

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PERMAINAN (GAME) RANKING I PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPAN BERSAMA DI KELAS VII A SMPN 4 PELAIHARI

Maslani

SMP Negeri 4 Pelaihari Kabupaten Tanah Laut

**Abstrak:** Permasalahan pada pembelajaran PKn di sekolah, khususnya SMPN4 Pelaihari adalah diantaranya masalah hasil belajar dan keaktifan siswa yang rendah, dan demikian pula dengan efektifitas guru dalam pembelajaran juga belum secara optimal. Hal ini ditengarai karena peran guru masih dominan menggunakan ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan menjenuhkan bagi siswa, dan pada akhirnya hasil belajar siswa juga rendah. Penggunaan model pembelajaran permainan (*game*) Ranking I diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dipilih karena lebih bermakna, menarik, tidak menjemukan, serta dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan hasil belajar dan keaktifan siswa pun akan meningkat, dan demikian pula peran guru dalam pembelajaran lebih efektif. Penerapan dan penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Pelaihari Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 25 orang, 12 laki-laki dan 13 perempuan, semester 1 (ganjil) tahun pelajaran 2015/2016. Hasil pengamatan dan analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa 81,6 dan aktifitasnya 88,8 % . Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan prestasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan model permainan (*game*) Ranking I ini telah berhasil mencapai target atau harapan yang diinginkan yaitu meningkatnya hasil belajar dan aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn materi Norma dalam Kehidupan Bersama. Demikian pula dengan efektifitas peran guru dalam pembelajaran mencapai 98,9%. Tingkat prosentase ini menunjukkan efektifitas peran guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model permainan (*game*) Ranking I pada pembelajaran PKn materi Norma dalam Kehidupan Bersama. Disarankan kepada semua guru untuk meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru, hendaknya guru dalam mengajar senantiasa menggunakan metode dan model pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya model permainan (*game*) Ranking I.

**Kata kunci:** *hasil belajar, keaktifan, ranking I, dan efektifitas.*

### A. Pendahuluan

Dalam kegiatan pembelajaran sering terlihat dan dirasakan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru masih belum mampu membangkitkan semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada sisi lain, hasil belajar siswa juga masih kurang memuaskan. Kondisi tersebut dapat terjadi karena salah satu faktornya guru kurang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa, terlebih lagi apabila proses pembelajaran berada pada jam-jam terakhir sekolah.

Dari pengalaman dan pengamatan langsung yang ditemukan di kelas ketika

mengajarkan materi *Norma Dalam Kehidupan Bersama* pada pertemuan ke-1 dan 2 di kelas VII A SMP Negeri 4 Pelaihari, pada umumnya masih terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. Beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PKn, antara lain: (1) kesulitan mengingat suatu konsep/materi pokok pelajaran, (2) kesulitan memahami suatu konsep/materi pokok pelajaran, (3) kesulitan mengembangkan konsep/ materi pokok pelajaran. Menurut hasil uji kemampuan (UK) materi *Norma dalam Kehidupan Bersama* pertemuan ke 1 dan 2 terhadap 25 siswa kelas VII A pada Selasa, 28 Juli 2015, tidak ada siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)

75. Hasil rata-rat nilai siswa hanya 44, yang berarti sangat jauh dari KKM.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sebagai guru yang mengajar di kelas VII A SMPN 4 Pelaihari tertarik untuk menerapkan model permainan (*game*) Ranking I dalam pembelajaran PKn dan menuangkannya dalam karya ilmiah dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa melalui Permainan (game) Ranking I pada Materi Norma dalam Kehidupan Bermasyarakat di Kelas VII B SMPN 4 Pelaihari*”.

Peneliti berkeyakinan bahwa permasalahan hasil belajar dan masalah kurang aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn diharapkan dapat dipecahkan dengan menggunakan model permainan (*game*) ranking I.

## 1. Tujuan

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, bertujuan untuk :

- a. Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model permainan (*game*) Ranking I.
- b. Lebih mengefektifkan peran guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model permainan (*game*) Ranking I ini.

## 2. Manfaat

- a. Bagi Guru; dapat memberikan alternatif pemecahan dalam meningkatkan prestasi dan keaktifan siswa serta untuk lebih mengefektifkan peran guru dalam pembelajaran PKn.
- b. Bagi siswa; dengan cara pembelajaran yang menarik siswa lebih aktif dan berprestasi dalam pembelajaran. Selain itu, model permainan (*game*) ini dapat meningkatkan semangat kebersamaan dan kolektivitas dalam kelompok belajar.

## B. Metode Penelitian

### 1. Lokasi, Ruang Lingkup, dan Subyek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Pelaihari beralamat di desa Tanjung Blok III A Kecamatan Bajuin

Kabupaten Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan. Adapun faktor yang ingin diselidiki dalam penelitian ini adalah:

- a. Faktor siswa; yaitu hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran (*game*) ranking I.
- b. Faktor guru; yaitu dapat meningkatkan efektifitas peran guru dalam pembelajaran PKn.

Adapun subjek penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII semester 1 (ganjil) tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 25 orang, terdiri dari laki-laki 12 orang, dan perempuan 13 orang.

## 2. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena masalah yang dikaji masalah yang bersifat praktis, berfokus pada proses pembelajaran, dan segera dicarikan solusinya. Proses pengkajian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan berdaur yang meliputi (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, dan (d) refleksi, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai

## C. Teori Dan Metode

### 1. Pengertian Belajar

Menurut Ali Imron (1996:2), belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau sekarang dikenal dengan guru.

Menurut *Thorndike* dalam Ahmad Tafsir (1995:29); memandang belajar sebagai suatu usaha memecahkan problem. Berdasarkan eksperimen yang dilakukannya ia memperoleh tiga buah hukum dalam belajar, yaitu *law of effect*, *law of exercise*, dan *law of readiness*. *Law of effect* menyatakan bahwa tercapainya keadaan yang

memuaskan akan memperkuat hubungan antara stimulus (S) dan respons (R). *Law of exercise* menyatakan bahwa respons terhadap stimulus dapat diperkuat dengan seringnya respons itu digunakan. Sedangkan *law of readiness* mengajarkan bahwa dalam memberikan respons subjek harus siap dan disiapkan.

Menurut Thoifuri (2008:99), belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, baik dilakukan secara individual, kelompok, maupun dengan bimbingan guru sehingga perilakunya berubah. Perilaku adalah kebiasaan hidup seseorang baik yang berupa pengetahuan, sikap, pemahaman, maupun keterampilan. Dan perilaku seseorang dapat berupa *behavioral performance* (penampakan yang dapat diamati) ataupun *behavioral tendency* (tidak tampak yang tidak teramati). Kedua perilaku tersebut akan semakin baik jika diperoleh melalui belajar yang benar.

Dari beberapa teori tentang belajar di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan merubah sikap dan perilaku untuk membangun diri pribadi ke arah yang lebih baik.

## 2. Pengajaran dan Pembelajaran

Menurut K. H. Dewantara dalam Ahmad Tafsir (1995:7), pengajaran (*onderwijs*) itu tidak lain dan tidak bukan ialah salah satu bagian dari pendidikan. Jelasnya, pengajaran tidak lain ialah pendidikan dengan cara memberikan ilmu atau pengetahuan serta kecakapan.

Menurut Sikun Pribadi dalam Thoifuri (2008:37), mengajar adalah kegiatan pembinaan yang terkait dengan ranah kognitif dan psikomotorik. Ranah kognitif dengan tujuan agar siswa lebih cerdas, banyak pengetahuan, berpikir kritis, sistematis, dan objektif. Untuk ranah psikomotorik dengan tujuan terampil melaksanakan sesuatu, seperti; membaca, menulis, menyanyi, berhitung, lari cepat, berenang dan lain-lain.

Sementara itu, menurut Thoifuri (2008:39) mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada

siswa atau anak didik. Ini memberi bukti pengertian secara sempit (*teacher centered*) dan menimbulkan penafsiran bahwa guru adalah menyampaikan ilmu secara aktif dan siswa hanya pasif, duduk dan mendengarkan.

Menurut Agus N. Cahyo (2013:18) menegaskan bahwa pengajaran dan pembelajaran memiliki makna yang hampir sama. Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Sementara pengajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pengajaran juga diartikan sebagai interaksi belajar dan mengajar. Pengajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara guru dan siswa.

Menurut Ahmad Rohani HM dan Abu Ahmadi (1995:64), pengajaran, merupakan totalitas aktifitas belajar-mengajar yang diawali dengan perencanaan diakhiri dengan evaluasi. Dari evaluasi ini diteruskan dengan *follow up*. Secara lebih jelas dapat dikatakan, pengajaran sebagai kegiatan yang mencakup semua/meliputi, yang secara langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pengajaran (menentukan *entry-behavior* peserta didik, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, menilai dan sebagainya).

Menurut Ahmad Barizi (2009:87) mendefinisikan pembelajaran adalah 'proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Sastrawijaya (1991:14) menyebutkan bahwa pengajaran adalah suatu usaha mengubah seseorang agar ia dapat berperilaku tertentu. Usaha mengubah itu dilakukan secara terkendali. Dalam pengajaran ada kesengajaan. Hal ini menunjukkan ciri khas suatu pengajaran. Pengajaran terjadi setelah usaha tertentu dibuat untuk mengubah suatu keadaan semula menjadi keadaan yang diharapkan.

Menurut Pribadi dan Tafsir (1997:7) menjelaskan bahwa pengajaran adalah suatu kegiatan yang menyangkut

perubahan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor semata-mata, yaitu supaya anak lebih banyak pengetahuannya, lebih cakap berpikir kritis, sistematis, dan objektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu, misalnya terampil menulis, membaca, lari cepat, loncat tinggi, berenang, membuat pesawat radio dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pengajaran dan pembelajaran memiliki pengertian dan makna yang hampir sama dan tidak ada perbedaan yang bersifat mendasar. Pengajaran dan pembelajaran memiliki persamaan yaitu adanya hubungan interaksi antara guru, siswa, dan bahan ajar dalam suatu kegiatan di kelas atau di luar kelas guna mendapatkan ilmu pengetahuan, memahami, dan meningkatkan keterampilan bagi siswa.

### **3. Penilaian dan Hasil Belajar.**

Penilaian merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran yang penting dan strategis dalam rangka menentukan langkah selanjutnya dalam pembelajaran. Menurut Suyanto dan Asep Djihad (2013:221) penilaian merupakan instrumen yang amat penting bagi guru dalam menentukan tolak ukur keberhasilan belajar siswa.

Menurut *Black* dan *William* dalam Suyanto dan Asep Djihad (2013:224) , penilaian sebagai semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menilai diri mereka sendiri, yang memberikan informasi untuk digunakan sebagai umpan balik untuk memodifikasi aktivitas belajar dan mengajar.

Nana Sudjana (1989:3) mendefinisikan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Menurut Ali Imron (1996:115), penilaian atau evaluasi adalah suatu aktivitas yang bermaksud menentukan nilai belajar pembelajaran (baik-belumnya/tidaknya, berhasil-belumnya/tidaknya, memadai-belumnya/tidaknya belajar pembelajaran, yang meliputi hasil belajar, proses belajar dan mereka yang terlibat dalam belajar dan pembelajaran (pembelajar dan guru).

Menurut Hamalik (1995:48) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku Subjek yang meliputi kemampuan kognitif,afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang. Sementara itu menurut Sudjana(2005:3) hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif,afektif,dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Dengan mencermati dan memahami beberapa pengertian atau definisi penilaian di atas, penulis menyimpulkan bahwa penilaian merupakan bagian integral dan penting dalam pengelolaan pembelajaran yang berfungsi sebagai umpan balik dan tindaklanjut pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah nilai atau hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran melalui proses penilaian oleh guru.

### **4. Mengajar dan Strategi Pembelajaran**

Menurut Azhar (1983:11) mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan yang dimaksud terdiri dari beberapa komponen yang saling mempengaruhi yakni, tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi pelajaran yang diajarkan, guru dan murid sebagai subyek yang akan berperan serta berada dalam jalinan hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia. Komponen-komponen itulah yang saling berinteraksi sebagai satu sistem. Menurut Usman (1995:3) menjelaskan bahwa mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab morel yang cukup berat. Berhasilnya pendidikan pada siswa

sangat bergantung pada pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya. Mengajar merupakan suatu perbuatan atau pekerjaan yang bersifat *unik*, tetapi *sederhana*. Dikatakan unik karena ia berkenaan dengan manusia yang belajar, yakni siswa, dan yang mengajar, yakni guru, dan bertalian erat dengan manusia di dalam masyarakat yang kesemuanya menunjukkan keunikan. Dikatakan sederhana karena mengajar dilaksanakan dalam keadaan praktis dalam kehidupan sehari-hari, mudah dihayati oleh siapa saja. Mengajar pada prinsipnya adalah membimbing siswa dalam kegiatan belajar-mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungan dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan terjadinya proses belajar.

Mengajar menurut *Gagne* dan Sulistyono (2003:74) menyatakan bahwa mengajar adalah penataan situasi belajar, baik situasi mengajar itu sendiri maupun situasi aktivitas mengajar. Menurut dia setiap ilmu memiliki susunan hirarki tersendiri. Untuk memahami jenjang yang lebih tinggi, perlu memahami jenjang yang lebih bawah. Urutan dari bawah jenjang tersebut adalah: belajar isyarat, belajar stimulus respons, belajar merangkai, belajar asosiasi verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar aturan, dan belajar pemecahan masalah.

Kata strategi dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dari pengertian ini, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran adalah rencana yang cermat untuk membantu proses belajar-mengajar (pembelajaran) dalam mencapai tujuan yang diinginkan/ditetapkan.

Menurut Ahmad Barizi (2009:87), strategi pembelajaran adalah rencana yang cermat agar peserta didik dapat belajar, mempunyai rasa kebutuhan akan belajar, terdorong belajar, mau belajar,

tertarik untuk terus-menerus mempelajari pelajaran, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.

Menurut Sulistyono (2003:75) menjelaskan bahwa strategi belajar mengajar berarti strategi belajar bagaimana cara mengajar, melainkan strategi mengajar dengan meletakkan kedua aktivitas subyek didik dan pendidik dalam suatu konteks yang di dalamnya lebih ditekankan pada aktivitas belajar subyek didik. Dalam arti umum strategi adalah suatu penataan potensi dan sumber daya agar efisien dalam memperoleh hasil sesuai dengan rancangan. Istilah yang dekat dengan ini adalah taktik atau siasat. Siasat merupakan pemanfaatan optimal situasi dan kondisi untuk menjangkau sasaran. Strategi belajar mengajar berarti menata potensi (subyek didik, pendidik) dan sumberdaya (sarana, biaya, prasarana) agar suatu program dapat mencapai tujuannya. Taktik atau siasat belajar mengajar adalah suatu penataan atau pengelolaan kondisi dan situasi instruksional dan non instruksional agar tujuan belajar mengajar tercapai secara efisien.

Menurut Suyanto dan Asep Djihad (2013:92), strategi kegiatan pembelajaran merupakan langkah-langkah umum dalam kegiatan belajar yang mesti dilakukan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Sedangkan dalam pengembangan strategi pembelajaran, *Dave Maier* (Suyanto dan Asep Djihad, 2013:93) menawarkan pola '*SIKLUS Empat Tahap*' yaitu: (1) *Preparation* (persiapan), (2). *Presentation* (penyampaian), (3). *Practise* (praktik), dan (4) *Performance* (penampilan hasil).

Menurut Rudi Hartono (2014:43) , strategi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai sebuah proses perencanaan yang memuat serangkaian kegiatan yang telah didesain dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang mengajar dan strategi pembelajaran yang telah dipaparkan oleh

para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa mengajar adalah upaya guru untuk memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan wawasan kepada siswa melalui proses pembelajaran atau belajar-mengajar. Sedangkan strategi pembelajaran adalah bagaimana cara guru menyajikan bahan ajar atau materi pelajaran dengan mendayagunakan segala kemampuan dan sumber daya yang ada sehingga materi pelajaran tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

#### **5. Metode dan Model Pembelajaran**

Metode mengajar merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang memiliki peran penting disamping guru, siswa, materi, alat dan bahan, media, alat evaluasi, dan lingkungan belajar. Ketika guru akan merencanakan pembelajaran, maka guru harus memikirkan secara seksama bagaimana menyampaikan materi pelajaran yang disampaikan agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Oleh sebab itu, metode pembelajaran menjadi hal penting untuk dapat membantu guru dapat menyajikan materi dengan baik. Guru akan mendapatkan kemudahan dalam menyajikan materi pelajaran tatkala ia mampu menggunakan metode yang tepat yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikannya.

Menurut Thoifuri (2008:55) metode pengajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa secara tepat dan cepat berdasarkan waktu yang telah ditentukan sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

Daryanto (2013:1) mendefinisikan metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pematapan pengertian peserta didik (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi /bahan ajar.

Menurut Asmani (2009:139), menyebutkan bahwa metodologi mengajar adalah ilmu yang memperelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga

proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan pengajaran tercapai.

Menurut Dewey dalam Suyanto dan Asep Djihad (2013:154), mendefinisikan model pembelajaran sebagai “ *a plan or pattern that we can use to design face-to-face in classroom or tutorial settings and to shap instructional materia* ” (suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran).

Winataputra dalam Suyanto dan Asep Djihad (2013:154), mengertikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dengan mencermati dan memahami berbagai pendapat ahli tentang pengertian metode dan model pembelajaran, penulis menyimpulkan bahwa metode merupakan cara dan rencana guru yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan model pembelajaran merupakan bagian dari metode pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

#### **6. Model Permainan (game) Ranking I**

Penggunaan metode permainan (*game*) diharapkan dapat memberikan suatu suasana pembelajaran yang lebih santai (*releks*) dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, menambah dan memperkuat solidaritas sosial, menambah wawasan, dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut Rohani dan Ahmadi (1991:29), para sarjana pendidikan berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu didik/ peserta didik sangat membutuhkan permainan dan hiburan setelah selesai belajar. Kelas pengajaran yang diliputi oleh suasana hening, sepi,

serius dan penuh konsentrasi terhadap pelajaran, maka akibat yang tidak disadari (*side effect*) menjadikan individu merasa kelelahan, bosan, capek, butuh *refresing*, istirahat, reaksi dan sebagainya.

Menurut Al-Gazali dalam Rohani dan Ahmadi (1991:30) menyarankan agar anak-anak (peserta didik) diizinkan bermain dengan permainan ringan dan tidak berat-berat sesudah jam pelajaran untuk memperbarui kegiatannya dengan syarat permainan tersebut tidak melelahkan mereka. Jika anak-anak dilarang bermain dan dipaksakan saja belajar, hatinya akan mati, kepijarannya akan tumpul dan mereka akan merasakan kepahitan dengan hidup ini.

Berkaitan dengan metode permainan, Depdiknas (2000:21), menyebutkan bahwa permainan (*game*) adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antar individu atau antar kelompok untuk mencapai tujuan. Sasaran permainan dibatasi berdasarkan pada aturan-aturan yang telah disepakati baik tertulis maupun lisan, dan cara penyajian bahan pelajaran melalui pengalaman atau belajar sambil bermain. Selanjutnya, fungsi permainan (*game*) adalah untuk meningkatkan motivasi dan menggairahkan rasa ingin tahu.

Dalam pembelajaran PKn, metode permainan mempunyai tujuan antara lain untuk mengajarkan pengertian (konsep), menanamkan nilai dan memecahkan masalah, disamping itu juga dapat menumbuhkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Manfaat metode permainan menurut Rohani dan Ahmadi (1991:29) adalah untuk mengendorkan saraf-saraf yang kencang, tegang, menghindarkan kebosanan, menghilangkan kelelahan, asalkan semua itu memiliki nilai manfaat bagi peserta didik dan bagi kelangsungan dan kelancaran aktivitas pengajaran, sebatas kewajaran.

Model permainan (*game*) Ranking I merupakan pengembangan, inovasi, dan aplikasi dari metode *inquiry*. Menurut Asmani (2009:159), pada dasarnya, *inquiry* adalah cara menyadari apa yang dialami. Karena itu, *inquiry* menuntut

peserta didik berpikir. Metode ini melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual dan memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata.

Permainan (*game*) Ranking I ini merupakan adaptasi dari kegiatan cerdas-cermat atau cepat-tepat yang sering dimainkan atau dilombakan. Kemudian permainan (*game*) Ranking I ini juga mencoba mengadaptasikan bentuk permainan Ranking I yang pernah ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi Nasional. Namun, permainan (*game*) Ranking I dalam pembelajaran PKn ini dilaksanakan secara berkelompok. Secara khusus, permainan (*game*) Ranking I ini bahan/materi soal diambil dari materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Kegiatan permainan (*game*) Ranking I bertujuan untuk meningkatkan dan sekaligus menguji kemampuan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari segi kognitif, permainan ini bertujuan menambah dan memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Secara afektif, permainan (*game*) Ranking I mendidik dan menanamkan kebersamaan dan kolektivitas kehidupan nyata nantinya. Kemudian secara psikomotorik, permainan ini memberikan keterampilan menulis jawaban secara baik dan benar.

#### D. Pembahasan

##### 1. Rancangan Pembelajaran Model Permainan (*game*) Ranking 1.

Rancangan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengkaji materi, membuat konsep soal, menyiapkan papan jawaban, membuat kunci jawaban dan skor penilaian. Rancangan kegiatan pembelajaran: dengan model permainan (*game*) Ranking I dengan tahapan sebagai berikut:

###### a. Kegiatan Awal ± 15 menit

Sebelum pembelajaran dimulai guru memperhatikan keadaan kelas/lingkungan belajar, menyiapkan alat dan bahan pelajaran, kemudian guru dan observer mengucapkan salam

dan mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Appersepsi: Tanya jawab tentang apa itu adat istiadat, kebiasaan, peraturan, hubungan antarnorma, dan memahami pentingnya mentaati norma,kebiasan,dan adat istiadat. Kemudian guru mengajukan pertanyaan “*apa yang dimaksud dengan adat istiadat?*”.

b. *Kegiatan Inti ± 60 menit*

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing – masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Ada 5 (enam) kelompok yang terbentuk dan diberi nama dengan angka Romawi yaitu kelompok I, II, III, IV, dan V.

Guru memberikan materi pelajaran tentang *adat istiadat, kebiasaan, dan peraturan, hubungan antarnorma, dan pentingnya mentaati norma,kebiasan, dan adat istiadat.*

Setelah penyajian materi pelajaran tersebut,siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, atau guru memberikan pertanyaan sebagai upaya untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan.

Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk menyiapkan diri dan kelompoknya guna melaksanakan permainan (*game*) Ranking 1. Guru mengatur posisi tempat duduk masing-masing kelompok dengan jarak yang tidak terlalu berdekatan. Ketika sudah semua siap guru memberikan arahan singkat tentang cara permainan (*game*) Ranking 1. Setelah semua siswa siap pada kelompoknya masing-masing, guru menyampaikan pertanyaan secara lisan dan langsung ditulis jawabannya oleh masing-masing kelompok pada papan jawaban yang telah disediakan.

Setelah selesai waktu yang diberikan untuk menulis jawabannya, maka guru meminta kepada setiap kelompok untuk mengangkat papan jawabannya untuk menunjukkan jawaban dari kelompoknya. Guru bersama siswa menyebutkan jawaban

yang benar, lalu guru melakukan penilaian terhadap hasil jawaban masing-masing kelompok; dan demikian selanjutnya sampai semua pertanyaan yang disediakan selesai disampaikan.

Guru bersama-sama dengan siswa melakukan perhitungan akhir jumlah perolehan nilai yang telah didapat oleh semua kelompok Apabila ada persamaan jumlah nilai antara dua kelompok atau lebih, maka diberikan pertanyaan tambahan untuk menentukan kedudukan atau ranking 1 untuk kegiatan pertemuan ini.

c. *Kegiatan akhir ± 15 menit*

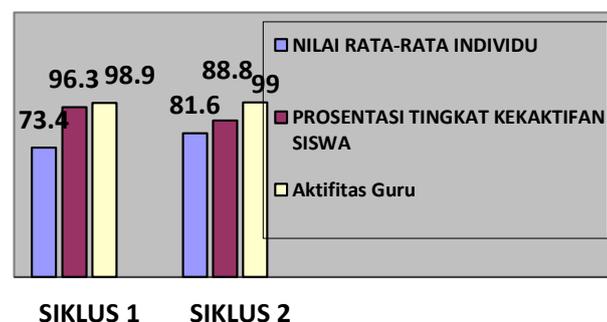
Guru mengajak kepada para siswa untuk mengadakan refleksi hasil pembelajaran tentang *apa itu adat istiadat, kebiasaan, peraturan, hubungan antarnorma, dan memahami pentingnya mentaati norma,kebiasan, dan adat istiadat.*

Siswa diminta untuk mengungkapkan berbagai pengalaman belajar yang diperoleh. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan data nilai dan observasi hasil siklus I dan II bahwa perkembangan prestasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PKn dengan model permainan (*game*) Ranking I dapat disajikan data sebagai berikut:

**Tabel. 1**

**Grafik 1.** Rekapitulasi Hasil Siklus



**2. Hasil Belajar Siswa.**

Nilai rata-rata individu merupakan nilai yang diperoleh oleh masing-masing

siswa melalui kegiatan Uji Kemampuan (UK) setelah melalui proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model permainan ((*game*) 'Ranking I Nilai ini merupakan hasil belajar siswa yang menggambarkan bagaimana tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tolak ukur keberhasilan siswa adalah didasarkan pada KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PKn yang sudah ditetapkan dalam KTSP Tahun Pelajaran 2015/2016, yaitu 75 ( *tujuh puluh lima*).

Berdasarkan data di atas, perkembangan nilai rata-rata siswa secara individu dari siklus I ke siklus II mengalami perubahan yang cukup baik dan positif. Berdasarkan KKM mata pelajaran PKn, yaitu 75, maka hasil belajar siswa siklus I rata-ratanya masih berada di bawah KKM, yaitu **73,4**. Setelah dilakukan evaluasi dari proses pembelajaran pada siklus I melalui kegiatan refleksi maka dilakukan beberapa perbaikan proses pembelajaran dengan model permainan (*game*) Ranking I pada siklus II sehingga pada siklus II rata-rata nilai siswa dapat meningkat dan melampaui KKM, yaitu **81,6**.

### 3. Prosentasi Tingkat Keaktifan Siswa

Tingkat keaktifan siswa adalah keadaan dimana siswa dalam bekerja secara berkelompok dapat bekerja sama, ada kebersamaan, ada dinamika, dan keaktifan siswa berbicara dan bekerja menyelesaikan tugas kelompok. Untuk memantau dan merekam aktifitas siswa dalam kelompok tersebut dibantu oleh guru lain yang bertindak selaku kolaborator dalam penelitian ini. Ada format yang sudah disediakan dan telah disepakati faktor dan skor/nilai untuk menggambarkan tingkat aktifitas siswa dalam kelompok.

Hasil observasi atau pengamatan oleh guru yang bertindak selaku kolaborator dari kegiatan ini, tergambar sebagaimana pada tabel dan grafik di atas. Prosentase tingkat keaktifan siswa pada siklus I memang sudah baik, yaitu **96,3%**. Namun pada siklus II tingkat keaktifan siswa hanya mencapai **88,8%**. Penurunan ini mungkin disebabkan oleh

adanya perubahan keanggotaan dalam kelompok sehingga ada terjadi sedikit penurunan keaktifan siswa. Namun demikian, tingkat penurunan tidak terlalu drastis dan masih dalam tingkat baik.

### 4. Prosentase Efektifitas Guru

Efektifitas guru adalah bagaimana cara guru mengelola proses pembelajaran dengan model permainan (*game*) Ranking I ini dalam waktu 3 kali 40 menit dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam waktu yang sesingkat tersebut diharapkan guru mampu memberdayakan siswa dalam proses pembelajaran melalui metode dan model pembelajaran yang sudah direncanakan. Kehadiran guru dalam kelas adalah sebagai inovator, fasilitator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Guru bersifat sebagai 'sutradara' sedangkan aktor atau pemainnya adalah para siswa.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, pada siklus I tingkat efektifitas guru dalam pembelajaran adalah **97,8 %**. Hal ini menunjukkan tingkat efektifitas yang baik. Sedangkan pada siklus II, tingkat efektifitas guru mencapai 98,9%. Tingkat efektifitas **98,9%** memang sudah baik. Dengan demikian, dalam prosentase aktifitas guru ada mengalami kenaikan pada siklus II dibandingkan dengan siklus I.

## E. Penutup

### 1. Simpulan

- a. Ada peningkatan hasil belajar siswa yang positif selama kegiatan pembelajaran PKn materi *Norma Dalam Kehidupan Bersama* dengan menggunakan model permainan (*game*) Ranking I. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata **73,4**, menjadi rata-rata **81,6** pada siklus II. Sementara itu rata-rata tingkat keaktifan **96,3%**, sedangkan pada siklus II ada penurunan menjadi **88,8 %**. Penurunan ini diduga kuat karena adanya perubahan keanggotaan kelompok dari siklus I dengan siklus II. Namun penurunan ini tidak signifikan.

- b. Sementara itu, peran guru menurut hasil observasi pada siklus I **97,8 %** , selanjutnya pada siklus II naik menjadi **98,9 %**. Tingkat prosentase ini menunjukkan adanya efektifitas peran guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model permainan (*game*) Ranking I pada pembelajaran PKn materi *Norma Dalam Kehidupan Bersama* di kelas VII A SMPN 4 Pelaihari.

## 2. Saran-saran

- a. Dalam rangka meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru maka hendaknya guru mengajar dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dengan menggunakan model permainan (*game*).
- b. Guru hendaknya mengelola pembelajaran di kelas dengan baik dan efektif agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang diinginkan.
- c. Sekolah dapat memfasilitasi dan menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang dan mendukung guru dalam mempersiapkan dan mengelola pembelajaran yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Lalu Muhammad. 1983. *Proses Belajar Mengajar Pola CBSA*. Surabaya. Usaha Nasional
- Asmani, Jamal Ma,mur.2009. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif,dan Inovatif*. Yogyakarta. DIVA Pres.
- Barizi, Ahmad. 2009. *Menjadi Guru Unggul*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta. DIVA Press.

Daryanto. 2013. *Strategi Tahapan Mengajar*. Bandung. CV.YRAMA WIDYA.

Depdiknas. 2000. *Materi LKG PPKN. SLTP*. Jakarta.

Hartono, Rudi. 2014. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta. DIVA Press.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Imron, Ali.1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta.PT.Dunia Pustaka Jaya.

Khotimah,Rulasmini. 2009. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Skripsi. Malang.

Muhammad, Uzer Usman. 1995. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana.1983. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Rohani, Ahmad dkk. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT.Rineka Cipta.

Sulistiyono, T. 2003. *Modul Umum. Wawasan Pendidikan*. Jakarta. Depdiknas.

Suyanto,dkk. 2013. *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta. Multi Pressindo

Tresna Sastrawijaya,A. 1991. *Pengembangan Program*

*Pengajaran. Jakarta PT.Rineka  
Cipta.*

*Tafsir, Ahmad. 1995. Metodologi  
Pengajaran Agama Islam.  
Bandung  
PT.Remaja Rosdakarya.*

*Thoifuri. 2008. Menjadi Guru Inisiator.  
Semarang. RaSAIL Media Group.*