

**MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN
DAPAT MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN
HASIL BELAJAR AGAMA HINDU
(PTK di Pasraman Dharma Kerthi Kota Bandar Lampung)**

Ni Gusti Ayu Made Afrianti, S.Ag.,M.Si
Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung
ayumaden@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Siswa agama Hindu pada materi Nilai-nilai Yajna dalam Kitab Ramayana melalui model pembelajaran bermain jawaban yang melibatkan siswa dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data keaktifan siswa diperoleh melalui observasi dengan menggunakan indikator keaktifan, sedangkan hasil belajar diperoleh melalui tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar Siswa pada setiap siklus. Pada siklus 1, rata-rata keaktifan Siswa sebesar 63,3% dan hasil belajar mencapai 75,75. Peningkatan terjadi pada siklus 2 dengan keaktifan mencapai 81,6% dan hasil belajar 83,75. Pada siklus 3, keaktifan Siswa meningkat menjadi 93,9% yang tergolong sangat aktif, sedangkan hasil belajar mencapai 91,25. Peningkatan ini terjadi karena guru telah menerapkan model bermain jawaban sesuai dengan langkah-langkah perencanaan pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Keaktifan, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara Guru dan Siswa yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta karakter melalui teknik mengajar, model atau pendekatan, dan perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan individu. Pembelajaran saat ini telah memasuki kurikulum merdeka sehingga mengalami perubahan yang cukup signifikan, kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas bagi Guru dalam memilih model dan pendekatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik Siswa, tuntutan pembelajaran pun harus berorientasi pada pengembangan kompetensi yang meliputi aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. seorang siswa harus meningkatkan minat belajar dan intensitas belajarnya baik di sekolah, di lingkungan keluarga, maupun di

lingkungan masyarakat (Rahayu Fitriyani et al., 2020). Sejalan dengan itu, Permendikbud Ristek Nomor 13 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kemendikbud Ristek Tahun 2020-2024 menekankan bahwa Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran agar Siswa itu, Permendikbud Ristek Nomor 13 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kemendikbud Ristek Tahun 2020-2024 menekankan bahwa Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran agar Siswa lebih aktif dalam proses belajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siswa agama Hindu kelas X di Pasraman Dharma Kerti Kota Bandar Lampung, ditemukan sebagian besar Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, Siswa jarang menyampaikan pertanyaan,

masuk atau pendapat walaupun ada yang kurang dipahami, atau ada pemahaman lain terkait pengalaman pengetahuan masing-masing siswa. Sebanyak 50% Siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai 75. Faktor penyebab hal tersebut salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Keterampilan Guru dalam mengelola pembelajaran tentunya menjadi salah satu penyebab rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan masih cenderung klasikal dan berpusat pada Guru (*Teacher Centereds*), dimana Guru lebih banyak menjelaskan tanpa diimbangi dengan model pembelajaran yang bervariasi. Permasalahan lain yang turut mempengaruhi kondisi ini adalah ketidaksesuaian antara bidang keahlian Guru dengan mata pelajaran yang diampu, sehingga penyampaian materi kurang optimal dan sulit dipahami oleh Siswa. Model pembelajaran seperti ini membuat suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik bagi Siswa, sehingga kurang memberikan ruang bagi Siswa untuk terlibat aktif dan mengembangkan pemahaman secara mandiri. Selanjutnya di Bandar Lampung tidak semua sekolah tingkat SMA memiliki guru agama Hindu. Sebagian besar siswa di sekolah - sekolah tersebut memperoleh pemenuhan nilai agama dari Pasraman yang ada di Kota Bandar Lampung.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong keaktifan Siswa dan meningkatkan hasil belajar, salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif adalah model pembelajaran bermain jawaban. Model bermain jawaban merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan Siswa secara aktif melalui kegiatan bertanya, berdiskusi dan mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penerapan

model bermain jawaban ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan Siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan model pembelajaran yang efektif tentu sangat perlu diperhatikan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk membuktikan apakah model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Siswa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, yang mana data diambil dari kegiatan di kelas yang dilaksanakan lebih dari 2 siklus.

II. PEMBAHASAN

Model pembelajaran bermain jawaban dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi Siswa, model bermain jawaban merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menciptakan keaktifan Siswa karena model pembelajaran bermain jawaban merupakan sebuah permainan dapat melibatkan semua Siswa aktif dari awal sampai akhir pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran bermain jawaban ini diharapkan dapat menciptakan keaktifan Siswa sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh Guru dan terciptalah proses pembelajaran yang berpusat pada Siswa atau *Student Centered* (Hisyam Zaini, dkk., 2007:87). Selanjutnya menurut "Suprijono yang dikutip dari (Amin, dan Yurike S. 2022:55) dalam bukunya model pembelajaran kontemporer, model bermain jawaban adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan Siswa, model ini juga melibatkan seluruh Siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan satu soal pertanyaan kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas sehingga

menciptakan suasana belajar yang menarik. Selain itu, model bermain jawaban merupakan model yang dirancang untuk membantu peserta didik menjelajah berbagai hal, mulai dari yang belum diketahui hingga dipahami serta dari hal yang belum dilakukan hingga dapat dikuasai (Surya Siwa, 2011:23).” Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa model bermain jawaban adalah model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi Siswa melalui kegiatan interaktif dan menyenangkan. Model ini menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan seluruh Siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan metode ini, Siswa didorong untuk berpikir cepat, bekerja sama dalam kelompok, dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Selain itu, model bermain jawaban membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada Siswa (*Student Centered*) sehingga mengurangi dominasi Guru dalam proses pembelajaran.

1. Seting Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Siswa kelas X Pasraman Dharma Kerthi TA.2024/2025. Berjumlah 10 Siswa yang terdiri dari 4 Siswa laki-laki dan 6 Siswa perempuan.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di Pasraman Dharma Kerthi, yang berlokasi di Jalan Gatot Subroto Gang Payakun Garuntang Kota Bandar Lampung. Alasan pemilihan lokasi ini didasarkan pada relevansi dengan topik penelitian dan ketersediaan data yang mendukung pelaksanaan penelitian.

3. Jadwal Penelitian

Waktu Pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan April sampai Mei 2025. Rancangan waktu tersebut digunakan oleh peneliti untuk memberikan kelonggaran dalam mengumpulkan data, melakukan analisis, serta menyelesaikan penelitian

sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

4. Faktor yang Diteliti

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, ada beberapa faktor yang diteliti pada penelitian ini, yaitu:

- a. Keaktifan belajar Siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Hasil belajar Siswa pada setiap siklus.

5. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, dengan menggunakan model bermain jawaban. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan dan Observasi
- c. Refleksi

Hasil yang didapat melalui observasi keaktifan Siswa, pengelolaan pembelajaran Guru, dan hasil belajar Siswa kemudian dianalisis. Hasil analisis ini akan digunakan untuk merefleksi diri, apakah dengan tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Siswa. Hasil analisis ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

6. Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, penulis menggunakan beberapa instrumen yaitu:

- a. Lembar observasi keaktifan belajar Siswa, untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar Siswa.
- b. Lembar tes tertulis, berupa soal pilihan ganda dan esai untuk mengetahui hasil belajar Siswa dalam ranah kognitif.
- c. Lembar observasi Guru, untuk mengamati kinerja Guru selama pembelajaran berlangsung.

7. Data dan Cara Pengambilannya

Data Pengelolaan Pembelajaran di Kelas

Data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas diperoleh melalui metode observasi yang dilakukan oleh Guru mitra terhadap penulis. Data pengelolaan pembelajaran digunakan untuk melihat kinerja Guru pada setiap siklusnya guna mengevaluasi proses pembelajaran. Data pengelolaan pembelajaran meliputi: kesiapan Guru, pelaksanaan yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, dan lain-lain yang terdiri dari pengelolaan waktu, antusias Siswa serta antusias guru.

8. Data Keaktifan Belajar Siswa

Data keaktifan belajar Siswa dapat diukur melalui metode observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Indikator keaktifan belajar Siswa yang diamati meliputi; Siswa aktif bertanya terkait materi pelajaran di kelas, Siswa mampu menjawab pertanyaan selama pembelajaran, Siswa mampu berpendapat dalam diskusi, mampu bekerjasama dalam kelompok, mengerjakan tugas dari Guru dan mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir.

9. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar Siswa diperoleh melalui metode tes tertulis yang penulis siapkan untuk setiap siklusnya. Soal untuk mengukur hasil belajar Siswa disesuaikan dengan indikator pembelajaran pada setiap siklusnya. Jenis soal yang digunakan oleh penulis yaitu soal pilihan ganda dan soal esai.

10. Teknik Analisis Data

Data Pengelolaan Pembelajaran

Data pengelolaan pembelajaran pada setiap siklus diolah dengan menggunakan persentase (%). Penilaian pengelolaan pembelajaran dinilai dengan menggunakan lima kriteria yaitu: Sangat Baik (SB) dengan nilai 5, Baik (B) dengan nilai 4, Cukup (C) dengan nilai 3, Kurang (D) dengan nilai 2, Sangat Kurang (E) dengan nilai 1. Hasil yang diperoleh dari observasi pengelolaan pembelajaran

diproses dengan menggunakan rumus berikut:

1. Jumlah nilai setiap indikator kegiatan =
$$\frac{\text{Jumlah nilai tiap indikator}}{\text{Nilai maksimal tiap indikator}} \times 100$$

2. Nilai rata-rata pengelolaan pembelajaran =
$$\frac{\sum \text{Nilai tiap indikator}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Menentukan kriteria nilai rata-rata pengelolaan kelas setiap siklus digunakan pedoman sebagai berikut: kriteria Sangat Baik (SB) dengan nilai 80-100, Kriteria Baik (B) dengan nilai 66-79, kriteria Cukup (C) dengan nilai 55-65, kriteria Kurang (D) dengan nilai 40-55, kriteria Sangat Kurang (E) dengan nilai 30-39 (Daryanto, 2011:26).

11. Data Keaktifan Belajar Siswa

Data keaktifan belajar Siswa pada setiap siklus diolah dengan menggunakan persentase (%). Hasil yang diperoleh dari observasi keaktifan belajar Siswa, diproses dengan menggunakan rumus berikut:

1. Nilai tiap indikator =
$$\frac{\text{Jumlah Siswa tiap indikator}}{\text{Jumlah seluruh Siswa}} \times 100$$

Nilai rata-rata keaktifan belajar Siswa =
$$\frac{\sum \text{nilai tiap indikator}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Berdasarkan rumus, untuk menemukan kriteria nilai rata-rata keaktifan belajar Siswa setiap siklus, pedoman penilaian sebagai berikut:

- bila nilai keaktifan $\geq 75,6$, maka dikategorikan aktif.
- bila nilai keaktifan Siswa $\leq 75,6$, maka dikategorikan cukup aktif.
- bila nilai Siswa $\leq 59,4$, maka dikategorikan kurang aktif (Memes, 2011:24).

12. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar pada setiap siklus diolah dengan menggunakan nilai rata-ratanya, sehingga dari nilai rata-rata ini dapat diketahui berapa besar kenaikan nilainya dari siklus ke siklus berikutnya.

Data yang diperoleh dari hasil belajar Siswa untuk setiap siklusnya, diproses untuk mendapatkan nilai rata-ratanya dengan rumus berikut :

Nilai rata-rata hasil belajar Siswa

$$= \frac{\sum \text{nilai hasil seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Jumlah Siswa

Kriteria penilaian hasil belajar Siswa menggunakan standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Nilai KKM untuk mata pelajaran agama Hindu adalah 75. Menentukan kriteria penilaian rata-rata setiap siklus, penulis menggunakan lima kriteria penilaian yaitu: Sangat Baik (SB) dengan nilai $\geq 81 - \leq 100$, Baik (B) dengan nilai $\geq 66 - \leq 80$, Cukup (C) dengan nilai $\geq 56 - \leq 65$, Kurang (D) dengan nilai $\geq 41 - \leq 55$, Sangat Kurang (E) dengan nilai $0 - \leq 40$ (Niscarayasa, 2011:24).

13. Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Jawaban dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 6. Data pengelolaan pembelajaran Guru setiap siklus dengan model bermain jawaban pada siklus I untuk aspek kesiapan guru sebesar 80%, aspek pendahuluan sebesar 73,33%, aspek kegiatan inti sebesar 76,66%, aspek penutup sebesar 90%, dan untuk aspek lain-lain sebesar 73,33%. Rata-rata ketercapaian pengelolaan pembelajaran pada siklus I sebesar 78,66%, sehingga pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis masuk dalam kategori Baik (B), dikarenakan penulis dalam mengelola pembelajaran dengan model bermain jawaban dapat menciptakan suasana interaktif dan mengarahkan Siswa dengan cukup baik. Pada siklus ini ada beberapa aspek yang masih dikategorikan Cukup (C) yaitu aspek dalam membimbing Siswa saat pembagian kelompok, menanyakan kembali perasaan Siswa, memberikan tugas rumah, dan pengelolaan waktu selama pembelajaran sedangkan aspek lainnya sudah dikategorikan Baik (B).

Berdasarkan Tabel 7. Data keaktifan Siswa setiap siklus pada siklus I aspek aktif bertanya terkait materi pembelajaran sebanyak 3 orang (30%), Siswa mampu menjawab pertanyaan selama pembelajaran sebanyak 5 orang (50%), mampu berpendapat dalam diskusi sebanyak 4 orang (40%), mampu bekerjasama dalam kelompok sebanyak 6 orang (60%), mengerjakan tugas dari guru sebanyak 10 orang (100%), dan mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir sebanyak 10 orang (100%). Persentase keseluruhan keaktifan belajar Siswa pada siklus 1 mencapai 63,3% yang dikategorikan Cukup Aktif. Hal ini disebabkan karena Siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran bermain jawaban, sehingga keaktifan belajar Siswa masih belum maksimal.

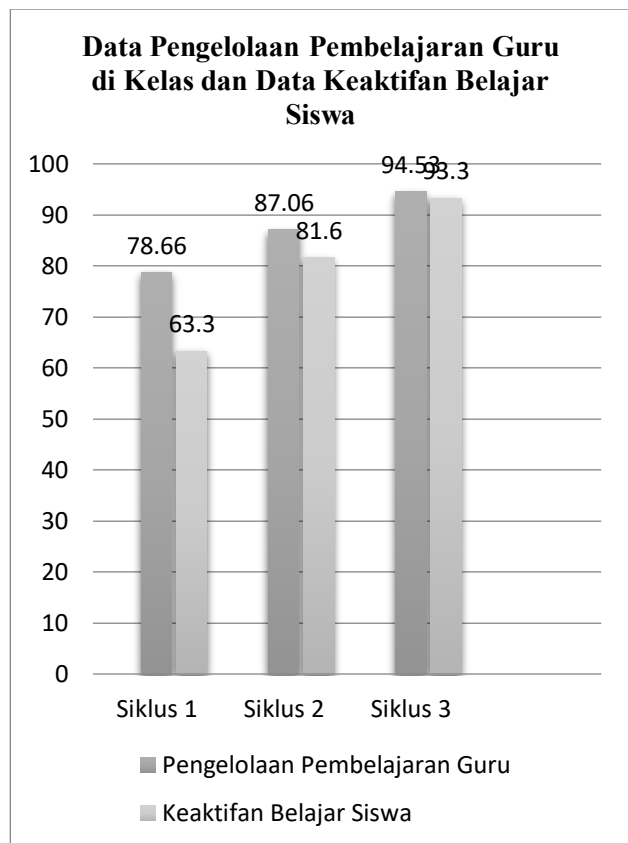
Pada siklus 2 pengelolaan pembelajaran Guru untuk aspek kesiapan Guru dalam mengajar sebesar 86,66%, aspek pendahuluan sebesar 86,66%, aspek kegiatan inti sebesar 90%, aspek penutup sebesar 92%, dan untuk aspek lain-lain sebesar 80%. Rata-rata ketercapaian pengelolaan pembelajaran pada siklus 2 meningkat sebesar 8,40% menjadi 87,06%. Pada siklus ini rata-rata pengelolaan pembelajaran oleh penulis masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Peningkatan ini disebabkan karena penulis telah memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mengalami peningkatan. Pada siklus ini masih ada aspek yang dikategorikan Cukup (C) yaitu aspek memberikan umpan balik pada Siswa sehingga Siswa tidak memiliki kesempatan menyampaikan umpan balik secara individu maupun kelompok.

Pada siklus 2 keaktifan belajar Siswa mulai meningkat yang ditandai dengan meningkatnya jumlah persentase yang didapatkan oleh Siswa. Pada siklus 1 Siswa aktif bertanya hanya mencapai 30%, Siswa mampu menjawab pertanyaan hanya mencapai 50%, dan Siswa yang mampu berpendapat dalam diskusi hanya mencapai 40%. Pada siklus 2 Siswa aktif bertanya

mencapai 50%, Siswa mampu menjawab pertanyaan mencapai 80%, dan Siswa yang mampu berpendapat dalam diskusi mencapai 70%. Persentase keseluruhan keaktifan Siswa untuk siklus 2 meningkat sebesar 18,3% menjadi 81,6% dikategorikan Aktif. Peningkatan keaktifan belajar Siswa pada siklus ini, disebabkan karena Siswa sudah mulai memahami jalannya proses pembelajaran menggunakan model bermain jawaban. Siswa mulai antusias dan penulis sudah memperbaiki kinerjanya dengan melihat hasil refleksi yang dilakukan pada siklus 1.

Pada siklus 3 pengelolaan pembelajaran Guru untuk aspek kesiapan Guru dalam mengajar sebesar 93,33%, aspek pendahuluan sebesar 93,33%, aspek kegiatan inti sebesar 96,66%, aspek penutup sebesar 96%, dan untuk aspek lain-lain sebesar 93,33%. Rata-rata ketercapaian pengelolaan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 7,46% menjadi 94,53%. Pada siklus ini pengelolaan pembelajaran oleh masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Peningkatan ini dikarenakan penulis telah memperhatikan indikator pengelolaan kelas dengan baik dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada siklus 3, keaktifan Siswa terus mengalami peningkatan yang ditandai dengan peningkatan pada aspek keaktifan setiap siklusnya, sehingga Persentase keaktifan Siswa untuk siklus 3 meningkat sebesar 11,7% menjadi 93,3%. Peningkatan keaktifan Siswa pada siklus ini, disebabkan karena Siswa sudah paham dengan model pembelajaran bermain jawaban. Penulis telah berhasil melaksanakan model pembelajaran bermain jawaban dan melaksanakan refleksi pada setiap siklusnya, sehingga keaktifan belajar Siswa mengalami peningkatan. Data keaktifan belajar Siswa dapat dinyatakan secara grafik pada Gambar 3.



Gambar 3. Data Pengelolaan Pembelajaran Guru di Kelas dan Data Keaktifan Belajar Siswa.

Berdasarkan Gambar 3. Data Pengelolaan Pembelajaran Guru di Kelas dan Data Keaktifan Belajar Siswa menunjukkan bahwa data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas pada siklus I mencapai 78,66% yang dapat dikategorikan Baik (B) dan data keaktifan belajar Siswa pada siklus 1 mencapai 63,3% yang dapat dikategorikan Cukup Aktif.

Pada siklus 2 persentase data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas mulai meningkat mencapai 86% dikategorikan Sangat Baik (SB) dan data keaktifan belajar Siswa mencapai 87,06% dikategorikan Aktif. Peningkatan yang sangat memuaskan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peningkatan ini terjadi karena Guru sudah mulai memperbaiki dalam mengelola pembelajaran di kelas, sehingga keaktifan belajar Siswa mulai mengalami peningkatan.

Pada siklus 3 persentase data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas meningkat mencapai 94,53% dan data

keaktifan belajar Siswa mencapai 93,3% pada siklus 3 ini mengalami peningkatan yang sangat tinggi dikarenakan Guru sudah Sangat Baik (SB) dalam mengelola kelas, sehingga keaktifan belajar Siswa pun mengalami peningkatan menjadi Sangat Aktif.

14. Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Jawaban dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 6. Data pengelolaan pembelajaran Guru setiap siklus dengan model bermain jawaban pada siklus I untuk aspek kesiapan guru sebesar 80%, aspek pendahuluan sebesar 73,33%, aspek kegiatan inti sebesar 76,66%, aspek penutup sebesar 90%, dan untuk aspek lain-lain sebesar 73,33%. Rata-rata ketercapaian pengelolaan pembelajaran pada siklus I sebesar 78,66%, sehingga pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis masuk dalam kategori Baik (B), dikarenakan penulis dalam mengelola pembelajaran dengan model bermain jawaban dapat menciptakan suasana interaktif dan mengarahkan Siswa dengan cukup baik. Pada siklus ini ada beberapa aspek yang masih dikategorikan Cukup (C) yaitu aspek dalam membimbing Siswa saat pembagian kelompok, menanyakan kembali perasaan Siswa, memberikan tugas rumah, dan pengelolaan waktu selama pembelajaran sedangkan aspek lainnya sudah dikategorikan Baik (B).

Berdasarkan Tabel 8. Data Hasil Belajar Siswa setiap siklus pada siklus 1 dilakukan tes tertulis dan memperoleh nilai rata-rata hasil belajar Siswa pada siklus 1 sebesar 75,75 dikategorikan (Baik). Distribusi Siswa yang memperoleh nilai hasil belajar untuk rentang nilai ≥ 75 sebanyak 5 orang bila dipresentasikan sebesar 50%, sedangkan sebanyak 5 orang atau 50% lainnya memperoleh nilai ≤ 75 , karena masih ada Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa anak yang aktif dalam

proses pembelajaran, hasil belajarnya memperoleh hasil yang memuaskan.

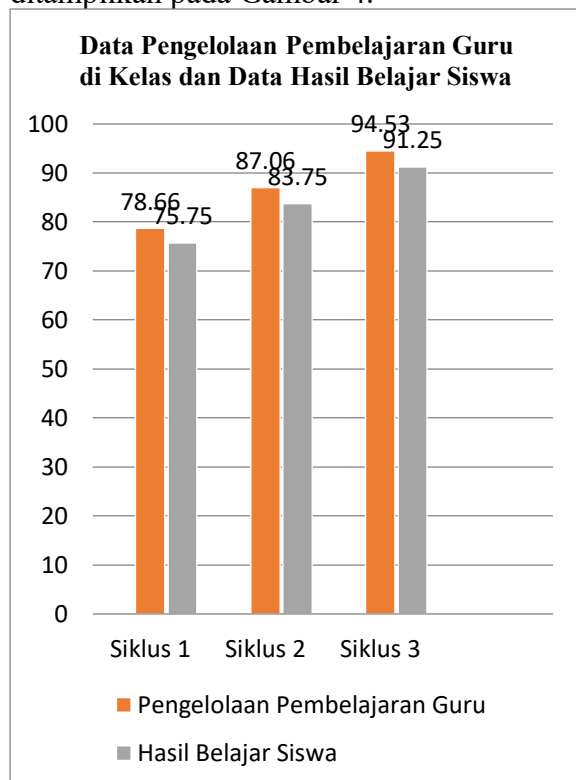
Pada siklus 2 pengelolaan pembelajaran Guru untuk aspek kesiapan Guru dalam mengajar sebesar 86,66%, aspek pendahuluan sebesar 86,66%, aspek kegiatan inti sebesar 90%, aspek penutup sebesar 92%, dan untuk aspek lain-lain sebesar 80%. Rata-rata ketercapaian pengelolaan pembelajaran pada siklus 2 meningkat sebesar 8,40% menjadi 87,06%. Pada siklus ini rata-rata pengelolaan pembelajaran oleh penulis masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Peningkatan ini disebabkan karena penulis telah memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mengalami peningkatan. Pada siklus ini masih ada aspek yang dikategorikan Cukup (C) yaitu aspek memberikan umpan balik pada Siswa sehingga Siswa tidak memiliki kesempatan menyampaikan umpan balik secara individu maupun kelompok.

Pada akhir siklus 2, nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 8% menjadi 83,75 pada siklus ini masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Jumlah Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 meningkat sebesar 30% menjadi 80%. Peningkatan ini terjadi karena Guru dan Siswa telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Dengan adanya keaktifan belajar pada Siswa, serta Guru yang berkontribusi secara baik, menyebabkan hasil belajar Siswa meningkat.

Pada siklus 3 pengelolaan pembelajaran Guru untuk aspek kesiapan Guru dalam mengajar sebesar 93,33%, aspek pendahuluan sebesar 93,33%, aspek kegiatan inti sebesar 96,66%, aspek penutup sebesar 96%, dan untuk aspek lain-lain sebesar 93,33%. Rata-rata ketercapaian pengelolaan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 7,46% menjadi 94,53%. Pada siklus ini pengelolaan pembelajaran oleh penulis masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Peningkatan ini dikarenakan penulis telah memperhatikan indikator pengelolaan kelas dengan baik

dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada akhir siklus 3, nilai rata-rata hasil belajar Siswa meningkat lagi dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 7,5% menjadi 91,25 masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 meningkat sebesar 20%, sehingga pada siklus 3 mencapai 100%. Model pembelajaran bermain jawaban dapat menambah kemampuan Siswa agar berpikir cepat, tanggap, cermat, melatih daya nalar, bekerja sama dalam kelompok, dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Hal ini menandakan bahwa penggunaan model ini dapat mempengaruhi hasil belajar Siswa. Grafik batang Data Pengelolaan Pembelajaran Guru di Kelas dan Data Hasil Belajar Siswa dapat ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Data Pengelolaan Pembelajaran Guru di Kelas dan Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 4. Data Pengelolaan Pembelajaran Guru di Kelas dan Data Hasil Belajar Siswa menunjukkan bahwa data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas pada siklus I mencapai 78,66% dan data

hasil belajar Siswa pada siklus 1 mencapai 75,75 yang dapat dikategorikan Baik (B).

Pada siklus 2 persentase data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas mulai meningkat mencapai 87,06% dan data hasil belajar Siswa mencapai 83,75 yang dapat dikategorikan Sangat Baik (SB). Peningkatan ini terjadi karena Guru sudah mulai memperbaiki dalam mengelola pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar Siswa mulai mengalami peningkatan. Pada siklus 3 persentase data pengelolaan pembelajaran Guru di kelas meningkat mencapai 94,53% dan data hasil belajar Siswa mencapai 91,25, pada siklus 3 ini mengalami peningkatan yang sangat tinggi dikarenakan Guru sudah sangat baik dalam mengelola kelas, sehingga hasil belajar Siswa pun mengalami peningkatan yang sangat baik.

III. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan penelitian ini adalah: dalam 1. Penggunaan model bermain jawaban dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya persentase rata-rata keaktifan belajar Siswa dari siklus 1 sampai siklus 3. Pada siklus 1 persentase rata-rata keaktifan sebesar 63,3%, pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 18,3% menjadi 81,6%, dan diakhir siklus 3 persentase rata-rata keaktifan menjadi 93,3% yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 11,7%. 2. Penggunaan Model bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar Siswa. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya persentase rata-rata hasil belajar di ketiga siklus yaitu dari siklus 1 sampai ke siklus 3. Pada siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar Siswa sebesar 75,75, pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 8% menjadi 83,75, dan diakhir siklus 3 nilai rata-rata hasil belajar Siswa menjadi 91,25 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 7,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2011. *Penilaian dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Memes, A. 2011. *Kriteria Penilaian dalam Pembelajaran Aktif*. Universitas Negeri Malang.
- Rahayu Fitriyani, I Nyoman Santiawan, & Gatot Wibowo. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar Dan Intensitas Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Agama Hindu Siswa Pasraman Satya Dharma Di Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jawa Dwipa*, 1(1), 41–47.
<https://doi.org/10.54714/jd.v1i1.25>
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam Dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.