Penerapan Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Tejakula

I Gusti Nyoman Suardeyasa¹, Putu Kussa Laksana Utama²

¹SDN 2 Tejakula

²Fakultas Dharma Duta, Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Abstract

Based on preliminary data, out of 24 students showed low student learning activities. And only 6 students who have successfully completed grades above KKM 75. This study was designed with Two Cycles namely Cycle I and Cycle II, the method of data collection was carried out by observation, test and literature study. Data were analyzed by descriptive statistical analysis. The results of the study were achieved in the pre-cycle of facitious students in learning and even minimal in the activity of skills, in the first cycle students in the less active category were 33.3%, quite active was 44.4%, and those already in the active category in learning were 22.2 %. In the second cycle, there was a significant increase, namely 20.8% of students were in the quite active category 19.4%, 27.8% active category and 58.8% very active category. the acquisition of student scores increased significantly, from 6 people (16.7%) getting 75 increased in cycle I to 22 (61.1%) and in cycle II increasing to 36 people (100%) achieving mastery learning grades above KKM 75. The application of multimedia can be used effectively in increasing student activity and learning outcomes in class III SDN 2 Tejakula.

Keywords

Multimedia; Hindu Religious Education; Activities; Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan sekolah dasar yakni meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri

dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Memiliki dan menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesama.

Pendidikan Agama diberikan untuk membentuk peserta didik menjadi

¹ gus.arde@gmail.com

² kussa_laksana@ihdn.ac.id

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral.

Peningkatan potensi spritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut bertujuan untuk optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Hindu adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta peningkatan potensi spiritual sesuai dengan ajaran agama Hindu.

Tujuan dari pendidikan agama Hindu sekolah Dasar adalah untuk 1) menumbuhkembangkan dan meningkatkan kualitas Sradha dan Bhakti melalui pemberian, pemupukan, penghayatan dan pengamalan ajaran agama, 2) membangun insan Hindu yang dapat mewujudkan nilai-nilai Moksartham Jagathita dalam kehidupannya.

Pendidikan Agama Hindu mengemban tujuan seperti yang disebutkan dalam lampiran SK-KD Permendiknas nomer 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, bahwa pendidikan agama Hindu bertujuan: 1) Menumbuhkembangkan dan meningkatkan kualitas Sradha dan Bhakti melalui pemberian, pemupukan, penghayatan dan pengamalan ajaran

agama; 2) Membangun insan Hindu yang dapat mewujudkan nilai-nilai Moksartham Jagathita dalam kehidupannya. Namun berdasarkan atas pengamatan pada kelas III SD Negeri 2 Tejakula, terkait dengan pemahaman sraddha, sikap bhakti, dan etiketnya masih jauh dari harapan.

Standar kompetensi bagi kelas III Sekolah Dasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdiri dari: 1) Meyakini manifestasi Sang Hyang Widhi (Tuhan) sebagai Tri Purusa; 2) Mengenal pemimpin yang baik dan patut diteladani di wilayah masing-masing; 3) mengenal sarana sembahyang; 4) mengenal hari-hari suci keagamaan; 5) menenal ajaran catur para mitha dan tri parartha; 6) mengenal tri mandala; 7) mengenal tugas dan kewajiban orang suci.

Melalui standar kompetensi tersebutlah diharapkan dapat ditanamkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri sikap budi pekerti terhadap sesama. Sebagai landasan dasar pelaksanaan pendidikan Sekolah Dasar. Yang dijabarkan dalam masing-masing mata pelajaran dan aplikasinya di dalam pembelajaran tatap muka maupun non tatap muka.

Kecakapan untuk memiliki kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri menjadi perhatian utama untuk kelas III pada Sekolah Dasar. Perihal kepemimpinan terhadap diri sendiri bagi kelas III merupakan hal yang penting untuk ditanamkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN 2 Tejakula, banyak siswa yang sering melakukan pelanggaran terhadap tata tertib sekolah, sering melakukan tindakan-tindakan yang

tergolong hiper aktif, demikian juga dengan kemampuan pemahaman agama Hindu bagi beberapa siswa yang mendapatkan nilai test rendah, berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Selain itu indikator kekurangan keberhasilan pembelajaran pendidikan agama Hindu di kelas III adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap ajaran agama Hindu dan kreativitas dalam pembelajaran agama Hindu.

Kelas III pada semester I terdapat materi materi kepemimpinan materi ini merupakan materi yang penting bagi siswa kelas III, karena hal kepemimpinan sudah seharusnya ditanamkan kepada siswa sejak usia dini, agar anak-anak dapat memimpin paling tidak untuk dirinya sendiri dan kelasnya. Sehingga aktivitas pembelajaran fasif, hal ini dapat dilihat dari pengamatan sekitar 40% peserta didik sering ribut di kelas, demikian juga dengan perolehan nilai ulangan harian, dari 24 orang siswa mencapai 6 orang siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas atau sekitar 16,7 %, sedangkan 30 orang siswa atau 83,3 % mendapatkan nilai di bawah KKM 75. Perolehan nilai siswa pada ulangan harian pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian Siswa Pra Siklus³

NO	NILAI	JML
1	55	4
2	60	1
3	65	15
4	70	10
5	75	3
6	80	3
7	85	0

³ Sumber: Hasil Test Ulangan Harian 1 Kelas III tp. 2018/2019

8	90	0
9	95	0

Berdasarkan atas data tersebut, 6 orang siswa dinyatakan Tuntas memperoleh nilai di atas KKM 75, sedangkan 18 orang lainnya dinyatakan Tidak Tuntas, dengan memperoleh nilai di bawah KKM 75. Bagi guru agama Hindu perolehan nilai seperti tersebut tidak dapat didiamkan begitu saja, perlu dicarikan solusi sebagai temuan permasalahan khususnya di kelas III.

Setelah dilakukan diskusi dengan guru kelas III, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi selama ini yakni: materi kepemimpinan merupakan materi yang perlu diterapkan, ajaran kepemimpinan itu sendiri berada pada tingkat kognitif yang tinggi yakni menerapkan konsep yang ada. Ajaran ketuhanan merupakan tingkat pemahaman yang abstrak, sehingga memerlukan teknik yang sesuai untuk menanamkannya kepada siswa.

Menganalisis permasalahan tersebut, peneliti berupaya melakukan beberapa hal seperti pembinaan bersama-sama (berkolaborasi) antara wali kelas III, Guru Agama Hindu dari SD Negeri 1 Tejakula yang masih satu atap sekolah untuk meningkatkan sraddha dan bhakti serta mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki di kelas III ini. Langkah yang paling utama dilakukan adalah dengan membenahi teknik pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas, serta melakukan pembinaan mental keagamaan bagi siswa bersama-sama dengan guru lainnya.

Langkah selanjutnya guru melakukan analisis materi yang perlu diberikan penguatan dan teknik khusus,

sehingga dapat peningkatan *sradha* dan *bhakti* siswa sesuai dengan harapan. Berdasarkan atas struktur materi tersebut pada semester I ini terdapat materi kepemimpinan yang perlu untuk mendapatkan perhatian dalam penelitian tindakan kelas.

Pengajaran kepemimpinan tersebut memerlukan teknik yang tepat, dalam pandangan peneliti, diperlukan multimedia. Menurut Mandayuh (2005:10) “agar tiga kerangka pemahaman agama tersebut seimbang, harus diperhatikan bahwa:

kerangka tersebut sangat jelas dari *ramya* ke *sunya* atau berbalik dari *sunya* ke *ramya*”. Ini akan membawa pada sisi abstraksi menuju ke hal yang kongkret, atau sebaliknya dari hal-hal yang bersifat kongkret ke hal-hal yang abstrak. Khususnya untuk anak-anak sekolah dasar diharapkan dapat memperjelas konsep-konsep yang abstrak dan sulit dimengerti menjadi lebih mudah dimengerti, inilah salah satu fungsi dari media pendidikan agama Hindu. Mandayuh (2005:10) juga menjelaskan “hendaknya pembelajaran agama Hindu pada tataran *susila* kurikulum pembelajaran dapat merangkul ajaran tentang keluhuran *budhi* dan kemekaran *rasa* (*wiweka* dan *rasa*)”. Prilaku yang baik tersebut pada pembelajaran kontekstual semestinya memiliki contoh kongkret yang diberikan kepada siswa agar memiliki pemahaman etika Hindu.

Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia dalam penelitian ini mengupayakan untuk membuat pembelajaran kepemimpinan pada semester I ini dari pemahaman yang abstrak, ke arah pemahaman yang kongkret bagi peserta didik. Dengan menggunakan multimedia ini merupakan cara yang sesuai untuk mengajarkan

ajaran Agama Hindu. Siswa menjadi tertarik dengan media yang disajikan, baik media gambar yang digabungkan dengan suara atau gerakan, ataupun video yang mendukung pembelajaran.

Multimedia ini dicoba untuk digunakan kembali dalam pembelajaran, penerapan multimediami diteliti seberapa peningkatan aktivitas dan perolehan nilai ulangan harian siswa, sebagai dasar untuk mengukur ketuntasan pembelajaran siswa untuk menyerap pelajaran Kepemimpinan. Penelitian penggunaan multimediami diformulasikan dengan judul penelitian “Penerapan Multimedia dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas III SDN 2 Tejakula.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) apakah dengan menerapkan multimedia dapat meningkatkan aktivitas belajar pendidikan agama Hindu bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Tejakula semester I tahun pelajaran 2018/2019?, 2) apakah dengan menerapkan multimedia dapat meningkatkan perolehan nilai pendidikan agama Hindu bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Tejakula semester I tahun pelajaran 2018/2019?

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan wawasan keilmuan dan keilmiahan pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu terutama dalam hal inovasi penggunaan teknik pengajaran Pendidikan agama Hindu.

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut: 1) bagi Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan Nasional hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam mengambil kebijakan terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan Agama melalui sekolah, 2)

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi sampel pengembangan inovasi pembelajaran pendidikan Agama Hindu di Sekolah Dasar, 3) Bagi Guru Pendidikan Agama Hindu dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pedoman untuk mengimplementasikan pembelajaran agama Hindu bagi siswa Sekolah Dasar maupun di jenjang sekolah yang lebih tinggi, 4) bagi para peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi, kajian pustaka dan sampel penelitian dibidang inovasi pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada tingkat Sekolah Dasar, sehingga dapat melanjutkan penelitian ini pada aspek-aspek yang belum diteliti dalam penelitian ini, menjadi lebih lengkap dan berhasil guna.

PEMBAHASAN

Konsepsi Multimedia

Sebelum uraian ini sampai pada penggunaan media oleh guru dalam proses belajar mengajar, ada baiknya kita memahami terlebih dahulu apa itu media. "Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penyalur" (Arsyad, 2007:3). Mc Luhan (dalam Wibawa, 1992/1993:7) mengatakan media itu ialah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seorang ke orang lain yang tidak ada dihadapannya. Menurut pengertian ini media komunikasi ini meliputi surat, televisi, film, dan telepon. Sebaliknya, ada juga orang yang beranggapan bahwa yang disebut dengan media adalah alat-alat penyalur informasi seperti televisi dan film saja. Gagne (dalam Situmorang, 2006:75) mendefinisikan media sebagai jenis

komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Menurut Romiszowski (dalam Wibawa, 1992/1993:8) media sebaiknya diberi batasan yang cukup sempit sehingga hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Tegeh, 2008:4). Pesan, sumber pesan, saluran, atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang terdapat dalam kurikulum. Sehingga dalam hal ini media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar, Ali (dalam Tegeh, 2008:7).

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. "Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting karena dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan dan dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu" (Djamarah, 2002:136). Dari beberapa pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu apa saja yang dapat membantu proses atau kegiatan belajar mengajar serta dijadikan sebagai

penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Zainudin, (1983:60) menyatakan, "Diantara media pendidikan, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana". Karena kesederhanaan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, dapat dibuat, dan dapat ditentukan dimana-mana, gambar sebagai media sangatlah cocok dan memungkinkan untuk meningkatkan pembelajaran lebih efektif.

Hamalik (1986:87) menekankan bahwa faktor kematangan anak, tujuan, dan teknik penggunaan media gambar sangat penting. Dari kedua pendapat dapat ditegaskan bahwa gambar media yang mudah didapat dan disenangi anak-anak, serta dapat menjelaskan dengan kata-kata sehingga pembelajaran akan berhasil.

Kelebihan gambar selain kesederhanaannya, mudah didapat maupun dibuat namun sangat bermanfaat. Soetomo (1993:234) sependapat bahwa "gambar mempunyai beberapa kelebihan antara lain: a) bersifat kongkret, b) mengatasi batas waktu dan ruang, c) mengatasi daya maupun panca indra manusia, d) mudah didapat dan murah".

Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi informasi adalah serangkaian tahapan penanganan informasi, yang meliputi penciptaan sumber-sumber informasi, pemeliharaan saluran informasi, seleksi dan transmisi

informasi, penerimaan informasi secara selektif, penyimpanan penelusuran informasi, dan penggunaan informasi. Teknologi informasi mencakup sistem-sistem komunikasi seperti satelit siaran langsung, kabel interaktif dua arah, penyiaran bertenaga rendah (low-power broadcasting), komputer (termasuk PC dan komputer genggam), dan televisi, termasuk video disk dan video tape cassette.

Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

Rusman (2007) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. TIK sejak lama telah dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, mulai dari hal yang paling sederhana sampai kepada hal yang sangat canggih. Hal ini dapat dicontohkan dari penemuan kertas, mesin cetak, radio, video tape recorder, film, televisi, overhead projector (OHP), komputer, maupun E-learning. Kesemua media TIK tersebut telah dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Pada hakikatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, bahkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kualitas hasil pembelajaran.

Hasil Penelitian

Pada awal pembelajaran terdapat data prasiklus sebagai berikut:

memberikan jawaban terhadap test yang diberikan setelah akhir pembelajaran ini akan memberikan parameter

Tabel 4. Frekwensi Hasil Test Ulangan Harian 1 Kelas III pada Pra Siklus

Nilai	55	60	65	70	75	80	85	90	95
Jumlah	4	1	15	10	3	3	0	0	0
Persentase	83,3 % Tidak Tuntas					16,7% Tuntas			

Dapat dijelaskan 6 orang tuntas, sisanya 30 orang tidak tuntas karena mendapatkan nilai di bawah KKM yakni 75. Atau yang mencapai ketuntasan 75 ke atas adalah 16,7 %, sedangkan yang mengalami tidak tuntas mencapai 83,3%, persentase ini sangat jauh dari harapan ketuntasan pembelajaran bagi siswa di kelas III.

Setelah dilakukan analisis adanya masalah di dalam kelas, maka pembelajaran direncanakan dengan mengambil materi kepemimpinan pada semester I ini. Pembelajaran dirancang dengan menggunakan dua Siklus Penelitian Tindakan Kelas, yakni Siklus I dan Siklus II, rancangan dua siklus ini didasarkan pada anggapan utama terhadap materi kepemimpinan adalah materi dengan tingkat kognitif yang tidak begitu sulit. Sehingga dengan dua siklus tersebut, sudah cukup untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Setelah dilakukan pembelajaran multimedia, dapat dilihat frekwensi perolehan nilai pada Siklus I seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 5.

Berdasarkan hasil pada tabel 5, terdapat 8 siswa yang sudah aktif dan 16 siswa yang cukup aktif, 12 siswa yang kurang aktif. Kategori sangat aktif masih belum terapat siswa dalam kategori tersebut; demikian juga dengan kategori sangat kurang aktif dan kurang aktif sudah tidak terdapat siswa pada penggolongan ini. Siswa yang

kemampuan kognitif siswa dalam mencerna pembelajaran yang telah diberikan. Kemudian untuk hasil test pada siklus I ditunjukan pada Tabel 6.

Tabel 5. Frekwensi Perolehan Skor Aktivitas Belajar Siklus I

No	Nilai	Jumlah	Kategori
1	48 – 60	0	Sangat Aktif
2	40 – 47	8	Aktif
3	32 – 39	16	Cukup Aktif
4	24 – 31	12	Kurang Aktif
5	0 – 23	0	Sangat Kurang Aktif

Tabel 6. Analisis Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

		Perolehan Nilai								
		55	60	65	70	75	80	85	90	95
Jumlah Siswa				4	10	11	6	2	3	0
Prosentase		38,9% Tidak Tuntas				61,1% Tuntas				

Data hasil belajar tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk diagram balok sebagai berikut.

Gambar 1. Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Siklus I

Berdasarkan atas data tersebut di atas yang mana masih terdapat 38,9 % siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran kepemimpinan yang dilakukan, setelah melakukan refleksi melihat titik kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan atas hasil observasi dan perolehan nilai, kelemahan yang terjadi adalah kurangnya penguatan pada pemberian konfirmasi (simpulan) pada akhir pelajaran, dan kurangnya media yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat memberikan gambaran yang kongkrit pada pembelajaran yang dilakukan. Sehingga pada dari pembelajaran siklus I, dapat direkomendasikan ada dua hal yang seharusnya mendapatkan pembenahan yakni: (1) penggunaan penguatan yang ditambahkan pada selesai siswa menyampaikan presentasinya ke depan, guru meminta agar siswa menyampaikan dengan suara yang keras, dan seluruh siswa memperhatikan temannya yang mempresentasikan.

Untuk meningkatkan perolehan nilai diskusi pada pembelajaran yang akan datang, diharapkan siswa mengikuti lebih mantap lagi, guru juga memberikan uraian yang menjadi penilaian dalam pelaksanaan diskusi tersebut. Setelah melakukan konfirmasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, ternyata siswa masih belum ada yang berani bertanya, untuk itu guru juga memberikan motivasi bahwa bertanya itu baik, kedepannya siswa jangan malu-malu jika bertanya. Berikut terlihat kelemahan pada pembelajaran pada Siklus I, siswa masih ada yang tidak bekerja sama dengan teman-temannya pada saat diskusi kelompok berlangsung. Hal ini akan menjadi beberapa catatan

dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini, sehingga revisi-revisi pada siklus berikutnya dapat menjadi lebih baik lagi.

Refleksi siklus I ini kemudian dijadikan sebagai bahan kajian untuk merancang pembelajaran pada Siklus II agar dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa baik secara mandiri, dengan melakukan uji coba maupun membuat ringkasan, memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain maupun, membuat kesimpulan dari hasil percobaan yang dilakukan kelompoknya.

Siswa yang memberikan jawaban terhadap test yang diberikan setelah akhir pembelajaran ini akan memberikan parameter kemampuan kognitif siswa dalam mencerna pembelajaran yang telah diberikan, berikut hasil test pada siklus II.

Tabel 7. Frekwensi Perolehan Skor Aktivitas Belajar Siklus II

No	Skor	Jumlah	Kategori
1	48 – 60	19	Sangat Aktif
2	40 – 47	10	Aktif
3	32 – 39	7	Cukup Aktif
4	24 – 31	0	Kurang Aktif
5	0 – 23	0	Sangat Kurang Aktif

Berdasarkan atas tabel 7 di atas, 7 siswa dalam kategori cukup aktif, 10 siswa dalam kategori aktif dan 19 siswa dalam kategori sangat aktif, kategori sangat kurang aktif dan kurang aktif sudah tidak terdapat siswa pada penggolongan ini. Peningkatan aktivitas siswa pada Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.

Gambar 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III pada Siklus II

Pada Siklus II ini terjadi peningkatan aktivitas siswa, pada Siklus I siswa yang aktif hanya 8 orang saja, sedangkan yang cukup aktif adalah 16 orang, siswa kurang aktif 12 orang. Pada Siklus II aktivitas siswa meningkat siswa yang ada dalam kategori sangat aktif 19 orang, aktif hanya 10 orang sisanya terdapat 7 orang siswa berada pada kategori cukup aktif. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kognitif siswa dalam pembelajaran, dilakukanlah test pengukuran keberhasilan belajar siswa, yakni:

Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Siklus II

Berdasarkan atas sajian data tersebut, guru melakukan refleksi melihat titik kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada Siklus II ini, hanya beberapa item yang belum dipenuhi secara maksimal seperti melakukan percobaan secara mandiri, membuat ringkasan percobaan yang baik, memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain maupun, membuat kesimpulan dari hasil percobaan yang dilakukan kelompoknya. Pada tingkat

Tabel 8. Analisis Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Perolehan Nilai										
	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
Jml Siswa	0	0	0	0	5	11	9	8	3	
Prosentase	0	0	0	0	13.9%	30.6%	25%	22,2%	8.3%	
Ket	0 % Tidak Tuntas				100 % Tuntas					

Data hasil belajar tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk diagram balok sebagai berikut.

dasar, dalam penerapan multimedia ini, siswa hanya diperkenalkan saja pada beberapa item tersebut di atas. Setelah melakukan koreksi dan perbaikan pada Siklus II, siswa menjadi mengetahui posisinya dalam belajar di kelas, bahwa ada 12 item yang diobservasi, sehingga dari 12 item yang diobservasi, sebagian besar mendapatkan skor 5, itu artinya siswa masih begitu aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Sebagian besar siswa

dapat menyusun bahan-bahan praktik analogi, namun diantara mereka masih sedikit yang dapat melakukan presentasi, memberikan komentar terhadap presentasi hasil kerja kelompok lainnya.

Siklus II difokuskan untuk melakukan penekanan pada aspek aplikasi sikap sikap kepemimpinan, sehingga siswa dapat memahami konsep kepemimpinan secara lebih baik dan tuntas.

75 meningkat di siklus I menjadi 22 orang (61,1%) dan di siklus II meningkat menjadi 36 orang (100 %) mencapai ketuntasan belajar mendapatkan nilai di atas KKM 75.

Pada siklus II masih terdapat kelemahan yang dialami pembelajaran, pada setting pembelajaran, siswa belum diajak untuk berdiskusi atau dijelaskan tentang multimediatyang digunakan, sehingga siswa masih belum dapat mengetahui secara pasti tentang teknik yang digunakan oleh guru dalam

Tabel 9 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

NO	Peningkatan	Siklus I			Siklus II			
		Kurang aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
1	Aktivitas Belajar	33.3%	44.4%	22.2 %	-	19.4%	27.8%	52.8%

Aktivitas belajar siswa dapat dibandingkan pada pra siklus siswa fasif dalam pembelajaran bahkan minim dalam aktivitas keterampilan, pada siklus I siswa dalam kategori kurang aktif 33,3%, cukup aktif adalah 44.4%, dan yang sudah berada dalam kategori aktif dalam pembelajaran adalah 22,2%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu 20,8 % siswa berada dalam kategori cukup aktif 19,4%, karegori aktif 27,8% dan kategori sangat aktif 58,8%. Skor aktivitas yang diperoleh siswa meningkat, pada poin-poin yang diobservasi.

pengajaran tersebut. Pada Pembelajaran berikutnya, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penggunaan multimedia ini.

Namun dalam penelitian ini, oleh karena siswa sudah mencapai KKM 75 oleh 36 orang siswa atau mencapai 100 % maka untuk Siklus III tersebut tidak lagi dilanjutkan oleh karena kategori keaktifan siswa telah tercapai dan ketuntasan belajar siswa telah tercapai, akan tetapi dapat dijadikan sebagai rekomendasi untuk pembelajaran berikutnya tersebut.

Dengan demikian penggunaan multimedia dapat dibuktikan signifikan

Tabel 10. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

NO	Peningkatan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai ≥ 75	6 orang	22 orang	36 orang
2	Ketuntasan Belajar	16,7 %	61,1 %	100%

Setelah dibandingkan nilai pra siklus, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari 6 orang (16,7 %) mendapatkan nilai

digunakan dalam mengajarkan materi susila agama Hindu khususnya materi kepemimpinan, dengan dapat dibuktikan hipotesis yaitu bahwa:

- 1) Penerapan multimedia dapat meningkatkan aktivitas belajar Pendidikan Agama Hindu bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Tejakula pada semester I tahun pelajaran 2018/2019;
- 2) Penerapan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Tejakula pada semester I tahun pelajaran 2018/2019.

PENUTUP

Berdasarkan atas penyajian dan analisis data ada dua hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah: Penggunaan multimedia dalam di Kelas III SD Negeri 2 Tejakula dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, teknik ini dilakukan dengan mengembangkan multimedia dalam pembelajaran. Pada pra siklus siswa fasif dalam pembelajaran bahkan minim dalam aktivitas keterampilan, pada siklus I siswa dalam kategori kurang aktif 33,3%, cukup aktif adalah 44,4%, dan yang sudah berada dalam kategori aktif dalam pembelajaran adalah 22,2%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu 20,8 % siswa berada dalam kategori cukup aktif 19,4%, karegori aktif 27,8% dan kategori sangat aktif 58,8%.

Penggunaan multimedia pada kelas III SDN 2 Tejakula dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ini dibuktikan dengan perolehan nilai siswa terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari 6 orang (16,7 %) mendapatkan nilai 75 meningkat di siklus I menjadi 22 orang (61,1%) dan di siklus II meningkat menjadi 36 orang (100 %) mencapai ketuntasan belajar mendapatkan nilai di atas KKM 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghony, HM.Djunaedi, 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Malang: UIN Malang Press.
- Mandayuh, 2005. Kurikulum Pendidikan Agama Hindu sebuah Kritik. Denpasar: Warta Hindu Dharma No.466 November 2005.
- Susilo, 2007. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Zuriah, Nurul, 2006. Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.