

## Implementasi Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar

Dena Windi Ananda<sup>1✉</sup>, Susilawati<sup>2</sup> & Ita Rustiati Ridwan<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, denawa@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-4808-3963](https://orcid.org/0000-0002-4808-3963)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, susilawati@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5944-6734](https://orcid.org/0000-0001-5944-6734)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiati@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8056-8354](https://orcid.org/0000-0002-8056-8354)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Aug 2022

Accepted:

Dec 2022

Published:

Mar 2023

### Abstract

Learning cannot be separated from teacher teaching methods and models. This research was motivated by the use of learning models in social studies classes that are still not effective, therefore making the classroom environment less conducive. Learning activities, especially social studies, must be fun to contain historical value for students. For elementary school students, form a playful lesson model so that it is easy to understand and apply to life. The coveted model to achieve the goal of learning social studies is the Rank 1 game model. The objectives to be achieved in this study must be identified, analyzed and explained 1) how the implementation of the Ranking 1 game as a fifth-grade social studies learning model at the State Elementary School of Sajira 01, 2) improve student learning outcomes through the Ranking 1 Game as a fifth-grade social studies learning model in Elementary School. This research is qualitative research with classroom action research (CAR). The procedure in this study uses the theory developed by Kemmis and McTaggart. This study showed significant changes in student learning outcomes, indicated by increased student engagement with learning activities and increased academic performance, as evidenced by test scores. The average value obtained in the first cycle of learning outcomes was 83.7 and increased to 96.3 in the second cycle. Therefore, the researcher recommends the application of the Ranking 1 game model as an alternative that provides a more meaningful learning experience, especially when learning social studies subjects.

### Keywords:

Ranking 1 Game, Learning Model, Social Studies Learning

### How to cite:

Ananda, D. W., Susilawati, S., & Ridwan, I. R. (2023). Implementasi permainan Ranking 1 sebagai model pembelajaran IPS kelas 5 di sekolah dasar. *Didaktika*, 3(1), 57-66.

---

## Info Artikel

*Riwayat Artikel*  
Dikirim:  
Agu 2022  
Diterima:  
Des 2022  
Diterbitkan:  
Mar 2023

## Abstrak

Pembelajaran tidak lepas dari metode dan model pengajaran guru. Penelitian ini dilatarbelakangi karena penggunaan model pembelajaran di kelas IPS yang masih belum efektif maka dari itu membuat lingkungan kelas kurang kondusif. Kegiatan pembelajaran khususnya IPS harus menyenangkan hingga mengandung nilai sejarah bagi siswa. Untuk siswa SD, membentuk model pelajaran playful agar mudah paham dan diterapkan pada kehidupan. Model yang didambakan untuk sampai tujuan hasil dari belajar IPS adalah model permainan Ranking 1. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini harus diidentifikasi, dianalisis dan dijelaskan 1) bagaimana implementasi Permainan Ranking 1 sebagai model pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 1 Sajira, 2) meningkatkan hasil belajar siswa melalui Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur PTK dalam penelitian ini menggunakan teori yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini menunjukkan perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan meningkatnya engagement siswa dengan aktivitas belajar dan peningkatan kinerja akademik, yang dibuktikan dengan nilai tes. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I hasil belajar adalah 83,7 dan meningkat menjadi 96,3 pada siklus II. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan penerapan model permainan Ranking 1 sebagai alternatif yang memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, khususnya pada saat pembelajaran mata pelajaran IPS.

---

## Kata Kunci:

Permainan Ranking 1, Model Pembelajaran, Pembelajaran IPS

---

## Cara mengutip:

Ananda, D. W., Susilawati, S., & Ridwan, I. R. (2023). Implementasi permainan Ranking 1 sebagai model pembelajaran IPS kelas 5 di sekolah dasar. *Didaktika*, 3(1), 57-66.

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bagian dari sistem pendidikan Indonesia dan merupakan mata pelajaran wajib di sekolah (Sapriya, 2009). Melalui IPS, siswa dapat belajar banyak hal tentang kehidupan, baik secara pribadi maupun sosial. Pada hal ini, guru mempunyai pengaruh cukup besar terhadap berlangsungnya belajar mengajar IPS. Guru perlu memikirkan cara bagaimana menyampaikan pesan dan isi dengan cara yang dapat dimengerti dan bermanfaat bagi siswa. Tentu saja, ketika menerapkan ilmu ini kepada siswa, hal ini tidak lepas dari metode dan model pengajaran guru. Dari uraian di atas, jelas bahwa guru harus dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dalam proses pembelajaran IPS. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, setiap guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang strategi pembelajaran yang akan digunakan (Anitah, 2007).

Sebagai pendidik, guru hendaklah dapat menunjuk model mana yang akan digunakan agar menaikkan output belajar siswa. Model pembelajaran melalui permainan dapat menjadi penanggulangan guna meningkatkan minat belajar IPS siswa. Bermain adalah hobi favorit semua orang, dari anak-anak hingga remaja hingga dewasa hingga orang tua. Permainan tidak hanya digunakan untuk menghilangkan kepenatan saat beraktivitas, tetapi juga membantu melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi pemecahan masalah yang ada dalam *game* (Singh et al., 2012). Menurut Ningrum et al. (2021) penggunaan metode permainan (*game*) diharapkan dapat memberikan suatu suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar anak, menambah dan memperkuat solidaritas sosial, menambah wawasan, dan meningkatkan prestasi belajar pada anak.

Persoalannya, permainan selama ini kurang mendapat perhatian di sekolah, terkhusus di sekolah dasar, juga belum ada program yang terencana dan terstruktur menggabungkan pembelajaran di kelas dengan permainan. Pembelajaran terpadu (tematik) menghilangkan unsur bermain dan menggabungkan beberapa bidang pembelajaran kelas awal hingga kegiatan bermain diintegrasikan ke dalam kelas pendidikan jasmani. Terdapat banyak model pembelajaran gamified dapat dipakai di ruang kelas. Cara lainnya adalah dengan menggunakan permainan Ranking 1. Permainan tersebut menawarkan format pembelajaran dengan berbagai strategi yang bisa menjadikan siswa berpartisipasi tinggi aktif didalam proses belajar mengajar di kelas, menyaring materi yang disampaikan guru lebih kreatif, tetap termotivasi dan tetap kompetitif, mengikuti pembelajaran yang diajarkan guru.

Berdasarkan observasi pembelajaran IPS yang telah dilakukan di Kelas 5 SDN 1 Sajira, guru masih menerapkan metode ceramah, bertanya jawab, juga pemberian tugas dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan dalih belajar yang membosankan, kelas tampaknya tidak terlalu aktif. Saat guru membagikan materi, sebagian besar siswa sibuk bermain dan mengobrol dengan temannya. Dalam sesi wawancara dengan guru kelas 5, beberapa hambatan pembelajaran IPS di kelas 5 adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi sejarah dan tidak efektifnya model pembelajaran yang digunakan digambarkan sebagai rendah.

Untuk membuat pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dan menarik pada proses pembelajaran, guru dapat menggunakan salah satu dari model proses pembelajaran, yaitu model permainan Ranking 1. Permainan Ranking 1 adalah permainan yang dibuat untuk tingkatkan kualitas siswa dengan mengajukan pertanyaan dari pertanyaan yang paling mudah hingga yang paling sulit yang akan memancing anak untuk termotivasi menjawab soal (Situmorang, 2016). Permainan Ranking 1 adalah *game* yang terdapat pada salah satu acara stasiun televisi kuis yang pesertanya kelompok atau individu bersaing untuk menjawab semua pertanyaan dengan benar

sampai satu atau dua kontestan terkuat memiliki kesempatan untuk memenangkan hadiah (Maslani, 2016). Namun penerapan model pembelajaran ini sedikit berbeda dan akan dimodifikasi agar sesuai dengan situasi sekolah. Tujuan dari penelitian ini yang pertama yaitu mengimplementasikan model permainan Ranking 1 pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas 5 SDN 1 Sajira dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Kedua, guna memperbesar hasil output belajar siswa dengan menerapkan permainan Ranking 1 sebagai model pelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar.

## **METODOLOGI**

Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis & McTaggart (dalam Arikunto 2013) mengemukakan bahwa “penelitian perilaku kelas adalah studi tentang aktivitas belajar dalam bentuk perilaku yang dipicu secara sadar dan dilakukan secara kolektif di dalam kelas.” Dapat disimpulkan bahwa penelitian perilaku pendidikan yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengamati kegiatan berupa perilaku yang bertujuan untuk terus meningkatkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian nanti dilaksanakan selama 2 siklus, pada tiap-tiap siklus tersusun dari 1 pertemuan. Kemmis & McTaggart (dalam Arikunto, 2013) “bahwa penelitian tindakan adalah upaya untuk mempraktikkan ide-ide dalam rangka memperbaiki atau mengubah sesuatu agar berdampak nyata pada suatu situasi.”

Proses penelitian dengan metode PTK oleh Kemmis & McTaggart (dalam Hanifah, 2014) terdapat 4 tahap diantaranya terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Lokasi tempat penelitian yang dijadikan objek pada penelitiann adalah SDN 1 Sajira, Kec. Sajira, Kab. Lebak. Peserta pada penelitian atau subjek penelitian berada dikelas 5A, tersusun atas 15 anak laki-laki serta 12 anak perempuan. Jenis pada data yang dipakai ialah data kualitatif.

Dalam teknik pengumpulan data, yang dipakai ialah 1) Obsevasi, observasi dimaksudkan guna menangkap informasi, data, catatan atau catatan penting yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi suatu masalah. Selain itu, hasil observasi dianalisis sebagai data bagi guru model dan pendidik, serta dijadikan sebagai bahan refleksi untuk evaluasi hasil kegiatan pembelajaran. Pedoman observasi pada penelitian ini yaitu mengamati kegiatan siswa di proses belajar mengajar dikelas pada saat mata pelajaran IPS dan mengamati aktivitas guru pada saat menerapkan Model Permainan Ranking 1 dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas yang dilaksanakan dengan menggunakan instrumen lembar observasi. 2) Wawancara, Wawancara dilaksanakan pada penelitian ini ialah wawancara yang berjenis semi terstruktur. Tujuan dari wawancara tersebut yaitu guna mengeksplorasi masalah secara terbuka, dengan pihak-pihak untuk mengungkapkan pendapat dan pandangan mereka. Wawancara yang dipakai dalam metodologi pengumpulan data penelitian ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambaran khususnya tentang kegiatan pembelajaran SDN 1 Sajira kelas 5 yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Referensi wawancara ini adalah guru kelas 5 SDN 1 Sajira. Pengumpul data wawancara dirancang dalam bentuk pedoman wawancara. 3) Tes, soal tes berbentuk butir-butir soal yang nantinya dijadikan instrumen dalam pengumpulan data. Soal tes ini juga merupakan soal dari permainan Ranking 1 pada sesi pertama yaitu sesi penilaian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini rencananya akan dilaksanakan dalam 3 tahap. Peneliti melakukan dua siklus penelitian tindakan, dengan tahap awal pra siklus atau pratindakan, tahap kedua siklus I, serta tahap ketiga siklus II. Pada tiap-tiap siklus melibatkan rencana, pengambilan tindakan, observasi,

dan refleksi. Metode penelitian yang dipakai sesuai dengan prinsip PTK menurut Arikunto et al. (2012) dalam PTK sekurang-kurangnya dilakukan dalam dua siklus. Informasi dari siklus terdahulu sangat menentukan bentuk siklus berikutnya.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS masih berlangsung melalui ceramah dan tugas kelompok. Belajar masih satu arah, perlu mendengarkan, mencatat, berdiskusi dan tidak kondusif. Dalam wawancara yang dilakukan bersama guru kelas 5A SDN 1 Sajira yaitu Ibu nesyia, peneliti menanyakan 5 pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara yang sudah divalidasi oleh pakarnya. 1) Berapa jumlah siswa kelas V di SDN 1 Sajira? 2) Berapa nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada pembelajaran IPS kelas V? 3) Bagaimana proses dan suasana pembelajaran IPS dikelas V selama ini? 4) Apa saja kendala yang pernah dialami siswa pada saat proses belajar mengajar khususnya dimata pelajaran IPS? 5) Apa saja metode/model yang biasa dipakai saat proses belajar mengajar mata pelajaran IPS?

Guru menjelaskan bahwa hambatan dalam mempelajari materi IPS adalah materi dan metode pembelajaran. Ibu Nesya, selaku guru kelas 5 menjelaskan bahwa kesulitan materi IPS kelas 5 adalah materinya yang cukup banyak dan juga banyak materi bersifat hafalan sejarah, sehingga guru perlu menyiapkan metode pengajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai indikator pembelajaran. Data yang terkumpul memperlihatkan bahwa rerata kelas belum sampai nilai 75 KKM yang ditetapkan untuk tahun ajaran 2022/2023. Rata-rata kelas yang diamati memperlihatkan masih banyaknya siswa yang belum bisa melopori materi secara utuh. Berikut data yang ditemukan pada saat pra tindakan atau pra siklus.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Pra Siklus

Jumlah Siswa	Ketuntasan		Presentase		Rata—rata Kelas
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
27	12	15	44,40	55,50	68,50
KKM=75					

Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti menyadari bahwa diperlukan solusi untuk mengatasi hambatan belajar yang dijelaskan diatas. Peneliti ini melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan permainan Ranking 1 peringkat guna meninggikan hasil output belajar siswa saat pelajaran IPS.

Pada perencanaan siklus I, peneliti melaksanakan banyak kegiatan, yaitu: mengidentifikasi materi pembelajaran yang sesuai berdasarkan Kompetensi Dasar, menyusun pola Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan model permainan Ranking 1, menentukan sumber belajar dan media, menyusun lembar observasi guru serta lembar observasi kegiatan siswa untuk nanti saat proses belajar mengajar berlangsung, menyiapkan soal tes, menentukan jadwal pelaksanaan tindakan. Selanjutnya pada penelitian tindakan, guru memberikan pembelajaran materi dan meyakinkan siswa bahwa materi tersebut sudah dipahami, guru akan membekali setiap siswa dengan posisi duduk dengan jarak yang cukup, tetapi jarak yang tidak terlalu sedikit. Guru akan menjelaskan proses dan aturan permainan Ranking 1 lengkap, dan siswa pun setuju dengan aturan yang ada. Adapun aturan yang dilaksanakan dalam permainan ini yaitu dilarang menyontek bagi peserta, peserta harus mengikuti instruksi dari instruktur yang menjadi moderator, peserta dilarang meminta atau menerima tanggapan dengan

cara apa pun dari peserta lain, jangan hapus jawaban sampai diinstruksikan oleh guru, ditulis secara jelas. Dalam permainan ini terdapat tiga sesi permainan dengan aturan Sesi Pertama: yaitu babak penilaian, seluruh siswa menjawab soal yang terdiri dari 10 soal. Hasil nilai terbaik dari babak penilaian ini berhak masuk ke sesi berikutnya, jika nilai kurang maka siswa akan tereliminasi. Sesi Kedua: yaitu babak penyisihan, setiap siswa yang menjawab salah maka akan langsung tereliminasi, sampai ditemukan siapa peringkat 1. Jika belum ditemukan siapa peringkat 1 maka akan dibuka sesi ketiga. Sesi Ketiga: yaitu babak final, dan bentuk soal merupakan isian singkat, siswa yang berhasil bertahan hingga akhir ialah pemenang permainan Ranking 1 ini. Di tahap siklus I ini menghasilkan observasi kegiatan siswa saat menggunakan model permainan Ranking 1 sudah terlihat baik dengan memperoleh presentase secara keseluruhan yaitu 83,8%, namun pada aspek memperhatikan guru pada saat penjelasan materi masih kurang, serta mayoritas siswa masih sulit menjawab pertanyaan guru dan menjawab soal dengan cepat. Dan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model Permainan Ranking 1 termasuk baik meskipun belum sempurna dengan ditambah beberapa catatan oleh observer. Peneliti melakukan tes hasil belajar siswa dengan menilai hasil dari Permainan Ranking 1 di sesi pertama yaitu sesi penilaian. Tes siklus I dipakai supaya memaklumi seberapa baik siswa paham terhadap isi materi yang dikasih oleh guru. Tes output belajar siklus I mendapatkan data sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Siswa	Ketuntasan		Keterangan
	Tuntas	Belum Tuntas	
27	21	6	-
	Nilai Tertinggi		100
	Nilai Terendah		60
	Rata-rata Nilai Siswa		83,70

Seperti data tersebut, ada 21 siswa yang sudah tuntas atau mencapai KKM (skor 75). Sampai dengan 6 siswa yang belum lulus. Nilai yang paling tinggi ditempuh siswa ialah 100 dan juga nilai paling rendah yang ditempuh siswa yaitu 60. Nilai rerata siswa dalam tes pembelajaran siklus I adalah 83,7. Tidaklah seluruh siswa ini cakap berpartisipasi aktif dalam kegiatan pada siklus I. Rendahnya kehabatan siswa dalam menjawab serta bertanya. Sesi bertanya hanya dipusatkan pada siswa dengan kemampuan akademik yang tinggi. Dari 27 siswa, sebanyak 6 siswa belum mencapai KKM (Nilai 75). Peserta didik telah melebihi KKM atau ketuntasan belajar sejumlah 21 siswa. Namun, kehebatan guru dalam mengatur KBM dengan model Permainan Ranking 1 belm bisa paling-paling. Setelah merefleksikan tindakan siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan tindakan siklus II guna mendapatkan output belajar yang lebih signifikan. Siklus II ialah perbaikan dari Siklus I. Dalam Konsep serta model IPS yang dipelajari disiklus II sama seperti telah dipakai dalam Siklus I.

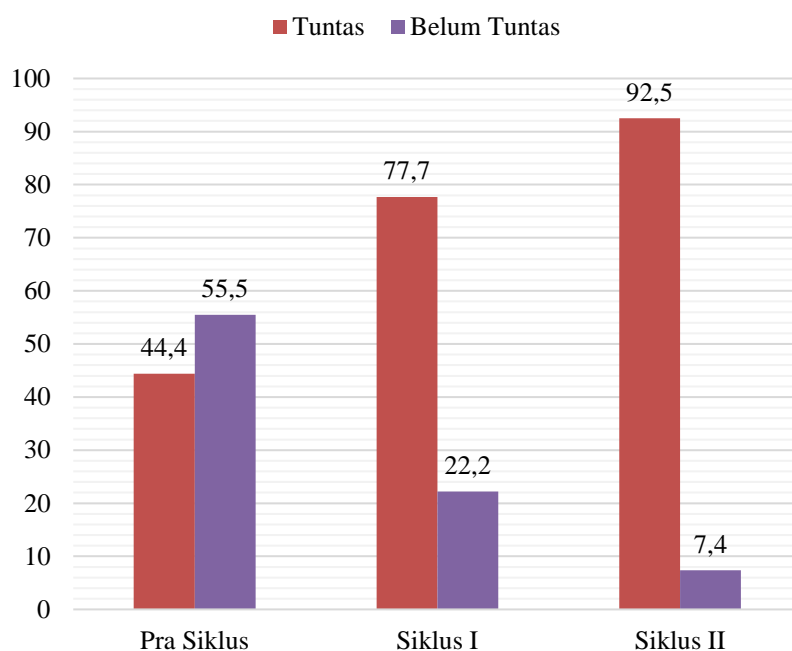
Menurut siklus II, peneliti menggunakan perencanaan sama seperti sebelumnya yaitu siklus I. Namun pada penelitian tindakan, Guru mengarahkan perhatian siswa dan guru mengkomunikasikan tujuan dari pembelajaran yang ingin dipenuhi pada pelajaran IPS ini. Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan model permainan Ranking 1 seperti yang dilakukan pada pembelajaran IPS di siklus I. Guru menjelaskan materi terlebih dahulu sebagai langkah awal pemanasan dan memberikan pengetahuan kepada siswa. Setelah menjelaskan materi dan

meyakinkan siswa bahwa materi tersebut telah dipahami, guru hendaknya memberikan posisi duduk dengan jarak yang cukup antar setiap siswa, tetapi jarak tidak terlalu sedikit. Permainan Ranking 1 ini dimulai dengan aturan yang sama seperti siklus I. Permainan dimulai dengan semangat antusias siswa. Pada tiap soal disemua sesi, jawaban akan langsung disebutkan setelah siswa menjawab. Hasil akhir di sesi pertama itu lah yang akan langsung dimasukkan kedalam daftar nilai dan juga sebagai penentu siswa lolos sesi berikutnya atau tidak. Kemudian setelah sesi pertama selesai, guru mengumumkan siswa yang berhasil lolos ke sesi berikutnya. Hasilnya hanya 2 siswa yang tidak berhasil lolos sisanya lolos semua ke tahap berikutnya. Lalu permainan sesi keduanya dimulai, banyak siswa mulai tereliminasi dari soal ke soal, dan hasilnya ada 10 siswa yang berhasil lolos ke sesi berikutnya yaitu sesi final. Pada sesi terakhir dari soal ke soal siswa mulai tereliminasi dan tepat pada soal terakhir di temukan siapa pemenang di permainan Ranking 1.

Hasil observasi siklus II, siswa terlihat lebih semangat serta antusias sangat tinggi ketika memulai permainan. Siswa sangat kondusif dalam belajar dan berkurang juga siswa yang mengobrol dan bermain sendiri, pembelajaranpun berjalan lancar. Saat permainan berlangsung, siswa menjadi aktif dan antusias. Siswa yang tadinya memiliki sedikit kesulitan untuk menjawab soal dengan waktu cepat, disiklus II sudah mulai terbiasa. Namun pada kemampuan siswa bertanya kepada guru masih rendah, hanya siswa yang berkemampuan akademik tinggi saja yang aktif bertanya. Berikut hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model Permainan Ranking 1 disiklus II. Pada siklus II siswa membuat semakin aktif dan antusias dan memperoleh hasil presentase secara keseluruhan yaitu 94,2% meningkat dibandingkan pada siklus I sebelumnya. Terhitung berjumlah siswa yang melakukan aktivitas seluruh aspek pengamatan pun meningkat. Antusias siswa dalam memperhatikan materi meningkat pesat, dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II siswa lebih sigap ketika diperintah guru, tidak ada yang menolak dan menggerutu. Kemampuan siswa dalam bertanya dan berbicara meningkat meskipun belum semua siswa dan hanya bertambah dari siswa yang awalnya diam. Serta siswa mampu mengerjakan soal dengan cepat melebihi baik disandingkan dalam siklus I. Lalu hasil observasi aktivitas guru dalam proses belajar menggunakan model permainan Ranking 1 sudah melampaui baik jika disandingkan pada siklus I kemarin. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, ditemukan data sebagai berikut.

**Tabel 3.** Peningkatan Hasil Belajar Siswa

<b>Ketuntasan</b>					
<b>Pra Siklus</b>		<b>Siklus I</b>		<b>Siklus II</b>	
Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
12	15	21	6	25	2
<b>Rata-rata Kelas</b>					
<b>Pra Siklus</b>		<b>Siklus I</b>		<b>Siklus II</b>	
68,50		83,70		96,30	



**Gambar 1.** Presentase Kenaikan Hasil Belajar Menerapkan Model Permainan Ranking 1

Terlihat pada data tersebut, bisa diringkas bahwa output belajar IPS memakai model permainan Ranking1, Penulis melihat ada peningkatan siswa yang mencapai KKM. siswa meningkat dari 21 siswa disiklus I menjadi 25 siswa disiklus II. Sementara total siswa tidak tuntas merasakan penurunan, total siswa yang tidak tuntas menjadi turun dari 6 siswa dalam siklus I menjadi hanya 2 siswa disiklus II.

Nilai rerata kelas meninggi secara pesat dari 68,5 saat pra siklus, setelah dilakukan siklus I meninggi menjadi 83,7 kemudian di siklus II mendapatkan nilai rerata sebanyak 96,3. Hasil pengamatan dan tes output belajar yang dilaksanakan dalam Siklus II dapat dijelaskan bahwa aktivitas belajar siswa meninggi dibandingkan IPS yang dipelajari dalam siklus sebelum. Setelah melihat output tes siklus II, menghasilkan data belajar meningkat setelah memakai pembelajaran

Permainan Ranking 1, peneliti menjelaskan pada poin observasinya. Kehebatan guru saat mengolah kegiatan dikelas pembelajaran menggunakan model permainan Ranking 1 disiklus II sudah dikategorikan baik dan tanpa catatan, sesuai ini terjadi karna guru sudah melakukan refleksi sebelum melaksanakan tindakan siklus II. Guru juga memperbaiki yang kurang dengan bantuan dan masukan dari observer. Setelah merefleksikan kegiatan siklus II peneliti melihat perubahan signifikan dalam hasil output belajar siswa sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri kegiatan tindakan ini.

Setelah melihat hasil observasi yang sudah dilaksanakan selama dua siklus, dilihat bahwa kinerja siswa dengan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model permainan Ranking 1 lebih efektif. Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan guru dan memperhatikan, siswa mengikuti perintah guru dengan baik, kemampuan berani berbicara dan bertanya meningkat, serta semangat dan antusias dalam pengerjaan soal. Pada ranah kognitif hasil dari belajar siswa pada saat penelitian ini disimpulkan bahwa rerata nilai siswa meninggi dari 83,7 disiklus I jadi 96,3 disiklus II. Dari total 27 siswa, sebanyak 25 siswa berhasil mencapai standar ketuntasan minimal (KKM 75) dalam pembelajaran IPS.



## Pembahasan

Selama penelitian ini, peneliti melakukan tindakan disiklus I dan tindakan disiklus II. Hal tersebut bisa kejadian karena disiklus I menghasilkan belajar (ranah kognitif) dan prestasi siswa (ranah afektif dan psikomotor) ini masih harus ditinggikan. Dalam hal kemampuan mengajar, guru juga perlu lebih ditingkatkan lagi. Sejalan dengan penelitian Nurfriana et al. (2022) peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan Ranking 1 tergolong efektif dan baik. Pada siklus II, kekurangan-kekurangan yang dijelaskan dalam observasi dapat teratasi. Setelah tindakan siklus kedua selesai, peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian karena hasilnya dinyatakan terjawab untuk rumusan masalah penelitian. Penelitian dan treatment berbasis permainan ranking ini sangat relevan merangsang aktifitas dan prestasi belajar (Sudirman, 2019; Laili et al., 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka jawaban dari rumusan pertanyaan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi model Permainan Ranking 1 pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas 5 SDN 1 Sajira dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan prosedur model Penelitian Tindakan Kelas yang tersusun dari empat fase yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Empat fase ini dilaksanakan disiklus I dan disiklus II. Saat pra siklus, penulis hanya membutuhkan data awal sebagai ukuran, data tersebut diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara.
2. Hasil evaluasi diperoleh kesimpulan hasil ketuntasan belajar siswa ( $KKM > 75$ ) meningkat dari 21 siswa disiklus I menjadi 25 siswa, disiklus II hasil nilai rerata siswa juga meningkat dari 68,5 di pra siklus menjadi 83,7 disiklus I, dan mengalami naik pada siklus II menjadi 96,3. penelitian ini telah berhasil meninggikan hasil belajar siswa dengan model Permainan Ranking 1 pada pembelajaran IPS kelas 5 SDN 1 Sajira.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori & Implikasi*. Bandung: UPI Press.
- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. (2021). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Ranking One Civic Education untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 120-128. <http://dx.doi.org/10.17977/um019v6i1p120-128>
- Maslani, M. (2016). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking 1 pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010-1020. <https://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2329>

- Ningrum, A. E. K., Ervilda, H., Afrinaldi, Oktamade, D., Hidayat, M. S., Andrizal, G. F., & Suci, R. (2021). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan melalui game rangking 1 dengan materi umum bersama anak Panti Asuhan As-Sohwah. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 5(2) 107-112. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2956>
- Nurfriana, S., Patimah, & Rokhmah, U. N. (2022). Pengaruh metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 3(1), 93-104. <https://dx.doi.org/10.24235/ijee.v4i1.10963>
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Singh, Y., Sharma, R., & Talwar, A. (2012). Immediate and long-term effects of meditation on acute stress reactivity, cognitive functions, and intelligence. *Alternative Therapies in Health and Medicine*, 18(6), 46-53. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23251943/>
- Situmorang, M. (2017). *Pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2016/2017* (Undergraduate Thesis). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/2495>
- Sudirman, S. (2019). Penerapan strategi pembelajaran Billboard Ranking guna meningkatkan prestasi belajar sejarah materi perkembangan masyarakat indonesia pada masa reformasi pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Cenrana. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 50-59. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i1.8135>