

Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha dalam Pendidikan Karakter pada Generasi Metaverse

Ali Mustofa¹, Victor Novianto²

^{1,2}Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.359](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.359)

Submitted:

February 14, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Tri Kaya Parisudha,
Character Education,
Metaverse

ABSTRACT

The development of the world towards the Metaverse greatly affects human life. In addition to having a positive impact, negative impacts are also unavoidable. The ease of accessing information through the internet is also very influential in lifestyle, especially for the younger generation. One way to fortify oneself from negative influences is to find in the Vedic scriptures, about character. This teaching is called Tri Kaya Parisudha or three core characters, namely: thinking well (manacika), saying good (wacika), and doing good (kayika). The character values developed for each core character are different. The core character includes the good values of positive thinking, religious character, and belief in the law of causality, the core character says good, includes values, tells the truth, while the good core character includes the values of compassion, honesty, caring for the environment, and discipline. The teaching of character education is carried out in an integrated manner in learning. By knowing, ensuring, and implementing the Tri Kaya Parisudha, young people can be wiser in everyday life.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Victor Novianto

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182.

Email: victor@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah landasan utama dalam pembangunan. Hal ini bertujuan untuk menyiapkan manusia yang cerdas dan berkarakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan berfungsi untuk membina kemanusiaan (*human being*) dan mengembangkan sumberdaya manusia (*human resources*). Pendidikan yang mencerdaskan tidak hanya menekankan pada kecerdasan intelektual saja, melainkan kecerdasan holistik yang meliputi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Dari beberapa hasil studi menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual kurang berhasil dipakai sebagai tolok ukur untuk kesuksesan kinerja jangka panjang.

Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di negeri ini telah lama diupayakan. Sejak Indonesia merdeka sampai di era saat ini, peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu prioritas pembangunan di bidang pendidikan. Berbagai inovasi dan program pendidikan telah ditempuh. Penyempurnaan kurikulum, pengadaan bahan ajar, buku paket, pengadaan sarana, dan termasuk mutu guru [1].

Bangsa Indonesia telah mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai sendi kehidupan, dengan segala tantangan yang dihadapinya baik kecil maupun besar. Demikian pula generasi bangsa Indonesia juga

berkembang pesat sampai pada sebutan generasi millenials atau yang biasa di sebut generasi Y. Generasi Y ini adalah generasi yang membawa kaum perempuan terkini pada kecanggihan bidang teknologi. Tak dapat di pungkiri bahwa kecanggihan teknologi memberi pengaruh yang sangat besar pada setiap individu dan telah merasuk kedalam diri yang akhirnya menjadi sebuah kebiasaan [2].

Pada era *metaverse* banyak pemuda yang kehilangan karakter jati dirinya sebagai bangsa Indonesia yang menganut nilai-nilai norma yang ada dalam ideologi bangsa, yaitu Pancasila. Budaya asing yang masuk baik secara langsung ataupun media lama kelamaan akan membuat karakter generasi muda lebih jauh dari yang seharusnya. Dalam hal ini pemerintah harus ikut andil dalam menyiapkan generasi penerus bangsa yang akan menjadi kekuatan Negara dan sebagai pemimpin dimasa mendatang melalui perencanaan pendidikan. Pendidikan tersebut harus berporos pada Pancasila sebagai jati diri bangsa.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, secara langsung telah mempengaruhi dimensi kehidupan manusia. Era *metaverse* seperti saat ini mengantarkan manusia kepada jaman dimana semua informasi dapat diperoleh dengan sangat mudah. Tidak ada lagi batasan antara budaya yang satu dengan budaya yang lain. Semua bisa diakses hanya dengan menggunakan gadget. Pada era *metaverse* memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia, dimana manusia bisa beraktifitas dengan lebih mudah, ekonomis dan cepat. Informasi mengenai keadaan di belahan dunia lain bukanlah hal yang sulit untuk ditemukan. Dengan sekali “klik” semua informasi bisa diakses. Disisi lain, harus disadari dampak negatif dari perkembangan IPTEK dan era *metaverse* tersebut. Dampak yang didapatkan cukup besar terhadap perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Berbagai macam fenomena sosial muncul ke permukaan sebagai produk hasil dari adanya kemajuan ilmu pengetahuan. Banyak berbagai informasi yang justru menggiring pola pikir, pola berbicara, dan tingkah laku menuju pada tindakan yang tidak sesuai dengan adat dan budaya yang ada di Indonesia.

Dari keterangan tersebut merupakan suatu indikasi adanya pergeseran kebudayaan, sebagai bentuk mudarnya nilai budaya bangsa dan identitas diri manusia Indonesia. Berdasarkan deskripsi diatas, maka tulisan ini akan membahas tentang Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Pendidikan Karakter Pada Generasi *Metaverse*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penulisan yang digunakan adalah studi literatur dan studi dokumen yang berhubungan dengan ajaran Tri Kaya Parisudha yang berasal dari kitab *Bhagavad Gita* dan beberapa artikel dan sumber lain. Begitu juga dengan pendidikan karakter dan generasi *metaverse* yang juga didapat dari berbagai sumber. Setelah sumber dikaji dan dipahami, dipilihlah sumber yang paling relevan untuk mendukung penulisan artikel ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. METAVERSE, PELUANG ATAU ANCAMAN?

Tidak terlalu mengherankan jika praktik hidup keseharian manusia masa kini pun menjadi serba difasilitasi oleh gelombang internet lewat perangkat gadget. Sarana komunikasi jarak jauh ini jamak digunakan untuk berbagai keperluan. Jika kita kemudian menengok kepada konteks budaya kerja, kondisi tersebut juga mengimbas kepada pola relasi kerja. Hari ini orang tidak lagi melulu bergantung pada komunikasi tatap muka dengan rekan kerja atau mitra untuk menyelesaikan pekerjaan. Internet telah memungkinkan komunikasi dan koordinasi jarak jauh tanpa harus bertemu secara langsung. Sehingga sebuah pekerjaan bisa dikerjakan tanpa harus selalu bertemu secara langsung.

Metaverse mempunyai arti “melampaui alam semesta”. Salah satu cara untuk menggambarkan metaverse adalah peningkatan permeabilitas pembatasan antara yang berbeda di lingkungan digital dan dunia nyata. Bayangkan melangkah ke dunia maya: metaverse adalah ruang di mana kita bisa berinteraksi dengan objek virtual dalam kehidupan nyata dengan informasi real-time [3].



Gambar. 1. Dunia Metaverse

Sumber: <https://mnews.co.id/read/fokus/metaverse-hidup-manusia-dalam-ruang-digital/>

Mark Zuckerberg mengumumkan pada Oktober 2021 bahwa Facebook akan berubah nama menjadi Meta dan juga melakukan investasi yang signifikan di Metaverse. Banyak orang melihat Metaverse sebagai sesuatu yang baru. Namun konsep Metaverse bukanlah istilah baru. Kata metaverse pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam sebuah fiksi spekulatif berjudul *Snow Crash* oleh Neal Stephenson. Dalam novel ini, Stephenson mendefinisikan metaverse sebagai lingkungan virtual yang besar. Baru-baru ini, sebuah metaverse yang disebut OASIS telah ditampilkan dalam novel dan film *Ready Player One*. Dalam novel, metaverse adalah ruang bersama virtual yang menggabungkan realitas virtual, augmented reality, dan internet. Namun selama 30 tahun, konsep tersebut tidak pernah terkenal sampai saat ini [4].

Selama beberapa waktu terakhir, istilah Metaverse mulai banyak peminatnya. Lebih penting lagi, platforms Meta yang sebelumnya bernama Facebook mengubah namanya untuk menunjukkan tentang peran Meta dalam Metaverse sesuai visi CEO Mark Zuckerberg. Yang mengatakan, istilah tersebut telah mengambil banyak bentuk/definisi dengan kesamaan/tema seputar pengalaman virtual, interoperabilitas, komunitas pencipta, imersif, dan banyak elemen lainnya. Tidak bisa dipungkiri bahwa dunia Metaverse akan segera datang. Dunia ini dapat menyimpan manfaat dan bahaya seperti yang diharapkan. Sama seperti media sosial memiliki sisi baik dan buruk, metaverse juga memiliki sisi baik dan buruk. Hotspot adalah area penggunaan. Tentu saja, masalah ini akan dibahas dalam banyak penelitian ilmiah.



Gambar. 2. Perubahan Logo Facebook Menjadi Meta

Sumber: <https://bisnismuda.id/assets/content/20211029124003000000>

Metaverse adalah sebuah dunia virtual yang membuat para pengguna dapat berbelanja, bersosialisasi, mengambil bagian dalam kegiatan, berdagang, rekreasi, dan belajar di dalam realitas virtual. Bagi para pelaku di bidang industri kreatif seperti digital, desain, dan gim, dinilai memiliki peluang besar untuk mendapatkan banyak peluang di metaverse [5].

Bahkan beberapa waktu terakhir ini banyak sekali ide-ide yang muncul berkaitan dengan metaverse. Pakar Teknologi Informasi Universitas Gadjah Mada (UGM) Ridi Ferdiana menilai aktivitas jual beli tanah virtual di Metaverse berpeluang menjadi wahana investasi yang menjanjikan di masa mendatang. Menurut Ridi, potensi itu mengingat terus berkembangnya para pengguna metaverse. Seiring perkembangan itu, berbagai lokasi menarik seperti universitas, situs sejarah dan budaya, hingga *point of interest* lain diperjual belikan dalam bentuk tanah digital [6].

Pemerintah sedang mempersiapkan pembuatan desain metaverse untuk Ibu Kota Negara (IKN) Baru di Kalimantan Timur. Menteri PPN/Kepala Bappenas Suharso Monoarfa mengatakan, desain IKN dalam bentuk metaverse merupakan bagian dari rencana induk (*masterplan*). *Masterplan* ini disusun berdasarkan kajian teknokratis. Di dalamnya terdapat *key performance indicator* (KPI) sebagai *benchmark* [7].

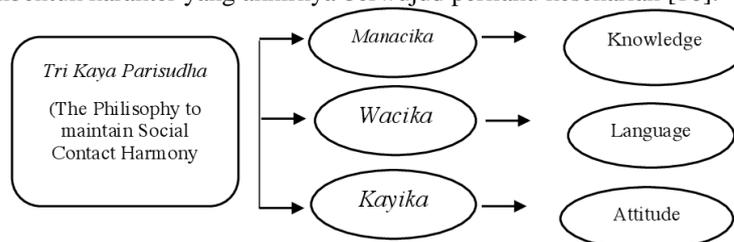
Yang sangat menghebohkan adalah munculnya Haji secara metaverse. Metaverse Ka'bah memungkinkan umat Islam melihat secara virtual batu yang dihormati secara agama yaitu Hajar Aswad, atau Batu Hitam, di Makkah. Namun Ka'bah versi metaverse ini menjadi kontroversial di kalangan Muslim di seluruh dunia. Majelis Ulama Indonesia (MUI) menyampaikan bahwa ibadah haji melalui dunia virtual metaverse tidak sah. Haji virtual itu dinilai tidak memenuhi syarat sah rukun haji [8]. Dari sini dapat kita lihat bahwa dunia metaverse tidak mungkindapat dibendung lagi. Oleh karena itu kita harus menyiapkan mental untuk menghadapinya.

B. TRI KAYA PARISUDHA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER

Pendidikan karakter ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk dilaksanakan di sekolah. Sekolah memiliki peran penting terhadap pembentukan karakter siswa. Ditemukan guru hanya berperan sebagai pengajar tanpa menerapkan pendidikan karakter di dalamnya. Faktor peran dominan guru tersebut adalah kurangnya pemahaman guru terhadap program pendidikan karakter. Guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai pengajar, melainkan juga berperan sebagai pendidik [9].

Manusia terlahir dalam keadaan yang baik. Manusia dilengkapi dengan akal pikiran dan hati nurani oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk digunakan dalam menebar kebaikan. Potensi dasar yang dimiliki manusia harus dibangun agar terbiasa berpikiran baik (manacika parisudha), berhati baik (wanacika parisudha), dan berperilaku

baik (*kayika parisudha*). Potensi dasar inilah yang dapat membentuk jati diri ketika dalam prosesnya berinteraksi dengan lingkungan membentuk karakter yang akhirnya berwujud perilaku keseharian [10].



Gambar. 3. Konsep Tri Kaya Parisudha

Menyikapi adanya degradasi moral tersebut, perlu adanya upaya untuk mencari solusi dalam mengurangi berbagai permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan pendekatan, memberikan pengajaran serta sosialisasi yang dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Bentuk sosialisasi di lingkungan keluarga dapat dilakukan dengan cara pendekatan antara orang tua dengan anak ataupun antar saudara. Bentuk sosialisasi di lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan cara menyelipkan berbagai nilai karakter yang mengandung muatan etika dan disiplin pada setiap mata pelajaran yang diajarkan. Sedangkan di lingkungan masyarakat, dilakukan melalui berbagai kegiatan kepemudaan, penyuluhan dan pembinaan, dan lain sebagainya. Selain dengan cara tersebut, cara lain untuk memperkuat para generasi muda khususnya generasi muda Hindu dalam menghadapi era Metaverse seperti saat ini adalah dengan penanaman dan penguatan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam ajaran agama Hindu.

Dalam agama Hindu memiliki ajaran yang universal dan fleksibel memiliki berbagai macam ajaran dalam membimbing umatnya ke arah yang lebih baik, termasuk untuk menghadapi tantangan dalam memasuki *metaverse* ini. Melalui Tiga Kerangka Dasar Agama Hindu khususnya pada bagian susila atau etika. Para generasi muda Hindu diharapkan mengetahui, menghayati serta mengimplementasikan ajaran-ajaran etika tersebut sebagai benteng diri dari pengaruh negatif. Selalu meningkatkan kualitas diri, penguatan karakter menjadi suatu tanggung jawab bagi diri sendiri. Bagi diri generasi muda Hindu, bertujuan menyongsong masa depan agama Hindu yang lebih baik dan untuk membentengi diri dari pengaruh negatif dari era *metaverse* yang semakin lama semakin mempegaruhi setiap sisi kehidupan manusia.

Dalam menjalani kehidupan hendaknya manusia mengutamakan dharma karena, dengan melakukan perbuatan yang baik maka manusia akan mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Sebaliknya jika manusia suka melakukan perbuatan yang melawan dharma maka hidupnya akan mendapatkan hal yang buruk pula. Demikian hukum karma dalam ajaran Hindu. Dalam ajaran agama Hindu dikenal adanya Catur Purusa Artha yaitu empat Tujuan Hidup Manusia di antaranya *Dharma*, *Artha*, *Kama* dan *Moksa*. Untuk mencapai ke empat tujuan tersebut maka manusia harus mengutamakan Dharma, karena perbuatan yang melanggar dharma tidak akan membawa manusia ke tujuan hidup yang utama (moksa). Berikut beberapa sloka kehidupan yang dapat dijadikan tuntunan hidup baik dalam dunia kerja maupun dalam etika kehidupan sehari-hari [11].

Salah satu ajaran mengenai etika yang terdapat di dalam konsep agama Hindu adalah Tri Kaya Parisudha. Tri artinya tiga. Kaya artinya perbuatan, kegiatan atau wujud. Parisudha yang berarti baik, bersih, suci atau disucikan. Tri Kaya Parisudha adalah tiga dasar perilaku yang harus disucikan, yaitu pikiran, perkataan dan perbuatan. Bagian dari Tri Kaya Parisudha ini adalah 1) *Manacika Parisudha* yang artinya berpikir yang suci atau yang benar, 2) *Wacika Parisudha* yang artinya berkata yang benar, dan 3) *Kayika Parisudha* yang artinya berbuat yang benar. Maksud berpikir, berkata, dan berbuat yang benar ini dianggap benar jika selalu mengacu pada pandangan dharma (kebenaran). Kata disucikan dimaksudkan bahwa pikiran, perkataan dan perbuatan manusia itu tidak boleh dinodai dengan jalan yang tidak baik. Pikiran, perkataan dan perbuatan baik itu harus selalu dijadikan pedoman oleh umat Hindu dalam mengarungi kehidupan ini, sehingga terpeliharalah adanya kerukunan, ketenteraman dan kedamaian dalam masyarakat [12].

Seperti ajaran-ajaran yang tertuang dalam kitab *Bhagavad Gita*. *Bhagavad Gita* merupakan salah satu kitab suci yang sangat berpengaruh dalam mengajarkan etika, moralitas, filsafat dan humanisme universal. Melalui acara ini, umat Hindu menunjukkan semangatnya yang besar untuk tidak saja merawat namun juga menginternalisasikan pada diri ajaran yang bersumber dari dialog antara Sri Krisna dengan Arjuna. Salah satu sloka yang memiliki nilai-nilai yang dapat diimplementasikan atau sebagai contoh dalam kehidupan adalah sloka 78 pada Bab 18 dengan bunyi:

"yatra yogevarah krsno yatra prtho dhanur-dharah
tatea rr vijayo bhtir dhruv ntir matir mama.

Artinya: " Di manapun ada Krishna, penguasa semua ahli kebatinan, dan di manapun ada Arjuna, pemanah yang paling utama, di sana pasti ada kekayaan, kejayaan, kekuatan luar biasa dan moralitas." (*Bhagavad Gita*)

Krishna dan Arjuna merupakan dua tokoh yang digambarkan sama-sama memiliki karakteristik mulia ibaratkan air dengan sesama air, sehingga timbulah bahwa kekayaan, kejayaan, kekuatan luar biasa, dan moralitas di tengah-tengah mereka. Sesungguhnya hal yang timbul tersebut merupakan dharma yang timbul dari seorang pemilik sifat dharma [13].

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bentuk implementasi dari sloka *Bhagawad Gita* Bab 18 sloka 78 adalah perbedaan pandang setiap orang. Seperti menerapkan ajaran Tri Kaya Parisudha tentang bagaimana kita berpikir, berkata, dan berbuat yang benar sehingga menimbulkan keharmonisan. Dimulai dengan mengendalikan diri, seperti mengontrol rasa emosi baik suka maupun tidak suka, atau lebih tepatnya melebur hal buruk dalam diri dan mengubahnya menjadi hal baik seperti contohnya menebar kasih sayang dan pelan-pelan akan mulai memengaruhi orang sekitar sehingga kebaikan menjadi hal yang berkesinambungan dan tanpa batas.

Dengan dilaksanakannya ajaran Tri Kaya Parisudha dengan sebaik-baiknya, dapat menimbulkan pikiran yang baik. Dari pikiran yang baik akan timbul perkataan yang baik sehingga terwujudlah perbuatan yang baik pula. Dari perbuatan yang baik, maka phala yang diperoleh dari karma yang dilakukan akan lebih baik. Maka dari itu, setiap manusia harus dapat menguasai pikiran, perkataan dan perbuatannya berdasarkan dharma atau kebenaran. Pikiran yang bertentangan dengan ajaran agama Hindu atau sad ripu dapat menguasai hati manusia. Dengan menguasai dan menanamkan pedoman hidup dalam lubuk hati maka seseorang akan memperoleh kebahagiaan dan akan menjadi manusia yang lebih bijaksana. Dengan mengimplementasikan ajaran Tri Kaya Parisudha dengan sebaik-baiknya, akan membangun karakter generasi muda Hindu sekaligus untuk menghindarkan diri dari dampak negatif era metaverse.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dalam menghadapi era metaverse seperti saat ini, selain membutuhkan kesiapan infrastruktur serta sarana dan prasarana, dibutuhkan juga kesiapan karakter untuk menghadapi berbagai macam perubahan dan tantangan. Era metaverse ini akan membuka sekat-sekat antara kebudayaan yang memungkinkan berbagai jenis kebudayaan untuk masuk ke tengah-tengah kehidupan masyarakat. Hal itu mungkin akan sangat bertentangan dengan agama, adat serta budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan penguatan etika khususnya bagi generasi muda Hindu untuk mencegah dampak-dampak negatif dari era metaverse.
- b. Salah satunya dengan mengetahui, mempercayai dan mengimplementasikan ajaran Tri Kaya Parisudha. Tri Kaya Parisudha merupakan bagian dari ajaran Susila dalam Tri Kerangka Dasar agama Hindu, yang terdiri dari 3 (tiga) bagian, yakni (1)berfikir yang baik yang disebut dengan *Manacika Parisudha*, (2) berkata yang baik yang disebut dengan *Wacika Parisudha*, dan (3) berprilaku yang baik atau yang disebut dengan *Kayika Parisudha*. Penerapan ajaran Tri Kaya Parisudha dalam kehidupan sehari-hari sangat relevan untuk membentuk generasi muda Hindu yang baik, serta menjauhkan diri dari hal-hal negatif yang merupakan dampak dari perkembangan era metaverse seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anwar K. Peran sistem penjaminan mutu pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan di madrasah. *TA'DIBUNA J Pendidik Agama Islam* 2018;1:41–56.
- [2] Setiawati E, Sridiyatmiko G, Sukadari S, Tarto T, Salamah S. PENGUATAN KARAKTER PEREMPUAN ERA MILENIAL DI KUB SENDANG REJEKI SLEMAN. *J Berdaya Mandiri* 2020;2:244–55.
- [3] Mystakidis S. Metaverse. *Encyclopedia* 2022;2:486–97.
- [4] Damar M. Metaverse Shape of Your Life for Future: A bibliometric snapshot. *J Metaverse* 2021;1:1–8.
- [5] Saatnya Generasi Milenial dan Z Jadi Pengusaha, Ambil Peluang Tanpa Batas di Era Metaverse. *WwwIndozoneId* 2022. <https://www.indozone.id/news/4Wsk57R/saatnya-generasi-milenial-dan-z-jadi-pengusaha-ambil-peluang-tanpa-batas-di-era-metaverse/read-all> (accessed February 8, 2022).
- [6] Jamadu L. Jual Beli Tanah Virtual di Metaverse Dinilai Menjanjikan, Untuk Investasi Masa Depan.

- WwwSuaraCom 2022. <https://www.suara.com/tekno/2022/01/06/193322/jual-beli-tanah-virtual-di-metaverse-dinilai-menjanjikan-untuk-investasi-masa-depan> (accessed February 8, 2022).
- [7] Laksono MY. Pemerintah Akan Buat Desain Metaverse untuk IKN, Seperti Apa? <https://www.kompas.com/properti/read/2022/01/14/053000121/pemerintah-akan-buat-desain-metaverse-untuk-ikn-seperti-apa-> (accessed February 10, 2022).
- [8] Maaruf E. MUI Sebut Haji Metaverse Tidak Sah, Ini Alasannya. <https://nasional.sindonews.com/read/682837/15/mui-sebut-haji-metaverse-tidak-sah-ini-alasannya-1644534127> (accessed February 9, 2022).
- [9] Safitri AE, Novianto V. IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPS DI MADRASAH TSANAWIYAH. *JIPSINDO* 2019;6:1–24.
- [10] Suwardani NP. “QUO VADIS” PENDIDIKAN KARAKTER: dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat 2020.
- [11] Hindu M. Sloka Kehidupan Tentang Kerja, Etika, dan Moral dalam Hindu (Veda). <https://hindualukta.blogspot.com/2020/01/sloka-kehidupantentang-kerja-etika-dan.html> (accessed February 13, 2022).
- [12] Somawati AV, Made Y. Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Membangun Karakter Generasi Muda Hindu Di Era Digital. *J Pasupati* Vol 2019;6.
- [13] Purnami NLL. Implementasi Bhagawad Gita Bab 18 Sloka 78. *KompasianaCom* 2021. <https://www.kompasiana.com/luhlistya/61bff2f106310e78e63e2854/implementasi-bhagawad-gita-bab-18-sloka-78> (accessed February 13, 2022).