

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MINI TREKKING COMPETITION (MTC)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU PADA SISWA KELAS III SDN 4 SUMBERKIMA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

**Ni Wayan Nensi Budiastri
SD Negeri 4 Sumberkima
Email: nensibudiastri88@gmail.com**

ABSTRACT

This Class Action Research aims to: (1) determine the improvement in learning outcomes of class III students at SDN 4 Sumberkima by implementing the mini trekking competition game. The subjects of this research were 18 class III students at SDN 4 Sumberkima, Buleleng District. Data collection was carried out using the test method. This research took place over two cycles with each cycle consisting of four stages, namely: planning, implementation, evaluation and reflection. The results obtained through this research are: (1) average value of student learning outcomes (M) = 69.63, learning completeness (KB) = 56.67% and absorption capacity (SD) = 56.67%, (2) value average student learning outcomes (M) = 74.83, learning completeness (KB) = 66.67% and absorption capacity (SD) = 66.67%, (3) average student learning outcomes reached (M) = 79.67, completeness learning (KB) = 83.33% and absorption capacity (SD) = 83.33%. Based on these results, it can be concluded that student learning outcomes have increased after implementing the mini trekking competition (MTC) game.

Keywords: Learning Outcomes, Mini Trekking Competition (MTC) games

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk: (1) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Sumberkima melalui penerapan permainan mini trekking competition. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 4 Sumberkima Kabupaten Buleleng yang berjumlah 18 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh melalui penelitian ini adalah: (1) nilai rata-rata hasil belajar siswa (M) = 69,63, ketuntasan belajar (KB) = 56,67% dan daya serap (SD) = 56,67%, (2) nilai rata-rata hasil belajar siswa (M) = 74,83, ketuntasan belajar (KB) = 66,67% dan daya serap (SD) = 66,67%, (3) rata-rata hasil belajar siswa tercapai (M) = 79,67, ketuntasan belajar (KB) = 83,33% dan daya serap (SD) = 83,33%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan mini trekking competition (MTC).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Mini Trekking Competition (MTC)

PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan pula pendidikan yang berkualitas. Pendidikan suatu negara tidak hanya mempersiapkan warga negaranya untuk beradaptasi terhadap tantangan perubahan zaman, namun juga berfungsi sebagai kekuatan pendorong perubahan. Sebagai negara berkembang, Indonesia juga berupaya meningkatkan kualitas agar seluruh warga negara

dapat proaktif menghadapi perubahan zaman. Salah satu upaya pemerintah adalah melakukan reformasi sistem pendidikan nasional.

Adanya reformasi pendidikan telah menyebabkan terjadinya perubahan paradigma dalam proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. (Permendiknas 2007 Nomor 41). Sampai saat ini, mempelajari pendidikan agama Hindu masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan bagi siswa. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan guru merupakan metode tradisional sehingga menyebabkan penyajian materi kurang menarik dan menyenangkan. Metode pengajaran ini mengakibatkan siswa mempelajari ajaran agama melalui ingatan (kognisi) saja. Pendidikan agama, sebaliknya, bukanlah kelas teoritis, melainkan kelas terapan/praktis, artinya ajaran agama jika dilaksanakan akan memberikan manfaat bagi umat manusia. Ajaran agama tidak akan membawa manfaat bagi pemeluknya jika hanya diucapkan dengan kata-kata saja. Dalam konteks ini, guru agama mempunyai peran dan tanggung jawab yang sangat besar terhadap paradigma tersebut di atas. Pembelajaran tradisional bercirikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar (berpusat pada guru). Proses pembelajaran hanya terjadi satu arah, yaitu transfer ilmu dari guru ke siswa. Guru bersifat mahatahu, membiarkan siswa hanya menerima isi yang disampaikan guru, sehingga ilmu yang diperoleh siswa merupakan hasil ingatan, bukan hasil pengalaman sendiri.

Penerapan metode pembelajaran tradisional di atas secara langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya pengaruh belajar siswa pada kelas agama Hindu dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu siswa tidak antusias dalam belajar, tidak memberikan respon (siswa relatif diam), tidak berinisiatif bertanya, bahkan tidak mendengarkan dengan penuh perhatian. Kepada guru. Berangkat dari hal tersebut diperlukan suatu metode baru agar siswa dapat aktif belajar dan meningkatkan hasil belajar. Begitu pula ketika mengajarkan agama Hindu, pemilihan metode tidak boleh sembarangan. Pemilihan metode yang tepat berdasarkan bahan ajar dapat mengantarkan guru dan siswa pada keberhasilan pembelajaran (Furqanal, dkk. 1995: 5). Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat dan penerapannya dengan benar akan meningkatkan hasil belajar siswa. Suatu kelas dapat menjadi menyenangkan jika guru dapat menggunakan permainan dalam pembelajaran. Menurut Ahmadi (dalam Firmanawaty, 2003), permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Dengan demikian, jika seorang anak melakukan kegiatan dengan asyik, bebas, dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain-main.

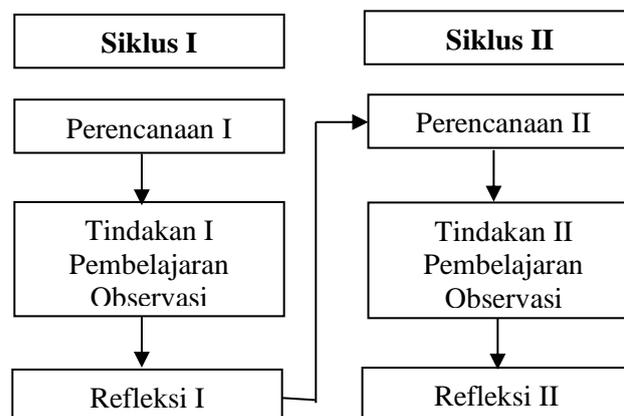
Papalia dalam bukunya *Human Development* (2001), mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Dengan bertitik tolak dari permasalahan tersebut maka guru bisa merancang pembelajaran yang ada unsur permainannya. Permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran ini yaitu *Mini Trekking Competition (MTC)*.

Model pembelajaran lomba lari mini ini terinspirasi dari Pramuka. Salah satu kegiatan yang menyenangkan dan berkesan adalah eksplorasi. Eksplorasi merupakan kegiatan alam terbuka yang menarik, menyenangkan, dan menantang bagi Pramuka yang dapat menumbuhkan kecintaan terhadap alam dan menambah wawasan terhadap lingkungan. Terdapat proses penerapan dan pengembangan dalam melaksanakan tugas selama proses eksplorasi: kepemimpinan, demokrasi, kohesi kerja, kematangan mental, kemandirian, rasa percaya diri, keterampilan dan fleksibilitas, pengelolaan tugas dan pembagian kerja, pengetahuan dan kemampuan. pengalaman. Memungkinkan eksplorasi untuk secara bersamaan mengembangkan keterampilan manajerial, keterampilan sosial, keterampilan intelektual, keterampilan emosional, keterampilan sosial, keterampilan mental dan keterampilan fisik. (Sumber: <http://www.sarjanaku.com/2013/05/pengertian-penkerjaan-lintas-alam.html>). Dengan melihat banyaknya manfaat positif dari kegiatan penjelajahan dalam pramuka, maka akan sangat baik jika kegiatan penjelajahan tersebut dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Namun penjelajahan dalam kegiatan kepramukaan yang biasanya dilaksanakan pada tempat luas tidak memungkinkan untuk dilaksanakan sepenuhnya pada pembelajaran. Sehingga konsep penjelajahan pada kegiatan pramuka perlu dimodifikasi agar bisa diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Modifikasi yang dilakukan antara lain (1) membatasi tempat yang digunakan dengan memanfaatkan halaman sekolah. (2) Kegiatan yang dilakukan dalam penjelajahan juga dirancang lebih menghusus yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran tertentu.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Mini Trekking Competition* melalui karena dengan pembelajaran ini dapat memberikan paradigama baru dari *teacher centred* menjadi *student centred*. Dalam pembelajaran kontekstual guru bukan lagi seseorang yang paling tahu, namun guru layak mendengarkan siswa-siswanya. Siswa dituntut aktif untuk mengalami serta mengkontruksi sendiri pengetahuan yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran yang di berikan kepada siswa akan lebih bermakna karena dalam pembelajaran guru akan menghadirkan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan dunia nyata.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada penelitian (PTK), yang mencakup kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*) observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) atau evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan Siswa Kelas Iii Sdn 4 Sumberkima Tahun Pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari 2 siklus, seperti dikutip dari langkah-langkah penelitian tindakan kelas Hopkins (1993:48) dan Elliot (1993:58), sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan sesuai dengan rancangan penelitian yang ditetapkan pada bab III. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 11 Agustus 2022 sampai dengan 22 September 2023 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 4 Sumberkima tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 30 orang. Dalam penelitian ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sendiri dan Guru sejawat sebagai pengamat. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang keaktifan dan hasil belajar siswa selanjutnya data yang terkumpul dianalisis dengan metode yang ditetapkan. Dari hasil tes yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran pada Pra siklus diperoleh nilai rata-rata (M) = 69.83, ketuntasan belajar (KB) 56,57%, dan daya serap (DS) = 56.57. Selanjutnya proses penelitian dilaksanakan pada 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II, Pada pelaksanaan Siklus I sudah ada peningkatan hasil belajar siswa namun disisi lain juga ada beberapa kendala. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I, dicari alternatif penyelesaian untuk mengatasi permasalahan serta kendala yang muncul pada siklus I yang kemudian disempurnakan pada siklus II. Perbaikan tindakan yang dilakukan adalah: (1) memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, (2) memberikan arahan kepada siswa yang tidak menghargai pendapat temannya sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran, (3) Menegaskan kembali kepada siswa tentang alur permainan *Mini Trekking Competition*, (4) memotivasi siswa yang memiliki kemampuan akademik kurang untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran, (5) mengarahkan siswa dalam membuat simpulan dan merefleksi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pancingan yang mengarah pada simpulan dan refleksi yang diharapkan. Agar siswa tidak mengalami kesalahpahaman terhadap konsep yang dipelajari, guru memberikan penegasan.

2. Pembahasan Siklus I

2.1 Keunggulan Tindakan

Berdasarkan hasil akhir dari proses penerapan model pembelajaran permainan *Mini Trekking Competition* melalui siklus belajar *Catur Pramana* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa sudah mulai termotivasi dan merasa sangat senang karena pembelajaran dilaksanakan di luar ruangan dengan metode permainan. hasil belajar pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata (M) = 69,63, ketuntasan belajar (KB) = 56,57 % dan daya serap (SD) = 56,57%. meningkat menjadi nilai rata-rata (M) = 74,83, ketuntasan belajar (KB) = 66,67 % dan daya serap (SD) = 66,67% pada Siklus I.

2.2 Kelemahan dalam Tindakan

Ada beberapa kelemahan yang perlu dicermati setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I, kelemahan tersebut terlihat pada saat pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama, kelemahan itu antara lain: a) siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran baru, yang berimplikasi terhadap kebingungan serta keragu raguan siswa dalam menyelesaikan tugas pada setiap stasiun, b) Siswa belum paham tentang aturan permainannya. c) peneliti masih kewalahan dalam mengawasi siswa pada setiap stasiun sehingga perlu beberapa teman guru untuk membantu. c) guru belum mampu menyederhanakan setiap tugas dan aturan-aturan yang ada pada setiap stasiun. Untuk mengatasi kelemahan tersebut peneliti segera menyempurnakannya pada pertemuan ke dua.

3. Pelaksanaan Siklus II

3.1 Keunggulan Tindakan

Dimana dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah terjadi interaksi multi arah, baik interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran siswa sudah berani mengemukakan pendapat dan bertanya. Dengan diterapkannya permainan, ini memungkinkan setiap kelompok untuk berkompetisi sehingga berimplikasi pada hasil belajar siswa yang cenderung meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari presentase peningkatan menjadi 6,67 %.

3.2 Kelemahan Tindakan

Mengingat waktu penelitian yang begitu pendek sehingga masih ada beberapa yang perlu disempurnakan dalam penelitian ini, maka ada beberapa kelemahan yang peneliti dapat amati yaitu: masih ada 4 orang siswa yang belum aktif dan hasil belajarnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≤ 75 hal ini disebabkan karena selama proses kegiatan baik dari siklus I sampai dengan siklus II siswa tersebut memang selalu lain-lain dan kurang konsentrasi terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Mini Trekking Competition* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama Hindu, Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar pada Pra siklus (M) = 69,63, ketuntasan belajar (KB) = 56.67 % dan daya serap (SD) = 56,67% , mejadi nilai rata-rata (M) = 74.83, ketuntasan belajar (KB) = 66.67 % dan daya serap (SD) = 66,67%. pada siklus I, dan meningkat lagi nilai rata-rata (M) = 79.67, ketuntasan belajar (KB) = 83.33% dan daya serap (SD) = 83.33% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbawa, Nyoman. 2000. *Penerapan Media Belajar Model dan Grafis dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Bulian Kecamatan Kubutambahan Tahun Ajaran 1999/2000*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Depdikbud.1994. Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP Bahasa Indonesia – SLTP: Jakarta:Depdikbud
- Furganal, dkk. 1995. *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Firmanawaty. 2003. *Penerapan Permainan Menggunakan Aturan Efektif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kleas IV Semester I SDN Kawengen 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2011 – 2012*. Skripsi (tidak diterbitkan)
- Haris, Abdul. 2007. *Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas V SDN 1 Banjar Tegal Singaraja*. Skripsi (tidak diterbitkan)
- Margono. 1996. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rieneka Cipta
- Nurkencana, Wayan,dkk.1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya : Usaha Nasional
- Permendiknas No. 41 Tahun 2007. *Standar Proses*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Papalia. 2001. *Perkembangan Manusia*. Jakarta : Salemba Empat

- Sudiarta. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar No.4 Banyuning dalam Pembelajaran Dharma Gita Tahun Ajaran 2007/2008*. Penelitian tidak di Terbitkan.
- Sudiarja, I Gede. 2003. *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar matematika melalui Belajar Kelompok pada siswa kelas VI SDN 7 Kubutambahan Tahun Pelajaraan 2003/2004*. Skripsi (tidak diterbitkan)
- Subagyo, Joko. 1996. *Metode Penelitian*. Jakarta : Bhineka Cipta.
- Redana, Made. 2006. *Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah dan Proposal Riset*. Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.