



UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP PGRI 1 DENPASAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI MELALUI PENERAPAN SOAL *HOTS*

Oleh

Ni Kadek Hari Sitaresmi¹, IGN. Agung Wijaya Mahardika², Ni Nyoman Yunike Kurniarini³
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bali, Indonesia
kadekhari834@gmail.com¹, wijayamahardika@ihdn.ac.id², yunikakurnia@uhnsugriwa.ac.id³

Abstract

This research discusses about the best steps to implement HOTS (Higher Order Thinking Skill) questions in an attempt to improve the learning outcomes of grade eight students at SMP PGRI 1 Denpasar in the subjects of Hindu Religious Education and Character. This research aims to apply HOTS (Higher Order Thinking Skill) question-based assessment so that it can improve and increase the learning outcomes of grade eight students at SMP PGRI 1 Denpasar. This research is Participant Classroom Action Research (CAR), so that in this research the researcher plays a full role and is involved directly in the research process from start to finish. The CAR model that used in this research is the CAR model by Kemmis and Mc. Taggart which is a development of the Kurt Lewin models. As a result, the average score obtained was 63 and the percentage of completeness of learning outcomes during the pre-cycle was 33%, which increased in the first cycle with the step of implementing HOTS (Higher Order Thinking Skill) questions integrated with scientific learning models and group discussion methods, obtaining an average score. amounted to 74 and the percentage of completeness of learning outcomes was 62%. The final improvement in the second cycle with the step of implementing HOTS (Higher Order Thinking Skill) questions integrated with the gamification learning model and group discussion method obtained an average score of 85 and a percentage of complete learning outcomes of 86%. In conclusion, the best steps to implement HOTS (Higher Order Thinking Skill) questions in an attempt to improve the learning outcomes of class VIII students at SMP PGRI 1 Denpasar, Hindu Religious Education and Character Education subjects are the implementation of the steps in the second cycle, which integrate questions HOTS (Higher Order Thinking Skill) with a gamification model and group discussion method. Future researchers are advised to analyze the limitations of this research, so that this research can be developed.

Keywords: *implementation attempt, HOTS questions, learning outcomes, Hindu Religious Education and Character*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang langkah-langkah terbaik untuk mengimplementasikan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penilaian berbasis soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* sehingga mampu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Partisipan, sehingga dalam penelitian ini peneliti berperan penuh dan terlibat secara



langsung dalam proses penelitian dari awal hingga akhir. Model PTK yang digunakan pada penelitian ini adalah model PTK oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Hasilnya, perolehan nilai rata-rata sebesar 63 dan persentase ketuntasan hasil belajar saat pra-siklus sebesar 33% mengalami peningkatan pada siklus I dengan langkah penerapan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* terintegrasi model pembelajaran *saintifik* dan metode diskusi berkelompok memperoleh nilai rata-rata sebesar 74 dan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 62%. Peningkatan terakhir pada siklus II dengan langkah penerapan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* terintegrasi model pembelajaran gamifikasi dan metode diskusi berkelompok memperoleh nilai rata-rata sebesar 85 dan persentase ketuntasan hasil belajar 86%. Kesimpulannya, langkah-langkah terbaik untuk mengimplementasikan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar, mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah penerapan langkah-langkah pada siklus II, yang mengintegrasikan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* dengan model gamifikasi dan metode diskusi berkelompok. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menganalisis keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat dikembangkan.

Kata kunci: Upaya penerapan, soal HOTS, hasil belajar, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

I. PENDAHULUAN

Hasil belajar pada umumnya merupakan suatu bentuk penguasaan peserta didik terhadap beberapa atau seluruh kompetensi yang diperolehnya pada akhir proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Setyorini & Wulandari (2021: 21) yakni, “hasil belajar adalah segala kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik”. Di samping hal tersebut, hasil belajar tentunya akan berpengaruh terhadap perubahan peserta didik pada beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku. Sehingga, untuk mewujudkan hasil belajar yang baik maka seorang pendidik atau guru akan dituntut untuk mampu menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, sehingga hasil belajar dapat dioptimalkan.

Dalam rangka mewujudkan peningkatan hasil belajar khususnya di Indonesia, berbagai upaya dari pihak pendidik maupun pemerintah mulai diberlakukan. Berdasarkan kutipan informasi dari Pengelola Web Kemdikbud (2018: 9), pemerintah telah mencanangkan berbagai upaya dalam rangka pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan nasional melalui berbagai program dan kebijakan penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dan peningkatan hasil belajar oleh pemerintah seperti, Ujian Nasional (UN) dan juga Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) terus-menerus disempurnakan. Di samping hal tersebut pendidik pun mengupayakan berbagai usaha dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, pelibatan penggunaan teknologi, kombinasi model, media, dan strategi pembelajaran pun mulai dilakukan. Melalui segala upaya yang telah dilakukan tersebut, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan juga kualitas pendidikan di Indonesia.

Kenyataan yang terjadi di lapangan berbanding terbalik dengan yang seharusnya. Hasil survei Program for International Student Assessment (PISA) OECD 2022 yang dirilis pada channel youtube Mendikbudristek oleh Nadiem Anwar Makarim pada 5 Desember 2023 menunjukkan bahwa sebanyak 80% negara, yaitu Indonesia termasuk juga beberapa negara lain di dunia peserta PISA 2022 mengalami peristiwa *learning loss* atau penurunan kualitas pembelajaran yang cukup signifikan. Cerelia & dkk (2021: 6) menjelaskan bahwa, “*learning*



loss merupakan suatu kondisi di mana peserta didik mengalami kehilangan pembelajaran atau dalam kata lain kemunduran secara akademik akibat pembelajaran daring yang dilaksanakan selama Pandemi Covid-19". Bentuk nyata dari peristiwa ini di antaranya, turunnya semangat belajar, tidak fokus mengerjakan tugas, serta rendahnya hasil belajar peserta didik. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, pada lokasi penelitian tepatnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) PGRI 1 Denpasar yang berlokasi di Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar, Provinsi Bali peneliti menemukan peristiwa *learning loss* tersebut berupa rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti peserta didik kelas VIII (delapan) yang merupakan angkatan pertama yang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar pada tahun ajar 2022/2023 hingga saat ini. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII (delapan), khususnya kelas VIII E pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan wujud nyata bahwa peristiwa *learning loss* belum teratasi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan rendahnya capaian peserta didik pada hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT).

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP PGRI 1 Denpasar, diperkirakan terjadi akibat dari peralihan model pembelajaran daring menuju model pembelajaran luring. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, sebelumnya telah terdapat beberapa penelitian terdahulu dari kalangan akademisi dalam 5 tahun terakhir yang juga menyinggung mengenai permasalahan kehilangan pembelajaran yang berdampak pada penurunan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik yang secara langsung juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, baik pada jenjang dasar maupun menengah. Salah satu dari beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian saat ini adalah penelitian dari Ariyanti (2021) yang berjudul "Implementasi Penilaian Berbasis *High Order Thinking Skills* pada Mapel PAI dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa di Tingkat SMP". Permasalahan yang dibahas di dalam penelitian ini adalah sejauh ini belum ada penelitian tentang bagaimana implementasi pendekatan *saintifik* di sana khususnya pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan penilaian atau soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam perlu dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa, utamanya dalam hal berpikir kritis, dan kreatif dari permasalahan yang diberikan.

Anderson dan Krathwohl (dalam Setiawati dkk, 2019) mengategorikan kemampuan proses menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta termasuk berpikir tingkat tinggi. Menganalisis adalah kemampuan menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil sehingga diperoleh makna yang lebih dalam. Apabila kemampuan menganalisis tersebut berujung pada proses berpikir kritis sehingga seseorang mampu mengambil keputusan dengan tepat, orang tersebut telah mencapai level berpikir mengevaluasi. Dari kegiatan evaluasi, seseorang mampu menemukan kekurangan dan kelebihan dan menghasilkan ide atau gagasan-gagasan baru atau berbeda dari yang sudah ada maka orang tersebut telah mencapai level mencipta. Berkaitan dengan implementasi soal *HOTS* dalam pembelajaran, maka soal *HOTS* akan berperan sebagai asesmen formatif yang mampu melatih perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dan juga sebagai asesmen sumatif yang mampu mengukur hasil belajar peserta didik di akhir materi. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu peserta didik dan juga tenaga pendidik dalam meningkatkan hasil belajar. Kontribusi tersebut berupa langkah-langkah dan strategi terbaik dalam penerapan soal *HOTS* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.



dengan ketentuan perolehan nilai rata-rata minimal 78. Data penelitian diperoleh melalui hasil wawancara yang dianalisis melalui teknik analisis model interaktif, serta melalui hasil tes yang dianalisis melalui teknik analisis statistik deskriptif.

III. PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Analisis Data Pra-Siklus

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII, Ni Luh Putu Utami Guniari, S.Ag menyatakan bahwa hal ini terjadi karena peralihan sistem pembelajaran daring menuju sistem pembelajaran luring. Hal tersebutlah yang berpengaruh terhadap kebiasaan peserta didik yang selalu mengandalkan *google*, *chrome*, maupun *browser* untuk menemukan jawaban dari setiap pertanyaan ataupun tugas yang diberikan oleh guru. Berlanjut pada pernyataan dari Ni Wayan Darti, S.Ag, guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII yang menyatakan bahwa penerapan soal *HOTS* maupun pembelajaran berbasis *HOTS* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Beliau juga menyatakan bahwa penerapan pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional dan hanya berfokus pada materi dan soal-soal yang bersifat hafalan. Terlebih lagi materi yang terangkum dalam LKS terbilang rumit dan kontennya terlalu kompleks untuk peserta didik tingkatan menengah pertama. Hal tersebut tentunya berimplikasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti peserta didik kelas VIII E secara berkala. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya bukti pendukung berupa rekapitulasi hasil penilaian sumatif harian terakhir pada materi *dharmagita* seperti pada diagram berikut.



Diagram III.1. Diagram Rekapitulasi Nilai Pra-Siklus

Berdasarkan hasil penilaian sumatif harian terakhir pada materi *dharmagita* peserta didik kelas VIII E tersebut, maka dapat digambarkan bahwa sebanyak 14 peserta didik yang hasil belajarnya masih berada di bawah KKTP dan 7 peserta didik sisanya yang nilainya berada di atas KKTP, dengan total nilai keseluruhan yaitu 1.361. Kemudian perlu diketahui juga nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dengan ketetapan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$
$$x = \frac{1361}{21}$$
$$x = 65$$



$$P = \frac{\sum P}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{721}{2200} \times 100\%$$

$$P = 33\%$$

No	Persentase Nilai Rata-Rata	Kategori	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Baik	Tuntas
2	80% - 89%	Baik	Tuntas
3	65% - 79%	Cukup	Tidak Tuntas
4	55% - 64%	Kurang	Tidak Tuntas
5	0% - 54%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas

Tabel III.1. Tabel Komparasi Persentase Nilai Rata-Rata Pra-Siklus dengan PAP Skala 5

Apabila perolehan nilai rata-rata tersebut dikomparasikan dengan KKTP yang dipatok sebesar 78 dan persentase ketuntasan hasil belajar tersebut dikomparasikan dengan kriteria keberhasilan penelitian dengan PAP skala 5, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Maka dari itu, peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui rangkaian tindakan yang telah dirancang dan disepakati oleh pihak sekolah dan guru pengampu mata pelajaran terkait pada siklus I, yaitu peserta didik kelas VIII E SMP PGRI 1 Denpasar melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan soal HOTS yang didukung dengan metode pembelajaran *saintifik* dan strategi diskusi berkelompok. Melalui upaya ini, peneliti berharap terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik kedepannya.

3.1.2 Hasil Pelaksanaan Siklus I

Perolehan nilai dari asesmen sumatif peserta didik kelas VIII E pada siklus I memberikan deskripsi bagi peneliti terkait berhasil atau tidaknya langkah-langkah penerapan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) yang didukung dengan metode pembelajaran *saintifik* dan strategi diskusi berkelompok pada materi *dharmagita* sub bab *sekar alit* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP PGRI 1. Adapun hasil perolehan nilai dari asesmen sumatif peserta didik kelas VIII E pada siklus I disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Diagram III.2. Diagram Rekapitulasi Nilai Siklus I

Berdasarkan hasil penilaian sumatif harian terakhir pada materi *dharmagita* peserta didik kelas VIII E tersebut, maka dapat digambarkan bahwa sebanyak 9 peserta didik yang hasil



belajarnya masih berada di bawah KKTP dan sebanyak 12 peserta didik yang nilainya berada di atas KKTP, dengan total nilai keseluruhan yaitu 1.546. Kemudian perlu diketahui juga nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$x = \frac{155721}{74}$$

$$x = 2104,47$$

$$P = \frac{\sum P}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1221}{2000} \times 100\%$$

$$P = 61,05\%$$

No	Persentase Nilai Rata-Rata	Kategori	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Baik	Tuntas
2	80% - 89%	Baik	Tuntas
3	65% - 79%	Cukup	Tidak Tuntas
4	55% - 64%	Kurang	Tidak Tuntas
5	0% - 54%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas

Tabel III.2. Tabel Komparasi Persentase Nilai Rata-Rata Siklus I dengan PAP Skala 5

Apabila perolehan nilai rata-rata tersebut dikomparasikan dengan KKTP yang dipatok sebesar 78 dan persentase ketuntasan hasil belajar tersebut dikomparasikan dengan kriteria keberhasilan penelitian dengan PAP skala 5, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Di samping hal tersebut, hasil refleksi juga menunjukkan beberapa kekurangan dalam siklus I ini, yaitu beberapa peserta didik belum memahami perbedaan antara Dharmagita dan Pancagita secara spesifik, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta kurang disiplin dan tidak tepat waktu saat memasuki jam pelajaran. Beberapa poin refleksi tersebut di atas menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan beberapa poin perbaikan seperti memfasilitasi peserta didik dengan model pembelajaran interaktif, membuat perjanjian antara guru dan peserta didik mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama pembelajaran, dan mengganti metode *saintifik* dengan pembelajaran yang lebih interaktif. Adapun model pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah model pembelajaran gamifikasi structural non-digital.

Menurut Zainuddin & Keumala (2021: 157-158) dalam penelitiannya yang berjudul “*Gamification Concept Without Digital Platforms: A Strategy For Parents On Motivating Children Study At Home During Covid-19 Pandemic*” menyatakan bahwa, konsep gamifikasi jenis tersebut merupakan penerapan elemen game untuk mendorong semangat belajar peserta didik tanpa mengubah konten atau esensi dari materi pembelajaran yang akan disampaikan dan tanpa memerlukan dukungan teknologi canggih. Karena model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran gamifikasi non-digital, maka media pembelajaran interaktif yang akan digunakan adalah berupa *game* struktural non digital pula. Adapun rancangan *game* tersebut di antaranya yakni “*Pick Your Card*” dan “*Ayo ADU (Ambil, Diskusikan, Utarakan)*”. Hal ini tentu akan sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar tanpa melibatkan penggunaan *handphone* yang akan membuat peserta didik ketergantungan Kembali dengan *google*, *chrome*, ataupun *browser*. Kemudian berkaitan dengan perjanjian antara guru dan peserta didik adapun aturan yang perjanjian antara guru dan peserta didik mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama pembelajaran



dibentuk dengan tujuan agar peserta didik menjadi disiplin dan tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Utari (2023: 12) yang menyatakan bahwa peserta didik yang disiplin lebih mudah diatur sehingga tujuan pembelajaran disekolah dapat tercapai dengan baik.

3.1.3 Pelaksanaan Siklus II

Perolehan nilai dari asesmen sumatif peserta didik kelas VIII E pada siklus II memberikan deskripsi bagi peneliti terkait berhasil atau tidaknya langkah-langkah penerapan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) yang didukung dengan metode pembelajaran gamifikasi structural non-digital dan strategi diskusi berkelompok pada materi dharmagita sub bab sekar alit dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP PGRI 1. Adapun hasil perolehan nilai dari asesmen sumatif peserta didik kelas VIII E pada siklus II disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

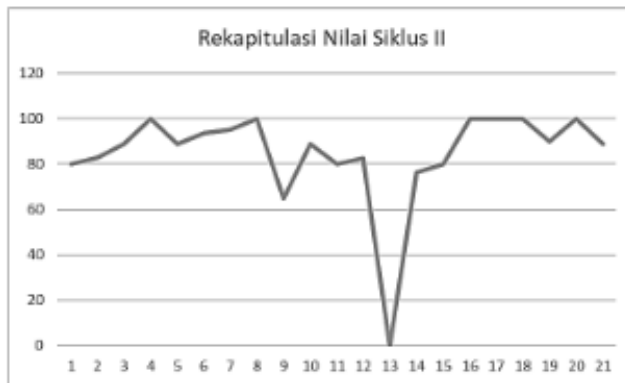


Diagram III.3. Diagram Rekapitulasi Nilai Siklus I

Berdasarkan hasil penilaian sumatif harian terakhir pada materi dharmagita peserta didik kelas VIII E tersebut, maka dapat digambarkan bahwa sebanyak 3 peserta didik yang hasil belajarnya masih berada di bawah KKTP dan sebanyak 18 peserta didik yang nilainya berada di atas KKTP, dengan total nilai keseluruhan yaitu 1.781. Kemudian perlu diketahui juga nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

$$x = \frac{1781}{21}$$

$$x = 85$$

$$P = \frac{\sum P}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1821}{21} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

No	Persentase Nilai Rata-Rata	Kategori	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Baik	Tuntas
2	80% - 89%	Baik	Tuntas
3	65% - 79%	Cukup	Tidak Tuntas
4	55% - 64%	Kurang	Tidak Tuntas
5	0% - 54%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas

Tabel III.3. Tabel Komparasi Persentase Nilai Rata-Rata Siklus II dengan PAP Skala 5



Apabila perolehan nilai rata-rata tersebut dikomparasikan dengan KKTP yang dipatok sebesar 78 dan persentase ketuntasan hasil belajar tersebut dikomparasikan dengan kriteria keberhasilan penelitian dengan PAP skala 5, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Di samping hal tersebut, hasil refleksi juga menunjukkan beberapa kelebihan, yaitu peserta didik lebih aktif dan interaktif dibandingkan saat pembelajaran dengan metode gamifikasi structural non-digital, lebih terpacu semangatnya dalam memahami materi pembelajaran, dan tidak merasa jenuh serta menjadi lebih terfokus terhadap penyelesaian persoalan yang diberikan.

3.1.4 Langkah-Langkah Terbaik Penerapan Soal *HOTS*

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data serta hasil refleksi pada kedua siklus yang telah terlaksana selama ± 2 bulan, berikut ini peneliti akan memaparkan terkait langkah-langkah terbaik dalam mengimplementasikan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP PGRI 1 Denpasar yaitu penerapan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*) terintegrasi model pembelajaran gamifikasi dan metode diskusi berkelompok. Model pembelajaran gamifikasi yang diterapkan pada siklus II ini merupakan model gamifikasi struktural non-digital yang telah diintegrasikan dengan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*). Menurut Barokati Seliro Wangi dkk. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi” memaparkan bahwa, secara umum gamifikasi memiliki 4 komponen utama yaitu aturan gamifikasi, umpan balik (*leaderboards*), hadiah, medali, tujuan, dan tantangan.

Berdasarkan komponen-komponen tersebut, adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran gamifikasi struktural non-digital terintegrasi soal *HOTS* di antaranya sebagai berikut.

1. Menyusun soal-soal yang berkaitan dengan materi ajar.
2. Mengelompokkan kumpulan soal-soal sesuai dengan tingkatan/levelnya.
3. Mengintegrasikan kelompok-kelompok soal berdasarkan levelnya ke dalam rancangan gamifikasi struktural non-digital.
4. Menentukan besaran skor serta konversi skor ke dalam nilai.
5. Menyusun rangkaian kegiatan diskusi pembuka
6. Menyusun ketentuan dan alur pelaksanaan *game*, seperti pembentukan kelompok, tantangan, dan tujuan yang harus dicapai peserta didik pada saat rencana sesi.
7. Mengimplementasikan seluruh rancangan alur pelaksanaan *game* pada sesi bermain *game* dan disertai dengan penampilan *leaderboard*.
8. Merancang kegiatan diskusi penutup.
9. Merancang kegiatan evaluasi.
10. Menentukan sistem pemberian *reward* di akhir pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan membahas jawaban terkait rumusan masalah yang tercantum yaitu: Bagaimana langkah-langkah terbaik untuk mengimplementasikan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti? Berdasarkan analisis hasil penelitian pada sub bagian sebelumnya, terlihat bahwa setiap langkah-langkah penerapan soal *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) pada masing-masing siklus memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri yang berdampak terhadap peningkatan



hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP PGRI 1 Denpasar, khususnya pada materi dharmagita. Perbandingan peningkatan hasil belajar pada saat pra-siklus menuju akhir siklus I dengan penerapan *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* yang diintegrasikan dengan metode saintifik dan strategi diskusi berkelompok telah mencapai peningkatan sebesar 29%.

Perubahan awal yang cukup besar terjadi pada rentangan waktu ini, namun langkah ini belum memberikan dampak yang signifikan terhadap capaian hasil belajar peserta didik secara klasikal. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui kalkulasi capaian nilai rata-rata peserta didik pada akhir siklus I hanya mampu mencapai angka 74, yang notabenehnya belum mencapai KKTP yang telah ditentukan yaitu sebesar 78. Di samping hal tersebut, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal hanya mencapai 62% (belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 85%) dengan rincian jumlah 13 peserta didik tuntas dan 8 peserta didik tidak tuntas. Respon peserta didik selama pembelajaran siklus I pun terbilang kurang antusias dan cenderung merasa jenuh, sehingga capaian persentase ketuntasan hasil belajar dan nilai rata-rata peserta didik tidak maksimal.

Berbeda halnya dengan perubahan yang terjadi pada siklus II. Perbandingan peningkatan hasil belajar pada akhir siklus I menuju akhir siklus II dengan penerapan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* yang diintegrasikan dengan metode gamifikasi dan strategi diskusi berkelompok telah mencapai peningkatan sebesar 24%. Apabila dibandingkan dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik pada saat pra-siklus menuju akhir siklus I, perubahan pada siklus I menuju siklus II ini terbilang lebih kecil, namun terbukti efektif dan mampu memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik secara klasikal dengan rincian jumlah 18 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas atau setara dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal yang mencapai angka 86%.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran gamifikasi terhadap peningkatan semangat belajar peserta didik yang juga berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sebelumnya telah dibuktikan oleh Jusuf (2016: 12) dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran". Dalam penelitian tersebut memaparkan hasil bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada aspek kognitif, emosional, dan sosial, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini juga dijelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak berfokus kepada perancangan *game*, tetapi berfokus bagaimana cara meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II ini juga diimbangi dengan respon positif dari peserta didik selama melaksanakan proses pembelajaran. Peserta didik yang awalnya cenderung pasif dan cepat merasa jenuh pada siklus I menjadi lebih aktif, tanggap, dan merasa terpacu untuk menjawab pertanyaan pada siklus II. Perubahan ini tentu berimplikasi juga terhadap persentase peningkatan hasil belajar peserta didik dengan capaian sebesar 86% (sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal 85%). Sehingga peneliti dapat menginterpretasikan bahwa langkah-langkah terbaik untuk mengimplementasikan soal *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah langkah-langkah yang telah diterapkan pada siklus II, di mana penerapan *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* diintegrasikan dengan metode gamifikasi dan strategi diskusi berkelompok.



IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil daripada pelaksanaan, hasil analisis data, serta pembahasan yang telah disesuaikan dengan hipotesis tindakan dan rumusan masalah dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP PGRI 1 Denpasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Melalui Penerapan Soal *HOTS*”, maka dapat disimpulkan bahwa langkah terbaik dalam upaya penerapan soal *HOTS* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah langkah-langkah yang telah diterapkan pada siklus II, yaitu penerapan soal *HOTS* yang diintegrasikan dengan metode gamifikasi dan strategi diskusi berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, N. (2021). “Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Higher Order Thinking Skill Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di SMPN 2 Banyuwangi” [Skripsi]. Dalam *UIN KHAS*. UIN KHAS.
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru* (N. R. Brilliant & N. Falahia, Ed.; 1 ed.). CV. Pena Persada.
- Barokati Seliro Wangi, N., Eka Chandra, N., Zulkarnaen Ali, A., Lina Aulia, Lady, Zahid, A., Widiyah Triutami, M., & Biroudloh, F. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi* (N. Eka Chandra, Ed.; I). Dels Media.
- Cerelia, J. J., & dkk. (2021). “Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia.” *SEMINAR NASIONAL STATISTIKA*, 10(91), 1–14. <http://prosiding.statistics.unpad.ac.id>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Pengelola Web Kemdikbud. (2018, April 27). “Kualitas Penilaian Hasil Belajar Semakin Meningkatkan, Kedaulatan Guru Diperkuat.” Tim Komunikasi Pemerintah dan Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/04/kualitas-penilaian-hasil-belajar-semakin-meningkat-kedaulatan-guru-diperkuat>
- Setiawati, W., & dkk. (2019). *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills* (1 ed.). Kemendikbud RI.
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). “Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19.” *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>
- Utari, N. K. S. E. (2023). Penerapan Disiplin Positif Melalui Kesepakatan Kelas Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Pada Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i1.2101>
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2021). Gamification Concept Without Digital Platforms: A Strategy For Parents On Motivating Children Study At Home During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pedagogik*, 08(01). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>