



Pengaruh Metode Permainan Rangkingsatu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon

Sekar Nurfriana*

*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Email: nurfrinass@gmail.com

Patimah**

**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Email: patimah2905@gmail.com

Ummi Nur Rokhmah***

**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Email: umminurrokhmah@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan rangkingsatu dengan hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V MI Negeri Kota Cirebon. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dengan jumlah responden 21 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes isian yang terdiri dari 10 soal yang diberikan pada *pretest* dan *posttest*, observasi, dan dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis melalui uji N-gain, dan uji beda meliputi uji normalitas, homogenitas dan uji t menggunakan program SPSS versi 16.0 *for windows*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil belajar *pretest* siswa sebesar 45,23 dan hasil belajar *posttest* siswa sebesar 89,52. Berdasarkan penelitian hasil uji t menggunakan program SPSS versi 16.0 *for Windows* nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dengan demikian terdapat pengaruh metode permainan rangkingsatu dengan hasil belajar IPS siswa kelas V hal ini didukung dengan hasil uji N-gain sebesar 0,84 dengan kategori tinggi artinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan rangkingsatu tergolong efektif dan baik.

Kata kunci: metode permainan rangkingsatu, hasil belajar, materi IPS.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the first rank game method on social studies learning outcomes for fifth grade students at MI Negeri Cirebon City. The approach used is a quantitative approach with experimental methods and one group pretest posttest design research design. The population of this research is the fifth grade students of MI Negeri Cirebon City. The sampling technique used a saturated sample with 21 students as respondents. The data collection instrument used was a fill-in test consisting of 10 questions given in the pretest and posttest, observation, and documentation. The research data were analyzed through the N-gain test, and the different tests included normality, homogeneity and t tests using the SPSS version 16.0 for windows program. Based on the results of the study, the students' pretest learning outcomes were 45.23 and the students' posttest learning outcomes were 89.52. Based on the research on the results of the t-test using the SPSS version 16.0 for Windows program, a significance value of $0.00 < 0.05$, thus there is an influence of the first rank game method with social studies learning outcomes for class V students. This is supported by the results of the N-gain test of 0.84 with a high category means that the increase in student learning outcomes by using the mind mapping learning method is classified as effective and good.

Key words: ranking one game method, learning outcomes, social studies material.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangannya di segala bidang kehidupan. Menurut Rida (2021, hal. 105-108) menyatakan bahwa perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pendidik, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metodedan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Seorang guru dalam melaksanakan tugasnya harus memiliki metode pembelajaran untuk pedoman dan tindakan di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat diterapkan dengan baik. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak bisa terlepas dari metode pembelajaran. Dengan demikian obyek yang sangat mendasar dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat bagaimana metode yang digunakan (Khoirunnisa & Bermi, 2021: 145-156).

Pembelajaran di dalam kelas sangat diperlukan metode pembelajaran. Menurut Trianto menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pupuh dan Sobry S juga berpendapat semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran (Kalsum Nasution, 2017 : 9-16).

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa aktif, kreatif, kompetitif dan menyenangkan. Untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang harus dipahami. Permainan dilakuka dengan suasana gembira dan menyenangkan. Sebenarnya dalam

kegiatan mengajar guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih menerapkannya sebagai teknik pengajaran bahasa (Mitra & Volume, n.d. : 61-77).

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Sedangkan dari siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar dan bukti dari usaha yang sudah dilakukan (Zukira A. H., 2015, hal. 2-3). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar dan dinilai setelah proses belajar selesai, hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik kearah yang lebih baik dari sebelum siswa memperoleh pembelajaran (Jihad, 2012). Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, dan memiliki materi pelajaran tertentu. Sehingga dari hasil belajar guru dapat mengevaluasi pembelajaran selanjutnya.

Tinggi rendahnya hasil belajar menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu kemampuan siswa, kemampuan guru dalam mengajarkan mata pelajaran, dan lingkungan sekitar siswa. Idealnya, hasil belajar lebih dari sekedar bentuk pemahaman. Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil jika semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai kompetensi yang telah ditentukan (Patimah M. M., 2022, hal. 17-18).

Berdasarkan observasi awal peneliti dan wawancara dengan guru serta siswa MI Negeri Kota Cirebon, didapat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah hal ini berdasarkan pada hasil nilai harian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 70. Rata-rata hasil nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS sebesar 64,66. Menurut Nasution (2017: 9) menyatakan bahwa hasil belajar yang baik dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang baik dan proses pembelajaran yang baik diperoleh dari kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas. Metode pembelajaran merupakan sebuah rencana interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Patimah, 2016, hal. 147-148)

Berdasarkan permasalahan diatas pemilihan metode pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal tersebut dapat diperbaiki dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, yaitu metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi, metode yang menarik, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu metode *games* permainan. Metode permainan merupakan salah satu cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok (Mardiah, 2013, hal. 61-62).

Jurnal penelitian oleh Nurkhalimah di FKIP Universitas Muhamadiyah Purworejo program studi Pendidikan Matematika tahun 2014. Saat mendengar strategi pembelajaran permainan ranking satu pasti yang terpikirkan adalah salah satu acara televisi swasta yang mengadakan kuis. Strategi ini memang terinspirasi dari kuis ranking satu tersebut yang telah mengalami modifikasi (Bachtiar, 2013, hal. 32-33). Menurut Situmorang (Situmorang, 2016, hal. 8-9) permainan ranking satu adalah suatu metode permainan penilaian yang dilakukan oleh seorang guru untuk menentukan pencapaian hasil belajar yang baik yang didalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana yang ceria dan kompetitif. Ranking satu adalah permainan menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawabannya pada sebuah papan tulis menggunakan spidol papan tulis yang telah tersedia kemudian jawaban tersebut dihapus untuk menjawab pertanyaan berikutnya (Maslani, 2016, hal. 1015-1016). Permainan ranking satu membuat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan efektif. Pada permainan ranking satu, materi IPS yang memuat banyak bacaan akan diubah menjadi permainan yang memudahkan siswa untuk menerima materi yang disampaikan. Penerapan metode permainan ranking satu telah memberikan pengalaman baru bagi siswa maupun guru dan memberikan beberapa manfaat bagi guru dan siswa. Penggunaan permainan ranking satu dalam pembelajaran IPS di sekolah membuat peserta didik menjadi lebih menarik dalam belajar, karena siswa dituntut untuk memiliki jiwa yang kompetitif dan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Metode permainan ranking satu terbukti memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Laili, 2021, hal. 120-121).

Berdasarkan uraian di atas, maka studi ini membahas tentang “Pengaruh metode permainan ranking satu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon”. Adapun penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui penerapan metode permainan ranking satu (2) untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menerapkan metode permainan ranking satu (3) untuk mengetahui pengaruh metode permainan ranking satu dengan hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2016: 110-111) dengan desain *one-group pretest-posttest design* yaitu hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Negeri kota Cirebon yang berjumlah 21 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu (1) Tes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa atau mengukur hasil belajar siswa terhadap pemahaman materi yang telah diberikan.

Tes berisi seperangkat pertanyaan untuk mengukur kemampuan seseorang. Bentuk tes yang digunakan adalah tes isian berjumlah 10 butir. Teknik penskoran jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Tes yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari *pretest* atau tes sebelum perlakuan dan *posttest* atau tes setelah dilakukan perlakuan, dengan tujuan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan hasil belajar sesudah diberi perlakuan. (2) Observasi. Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan caramelakukan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi ini ditujukan terhadap aktivitasmengajar guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran denganmenggunakan pembelajaran metode permainan rangking satu, observer dilakukan dengan mengamati secara langsung pembelajaran berdasarkan lembar observasiyang telah disusun. (3) Dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi yang dimiliki oleh sumber data. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, foto penerapan permainan rangking satu, dan daftar nilai sebelum dilakukan penelitian dan daftar nilai setelah dilakukan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji gain, gain ditujukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran dilakukan. Peningkatan ini didapatkan dari nilai pretest dan posttest siswa. Adapunrumus faktor Gain ternormalisasi (N-gain) adalah sebagai berikut:

$$N\text{-gain}(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun pembagian interpretasi perolehan nilai N-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Interpretasi Kriteria Nilai Gain

Interval Koefisien	Kriteria Gain
Gain $\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \text{Gain} \geq 0,3$	Sedang
Gain $< 0,3$	Rendah

(Melzer dalam Syahfitri 2008: 33)

Setelah analisis data hasil penelitian selesai, kemudian dilakukan uji prasyarat berupa statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistika yang menggunakan data pada suatu kelompok untuk menjelaskan atau menarik kesimpulan suatu data yang dilihat dari nilai mode, mean (rata-rata), varians, standar deviasi, maksimum, minimum, sum dan range (Suryoatmono dalam Leni Masnidar Nasution, 2017: 49-55). Selanjutnya statistik inferensial berupa uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak. uji normalitas data dapat dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov dan Shapiro-Wilk. Setelah data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas, uji ini digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogeny yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan tidak homogenitas, maka digunakan statistik non-parametric.

Penelitian diawali dengan pemberian soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menerapkan metode permainan rangking satu. Selanjutnya pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 kali dengan materi yang berbeda. Setelah itu diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah menerapkan metode permainan rangking satu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Permainan Rangking Satu

Penerapan metode permainan rangking satu dapat diketahui dengan kegiatan observasi/pengamatan guru dan siswa dalam melaksanakan setiap langkah-langkah metode permainan rangking satu, observer guru dalam penerapan langkah-langkah metode permainan rangking satu dilakukan oleh guru kelas V. Didapatkan hasil observasi keterlaksanaan guru dalam kegiatan permainan rangking satu bahwa penerapan langkah-langkah guru dalam permainan rangking satu telah dilaksanakan seluruhnya hal ini didapatkan dari nilai hasil observasi sebesar 76,5% dan termasuk dalam skala penilaian performansi guru dengan kategori baik. Dengan demikian guru telah cukup berhasil melaksanakan proses pembelajaran menggunakan permainan rangking satu dengan baik yaitu guru mengidentifikasi tujuan dan topik pembelajaran yang akan disampaikan, guru menjelaskan materi

pembelajaran, guru menjelaskan langkah-langkah permainan rangking satu, guru memandu permainan rangking satu, guru melakukan evaluasi untuk menilai kemampuan siswa dan hasil yang tercapai, dan guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Cahyani et al., 2018: 4).

Selain observasi terhadap keterlaksanaan guru dalam menerapkan metode permainan rangking satuobservasi juga dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan rangking satu hal ini sebagai data pendukung terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan rangking satu. Didapatkan bahwa hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan rangking satu memperoleh rata-rata skor sebesar 74,4% dengan kategori aktifitas belajar aktif. Dengan demikian pembelajaran menggunakan metode permainan rangking satu baik serta efektif untuk diterapkan. Karena metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok (Kawuryan, 2013, hal. 1-2).

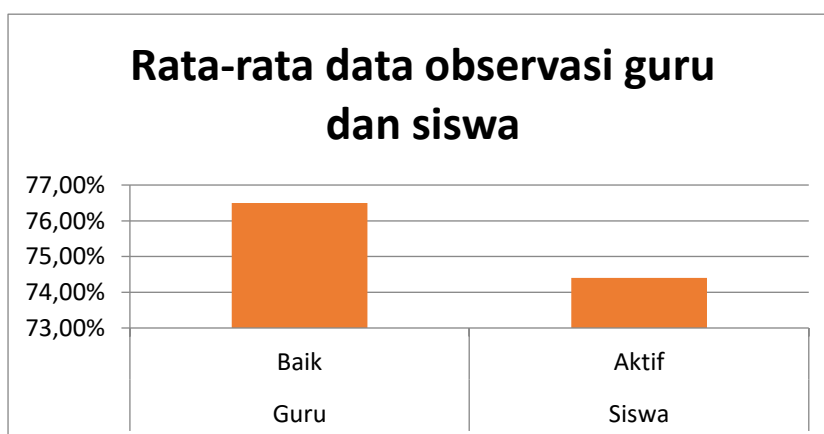
Berdasarkan data observasi terhadap guru dan siswa, diperoleh data rekapitulasi yaitu :

Tabel 2 Rekapitulasi Data Observasi Guru dan Siswa

No	Data Hasil Observasi	Kategori	Rata-Rata
1	Guru	Baik	76,50%
2	Siswa	Aktif	74,40%

Dilihat dari tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata observasi guru dan siswa termasuk kedalam kategori baik, dimana guru dan siswa sudah cukup dalam mengikuti proses pembelajaran yang dipadukan dengan permainan rangking satu. Hal ini terlihat dari skor rata-rata observasi guru sebesar 76,50% dan skor rata-rata observasi siswa sebesar 74,4%. Untuk lebih jelas dalam melihat selisih hasil observasi guru dan siswa berikut gambar hasil rekapitulasi kedua data observasi:

Bagan 1 Data Observasi Guru dan Siswa



Lembar pengamatan untuk guru berupa point-point pelaksanaan pembelajaran yaitu guru mengidentifikasi tujuan dan topik pembelajaran yang akan disampaikan, guru menjelaskan materi pembelajaran, guru menjelaskan langkah-langkah permainan rangking satu, guru memandu permainan rangking satu, guru melakukan evaluasi untuk menilai kemampuan siswa dan hasil yang dicapai siswa, dan guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Lembar pengamatan siswa digunakan untuk mengamati dan memperoleh data tentang perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung. Data bersumber dari aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu kesiapan siswa saat memulai proses pembelajaran, memahami materi yang disampaikan, mengikuti permainan rangking satu secara aktif dan menerima evaluasi yang telah diberikan guru (Atmojo, 2013, hal. 69-70).

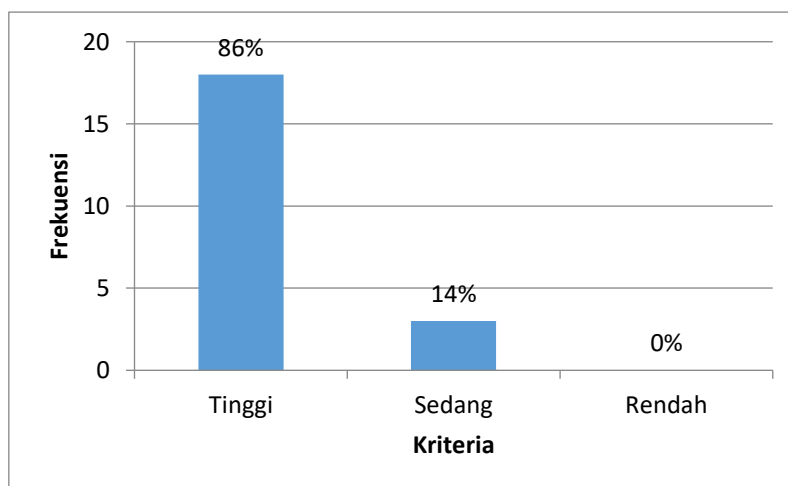
Hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menerapkan metode permainan rangking satu

Berdasarkan analisis data pretest dan posttest yang berjumlah 21 siswa, diperoleh data rekapitulasi yaitu:

Tabel 3 Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest

	N	Max	Min	Mean	Median	Modus
Pretest	21	90	0	45,24	40	60
Posttest	21	100	70	89,52	90	90
		10	70	44,29	50	30

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini terlihat dari skor rata-rata *pretes* sebesar 45,24 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 89,52. Untuk lebih jelas dalam melihat selisih hasil *pretest* dan *posttest* berikut gambar hasil indeks N-gain *pretest posttest* kelas eksperimen:



Gambar 1 Hasil N-Gain data pretest dan posttest

Berdasarkan hasil analisis gambar 1 dapat terlihat indeks N-gain yang diperoleh kelas eksperimen sebanyak 86% siswa memiliki indeks N-gain tinggi, dan sebanyak 14% siswa memiliki indeks N-gain sedang. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (86%) memiliki indeks N-gain tinggi dengan rata-rata sebesar 0,87 (kategori N-gain tinggi). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil tes. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada hasil pretest dan posttest siswa serta dapat dilihat melalui indeks N-gain yang diperoleh oleh siswa dengan kriteria sedang. Hasil belajar tersebut tentu tidak terlepas dari pengaruh penggunaan metode permainan rangking satu yang memberi pengalaman baru bagi siswa maupun guru dan memberikan beberapa manfaat bagi guru dan siswa (Dwijayanti dalam Marxy, 2017: 180).

Pengaruh Metode Permainan rangking satu Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

Setelah data hasil belajar siswa didapatkan selanjutnya dilakukan uji statistic untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini tabel hasil uji statistic data *pretest* dan *posttest* siswa dengan menerapkan metode permainan rangking satu:

Tabel 4 Hasil Uji Statistik Data Pretest Dan Posttest

	<i>Pretest-Posttest</i>	Keterangan
Uji Normalitas	0,816	Normal
Uji Homogenitas	0,001	Tidak Homogen
Uji Wilcoxon	0,00	Pengaruh

Berdasarkan tabel 4, setelah dilakukan uji normalitas menggunakan uji *kolomgorov-smirnov* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,816 > 0,05$ artinya data *pretest-posttest* berdistribusi normal, karena data dinyatakan berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas, dari hasil uji

homogenitas didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ artinya bahwa data *pretest* dan *posttest* mempunyai varians yang tidak homogen, maka analisis statistik selanjutnya dapat dilanjutkan dengan melakukan uji beda (hipotesis). Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji non-parametrik *paired sample t-test* yaitu uji Wilcoxon. Uji non-parametrik ini dilakukan karena data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dan tidak homogen (heterogen). Dari hasil uji diperoleh nilai *Asymp.sig (2-tailed)* $0,000 < 0,005$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini sejalan dengan Haryantinnupus dan Indah Permatasari dalam Saefudin (Permatasari, 2019, hal. 51-52) bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira.

Dalam penerapannya metode permainan rangking satu mempunyai kelebihan-kelebihan yang berdampak positif bagi pembelajaran, seperti yang dikemukakan menurut Malinda Situmorang (Situmorang, 2016, hal. 9-10) beberapa kelebihan menggunakan permainan rangking satu ini yaitu dapat menambah dan menguji pengetahuan, terdiri dari banyak kategori soal, dapat membuat anak termotivasi dalam menjawab soal, menciptakan suasana yang ceria, antara guru dan peserta didik terjalin komunikasi yang akrab. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang lebih tinggi setelah menggunakan metode permainan rangking satu dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, penggunaan metode permainan rangking satu berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI Negeri kota Cirebon.

SIMPULAN

Penerapan metode permainan rangking satu di kelas V MI Negeri Kota Cirebon pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan menerapkan metode permainan rangking satu berlangsung secara efektif hal ini dilihat dari hasil observasi guru menunjukkan 76,5% langkah-langkah metode permainan rangking satu diterapkan, dan hasil observasi siswa dengan skor rata-rata sebesar 74,4% dengan kategori cukup. Hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menerapkan metode permainan rangking satu di MI Negeri Kota Cirebon dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pada hasil *pretest* 21 siswa belum tuntas dengan rata-rata 45,23 dan pada hasil *posttest* terdapat 21 siswa tuntas dengan nilai rata-rata 89,52 dengan demikian hasil belajar siswa meningkat dan terdapat pengaruh penerapan metode permainan rangking satu. Hal ini dibuktikan dengan melihat nilai probabilitas atau signifikansi 0,000 lebih kecil daripada 0,05.

Metode permainan rangking satu merupakan metode pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Siswa berperan aktif serta kompetitif dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, memiliki keinginan untuk mempelajari dan memahami materi, sehingga

siswa menjadi lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, T. (2013). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENULIS LAPORAN PENGAMATAN MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL. *Journal of Elementary Education*
- Bachtiar. (2013). *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cahyani, P. R., Sulistiasih, & Sarengat. (2018). Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal FKIP Universitas Lampung*
- Jihad, A. d. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kalsum Nasution, M. (2017). *Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa*. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1)
- Kawuryan, M. &. (2013). *EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN DALAM PENDIDIKAN NILAI DAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR*. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*, Volume 6, Nomor 2
- Khoirunnisa, E., & Bermi, W. (2021). *Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah*. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian* 5 (September)
- Laili, L. D. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One C1Vc Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*.
- Leni Masnidar Nasution. (2017). *Statistik Deskriptif*. *Jurnal Hikmah Vol.14(1)*, 49–55.
- Mardiah. (2013). *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Mitra PGMI*
- Marxy, Anastasia (2017). Pengaruh Model Permainan ranking satu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika Vol.02, No.02*
- Maslani. (2016). *Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking I pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN4 Pelaihari*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*
- Mitra, J., & Volume, P. (n.d.). *Metode-Permainan-Dalam-Pembelajaran-Bahasa-9B303Dc4*. 1(1), 61–77.
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1)
- Patimah, M. (2016). *Pendidik Dalam Penegembangan Kurikulum*. Al Ibtida

- Patimah, M. M. (2022). *PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK DI KELAS 5D MI AN-NIDHOMIYAH CIREBON*. al-Afkar, Journal for Islamic Studies
- Permatasari, H. d. (2019). *Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan
- Rida Agustina, S. M. (2021). *Statistik Pendidikan 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Situmorang, M. (2016). *Pengaruh Permainan Rangkaing 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zukira, A. H. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Towera Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran PKn*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4