

Games Based Learning Berlandaskan Ajaran Tri Kaya Parisudha Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti

Ketut Sri Susani

STKIP Agama Hindu Singaraja

Email: srinick9@gmail.com

Nyoman Suastini

STKIP Agama Hindu Singaraja

Email: nyomansuastini2018@gmail.com

Komang Tari Karismayanti

STKIP Agama Hindu Singaraja

Email: tarikarisma10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan metode Game Based Learning yang berdasarkan ajaran Tri Kaya Parisuda dalam peningkatan aktivitas dan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Mutiara Singaraja. Desain penelitian ini adalah kaulitatifdata didapatkan melalui teknik pengambilan data test dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prestasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada saat pretes adalah 42,22, nilai siklus I 72,22 dan nilai pada siklus II meningkat menjadi 82,58. Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa nilai siklus I sebesar 58,67 % dengan katagori rendah dan menunjukkan nilai 87,11 % dengan katagori baik pada siklus II. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi. Maka dari itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Game Based Learning yang berdasarkan Ajaran Tri Kaya Parisudha dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Mutiara Singaraja tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meingkatkan aktivitas dan prestasi belajar pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa.

Kata kunci: aktivitas belajar, prestasi belajar, Hindu, *Game Based Learning*, Tri Kaya Parisudha

ABSTRACT

This study aimed to discover the effect of the application of Game-Based Learning based on Tri Kaya Parisuda in improving the learning activities and achievement of the Hindu Religion and Character of grade 7th students in SMP Mutiara Singaraja. It was designed in the form of a qualitative method. The data were obtained through tests and observation. The study results show that the learning achievement obtained from the pretest was 42,22, cycle value I was 72,22, and cycle II improved to 82,58. Meanwhile, the student's learning activities show that the value in cycle I was 58, 67%, categorized as low and in cycle II was 87,11%, categorized as good. Thus, this study shows that the Game-Based Learning method based on Tri Kaya Parisuda can improve the learning activities and achievement in Hindu Religion and Character subjects for the 7th-grade students in SMP Mutiara Singaraja for the academic year 2023/2024. The results of this study can be used as a reference to improve the students' learning activities and achievement in Hindu Religion and Character subjects.

Keywords: learning activities, learning achievement, Hindu, *Game Based Learning*, Tri Kaya Parisuda

PENDAHULUAN

Karakteristik Pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti di sekolah perlu dikenal secara nyata. Oleh sebab itu, pada tanggal 4 September 2023 sampai dengan tanggal 1 Desember 2023 dilakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Mutiara Singaraja. Melalui pengamatan ketika melaksanakan praktik mengajar ditemukan fenomena yang menunjukkan bahwa siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, siswa banyak yang bercanda, kurangnya keseriusan siswa, kurangnya kerja sama siswa ketika kerja kelompok, siswa kesulitan dalam menyampaikan pendapat dan metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung monoton.

Hasil wawancara dengan guru Agama Hindu dan Budi pekerti menunjukkan bahwa Kelas VIII SMP Mutiara Singaraja saat proses pembelajaran siswa kurang fokus, siswa masih ribut, siswa belum siap dalam menghadapi pembelajaran dan prestasi belajar siswa masih rendah dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebanyak 60%.

Dalam upaya peningkatan nilai aktivitas dan prestasi belajar, maka permasalahan seperti di atas harus dapat diatasi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah di atas, antara lain dengan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL), Model Pembelajaran *Games Based Turnamen*, Metode *Games Based Learning* dan lain-lain. Dari beberapa alternatif pemecahan yang dirujuk, peneliti cenderung menggunakan metode pembelajaran dengan *Games Based Learning*, karena sesuai dengan keadaan kelas, yang cenderung perlu sentuhan *Games* atau permainan untuk menjadikan kelas lebih aktif.

Mengingat pentingnya Pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti maka diperlukan aktivitas siswa yang tinggi saat proses pembelajaran sehingga tercapai prestasi belajar siswa yang baik. Oleh karena itu, diangkat sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul Penerapan Metode *Game based Learning* yang berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti Siswa Kelas VIII SMP Mutiara Singaraja Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Mutiara Singaraja yang beralamat di jalan Ngurah Rai No. 25 Singaraja, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas VIII SMP Mutiara Singaraja Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini akan dilaksanakan mulai Bulan November sampai dengan Bulan Mei 2024.

Subjek dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah siswa kelas VIII SMP Mutiara Singaraja yang berjumlah 18 siswa dengan rincian 8 laki-laki dan 10 perempuan. Objek penelitian yang akan dilaksanakan adalah peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui penerapan metode *Game based Learning* yang berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha*.

Data kuantitatif diperoleh dari tes prestasi belajar dan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan metode *Game based Learning* yang berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha*. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Mutiara Singaraja dan guru yang mengajar di kelas tersebut. Instrumen penelitian berupa tes, obeservasi dan wawancara.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yang sesuai dengan hasil dan waktu yang dicapai atau diinginkan Dengan demikian pada siklus berikutnya target yang diinginkan harus sudah tercapai.

Penelitian tindakan kelas dapat dipandang sebagai suatu siklus dari penyusunan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi Evaluasi, analisis, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus dihentikan apabila target yang ingin dicapai sudah terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *game based learning* berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Mutiara Singaraja dalam mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dilakukan melalui prosedur umum. Hasil prestasi yang didapatkan pada siklus I yaitu rata-rata ketuntasan belajar sebesar 44,44%. Ternyata hasil tersebut belum mencapai target. Hal ini terkait dengan masalah konsep diri siswa yang belum berani atau malu-malu dalam mengaktualisasikan di depan umum, sikap ragu-ragu dan kurang percaya diri, masih dominan mempengaruhi dirinya. Untuk proses pembelajaran diri siklus II telah diupayakan suatu proses yang menekankan pada pendekatan psikologi agar siswa dapat segera bangkit dari ketertinggalannya. Pendekatan psikologi tersebut dapat berupa pemberian motivasi belajar, mencoba mengerjakan latihan agar mereka mau melatih diri mengemukakan pendapatnya, berani bertanya, mau memberi contoh dan sejenisnya. Pelaksanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I hanya saja ada beberapa hal yang perlu mendapatkan perhatian dan penekanan yang lebih khusus terhadap aspek-aspek yang masih lemah dengan melakukan konsep pembelajaran remedial, yaitu dengan melakukan tanya jawab kepada siswa yang nilainya belum mencapai target yang diinginkan pada saat pelajaran berlangsung, dan apabila siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maka siswa tersebut dinyatakan sudah mencapai target yang diinginkan. Setelah melakukan langkah-langkah pada siklus II dengan membahas pokok materi sejarah perkembangan agama Hindu di Indonesia. Hasil prestasi yang diperoleh pada siklus II yaitu rata-rata ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 88,89% maka hasil penelitian pada siklus II ini sudah memenuhi target yang diharapkan. Oleh karena itu, tidak perlu ada perbaikan pada siklus berikutnya atau dengan kata lain siklus dihentikan.

KESIMPULAN

Rendahnya aktivitas belajar dan prestasi belajar disebabkan oleh faktor-faktor seperti metode yang digunakan guru, sehingga penggunaan atau penggantian metode konvensional menjadi metode-metode yang sifatnya konstruktivis sangat diperlukan. Akibatnya peneliti mencoba metode *Game Based learning* berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dalam upaya untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada. Penggunaan metode pembelajaran *Game Based learning* berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha* diupayakan untuk dapat menyelesaikan dua tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dan 2) untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar. Seberapa besar peningkatan yang dicapai sudah dipaparkan dengan jelas pada akhir analisis dari hasil penelitian di Bab IV. Berdasarkan pada semua data yang telah disampaikan tersebut, tujuan penelitian yang disampaikan di atas dapat dicapai dengan bukti sebagai berikut:

- a. Dari data awal ada 17 orang siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan jumlah seluruh siswa 18 orang, serta nilai terendah 10, pada akhir siklus I, 10 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan nilai terendah 50 dan siklus II hanya 2 siswa mendapat nilai di bawah KKM.
- b. Dari rata-rata awal 42,22 naik menjadi 72,22 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 82,58.
- c. Dari data awal siswa yang tuntas hanya 1 orang sedangkan pada siklus I menjadi 8 orang siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 16 orang siswa.

- c. Untuk aktivitas siswa, mengalami peningkatan dari data hasil siklus 1 sebesar 58,67 % dengan kategori rendah, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 87,11 % dengan kategori baik.

Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa metode pembelajaran *Game Based learning* berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dapat memberi jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Semua ini dapat dicapai adalah akibat kesiapan dan kerja keras peneliti sejak pembuatan proposal, review hal-hal yang belum benar bersama teman-teman guru dan kepala sekolah, penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian sampai pada pelaksanaan penelitian yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Nur. (2013). Pembentukan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum*. Vol.13. No. 1. Universitas Negeri Semarang
- Angraini, H. I., Nurhayati, N., Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayu Tri Utami, Ni Putu.(2022). *Penerapan Model Pembelajaran CTL (contextual Teaching And Learning) berbantuan Konsep tri Kaya Parisudha Untuk Meningkatkan Ativitas dan Prestasi Belajar Pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti Pada Siswa Kelas X Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2021/2022*. Singaraja. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Penedidikan Agama Hindu Singaraja.
- Effendy, Muhadjir, dkk. 2016. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan sKarakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hidayat, A. R., Wirawan Fadly, Ekapti, R. F. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Bioteknologi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*

- Khaerunnisa, dkk. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Telkom Makasar . *Jurnal Imiah Ilmu Kependidikan*.
- Maulidia, Anita. (2018). Berpikir dan Problem Solving. *Jurnal IUNSU*.
- Mudyahardjo, Redja. (2001). *Pengantar Pendidikan: Sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Cetakan ketujuh. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyanto. (2006). *Ilmu tanpa Agama Pincang, Agama tanpa Ilmu Buta*
- Nugraheni, Galuh Wilujeng (2022). Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng. *Repository uinjkt*
- Nuri, Ahyah (2014). *Penerapan Pembelajaran CTL Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas VIII semester Genap pada SMP Mutiara Singaraja*. Singaraja. Pemerintah Kabupaten Buleleng Dinas Pendidikan SMP Mutiara Singaraja.
- Safitri dan Junaid. (2019). Penerapan Model *Game based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Islamic Education Studies*
- Siyoto, S., Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobry & Prosmala. (2020). Penelitian Kualitatif. Lombok: Holistica.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syahri. U. A., Christijanti. W., Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*.

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A. (2021). Game Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Journal Integrated (Information Technology and Vocational Education)*.

3