

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., Mujiyanto, & Sukisno. (2024). Pengaruh self efficacy terhadap motivasi belajar peserta didik beragama Buddha. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5 (2), 980–986. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1522>
- Amanda, Y., Okianna, & Karolina, V. (2025). Analisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Raya. *JDN*, 3 (3), 176–184. <https://doi.org/10.26418/jdn.v3i3.99541>
- Andanti, M. F., Sutikyanto, & Sukisno. (2024). Penerapan pembelajaran Agama Buddha berbasis kearifan dan budaya lokal. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14, 15–25. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p15-25>
- Aprilita, T. D., & Handican, R. (2023). Persepsi siswa terhadap implementasi model problem based learning pada mata pelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 546–560. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i3.353>
- Azwar, S. (2013). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya* (Edisi ke-2). Pustaka Pelajar.
- Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). Pengertian. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1 (1), 19.
- Banar, Supartono, & Surya, J. (2023). Hubungan kompetensi pedagogik guru dengan perubahan perilaku belajar siswa beragama Buddha. *Journal on Education*, 6 (1), 8011–8020. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4212>
- Budiasningrum, R. S., Setiawan, J., & Efendi, A. S. (2025). Pentingnya pemilihan metode pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5 (2), 295–304. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.5017>
- Chowmas, D., Gunawan, A. W., & Sutikyanto. (2021). The influence of mindfulness and Buddhist rituals on the spirituality of students at STAB Maitreyawira Pekanbaru. *Smaratungga: Journal of Education and*

- Buddhist Studies*, 1 (2), 37–49. <https://doi.org/10.53417/sjebbs.v1i2.60>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar* (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Dwika, E. S., Utomo, B., & Mujiyanto. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 7 (1), 66–76. <https://doi.org/10.37364/jireh.v7i1.229>
- Faqih, M. A. D., Handoyo, B., & Sumarmi, S. (2026). Analisis persepsi kognitif, afektif, dan konatif siswa terhadap penerapan pendekatan deep learning dalam pembelajaran geografi di SMA Maarif Lawang. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 14 (1), 169–183. <https://doi.org/10.31764/geography.v14i1.38046>
- Haliza, R. N., Rahmat, R., & Nugrahani, R. F. (2021). Pengaruh metode role play terhadap kepercayaan diri siswa. *PSIKODINAMIKA : JURNAL LITERASI PSIKOLOGI*, 1 (2), 133–142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>
- Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamid, A. (2019). Berbagai metode mengajar bagi guru dalam proses pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 9, 1–16. <http://www.ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/97>
- Hamzah, B. U. (2012). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Hidayat, M. D., & Siti, N. (2021). Persepsi siswa terhadap metode pembelajaran dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10, 145–156.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Husna, K., Lubis, T., Siregar, F. H., & Nasution, A. F. (2025). Eksplorasi peran guru dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan

- karakteristik siswa. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2 (3), 107–118. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i3.735>
- Indonesia, K. A. R. (2024). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2024 tentang Pendidikan Keagamaan Buddha*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/321775/peraturan-menag-no-27-tahun-2024>
- Isnaini, L. N., Amrullah, & Areka, D. (2025). Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar menggunakan metode role playing di SDN 12 Mataram. *Jurnal Profesi Guru Indonesia (JPGI)*, 1, 106.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Kamsinah. (2008). Metode dalam proses pembelajaran: Studi tentang ragam dan implementasinya. *Lentera Pendidikan*, 11(1), 101–114. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a8>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4 (2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kemala, R., & Ulviani, M. (2025). Implementasi pembelajaran bermakna dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin (JIMU)*, 3 (3), 920. <https://doi.org/10.70294/jimu.v3i03.1208>
- Kinanti, L., & Faisal Kamal. (2024). Penerapan metode role playing dalam

- meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2 (3). <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1277>
- Lesmana, H. (2022). Relationship between mindfulness and interest in learning among cognition of SMK Metta Maitreya Pekanbaru students. *Smaratungga: Journal of Education and Buddhist Studies*, 2 (2), 125–144. <https://doi.org/10.53417/sjebbs.v2i2.78>
- Lufri. (2006). *Strategi pembelajaran biologi: Teori, praktik dan penelitian*. UNP Press.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mardlatillah, S. D., & Sa'adah, N. (2022). Model pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar pada peserta didik. *Edu Consilium: Jurnal BK Pendidikan Islam*, 3 (2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v1i1.1808>
- Mashudi. (2021). Pembelajaran modern: Membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4 (1), 94.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Mujiyanto, Sukisno, & Prasetyo, E. (2022). Kacchapa Jātaka audiovisual media: Effect on children's interest in participating in the Buddhist Sunday School. *Smaratungga: Journal of Education and Buddhist Studies*, 2 (1), 1–10. <https://doi.org/10.53417/sjebbs.v2i1.66>
- Musthofiyyah, R., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8 (1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Ormrod, J. E. (2020). *Educational psychology: Developing learners* (10th ed.). Pearson Education.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Jurnal pendidikan dan konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 7912. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>

- Rahmah, M. F., Nasution, S., (2024). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan komunikasi. *ELSE: Elementary School Education*, 8 (3), 38.
- Rahmawati, A., Syahputra, M. R., & Fadilah, R. (2022). Persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis pengalaman dan implementasi metode role playing. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 8 (2), 115–128.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi ke-2). Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sarwono, S. W. (2013). *Psikologi sosial*. Salemba Humanika.
- Shafira, S. E., Rokhayati, T., & Chasanah, Z. (2025). Exploring students' perceptions of narrative role-play videos in speaking assessment. *Journal of English Language and Education*, 10 (3), 263–274. [10.31004/jele.v10i3.864](https://doi.org/10.31004/jele.v10i3.864)
- Shaftel, F. R., & Shaftel, G. (1967). *Role playing for social values: Decision-making in the social studies*. Prentice-Hall.
- Siu, O. C., & Tantriana, U. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer*, 3 (2), 74–75. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v3i2.47>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Sriwahyuni, I., Raehana, S., Nengsih, R., Bunyamin, A., & Syahrul, M. (2025). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 30 Makassar. *Al-Qalam*, 17 (1), 293–303. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3854>
- Suandi, Widodo, U., & Novianti. (2024). Implementation of inquiry learning method on Brahma Vihara material in increasing students' empathy. *Smaratungga: Journal of Education and Buddhist Studies*, 4 (1), 51–64. <https://doi.org/10.53417/sjebs.v4i1.127>

- Sudjana, N. (2019). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Suhardana, I. M. (2006). *Pendidikan Agama Buddha: Teori dan praktik*. Widya Dharma.
- Sukodoyo, Safitri, A. A., & Waluyo. (2025). Innovative learning strategies: The effect of task-based methods and Buddhist ethical narratives on student creativity. *Smaratungga: Journal of Education and Buddhist Studies*, 5(1), 35–51. <https://doi.org/10.53417/sjeb.v5i1.141>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*. CV Eureka Media Aksara.
- Suparno. (2012). *Psikologi pendidikan: Teori dan aplikasi*. Prenadamedia Group.
- Suryabrata, S. (2015). *Psikologi pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Suwito, L., Bramantyo, H., & Yadnyawati, I. A. G. (2025). Enhancing concentration, symbolic understanding, and spirituality through paper clay figurative sculpture in Buddhist religious education for children. *Smaratungga: Journal of Education and Buddhist Studies*, 5(2), 87–112. <https://doi.org/10.53417/sjeb.v5i2.161>
- Uno, H. B., & Nurudin, M. (2012). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, S. R., Amin, M. F., & Maulida, N. A. (2024). Perkembangan persepsi siswa dalam pembelajaran berbasis pengalaman. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 9 (1), 25–40. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86189>
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum*. Andi Offset.
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal MENTARI: Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2 (1), 12. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani.