

Vidya Wertta Volume 7 Nomor 2 Tahun 2024

p-ISSN 0852-7776-e-ISSN 2655-7282

<https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/vidyawertta>

**MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN *CATUR PURUSA ARTHA*
SMP NEGERI 01 BELITANG III**

Gede Ngurah Puspa Sudharma

Gedengurahpuspa@gmail.com

ABSTRAK

Antisipasi terhadap perilaku amoral remaja dapat dilakukan dengan merefleksikan ajaran Agama Hindu. Salah satunya *catur purusa artha* yang merupakan salah satu materi pembelajaran kelas VIII yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan reflektif maka pendidik menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang menuntun siswa menjadi aktif, kritis, dan analitis. Teori Kognitif yang dikemukakan Piaget digunakan untuk membedah pembahasan dalam artikel ini. Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data berupa observasi, hasil wawancara, dan studi dokumen. Tujuan penyusunan artikel ini untuk mengetahui landasan, tahapan, serta implikasi pendekatan berbasis masalah dalam pembelajaran *catur purusa artha* di SMP Negeri 01 Belitang III.

Kata kunci: Model pembelajaran, *problem based learning*, *catur purusa artha*

ABSTRACT

Anticipation of adolescent immoral behavior can be done by reflecting on the teachings of Hinduism. One of them is *catur purusa artha* which is one of the learning materials for class VIII that is applicable in everyday life. To realize fun and reflective learning, educators apply a problem-based learning model that guides students to be active, critical, and analytical. Piaget's Cognitive Theory is used to dissect the discussion in this article. The research model used is a qualitative research methods with a type of classroom action research. Data collection techniques include observation, interview results, and document studies. The purpose of compiling this article is to determine the basis, stages, and implications of a problem-based approach in learning *catur purusa artha* at SMP Negeri 01 Belitang III.

Keywords: Learning model, problem based learning, *catur purusa artha*

I. PENDAHULUAN

Tuntutan Moral berupa kematangan emosional dan spiritual menjadi kewajiban remaja masa kini di tengah krisis identitas. Aksi amoral seakan seperti virus yang menggerus generasi bangsa, seperti penggunaan media sosial yang terlalu adiktif mengakibatkan perilaku konsumtif, kesenjangan sosial yang berujung durhaka terhadap orang tua, pergaulan bebas, perilaku seksual menyimpang, aksi pencurian, begal, pembunuhan berencana yang melibatkan anak dibawah umur, dan masih banyak lagi perilaku amoral lainnya. Padahal menurut Sarasamuccaya sloka 4 dinyatakan bahwa:

“terlahir sebagai manusia merupakan sebuah kesempatan yang utama, karena dengan begitu kita mampu memperbaiki diri. Hanya ketika menjadi manusialah yang dapat memperbaiki segala karma atau perbuatan yang tidak baik menjadi perbuatan baik”. (Kajeng, DKK. 1997:9).

Berdasarkan kutipan tersebut maka tidak patut sebagai remaja melakukan tindakan amoral dikarenakan menjadi manusia adalah kesempatan utama untuk memperbaiki karma. Selain itu, adapula ajaran *catur purusa artha* yang mengingatkan manusia akan tujuan hidupnya.

Definisi *catur purusa artha* dalam Supartha (2021:61), dijelaskan bahwa secara etimologi berasal dari bahasa sanskerta, kata “*Catur*” berarti empat, *Purusa* berarti manusia, dan “*Artha*” berarti tujuan. *Catur Purusa Artha* merupakan empat tujuan hidup manusia yang terdiri dari *dharma* (kebenaran dan kebijaksanaan), *artha* (kesejahteraan), *kama* (keinginan) dan *moksa* (kebahagiaan lahir batin).

Keempat tujuan hidup menghantarkan manusia untuk senantiasa mengintrospeksi diri dalam menghindari perbuatan asusila maupun *adharma*. Pembelajaran lebih lengkap mengenai *Catur Purusa Artha* juga telah disajikan dalam pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII. Kehadiran materi ini, tidak hanya mengasah daya intelektual yang terbatas pada pemahaman kontekstual ajarannya, tetapi generasi muda harus mampu menyentuh daya emosional, sosial, dan spiritual, sehingga mampu mengendalikan segala tingkah lakunya untuk selalu berpegang teguh terhadap prinsip *dharma*.

Maka peranan pendidik Agama Hindu sangatlah penting dalam hal ini untuk menghadirkan materi *Catur Purusa Artha* dengan penuh hikmat, menyentuh, aktif, dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik semakin termotivasi untuk meningkatkan kemampuan afektif dan spiritualnya dalam mempraktikkan ajaran *Catur Purusa Artha* dalam kehidupan sehari-hari. Namun, permasalahan yang dihadapi oleh pendidik selama proses pembelajaran Agama Hindu di kelas VIII, SMP Negeri 01 Belitang III adalah (1) proses pembelajaran terkadang membuat siswa bosan dan tidak termotivasi, akibat dari kurangnya kemampuan berpikir kritis dan realistis; (2) siswa lebih banyak pasif dan tidak aktif selama proses pembelajaran.

Padahal menurut Nurhayati, dkk (2024) dalam pembelajaran abad 21, pendidik harus membekali peserta didik dengan keterampilan 4C sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran bukan hanya berorientasi pada penguasaan materi tetapi juga pembekalan peserta didik untuk memiliki *life skills*. Adapun keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 antara lain berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi dan komunikasi, sehingga terwujudnya pembelajaran yang lebih bermakna dan terintegrasi. Salah satu model pembelajaran yang berkorelasi dengan tujuan *life skill* abad 21 adalah menggunakan pendekatan *problem based learning*.

Model pembelajaran *problem based learning* menurut Claire (2001) dalam Astutik (2023: 21) adalah pendekatan yang menyajikan permasalahan kompleks sebagai konteks dan stimulus dalam pembelajaran. Siswa bekerja secara berkelompok untuk menyelesaikan beberapa masalah dalam kehidupan nyata. Kemampuan siswa ditingkatkan dengan mengoleksi, mengevaluasi, dan menyatukan sumber. Setelah itu, mengusulkan solusi dari berbagai permasalahan, kesimpulan, dan mempresentasikan hasil dari kesimpulan tersebut.

Menurut Woods (2000) dalam Amir (2016:13) pembelajaran menggunakan pendekatan *problem based learning* membantu pembelajar membangun kecakapan dalam kehidupannya untuk memecahkan masalah dalam berkomunikasi dalam tim dan berkomunikasi. Berdasarkan dua pendapat ahli tersebut maka, model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam hal ini pendidik mengupayakan model pembelajaran berbasis masalah untuk diadaptasi dalam pembelajaran catur purusa Artha di kelas VIII.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penyusun merumuskan masalah diantaranya (1) Mengapa dilaksanakan model *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III? ; (2) Bagaimanakah penerapan dilaksanakan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III ? ; (3) Bagaimanakah implikasi dari penerapan dilaksanakan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III?

Tujuan umum dari penyusunan ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III. Tujuan khususnya adalah untuk mengetahui (1) landasan dilaksanakannya model *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III; (2) untuk mengetahui proses penerapan *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III ; (3) untuk mengetahui implikasi dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran *catur purusa artha* di kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III.

Penelitian ini menggunakan teori Konstruktivisme, Jean Piaget sebagai landasan teoritis. Teori ini dalam Pohan (2019:164) menganggap bahwa pengetahuan merupakan konstruksi dari hasil pemahaman akan sesuatu. Seseorang yang belajar dapat diartikan membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan tidak hanya berasal dari pendidik secara terus menerus. Peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Pembelajaran memprioritaskan pembelajaran nyata dan relevan, dengan mengutamakan proses, menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, dan kegiatan mengonstruksi pengalaman.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Sugiyono (2020:9-10) metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivism* atau enterpretatif, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Lokasi Penelitian yang ditetapkan adalah SMP Negeri 01 Belitang III, Palembang.

Penentuan informan menggunakan teknik *purposive*, dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti. Peneliti menggunakan instrument peneliti sendiri sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi yang artinya mengumpulkan data melalui berbagai teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman. Seperti yang dikemukakan dalam Sugiyono (2020: 132) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif berlangsung secara terus menerus sampai tuntas dengan aktivitas *data reduction, data display, dan conclusion*.

II PEMBAHASAN

2.1 Landasan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran *Catur Purusa Artha* di Kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III

Pembelajaran aktif dan menyenangkan dapat terwujud jika prosesnya dibuat lebih fleksibel, dinamis, dan kritis. Pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung tidak hanya bersumber pada pendidik, tapi bisa didapat dari aksi nyata di dalam kehidupan sehari-hari, internet, televisi, media sosial, video pembelajaran, dan lain sebagainya. Kedinamisan dan keselarasan hubungan teori dengan praktik ini dikemukakan oleh Piaget, salah satu pemikir teori kognitiv. Piaget dalam Ardianti,dkk (2021) mengemukakan bahwa seorang pelajar dapat terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuan sendiri. Pengetahuan bersifat dinamis sehingga ketika seorang pelajar dihadapkan pada pengalaman baru, mereka dipaksa untuk membangun dan memodifikasi dari pengetahuan yang mereka alami sebelumnya. Piaget menyatakan bahwa pedagogi yang bagus melibatkan anak untuk bereksperimen, memanipulasi sesuatu, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, membandingkan hasil temuan dengan pengalamannya serta membandingkan hasil temuannya dengan hasil temuan anak-anak yang lain.

Pendekatan pembelajaran yang cocok untuk mengajak siswa merenungi, mencari, mencermati segala problematika kehidupan sosial beragama adalah pendekatan *problem based learning*. Menurut Arends (2012) dalam Ardianti,dkk (2021) menjelaskan bahwa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- b. Pembelajaran memiliki keterkaitan antar disiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran.
- c. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.

- d. Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik.
- e. Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan social peserta didik.

Model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki kelebihan seperti yang diungkapkan Shoimin (2014) dalam Astutik (2023). Kelebihan tersebut diantaranya (1) siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan nyata; (2) kegiatan pembelajaran fokus pada masalah; (3) siswa menggunakan berbagai sumber pengetahuan; (4) siswa dapat mengukur kemampuan belajarnya secara mandiri; (5) siswa dapat bertukar informasi dan diskusi dalam presentasi.

Berdasarkan karakteristik dan kelebihan tersebut, maka pendidik merasa model *problem based learning* sangat tepat diaplikasikan dalam pembelajaran *catur purusa artha*. Materi pembelajaran tersebut sangat aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Jika ditinjau dari sastra Brahma Purana 228.45 dalam Asih,dkk (2023) dinyatakan sebagai berikut:

Dharma, artha, kama, moksana
sariram sadhanam
 artinya

Badan atau tubuh manusia disebut *sarira* ini hanya boleh digunakan sebagai alat untuk mencapai dharma, artha, kama, dan moksa.

Berdasarkan sloka tersebut, maka dapat disimpulkan hanya sebagai manusia yang bisa mempergunakan segala kemampuannya untuk mencapai tujuan kebajikan, kesejahteraan, keinginan, dan kebahagiaan lahir batin. Deskripsinya setiap tujuan tersebut diulas dalam Supartha (2021:67-69) sebagai berikut:

1. *Dharma*

Kata dharma berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu kata “dhr” berarti mengatur, memelihara, memangku, atau menjinjing. Jadi, kata dharma memiliki arti ajaran yang menentukan, mengatur, atau memelihara umat manusia agar dapat mencapai kedamaian rohani (batin) dan kesejahteraan jasmani (fisik). Dharma juga berarti kebajikan, kewajiban.

2. *Artha*

Kata artha memiliki arti kekayaan atau harta benda. *Artha* merupakan

kekayaan atau benda materi yang menjadi kebutuhan duniawi untuk mencapai semua keinginan hidup. Fungsi *artha* dijabarkan sebagai berikut:

- a. Untuk kemakmuran dan kesejahteraan sandang, pangan, papan
- b. Untuk dana sosial, berdagang, dan pendidikan
- c. Untuk beryadnya

3. *Kama*

Kama (keinginan) merupakan sifat alamiah manusia yang pastinya memiliki keinginan yang ingin dipenuhi baik berupa cita-cita, harapan masa depan, kehidupan yang lebih baik, dan lain-lainnya. *Kama* merupakan tujuan hidup yang ketiga untuk mencapai kebahagiaan, tetapi dalam pemenuhan *kama* tersebut wajib berdasarkan *dharma*. *Kama* dapat berarti sebuah cinta dan kasih sayang yang penuh keikhlasan kepada semua makhluk hidup. Cinta kasih, kejujuran, kebenaran, dan keadilan perlu terus diupayakan dalam mencapai *kama*.

4. *Moksha*

Moksha adalah pembebasan dari segala ikatan duniawi, yang bermakna bahwa kekayaan dan keinginan sudah cukup terpenuhi sehingga tidak ada lagi hal yang paling menenangkan selain melepaskan diri dari segala ikatan keduniawian untuk menjalani hidup yang lebih damai.

Terdapat masalah kehidupan yang sangat terkait dengan *dharma*, *artha*, *kama*, dan *moksha*, misalnya keserakahan manusia dalam mencari *artha*, terlalu berambisi untuk *kama* yang salah yang berujung pada perselingkuhan, hingga ketidakbahagiaan akibat karma buruk yang telah diperbuat. Selain itu masih banyak lagi yang perlu dipahami, didalami, dan didiskusikan untuk menciptakan pengetahuan Agama yang seutuhnya. Penerapan pendekatan ini diharapkan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan merefleksikan masalah yang disajikan dalam suasana belajar. Sehingga hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan *life skill* 4C dalam kurikulum Merdeka yaitu *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (kreativitas).

2.2 Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran *Catur Purusa Artha* di Kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III

Penerapan model *problem based learning* menurut Li Zhiyu (2012) dalam Ardianti,dkk (2021) dibagi menjadi tiga tahapan: (1) rancangan permasalahan, memaparkan dan mengkaji masalah.; (2) belajar secara mandiri dan memecahkan permasalahan; (3) menyederhanakan, memberi penilaian dan mempresentasikan. Kemudian pemaparan lebih lengkap dan akurat dipaparkan oleh Ibrahim dan Tritianto (2009) dalam Astutik (2023: 21-22) berikut ini:

1. Orientasi pada Masalah

Pendidik memperkenalkan masalah nyata dan relevan yang akan menjadi fokus pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memahami masalah dan pertanyaan terkait, dan kemudian memulai proses pembelajaran berbasis masalah tersebut.

2. Pengorganisasian Peserta Didik

Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah.

3. Pembimbingan Penyelidikan

Peserta didik dibimbing untuk mencari informasi, menganalisis masalah, dan mengembangkan hipotesis atau solusi potensial. Bimbingan ini bisa dilakukan secara individual atau kelompok, tergantung pada kebutuhan.

4. Pengembangan dan Penyajian Hasil

Peserta didik mengembangkan solusi atau produk yang relevan dengan masalah dan kemudian menyajikan hasil diskusi dan temuan mereka kepada seluruh kelas.

5. Evaluasi

Proses pemecahan masalah dievaluasi secara berkelanjutan, baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik dan pendidik bersama-sama merefleksikan proses belajar, menganalisis apa yang telah dipelajari, dan mengevaluasi efektifitas metode pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tahapan tersebut, maka dilaksanakan langkah-langkah pembelajaran *Catur Purusa Artha* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik kelas VIII yang dilakukan tanggal 11 September 2024, dan dijabarkan secara lengkap dalam tabel 01 berikut ini:

Tabel 01
Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam
Pembelajaran *Catur Purusa Artha* Kelas VIII
SMP Negeri 01 Belitang III

Tahapan	Kegiatan	Durasi
Awal	1. Pendidik menyiapkan kondisi psikis dan fisik peserta didik dalam kelas, memberi salam pangsajali <i>Om Swastyastu</i>. Setelah itu melaksanakan Tri Sandhya. Kemudian melakukan absensi 2. Pembelajaran diawali dengan pretest menggunakan <i>quisis</i>, <i>game</i>, pertanyaan-pertanyaan atau teknik lain terkait <i>catur purusa artha</i>. 3. Pendidik akan mencatat dan menggunakan informasi yang didapat dari permainan atau penilaian awal tersebut, untuk memetakan pengetahuan awal dan kebutuhan belajar peserta didik tentang Catur Purusa Artha. 4. Pendidik menyampaikan apersepsi, pertanyaan pemantik atau mengingat materi sebelumnya untuk mengantarkan ke konten materi. 5. Pendidik menyampaikan model pembelajaran <i>problem based learning</i> yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (tujuan pembelajaran dan kriteria penilaian pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran).	15 Menit
Inti	1. Pendidik membentuk kelompok belajar (Jumlah peserta didik 15 orang) sehingga terbagi menjadi 3 kelompok belajar 2. Pendidik membagikan video pembelajaran via link youtube yang dibagikan di <i>what's app</i> grup kelas pada masing-masing kelompok. Video yang dibagikan mengenai: a. Drama Remaja yang durhaka terhadap orang tua b. Drama Pergaulan Bebas menyebabkan menikah dalam kondisi belum cukup umur	55 menit

	c. Drama seorang ayah yang suka berjudi dan tidak memprioritaskan anak dan istrinya 3. Peserta didik membaca dengan saksama mengenai pengertian Catur Purusa Artha melalui buku bacaan siswa, artikel, power point dan internet. 4. Pendidik diarahkan untuk menggali, berdiskusi dan diajak menalar kritis tentang : a. Apa arti dari Catur Purusa Artha secara etimologi? b. Apa yang dimaksud Catur Purusa Artha? 5. Peserta didik membentuk kelompok dengan kegiatan memecahkan masalah yang ada dalam video, menganalisa, mendiskusikan, dan memberikan solusi dengan landasan catur purusa artha. 6. Pendidik membimbing/menuntun siswa dalam mendiskusikan materi dan permasalahan dengan kritis secara berkelompok dengan gaya belajar masing-masing. 7. Peserta didik mengkomunikasikan/mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas secara berkelompok sesuai gaya belajar masing-masing. 8. Peserta didik memverifikasi hasil karya yang dipresentasikan dengan data-data yang valid atau teori yang berlaku. 9. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran terkait pengertian Catur Purusa Artha. Catatan : ❖ <i>Untuk memenuhi gaya belajar kinestetik, peserta didik saat menguraikan pengertian Catur Purusa Artha dengan presentasi langsung, menyajikan hasil produk yang dibuat dengan kartu atau menempelkan langsung hasil karyanya di depan kelas.</i>	
--	---	--

	❖ <i>Untuk memenuhi gaya belajar audiotori</i> peserta didik saat menguraikan pengertian Catur Purusa Artha dengan menggunakan media audio, rekaman audio dan menyajikan produk berupa audio. ❖ <i>Untuk memenuhi gaya belajar visual</i> peserta didik saat menguraikan pengertian Catur Purusa Artha menggunakan media gambar, slide PPT, grafis dan menyajikan produk berupa poster ***.	
Penutup	1. Peserta didik bersama pendidik melakukan refleksi dan umpan balik untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap proses kegiatan yang sudah dilaksanakan a. Apa bagian yang paling menarik dari pembelajaran hari ini? b. Pengalaman baru apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran hari ini? c. Apa kesulitan yang kalian temui dalam pembelajaran hari ini? d. Apa yang akan kamu lakukan agar hasil belajarmu lebih memuaskan di masa mendatang? 2. Pendidik memberikan penguatan nilai-nilai profil pelajar Pancasila kepada peserta didik dari hasil refleksi pembelajaran yang telah dilakukan sesuai topik. 3. Pendidik memberikan apresiasi kepada siswa sesuai dengan level pencapaiannya. 4. Pendidik menyampaikan kisi-kisi ataupun persiapan untuk kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 5. Pendidik menutup pelajaran dengan Parama Santih (<i>Om Santhi, Santhi, Santhi Om</i>).	10 menit

2.3 Implikasi Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran *Catur Purusa Artha* di Kelas VIII SMP Negeri 01 Belitang III

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran *catur purusa artha* yang telah dilaksanakan menggunakan model *problem based learning*. Terdapat peserta didik yang aktif memberi pertanyaan pada kelompok selain kelompoknya. Adapun salah satu pertanyaan dari Ni Luh Meysa Ananta di akhir sesi tanya jawab kelompok, “sebenarnya kaitan *dharma* dengan ketiganya mencari *artha*, *kama* dan *moksa* ?”. Kemudian dijawab oleh Komang Larasati, “ Sesuai dengan pengertiannya *dharma* itu adalah kebenaran. Jika dalam mencari *artha*, dalam pemenuhan hawa nafsu, dan agar dapat mencapai moksa , semua itu tentu harus berdasarkan kebenaran.” Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan dari Wayan Eka Indriyani “ kalau misalnya kita mencari *artha* dengan jalan mencuri, misalnya, seorang ayah yang telah ditinggalkan istrinya meninggal karena melahirkan bayinya. Kemudian ia tidak membawa uang sepeserpun dan akhirnya ia mencuri agar bisa membelikan anaknya susu yang dimana anak bayi itu sudah tidak minum susu dari pagi misalkan, apakah dibenarkan? Kan kasihan sekali.” Kemudian dijawab oleh Komang Sastra Wirawan “ Menurut saya, kalau tidak bisa berdasarkan *dharma*, maka karma mencuri itu akan tetap melekat apapun alasannya itu tidak dibenarkan, apalagi dimaklumi. Jika saya baca di internet ada sumber Sarasamuccaya sloka 263 bunyinya sebab *Artha* itu, jika *Dharma* landasan memperolehnya, laba atau untung namanya, sungguh-sungguh mengalami kesenangan orang yang memperoleh *artha* tersebut, namun jika *artha* itu diperoleh dengan jalan *adharma*, maka *artha* itu adalah merupakan noda, hal itu dihindari oleh orang yang berbudi utama, oleh karenanya janganlah bertindak menyalahi *Adharma*, jika hendak berusaha menuntun sesuatu. Sebagai ayah alangkah baiknya dan bijaknya dipersiapkan segalanya secara matang, dan manajemenlah diri sebelum mempersiapkan kelahiran anak. Sehingga tidak terjadi hal seperti itu lagi.”

Jika dilihat dari tanya jawab di akhir sesi membuat suasana menjadi lebih dinamis. Pada akhirnya peserta didik lebih berpikir kritis melihat fenomena yang bahkan di luar video drama yang disajikan. Selanjutnya, pendidik merasakan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Berdasarkan observasi, sebagian besar peserta didik merasa senang, tidak bosan dan cenderung aktif mencari solusi atas video drama yang dibagikan. Selain itu peserta didik aktif berdiskusi satu sama lain, sehingga membuat suasana kelas menjadi riuh dengan pengetahuan yang mendalam. Selanjutnya berdasarkan wawancara

tanggal 11 September 2024 bersama Ahmad Hulaini, S.Ag, Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum yang juga ikut melakukan observasi untuk penilaian kinerja guru, mengatakan bahwa “mulai dari perencanaan dan persiapan yang matang yang sudah dilakukan oleh guru untuk melaksanakan model PBL atau *problem based learning* ini, saya sangat apresiasi kinerja pak guru di dalam kelas. Siswa saya lihat dari awal hingga akhir sudah sangat kondusif, aktif, dan juga memberi ruang siswa berpikir secara kritis. Inilah yang memang diharapkan dalam pembelajaran Agama. Apalagi Agama tidak hanya berada pada teori saja, melainkan harus dipraktikkan juga. Ditambah masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan menjadi lebih mengasyikkan pembelajaran di kelas untuk hari ini.”

Pemaparan dan hasil wawancara tersebut selaras dengan pendapat Hamdani (2011) dalam Astutik (2023) yang menyatakan bahwa keunggulan pendekatan *problem based learning* adalah pengetahuan peserta didik diserap dengan baik, melatih kerja sama kelompok, dan peserta didik memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber. Pendapat Hamdani didukung oleh pendapat Sanjaya (2007) dalam Syarifah (2022) diantaranya memberikan kepuasan terhadap pengetahuan baru, mengembangkan kemampuan analitis, kritis, dan *problem solving*, mengembangkan minat peserta didik untuk secara mandiri aktif, memudahkan peserta didik menguasai konsep materi pembelajaran.

Namun terlihat masih ada peserta didik yang pasif diantaranya Komang Joshua dan Komang Sefano. Kedua peserta didik tersebut tidak mau mengikuti secara aktif selama proses diskusi berlangsung di kelompoknya masing-masing. Kemudian pendidik melakukan wawancara terhadap kedua peserta didik tersebut tanggal 11 September 2024. Alasan dari Komang Joshua menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah ini terasa masih begitu berat baginya, dan merasa malas untuk mengikutinya. Selain itu, jawaban berbeda diberikan oleh Komang Sefano yang menyatakan bahwa pembelajaran secara berkelompok justru membuatnya minder, dan ada beberapa teman di kelompoknya yang dirasa terlalu banyak menghentikannya untuk memberikan pendapat.

Kekurangan yang dipaparkan diatas senada dengan pendapat Hamdani (2011) dalam Astutik (2023) yang menyatakan kekurangan pendekatan *problem based learning* adalah bagi peserta didik yang malas justru tujuan pembelajaran tidak akan tercapai, tidak semua

materi pembelajaran dapat diterapkan model pembelajaran ini, dalam kelas memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi, sehingga kesulitan dalam pembagian tugas. Hal ini juga ditegaskan oleh pendapat Sanjaya (2007) dalam Syarifah (2022) yang menyatakan bahwa peserta didik bisa tidak termotivasi dan tidak percaya diri dalam mengungkapkan pendapat untuk memecahkan masalahnya dalam kelompok.

III SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan landasan diterapkan pembelajaran *problem based learning* dikarenakan sesuai dengan pencapaian *life skill* 4C dalam kurikulum Merdeka yaitu *Communication* (komunikasi) , *Collaboration* (Kolaborasi), *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (kreativitas). Selain itu, materi *catur purusa artha* sangat identik dengan problematik dan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan tiga tahapan mulai dari (1) tahap awal yang berisikan salam pembuka, doa, apersepsi, dan absensi; (2) kegiatan inti yang berisikan pembagian kelompok, membagikan video masalah yang terkait dengan *catur purusa artha*, diskusi, presentasi, verifikasi hasil karya, dan simpulan; (3) kegiatan penutup yang diakhiri dengan refleksi dan salam penutup. Implikasi dari penerapan pendekatan ini, suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna, dinamis dan fleksibel. Pengetahuan yang didapat dari pembelajaran berbasis masalah nyata terkait *dharma*, *artha*, *kama*, dan *moksa* memberi motivasi peserta didik lebih kritis, bijaksana dalam menyikapi segala praktik dan problematika yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Namun pendekatan ini masih memiliki kekurangan diantaranya masih ada peserta didik yang pasif dan belum termotivasi secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

Amir. 2016. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning* dalam laman
https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pendidikan_M

elalui_Problem_Based/qv-iDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0 yang
diunduh tanggal 12 Agustus 2024

Ardhianti.2021. *Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana* dalam
Jurnal DIFFRACTION: Journal for Physics Education
Universitas Siliwangi

Asih. 2023. *IMPLEMENTASI AJARAN CATUR PURUSA ARTHA DI
ZAMAN KALI YUGA MELALUI SIARAN DI RADIO* dalam
Jurnal Swara Vidya Prodi Teologi Hindu STAHN Mpu Kuturan
Singaraja Volume 3 Nomor 1 2023

Astutik, Fidiana.2023. *Integrasi Model Problem Based Learning pada
Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar untuk
Mewujudkan School Well-Being di Era Merdeka Belajar*. Jawa
Tengah: PT. Nasya Expanding Management

Kajeng,dkk. 1979. *Sarasamuccaya*. Surabaya:Paramitha

Nurhayati,dkk. 2024. *Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity,
Communication and Collaboration)dalam Pembelajaran IPS
untuk Menjawab Tantangan Abad 21* dalam Jurnal Basic Edu
Volume 8Nomor 1Tahun 2024 Halaman44 -53 yang diunduh
dalam laman <https://jbasic.org/index.php/basicedu> tanggal 20
Agustus 2024

Pohan. 2019. *Filsafat Pendidikan : Teori Klasik hingga Post
Moderenisme dan Problematikanya di Indonesia*. Jakarta:
Rajawali Press

Supartha.2021. *Pendidikan Agama Hindu SMP Kelas VIII*. Jakarta:
Kemendikbud

Sugiyono. 2020. *Metode Penyusunan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Syarifah.2022. *Model Problem Based Learning dan Pembentukan
Kelompok Sosial*. Bekasi: Mikro Media Teknologi

