusion



drawing. The findings revealed that the implementation was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. The successful implementation was supported by the interactive features of Quizizz, students' readiness, teachers' competence, and a supportive school environment. Meanwhile, the main obstacles included limited technological infrastructure, distractions caused by gadget use, and inadequate supporting devices. The implementation had positive implications for students' character development by enhancing critical thinking, polite communication, honesty, discipline, and responsibility in accordance with the values of *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, and *Kayika Parisudha*. Therefore, Quizizz interactive media can serve as an effective alternative instructional medium in Hindu Religious Education to support students' character development.

Keywords: *Tri Kaya Parisudha; Quizizz, Interactive Media, Character Strengthening, Hindu Religious Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan, proses memperoleh informasi baru dengan tujuan meningkatkan kompetensi, karakter, dan kehidupan pribadi serta sosial seseorang, dapat menjadi anugerah besar bagi keduanya. Pentingnya pendidikan bagi pembangunan suatu bangsa disoroti oleh Fauzan et al. (2025). Penduduk yang terdidik, mampu, dan kompetitif telah lama menjadi salah satu prioritas utama Indonesia. Sejak memperoleh kemerdekaan, kebijakan pendidikan, kurikulum, dan infrastruktur pendukung Indonesia telah mengalami perubahan dan kemajuan yang berkelanjutan. Ketahanan ekonomi dan sosial suatu masyarakat, bersama dengan standar hidup penduduknya, dapat ditingkatkan dengan pendanaan peluang untuk pendidikan berkualitas tinggi.

Sunaryati et al. (2025) berpendapat bahwa pendidikan harus berfokus pada penerangan masa depan suatu bangsa melalui pengembangan keterampilan dan pembentukan budaya dan karakter. Oleh karena itu, tujuan kami adalah membantu siswa kami mengembangkan kompas moral yang kuat, pengetahuan yang mendalam, kemampuan untuk berpikir kreatif dan demokratis, dan rasa tanggung jawab sosial, sambil mendorong mereka untuk memiliki kepercayaan kepada Tuhan dan menghormati-Nya sepanjang hidup mereka. Menurut Sihab dan Achmad (2025), mengembangkan karakteristik karakter yang kuat seperti kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab sosial harus menjadi tujuan utama dari proses pendidikan yang berorientasi moral, sehingga generasi penerus dapat menghadapi tantangan masa depan dengan lebih baik. Penguatan karakter dalam pendidikan juga membutuhkan pengelolaan proses pembelajaran yang terencana, karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang strategi, mengelola kelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan karakter peserta didik (Sabetra et al., 2021).

Beradaptasi dengan kebutuhan sistem pendidikan setiap zaman, tujuan pendidikan selalu berkembang. Dipercaya bahwasanya pendidikan akan meningkat kualitasnya di era digital ini hingga masyarakat dari semua lapisan bisa dengan mudah mengaksesnya. Akibatnya, bentuk-bentuk teknologi pendidikan baru selalu dikembangkan untuk mengatasi berbagai masalah yang melanda bidang pendidikan saat ini. Para pendidik profesional memainkan peran penting dalam semua ini. Seiring negara berupaya memberdayakan dan memperluas pembelajarannya, guru memainkan peran penting dan tak tergantikan. Tanggung jawab merancang, melaksanakan, dan menilai proses pendidikan berada di pundak guru. Selain itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk membantu Siswa mencapai potensi akademiknya.



Akibatnya, teknologi baru harus diintegrasikan ke dalam kelas untuk membantu pembelajaran Siswa (Sadriani et al., 2023).

Salah satu tujuan terpenting dari tujuan nasional ialah untuk meningkatkan pendidikan karakter bagi siswa. Baik "pendidikan" maupun "karakter" ialah komponen penting dalam pendidikan karakter. Menurut Pristiwanti et al. (2022), pendidikan ialah proses di mana sikap dan perilaku seseorang dibentuk melalui pengajaran dan pelatihan saat mereka tumbuh dewasa. Potensi penuh seseorang bisa dikembangkan melalui pendidikan. Istilah kedua, "karakter," berasal dari kata Yunani *charassein*, yang berarti "mengukir."

Melalui Pendidikan Karakter Siswa akan memiliki kecerdasan intelektual dan emosional yang baik. Dengan demikian Pendidikan Karakter Siswa diinginkan mampu menggunakan pengetahuan nya, menginternalisasi nilai-nilai karakter dan ahlak yang mulia dan kemudian merealisasikan perbuatan dan ucapan keseharian nya (Ependi et al., 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter tidak hanya berlangsung melalui pembelajaran formal, tetapi juga melalui budaya sekolah yang membangun kebiasaan positif, keteladanan, dan pembiasaan nilai moral dalam kehidupan peserta didik (Yulia & Ain, 2024).

Agama Hindu dalam Pendidikan Karakter sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*. *Tri Kaya Parisudha* mempunyai arti yakni: "Tri" artinya tiga, "Kaya" artinya perbuatan atau tingkah laku, dan "Parisudha" artinya disucikan, jadi *Tri Kaya Parisudha* ialah tiga perbuatan yang disucikan. Komponen ajaran ini meliputi: *Manacika*, yang berarti berpikir benar; *Wacika*, yang berarti mengucapkan kata-kata yang benar dan baik; dan *Kayika*, yang berarti melakukan perbuatan yang benar dan baik, di mana tindakan benar ini harus didasarkan pada pandangan kebenaran (Dharma). Pikiran, perkataan, dan perilaku manusia yang terkandung dalam *Tri Kaya Parisudha* harus senantiasa dijadikan pedoman bagi generasi muda dalam kehidupan sehari-hari. Ajaran *Tri Kaya Parisudha* mengajarkan bagaimana sekolah bisa mewujudkan karakter Siswa melalui kebiasaan berpikir yang baik, berkata yang baik, dan berbuat yang baik dalam lingkungan pembelajaran.

Relevansi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam pendidikan punya peranan yang sangat penting. *Tri Kaya Parisudha* ialah salah satu ajaran yang berhubungan terhadap etika dan moral. Dalam pendidikan ini, etika dan moral sangat penting untuk dipelajari dan diterapkan oleh generasi muda, karena etika berfungsi sebagai aturan yang dibuat dan dijadikan pedoman oleh seseorang dalam melakukan tindakan. Sedangkan moral bisa diartikan sebagai kebiasaan seseorang dalam menghargai orang lain. Dalam hal ini, generasi muda harus mampu menerapkan pendidikan yang mutlak, seperti pembelajaran tentang perilaku dan moral, agar bisa mengembangkan kepribadian yang jujur, baik, dan bertanggung jawab.

Nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* sangat relevan dalam pendidikan, dalam pembelajaran Agama Hindu mulai dari sekolah dasar bahkan sampai perguruan tinggi, terutama bagi generasi muda umat Hindu dalam mempelajari Agama Hindu. Sejak sekolah dasar, Siswa diajarkan pentingnya berpikir baik, berkata baik, dan bertindak baik. Ajaran *Tri Kaya Parisudha* terus diajarkan untuk memastikan Siswa memiliki moral dan etika yang baik, hingga pemahaman Siswa tentang ajaran kebaikan tidak luntur dan bisa di terapkan di kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi sudah berdampak dan memajukan proses pembelajaran di sekolah. Maka itu, inovasi diperlukan dalam strategi pemakaian media pembelajaran. Media pembelajaran seperti Quizizz dipilih karena memiliki karakteristik yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik Siswa SMP yang menyukai tantangan dan kompetisi, serta didukung oleh sarana prasarana teknologi yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan perangkat elektronik (Astuti et al., 2025). Pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan melalui media interaktif ini menjadi kunci dalam mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan bermakna.



Sekolah inti yang sesuai dengan fasilitas yang baik ialah SMP Negeri 1 Tembuku, yang terletak di Jalan Uluwatu No. 11 di Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, menurut temuan studi pendahuluan. Kurikulum Pendidikan Agama Hindu kelas VIII A ialah subjek penelitian ini. Peneliti menemukan fenomena bahwasanya pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan di kelas VIII A, Guru kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku sudah menerapkan media interaktif Quizizz. Penerapan media interaktif Quizizz memperkuat karakter Siswa kelas VIII A, hingga menimbulkan minat meneliti dan membagikan hasil terkait Implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz dalam penguatan karakter Siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku.

Studi ini unik karena berupaya mengeksplorasi potensi media interaktif Quizizz dalam mendukung pembelajaran *Tri Kaya Parisudha* di SMP Negeri 1 Tembuku guna menguatkan karakter baik Siswa. Meskipun sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas teknologi seperti proyektor. Studi ini berfokus pada bagaimana penerapan media interaktif Quizizz bisa menghasilkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan interaktif, hingga Siswa bisa memahami nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* secara lebih mendalam dan menyenangkan. Ketertarikan peneliti dalam studi ini didasarkan pada hasil observasi yang memperlihatkan, SMP Negeri 1 Tembuku memiliki fasilitas teknologi seperti proyektor serta pada kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku sudah menerapkan media interaktif Quizizz, penerapan ini memperkuat karakter Siswa kelas VIII A. Dengan menyadari potensi media interaktif Quizizz untuk meningkatkan pemahaman Siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan efektif, peneliti ada ketertarikan untuk mengeksplorasi penerapan teknologi ini untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Penelitian bertujuan mendeskripsikan implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz dalam penguatan karakter siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tembuku dengan subjek penelitian guru Pendidikan Agama Hindu dan siswa kelas VIII A yang berjumlah 28 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelas VIII A merupakan kelas yang menerapkan pembelajaran nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* menggunakan media interaktif Quizizz. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 100 menit pada setiap pertemuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara terstruktur, dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi digunakan untuk mengamati proses implementasi pembelajaran dan penguatan karakter siswa selama penggunaan Quizizz. Wawancara dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Hindu dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, faktor pendukung dan penghambat, serta implikasi penggunaan Quizizz terhadap penguatan karakter siswa. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, sedangkan studi pustaka dimanfaatkan sebagai landasan teoritis penelitian. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Pemilihan teknik pengumpulan data tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menekankan penggalian informasi secara mendalam melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti (Romdona et al., 2025). Selain itu, penggunaan beberapa teknik pengumpulan data secara



bersamaan memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih kaya dan kontekstual dalam memahami proses implementasi pembelajaran (Kalsum et al., 2025).

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga hubungan antartemuan dapat dipahami secara sistematis. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan dan verifikasi kesimpulan berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Nilai-Nilai *Tri Kaya Parisudha* Berbantuan Quizizz dalam Penguatan Karakter Siswa

Hasil penelitian di SMP Negeri 1 Tembuku menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Pembelajaran dilaksanakan pada 28 siswa kelas VIII A dengan materi *Tri Kaya Parisudha*. Media Quizizz digunakan dalam bentuk kuis bertema kartun yang dilengkapi skor, batas waktu satu menit pada setiap soal, serta sistem peringkat bagi siswa dengan nilai tertinggi. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut menjadi bagian penting dalam menggambarkan proses penerapan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan Quizizz untuk memperkuat karakter siswa.

Tahap perencanaan dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru menyiapkan tujuan pembelajaran, metode, materi, media, tahapan kegiatan, evaluasi, serta alokasi waktu. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan, masing-masing berdurasi 100 menit. Pertemuan pertama membahas pengertian dan bagian-bagian *Tri Kaya Parisudha*, sedangkan pertemuan kedua membahas penerapan nilai-nilai *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, dan *Kayika Parisudha* dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar siswa mampu memahami konsep *Tri Kaya Parisudha* sekaligus menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari guna memperkuat karakter. Hasil wawancara dengan Ibu Ketut Sinar menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz telah direncanakan sejak tahap penyusunan perangkat pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Beliau menyatakan: "*Penyusunan RPP dilaksanakan dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan, kemudian menentukan metode pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif. Pada materi Tri Kaya Parisudha saya mencoba menggunakan media interaktif quizizz agar siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Seluruh kegiatan pembelajaran direncanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 100 menit per pertemuan hingga penjelasan materi dan siswa bisa menjawab soal di quizizz bisa berlangsung secara efektif dan menyenangkan.*" (Wawancara, 8 Mei 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah dilakukan secara matang sehingga penggunaan Quizizz dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan pembelajaran yang memiliki peran penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan, tetapi juga digunakan untuk menilai efektivitas metode, media, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Dalam implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif *Quizizz*, evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, evaluasi dilaksanakan melalui beberapa cara, yaitu pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, penilaian hasil pengerjaan kuis pada *Quizizz*, kegiatan refleksi bersama siswa, serta pemberian pertanyaan lisan terkait materi yang telah dipelajari. Melalui evaluasi tersebut, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep *Tri Kaya Parisudha* dan sejauh mana nilai-nilai yang terkandung di dalamnya mulai dipahami serta diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Siswa Mengerjakan soal Quizizz

Berdasarkan hasil observasi, selama pelaksanaan pembelajaran siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, dan antusias mengikuti kuis yang diberikan melalui media *Quizizz*. Melalui fitur-fitur yang tersedia dalam *Quizizz*, seperti sistem skor, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, musik latar, dan tampilan visual yang menarik, siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih serius dan penuh semangat. Hasil evaluasi pembelajaran juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pengertian, bagian-bagian, serta contoh penerapan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan pertama, siswa mampu menjelaskan konsep dasar *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, dan *Kayika Parisudha*. Sementara pada pertemuan kedua, siswa mampu mengidentifikasi dan memberikan contoh perilaku yang mencerminkan ketiga nilai tersebut di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Selain mengukur pemahaman kognitif siswa, evaluasi juga diarahkan pada aspek karakter. Berdasarkan hasil pengamatan guru selama kegiatan pembelajaran, siswa menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*. Pada aspek *Manacika Parisudha*, siswa terlihat berusaha berpikir positif dan fokus saat mengikuti pembelajaran. Pada aspek *Wacika Parisudha*, siswa menunjukkan sikap santun ketika berdiskusi maupun bertanya kepada guru. Sementara pada aspek *Kayika Parisudha*, siswa menunjukkan perilaku disiplin, tertib, dan bertanggung jawab saat mengerjakan kuis sesuai



aturan yang telah ditetapkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter positif.

Hasil wawancara dengan Ibu Ketut Sinar selaku guru Pendidikan Agama Hindu kelas VIII A memperkuat temuan tersebut. Beliau menyatakan: *“Menurut saya kegiatan terakhir dalam pembelajaran ialah evaluasi, evaluasi sangat di perlukan dalam pembelajaran karena untuk mengukur seberapa paham siswa tentang materi pembelajaran serta untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran jika belum optimal.”* (Wawancara, 8 Mei 2026). Lebih lanjut, beliau menjelaskan: *“Untuk evaluasi penggunaan media interaktif quizizz dalam pembelajaran Tri Kaya Parisudha di kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku, biasanya saya lakukan setelah kegiatan belajar selesai. Saya melihat dulu bagaimana respon siswa saat media digunakan, apakah mereka terlihat fokus, tertarik, atau malah masih bingung dengan isi tayangan yang ditampilkan. Setelah itu, saya memberi pertanyaan sederhana, tugas ringan, atau mengajak siswa melakukan refleksi supaya saya tahu apakah pesan moral dan materi yang disampaikan benar-benar dipahami. Selain dari sisi siswa, saya juga mengevaluasi hal-hal teknis, seperti kelancaran jaringan WIFI, kondisi alat yang digunakan, dan kesiapan media itu sendiri. Kalau ada kendala atau bagian yang dirasa kurang maksimal, biasanya saya catat sebagai bahan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya, jadi evaluasi ini tidak hanya untuk menilai hasil belajar siswa, tapi juga untuk memperbaiki kualitas penggunaan media agar ke depannya bisa lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.”* (Wawancara, 8 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, dapat diketahui bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya difokuskan pada hasil akhir berupa nilai yang diperoleh siswa, tetapi juga pada proses pembelajaran yang berlangsung. Guru melakukan evaluasi terhadap keterlibatan siswa, tingkat motivasi belajar, pemahaman materi, kesiapan perangkat pembelajaran, serta efektivitas penggunaan media interaktif Quizizz. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai sarana refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Nilai-Nilai Tri Kaya Parisudha Berbantuan Quizizz

Implementasi nilai-nilai Tri Kaya Parisudha berbantuan media interaktif Quizizz dalam penguatan karakter siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung yang berperan dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, faktor-faktor tersebut tidak hanya berasal dari karakteristik media Quizizz itu sendiri, tetapi juga didukung oleh kesiapan siswa, kompetensi guru, serta lingkungan sekolah yang kondusif.

Tabel 2. Faktor Pendukung Implementasi Nilai-Nilai Tri Kaya Parisudha Berbantuan Media Interaktif Quizizz

Aspek	Temuan Hasil Penelitian	Kontribusi terhadap Penguatan Karakter
Media Quizizz	Fitur timer, leaderboard, avatar, musik, pengacakan soal dan jawaban, serta umpan balik jawaban membantu menciptakan	Melatih berpikir cepat dan fokus (Manacika), menumbuhkan kejujuran, sportivitas, tanggung

Aspek	Temuan Hasil Penelitian	Kontribusi terhadap Penguatan Karakter
	pembelajaran yang menarik dan interaktif.	jawab, serta semangat memperbaiki diri (Kayika).
Karakteristik siswa	Siswa memiliki kemampuan adaptasi digital yang baik, terbiasa menggunakan smartphone, dan antusias terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi.	Mempermudah penggunaan Quizizz sehingga siswa lebih fokus pada materi dan nilai-nilai <i>Tri Kaya Parisudha</i> serta meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.
Latar belakang budaya	Siswa telah mengenal ajaran <i>Tri Kaya Parisudha</i> melalui keluarga dan lingkungan masyarakat Bali.	Mempermudah internalisasi nilai-nilai <i>Tri Kaya Parisudha</i> karena siswa mampu mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari.
Kompetensi guru	Guru mampu menyusun soal kontekstual, memanfaatkan fitur Quizizz secara optimal, serta menggunakan hasil kuis sebagai bahan refleksi pembelajaran.	Memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna sekaligus menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, dan toleransi.
Dukungan sekolah	Tersedia jaringan internet, fasilitas teknologi, dukungan kepala sekolah, serta budaya kolaborasi antarguru dalam inovasi pembelajaran.	Menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan karakter siswa.

Berdasarkan Tabel 2, faktor pendukung implementasi tidak hanya berasal dari keunggulan media Quizizz, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan siswa, kompetensi guru, latar belakang budaya, serta dukungan lingkungan sekolah. Seluruh faktor tersebut saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta mempermudah internalisasi nilai-nilai Manacika Parisudha, Wacika Parisudha, dan Kayika Parisudha selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Ketut Sinar selaku guru Agama Hindu kelas VIII A yang menyatakan: “Menurut saya media interaktif ini sangat banyak faktor pendukung seperti banyak fitur-fitur seperti avatar,tema,gambar,suara,poin dan sistem perengkingan yang membuat lebih terbantu dalam proses mengajar saya serta dalam quizizz juga secara tidak langsung bisa menguatkan karakter siswa hingga siswa bisa mencontoh nilai-nilai dalam *Tri Kaya Parisudha*” (Wawancara, 8 Mei 2026). Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan siswa. Desak Ayu Shri menyampaikan: “Menurut saya media interaktif ini sangat membuat saya termotivasi dalam pembelajaran karna adanya sistem poin serta media interaktif ini membuat saya lebih memahami materi dan semakin semangat belajar” (Wawancara, 8 Mei 2026).

Meskipun implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz memberikan banyak manfaat dalam penguatan karakter siswa, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hambatan tersebut berasal dari aspek siswa, guru, maupun sekolah, terutama yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran.



Dari sisi siswa, penggunaan gawai dalam pembelajaran berpotensi menimbulkan distraksi karena sebagian siswa dapat terdorong untuk membuka aplikasi lain di luar kegiatan pembelajaran. Selain itu, sistem *gamification* yang menampilkan skor dan peringkat terkadang membuat siswa lebih berfokus pada pencapaian nilai tertinggi dibandingkan memahami makna moral yang terkandung dalam materi *Tri Kaya Parisudha*. Perbedaan kemampuan literasi digital juga menjadi kendala karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan teknologi atau memiliki perangkat yang memadai.

Dari sisi guru, penyusunan soal berbasis nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* membutuhkan kreativitas dan waktu yang cukup panjang agar soal tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga pemahaman dan penerapan nilai karakter. Guru juga mengalami keterbatasan dalam mengamati perubahan sikap siswa secara langsung ketika seluruh perhatian siswa tertuju pada layar gawai. Selain itu, penggunaan *Quizizz* yang terlalu sering berpotensi menimbulkan kejenuhan apabila tidak diimbangi dengan variasi metode pembelajaran lainnya.

Ketidakstabilan jaringan internet dan sinyal sering mengganggu akses siswa ke *Quizizz*, terutama ketika digunakan secara bersamaan oleh banyak peserta didik. Keterbatasan perangkat pendukung serta alokasi waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Kendala tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Ketut Sinar yang menyatakan: “Kalau di pelaksanaannya di kelas, saya sering mengalami kendala saat Jaringan wifi atau data, terutama ketika koneksi wifi berjalan lambat, hingga pemutaran *quizizz* atau materi daring jadi terganggu. Selain masalah jaringan, gangguan listrik yang cukup sering terjadi juga sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran, karena saat listrik padam semua perangkat elektronik tidak bisa digunakan. Dari berbagai kendala ini bisa dilihat bahwasanya keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kestabilan infrastruktur dan kesiapan fasilitas pendukung yang ada” (Wawancara, 8 Mei 2026). Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara siswa. Desak Ayu Shri menyampaikan: “Kendala yang saya rasakan ialah sinyal yang kadang menurun hingga membuat terkadang keluar dari *quizizz* hingga menyebabkan durasi pengerjaan satu *quizz* habis” (Wawancara, 8 Mei 2026).

Implikasi Implementasi Nilai-Nilai *Tri Kaya Parisudha* Berbantuan *Quizizz* terhadap Penguatan Karakter Siswa

Implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif *Quizizz* memberikan implikasi positif terhadap penguatan karakter siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuku. Dampak tersebut terlihat pada aspek berpikir, berkata, dan berperilaku yang merupakan inti ajaran *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, dan *Kayika Parisudha*. Implikasi juga terlihat pada aspek komunikasi siswa. Pembelajaran mendorong siswa untuk menggunakan bahasa yang santun, menghargai teman, serta menghindari perilaku mengejek maupun merendahkan teman yang memperoleh nilai lebih rendah. Siswa juga dilatih untuk berani mengakui kekurangan dan kesalahan saat mendiskusikan hasil pembelajaran bersama guru. Pada aspek tindakan, penggunaan fitur pengacakan soal dan jawaban menumbuhkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan pantang menyerah karena siswa dituntut mengerjakan soal secara mandiri serta memperbaiki kesalahan yang dilakukan.

Bagi guru, penggunaan *Quizizz* mendorong transformasi peran dari pusat informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang lebih inovatif. Guru memperoleh kemudahan dalam memantau pemahaman siswa melalui data hasil belajar secara langsung serta terdorong untuk meningkatkan kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* dengan mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi *Tri Kaya Parisudha* secara efektif.



Sementara itu, bagi sekolah, implementasi ini mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang religius sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penguatan karakter siswa melalui nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berpotensi menciptakan iklim sekolah yang lebih harmonis, mengurangi perilaku negatif, serta menjadi contoh inovasi pembelajaran bagi mata pelajaran lainnya.

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan Ibu Ketut Sinar yang menyampaikan: *“Menurut saya implikasi dari implementasi nilai-nilai Tri Kaya Parisudha berbantuan media interaktif quizizz dalam penguatan karakter siswa kelas VIII A sangat nyata implikasi nya atau dampaknya. secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam mengajar materi Tri Kaya Parisudha pada siswa kelas VIII A memberi dampak (implikasi) yang sangat konkret. Media ini berhasil menjadi praktik karakter yang nyata dan hidup di dalam kelas.”* (Wawancara, 8 Mei 2026). Pernyataan tersebut sejalan dengan pengalaman siswa. Desak Ayu Shri menyatakan: *“Menurut saya implikasi dari implementasi nilai-nilai Tri Kaya Parisudha sangat saya rasakan dengan adanya media interaktif ini dengan materi Tri Kaya Parisudha saya menjadi lebih tau tentang mana perbuatan yang baik dan buruk hingga saya bisa menerapkannya”* (Wawancara, 8 Mei 2026).

Pembahasan

Implementasi Nilai-Nilai *Tri Kaya Parisudha* Berbantuan Quizizz dalam Penguatan Karakter Siswa

Implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz menunjukkan bahwa keberhasilan penguatan karakter tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan. Integrasi Quizizz ke dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi memperlihatkan bahwa teknologi dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi instrumen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karakter melalui aktivitas belajar yang terstruktur dan berpusat pada peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Dalam implementasi pembelajaran ini, siswa tidak sekadar menerima penjelasan mengenai konsep *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, dan *Kayika Parisudha*, tetapi diberi kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya melalui aktivitas menjawab kuis, menganalisis kasus, berdiskusi, dan merefleksikan jawaban yang diperoleh. Aktivitas tersebut menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran yang berperan aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialami. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang umumnya masih berpusat pada guru sehingga ruang partisipasi siswa relatif terbatas (Terentev et al., 2024). Sebaliknya, penggunaan Quizizz menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Sitorus & Santoso, (2022). Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus menghubungkan konsep *Tri Kaya Parisudha* dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Dari perspektif teori humanistik, penggunaan Quizizz turut menciptakan lingkungan belajar yang memberikan rasa nyaman dan mendorong perkembangan potensi peserta didik secara optimal. Fitur-fitur seperti skor, papan peringkat, avatar, musik latar, dan tampilan visual yang menarik tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membangun keterlibatan



emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung kebutuhan belajar peserta didik apabila digunakan secara proporsional dan disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, penyajian materi *Tri Kaya Parisudha* melalui media interaktif menjadikan proses internalisasi nilai-nilai moral lebih mudah diterima oleh siswa karena disampaikan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang bermakna sehingga nilai-nilai moral lebih mudah dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan evaluasi yang dilakukan guru juga memperlihatkan adanya perubahan orientasi penilaian dari yang semula hanya menekankan hasil belajar menjadi penilaian yang memperhatikan proses pembelajaran dan perkembangan karakter peserta didik. Evaluasi tidak hanya digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi, tetapi juga menjadi sarana refleksi bagi guru dan siswa dalam menilai keterlibatan, sikap, serta perilaku yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Pendekatan tersebut selaras dengan konsep pendidikan karakter yang menempatkan aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang membantu guru mengamati proses internalisasi nilai-nilai *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, dan *Kayika Parisudha* dalam aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian kualitatif, hasil pengamatan terhadap proses tersebut perlu didukung dengan pemeriksaan keabsahan data agar temuan yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah melalui teknik verifikasi data yang sesuai (Husnullail & Jailani, 2024). Implikasi dari proses tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu memperkuat penguasaan konsep sekaligus mendorong terbentuknya perilaku positif melalui pembelajaran yang aktif, reflektif, dan menyenangkan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Nilai-Nilai *Tri Kaya Parisudha* Berbantuan Quizizz

Keberhasilan implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh sinergi antara media, guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, Quizizz berfungsi sebagai sarana yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga pembelajaran karakter tidak lagi berlangsung secara satu arah, melainkan melalui keterlibatan aktif siswa dalam setiap aktivitas belajar. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi akan memberikan hasil yang optimal apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mendukung internalisasi nilai-nilai karakter. Hal tersebut sejalan dengan Sakdiah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui media interaktif Quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital.

Dari sisi peserta didik, kemampuan beradaptasi dengan teknologi menjadi salah satu faktor yang mempercepat keberhasilan implementasi pembelajaran. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital memungkinkan perhatian mereka lebih terarah pada pemecahan masalah dan pemaknaan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dibandingkan pada aspek teknis penggunaan aplikasi. Dengan demikian, fokus siswa lebih banyak diarahkan pada materi



pembelajaran dan penguatan karakter yang ingin dicapai (Amiruddin et al., 2024). Selain itu, latar belakang budaya masyarakat Bali yang telah mengenalkan ajaran *Tri Kaya Parisudha* sejak lingkungan keluarga dan masyarakat turut mempermudah proses internalisasi nilai-nilai tersebut. Dalam kondisi demikian, penggunaan Quizizz bukan berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan konsep baru, melainkan sebagai sarana yang memperkuat pemahaman dan mendorong siswa menghubungkan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dengan pengalaman yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut diperkuat oleh Pratiwi et al. (2024) yang menjelaskan bahwa implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap pengembangan karakter siswa melalui pembiasaan berpikir positif, berkomunikasi secara baik, dan menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai moral.

Keberhasilan implementasi juga tidak terlepas dari peran guru sebagai perancang sekaligus fasilitator pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan kemampuan guru untuk memilih pendekatan, menyusun soal yang kontekstual, serta memanfaatkan berbagai fitur aplikasi agar selaras dengan tujuan pembelajaran karakter. Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran memungkinkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, dan toleransi disampaikan melalui aktivitas belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik (Nur, 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi tidak menggantikan fungsi guru, melainkan memperkuat perannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta memfasilitasi proses internalisasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* secara lebih efektif.

Selain kesiapan guru dan siswa, dukungan lingkungan sekolah menjadi faktor penting yang menentukan keberlangsungan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Komitmen sekolah terhadap penguatan pendidikan karakter melalui berbagai program pembiasaan keagamaan dan budi pekerti menciptakan kondisi yang mendukung penerapan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam proses pembelajaran ((Indrianingrum et al., 2024). Ketersediaan fasilitas teknologi, kebijakan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran, serta budaya kolaboratif antarguru memperlihatkan bahwa keberhasilan implementasi Quizizz tidak hanya bergantung pada kemampuan individu guru, tetapi juga pada kesiapan sistem sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, dokumentasi kegiatan pembelajaran menjadi bagian penting dalam memperlihatkan bukti pelaksanaan program, karena dokumentasi yang tersusun secara sistematis dapat mendukung proses evaluasi dan memberikan gambaran mengenai keberlangsungan suatu kegiatan secara lebih objektif (Riadini et al., 2024).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu menjadi perhatian. Hambatan utama berkaitan dengan aspek infrastruktur, terutama kestabilan jaringan internet dan ketersediaan sarana pendukung yang berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran (Waruwu et al., 2024). Ketika akses internet tidak stabil atau terjadi gangguan listrik, efektivitas penggunaan Quizizz menjadi berkurang karena siswa tidak dapat mengikuti aktivitas pembelajaran secara optimal. Selain itu, potensi distraksi akibat penggunaan gawai serta perbedaan kemampuan literasi digital antarsiswa menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi memerlukan pengawasan dan pendampingan yang memadai agar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa tantangan dalam implementasi Quizizz lebih banyak bersifat teknis daripada pedagogis. Artinya, manfaat media interaktif dalam mendukung penguatan karakter tetap dapat dirasakan, namun keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan ekosistem sekolah secara menyeluruh. Oleh karena itu, peningkatan kualitas



infrastruktur, penyediaan perangkat pendukung, penguatan kompetensi digital guru, serta pengelolaan pembelajaran yang mampu meminimalkan distraksi menjadi aspek yang perlu diperhatikan agar implementasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berlangsung secara lebih efektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, keberhasilan pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran *Tri Kaya Parisudha* tidak hanya ditentukan oleh keunggulan media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan seluruh komponen sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penguatan karakter siswa.

Implikasi Implementasi Nilai-Nilai *Tri Kaya Parisudha* Berbantuan Quizizz terhadap Penguatan Karakter Siswa

Implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz menunjukkan bahwa penguatan karakter akan lebih efektif apabila nilai-nilai moral tidak hanya disampaikan sebagai materi pembelajaran, tetapi diinternalisasikan melalui pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Integrasi media interaktif dalam pembelajaran memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir reflektif melalui aktivitas yang menuntut analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan berdasarkan nilai-nilai moral. Melalui soal yang disajikan dalam bentuk gambar, cerita, maupun kasus kontekstual, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis dan fokus, tetapi juga belajar mempertimbangkan konsekuensi dari setiap pilihan yang diambil. Selain itu, keberadaan sistem skor dan papan peringkat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelola emosi, menerima hasil secara sportif, serta melakukan refleksi terhadap kesalahan melalui peninjauan kembali jawaban yang telah dikerjakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung proses internalisasi nilai-nilai Manacika Parisudha melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Implikasi implementasi juga tampak pada pembentukan karakter sosial peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas diskusi, refleksi, dan pemberian umpan balik mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain, menggunakan bahasa yang santun, serta menerima perbedaan hasil belajar tanpa merendahkan teman. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguatan karakter tidak hanya dibangun melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui budaya belajar yang tercipta selama proses pembelajaran. Interaksi yang berlangsung dalam suasana pembelajaran berbasis Quizizz memberikan ruang bagi siswa untuk mengaktualisasikan nilai-nilai Wacika Parisudha melalui komunikasi yang santun, saling menghargai, serta bertanggung jawab terhadap pendapat yang disampaikan.

Implikasi penelitian ini juga terlihat pada perubahan peran guru dalam proses pembelajaran. Integrasi Quizizz mendorong guru untuk beralih dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang merancang pengalaman belajar, mengelola interaksi kelas, serta memanfaatkan data hasil belajar sebagai dasar pemberian umpan balik. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan Agama Hindu tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogik guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui data hasil pembelajaran yang tersedia pada Quizizz, guru dapat melakukan evaluasi secara lebih komprehensif, tidak hanya terhadap penguasaan materi, tetapi juga terhadap perkembangan sikap, kedisiplinan, tanggung jawab, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tingkat kelembagaan, implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz memberikan gambaran bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan selaras dengan penguatan nilai-nilai religius yang menjadi karakteristik



Pendidikan Agama Hindu. Integrasi antara teknologi pembelajaran dan kearifan lokal menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan tidak harus menggeser nilai-nilai budaya dan keagamaan, tetapi justru dapat menjadi sarana untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut melalui pendekatan yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Quizizz tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat budaya sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa mengabaikan pembentukan karakter sebagai tujuan utama pendidikan.

Secara keseluruhan, implikasi penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi media interaktif dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* mampu memperluas fungsi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dari sekadar penyampaian pengetahuan menjadi proses pembentukan karakter yang berlangsung secara kontekstual, aktif, dan berkelanjutan. Penggunaan Quizizz tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep moral secara kognitif, tetapi juga memberikan kesempatan untuk menghayati dan mempraktikkan nilai-nilai *Manacika Parisudha*, *Wacika Parisudha*, dan *Kayika Parisudha* dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi layak dipertimbangkan sebagai strategi yang mampu mengintegrasikan penguasaan teknologi dengan penguatan karakter peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 tanpa mengesampingkan nilai-nilai moral dan budaya lokal.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai implementasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan media interaktif Quizizz dalam penguatan karakter siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tembuktu menunjukkan bahwa pembelajaran ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter siswa. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis, siswa mampu memahami serta menginternalisasi nilai *Manacika Parisudha* (berpikir baik), *Wacika Parisudha* (berkata baik), dan *Kayika Parisudha* (berbuat baik) dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap perencanaan, guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta indikator karakter yang ingin dicapai. Pada tahap pelaksanaan, penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan fokus, partisipasi, kontrol diri, motivasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, tahap evaluasi dilakukan melalui observasi sikap dan refleksi pembelajaran untuk menilai perkembangan karakter siswa serta sebagai dasar perbaikan pembelajaran berikutnya. Keberhasilan implementasi didukung oleh berbagai fitur menarik pada Quizizz, seperti avatar, tema, poin, peringkat, musik, dan warna yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa gangguan jaringan internet, sinyal data, dan listrik. Secara keseluruhan, penerapan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* berbantuan Quizizz memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter siswa. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Hindu disarankan terus mengembangkan pembelajaran inovatif yang melibatkan partisipasi aktif siswa, sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas dan kebijakan yang lebih optimal, sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas serta memanfaatkan media pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Amiruddin, A., Sunardi, S., & Setialaksana, W. (2024). Students' technological skills and attitudes toward HyFlex learning: The mediating role of online self-regulated learning,



- blended learning perception, and preferred learning modes. *Frontiers in Education*, 8, Article 1258298. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1258298>
- Astuti, V., Purnamasari, N., & Muslim, B. L.B.B. (2025). Quizizz As a Game Based Interactive Learning Media in the Era of Independent Curriculum. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v3i2.2282>
- Ependi, N. H., Pratiwi, D., Ningsih, A. M., Kamilah, A., Wijayanto, P. W., Dermawan, H., Hutapea, B., Yusuf, M., Alamsyah, T., & Sholikhah, N. (2023). *Pendidikan Karakter*. Sada Kurnia Pustaka.
- Fauzan, A., Kholilah, V., & Ferlita, N. D. (2025). Pokok pendidikan di Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3602>
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>
- Kalsum, D. U., Annas, R., & Syarnubi. (2025). Teknik pengumpulan data kualitatif. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 6(11). <https://ojs.co.id/1/index.php/jlpi/article/view/1370>
- Indrianingrum, M. D., Miyono, N., & Nurhayati, S. (2024). Implementasi pendidikan karakter melalui pembiasaan budaya sekolah pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 194–201. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.428>
- Nur, M. (2024). Peran guru dalam mengembangkan pendidikan karakter pada siswa di era digital. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 2(3), 398–402. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp/article/view/1045>
- Pratiwi, K. A. D., Damayanti, K. R., Mylinda, N. L. P. N., & Ardiawan, I. K. N. (2024). Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Tri Kaya Parisudha terhadap pengembangan karakter siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 7(1), 8453–8461. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7686>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Riadini, A. Z., Sholikhah, S. M., Sagita, L., Taufik, A. N., Atthoriq, M. H., & Latipah, A. J. (2024). Peningkatan efisiensi dokumentasi melalui perancangan sistem pengarsipan surat pada Kantor Kelurahan Sempaja Timur. *JPMNT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana*, 2(1), 92–100. <https://doi.org/10.59603/jpmnt.v2i1.273>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Sabetra, F., Ambiyar, & Aziz, I. (2021). The component of lesson plan on classroom management. *International Journal of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 1(3), 206–211. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v1i3.72>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023, July). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 32-37). <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Sakdiah, Hayati, Mahmud, S., & Furqan, M. (2025). Gamification in Islamic religious education: Developing interactive learning media via Quizizz with the ADDIE model. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 171–191.



<https://doi.org/10.19109/d48tv716>

- Sihab, W., & Achmad, M. (2025). Relevansi pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam konteks sistem pendidikan nasional di Indonesia. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 237–249. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v3i1.559>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sunaryati, T., Nafiah, S., Ajizah, N. S., Lubis, M. M., & Alviah, A. (2025). Peningkatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terhadap perilaku disiplin siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 5(1), 176–185. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.546>
- Terentev, E., Shcheglova, I., Federiakin, D., Koreshnikova, Y., & Costley, J. (2024). Active versus passive teaching: Students' perceptions and thinking skills. *Voprosy Obrazovaniya / Educational Studies Moscow*, 1(3), 129–150. <https://doi.org/10.17323/vo-2024-16364>
- Yulia, Y., & Ain, S. Q. (2024). Penerapan Pendidikan Karakter melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 22-31. <https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/view/574>
- Waruwu, L., Zebua, A. M., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran di SMK: Tantangan, peluang dan solusi. *Journal of Education Research*, 5(3), 3790–3799. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1328>