

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *RANKING ONE CIVIC EDUCATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA***IMPLEMENTATION OF TOURNAMENT-BASED TEAMS GAMES LEARNING MODEL RANKING ONE CIVIC EDUCATION TO INCREASE STUDENT LEARNING OUTCOMES*****Innayatul Laili*, Umi Dayati, Nur Wahyu Rochmadi**Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia**INFO ARTIKEL****Riwayat Artikel:**

Diterima : 20 Mei 2020

Disetujui : 29 Desember 2020

Keywords:learning model, *team games tournament*, *ranking one civic education*, learning outcomes**Kata Kunci:**model pembelajaran, *team games tournament*, *ranking one civic education*, hasil belajar***) Korespondensi:**

Abstract: the purpose of this study was to explain the feasibility of learning using the team games tournament-based Ranking One Civic Education (ROCE) model in teaching and learning activities on Pancasila and Civic Education (PPKn) subjects and to analyze the improvement of student learning outcomes after the ROCE Game-based learning method was applied to PPKn subjects. This study used a classroom action research approach with qualitative and quantitative data as material for analysis. This study used two cycles with two meetings for each cycle. As for the process of implementing the ROCE Game, it was found that 13-14 indicators were carried out well in cycle I, while in the learning process in cycle II, an average of 15 indicators were obtained from a total of 17 indicators of learning implementation by teachers. In the first cycle, an average of 11 indicators was obtained and in the second cycle, an average of 12-13 indicators was obtained from a total of 14 indicators of learning implementation by students. The increase in learning outcomes taken based on the post-test score in cycle I was 77.7%, then an increase in the post-test score in cycle II becomes 86.1%. So, tournament-based teams games learning model Ranking One Civic Education could increase student learning outcomes.

Abstrak: tujuan dari kajian ini yaitu untuk menjelaskan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education (ROCE)* dalam kegiatan belajar mengajar pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* diterapkan pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Artikel ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan data kualitatif dan kuantitatif sebagai bahan analisisnya. Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan dua pertemuan untuk setiap siklus. Adapun dalam proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* didapatkan 13-14 indikator yang terlaksana dengan baik pada siklus I, sedangkan pada proses pembelajaran siklus II didapatkan rata-rata 15 indikator yang terlaksana dari total 17 indikator keterlaksanaan pembelajaran oleh guru. Pada siklus I didapatkan rata-rata 11 indikator yang

terlaksana dan pada siklus II didapatkan rata-rata indikator yang terlaksana berkisar 12-13 indikator dari total 14 indikator keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa. Peningkatan hasil belajar yang diambil berdasarkan nilai post test siklus I yaitu 77,7%, kemudian mengalami kenaikan pada nilai post test siklus II menjadi 86,1%.

PENDAHULUAN

Belajar telah menjadi kewajiban bagi seorang siswa. Belajar merupakan sebuah proses yang menuntut siswa untuk terlibat dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya guna meningkatkan kemampuan yang dimiliki (Prihatini, 2017). Proses belajar dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Guru merupakan salah satu dari bagian komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Peranan yang dimiliki guru dalam dunia pendidikan sangat kompleks, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyatakan bahwa guru merupakan seseorang yang mengemban tugas utama sebagai pengajar, pembimbing, pelatih, serta melakukan penilaian dan evaluasi terhadap siswa. Peranan guru yang sangat kompleks ini menuntut guru untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam ruang lingkup kelas.

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam ruang lingkup kelas yaitu rendahnya kualitas hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas hasil belajar siswa sangat beragam, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional yaitu menggunakan metode ceramah. Metode ini digunakan secara berulang-ulang untuk menjelaskan semua materi pelajaran yang ada secara keseluruhan. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru secara berulang ini tentunya memiliki beberapa faktor pendorong. Salah satunya adalah keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah, sehingga memaksa guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang sama secara berulang. Penggunaan metode pembelajaran ceramah sebenarnya diperlukan untuk menjelaskan berbagai materi pelajaran, akan tetapi porsi yang digunakan harus sesuai serta perlu dikombinasikan dengan model pembelajaran lainnya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang diinginkan siswa.

Realitanya metode ceramah ini digunakan untuk menjelaskan secara keseluruhan materi pelajaran yang ada tanpa dikombinasikan dengan model pembelajaran lainnya, sehingga metode tersebut kurang efektif karena tidak semua materi pelajaran yang ada dapat dijelaskan secara keseluruhan dengan menggunakan metode pembelajaran ini. Tentunya penggunaan metode ceramah ini memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar sebagai refleksi terhadap proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa (Rosana, 2014). Salah satu mata pelajaran yang sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan semua cakupan materi pelajaran adalah mata pelajaran PPKn.

Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran PPKn masih belum memenuhi kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal. Hasil ulangan harian yang menunjukkan hanya 58,33% siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran PPKn ini adalah 70. Hasil tersebut tentu belum mencapai target yang ditentukan oleh sekolah, dengan kata lain nilai yang didapatkan siswa dalam mata pelajaran PPKn belum memenuhi kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal. Adapun kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal untuk menilai proses pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil apabila mencapai $\geq 85\%$ (Trianto, 2010).

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah kurangnya sarana dan prasarana penunjang dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai pengajar di kelas hanya menggunakan spidol serta papan tulis dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa terkesan hanya menyalin tulisan yang ada di papan tulis tanpa mengerti maksud tulisan tersebut. Hal ini dapat diketahui ketika siswa diberikan pertanyaan oleh guru, siswa cenderung menanyakan jawabannya

kepada siswa lainnya dan tidak berusaha untuk menjawabnya sendiri. Selain itu siswa lainnya menjawab pertanyaan guru dengan hanya membaca catatan yang ada pada buku catatan. Beberapa siswa lainnya cenderung pasif dan kurang tertarik dengan materi pelajaran yang telah disampaikan guru. Tidak adanya LCD dan juga akses internet yang keberadaannya sangat terbatas disinyalir merupakan salah satu faktor terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi pelajaran yang diberikan guru yang hanya disampaikan dengan menggunakan metode ceramah tanpa didukung sarana dan prasarana yang memadai. Faktor lainnya yang mempengaruhi pembelajaran yaitu jam pelajaran mata pelajaran PPKn yang terletak pada jam terakhir, sehingga siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi untuk memahami materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan tingkat konsentrasi siswa pada jam terakhir telah jauh berkurang jika dibandingkan dengan jam pelajaran yang terletak di awal mulainya proses belajar mengajar di sekolah. Siswa juga mondar-mandir di dalam kelas ketika guru menuliskan materi pelajaran di papan tulis. Ada juga siswa yang izin keluar kelas lebih dari satu kali untuk ke kamar mandi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kebosanan dan kesulitan konsentrasi untuk menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru pada jam terakhir.

Permasalahan terkait rendahnya kualitas hasil belajar yang dialami oleh siswa harus segera diatasi dengan memberikan suatu perlakuan. Dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara seimbang dan utuh, agar pembelajaran yang berlangsung lebih aktif, kreatif, efektif, dan terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran semacam itu diharapkan dapat membantu siswa agar memiliki kemauan untuk belajar lebih giat lagi. Hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Kegiatan belajar mengajar membutuhkan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Mulyasa, 2008). Penggunaan model pembelajaran yang berkualitas menurut Nasution (2017) dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa, karena

metode pembelajaran memiliki hubungan yang kuat untuk mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa diharuskan terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran, serta harus memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pembelajaran seperti ini yang akan membawa perubahan dalam lingkungan belajar siswa di kelas, sehingga guru tidak hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan semua isi materi pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education (ROCE)* sangat cocok untuk menanggulangi permasalahan rendahnya kualitas hasil belajar yang dihadapi oleh siswa. Pembelajaran yang berkualitas menurut Trianto (2009) ketika pembelajaran tersebut mampu menciptakan hal yang bermakna bagi siswa. Penggunaan model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana yang menegangkan dan dituntut adanya kerjasama yang keras antar siswa dalam satu tim, agar tim tersebut dapat mengalahkan tim lainnya yang menjadi lawan dalam proses pembelajaran (Lubis *et al.*, 2016). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan peluang untuk merangsang pemikiran abstrak siswa selama proses perkembangan kognitif, yang kemudian siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Carbonaro *et al.*, 2010). Model pembelajaran ini akan memberikan makna kepada siswa sehingga akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang nantinya akan berimbas kepada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, artikel ini ditulis untuk membahas mengenai (1) penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* dalam kegiatan belajar mengajar pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dan (2) peningkatan hasil belajar siswa setelah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* diterapkan pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tersebut berpedoman pada model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2015), bahwa

dalam satu siklus terdiri atas empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi. Lokasi penelitian yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu SMP Negeri 1 Rembang Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas VII E, yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua sumber data utama yaitu siswa sebagai individu dan kumpulan kelompok yang merupakan anggota siswa kelas VII E di SMP Negeri 1 Rembang. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil nilai pretest dan post test. Sumber data pendukung berupa informasi dari observer dan kolaborator yang memberikan persepsi serta catatan lapangan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Persepsi serta catatan lapangan tersebut disampaikan dalam dialog yang dilakukan bersama dengan peneliti untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan yang dituangkan dalam lembar keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa, tes berupa pretest dan post test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, serta dokumentasi mengenai implementasi metode pembelajaran berbasis *Game ROCE*. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan tiga prosedur, yang meliputi (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, dan (d) pemaparan data (Tampubolon, 2014). Analisis data kuantitatif menggunakan teknik perbandingan yaitu teknik dengan memanfaatkan data yang diperoleh pada setiap siklus yang kemudian dibandingkan dengan perolehan hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis *Ranking One Civic Education*

Model pembelajaran terus dikembangkan untuk menghasilkan model-model pembelajaran baru yang berakar dari model yang sudah ada seperti penggunaan metode pembelajaran yang terinspirasi dari *reality show ranking satu* di salah satu stasiun televisi yang dimodifikasi

untuk membantu proses belajar mengajar agar tidak jenuh. Model pembelajaran berbasis *Ranking One Civic Education* (ROCE) ini juga terinspirasi dari model pembelajaran yang sudah ada seperti model pembelajaran cerdas cermat dan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), sehingga terdapat unsur-unsur dalam TGT yang diadopsi dalam model pembelajaran berbasis *Ranking One Civic Education* ini. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* menjadi salah satu model pembelajaran yang memiliki unsur kompetisi. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* akan menentukan pemenang dalam pembelajaran. Pemenang yang dimaksudkan yaitu kelompok siswa yang dapat memberikan jawaban atas semua pertanyaan yang diberikan secara tepat atau kelompok siswa yang memiliki jumlah skor tertinggi dibandingkan dengan kelompok lainnya yang nantinya dinobatkan sebagai kelompok dengan predikat *ranking one*. Pembelajaran dengan metode ini dipilih sebagai solusi untuk menangani permasalahan mengenai rendahnya kualitas hasil belajar siswa dalam materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pemilihan model pembelajaran ini didasarkan atas pertimbangan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran harus menuntut siswa untuk berkompetisi untuk menjadi yang nomor satu di antara teman-teman lainnya. Hal ini merupakan salah satu pemicu untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Liu dan Chen (2013) yang menyatakan bahwa persaingan yang terjadi antar siswa, dapat mengarahkan siswa untuk lebih bekerja keras dalam meningkatkan pengetahuannya dengan tujuan untuk memajukan atau memenangkan kelompoknya.

Pemilihan model pembelajaran ini juga didasarkan atas hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang dikategorikan rendah. Rendahnya kualitas hasil belajar ini dikarenakan berbagai faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang berulang kali dilakukan tanpa mengkombinasikan dengan model pembelajaran lain, jam pelajaran yang ada pada saat menjelang berakhirnya proses belajar mengajar di sekolah,

serta fasilitas belajar yang tidak cukup mendukung proses kegiatan belajar mengajar, sehingga menyebabkan ketimpangan pengetahuan yang dimiliki antar siswa dan menimbulkan kesenjangan pengetahuan. Penggunaan model pembelajaran ini selain menuntut siswa untuk berkompetisi juga menuntut siswa untuk melakukan diskusi terutama dengan siswa dalam satu kelompok untuk mencari jalan keluar mengenai persoalan yang diberikan oleh guru. Diskusi tersebut akan menimbulkan adanya transfer ilmu antar siswa yang akan memudahkan masing-masing individu untuk memahami pengetahuan yang diberikan oleh teman sebaya. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika ini dapat meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Suprianto dan Kholida (2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* dapat meningkatkan aktivitas serta pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelemahan pada metode pembelajaran *Game ROCE* ini yaitu (a) metode pembelajaran ini diadopsi dari lomba cerdas cermat yang menuntut siswa dalam setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga siswa kurang melakukan proses diskusi bersama kelompoknya yang akhirnya berakibat pada ketidakseimbangan pengetahuan yang dimiliki masing-masing siswa, (b) metode pembelajaran *Game ROCE* ini menciptakan suasana pembelajaran yang cukup menegangkan, karena setiap anggota kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan kelompoknya, dan (c) metode pembelajaran *Game ROCE* dilakukan dengan menggugurkan kelompok-kelompok yang menjawab salah dan tidak diperbolehkan untuk ikut menjawab pada soal selanjutnya, sehingga akan berdampak pada pengetahuan yang didapatkan oleh siswa yang gugur karena telah kehilangan kesempatan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk kelompok yang masih bermain dalam metode pembelajaran ini, (d) hanya cocok digunakan pada materi pelajaran

yang memiliki karakteristik miri atau sama dengan materi pelajaran keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Cara yang digunakan untuk menanggulangi kelemahan Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* ini dilakukan melalui beberapa modifikasi, sehingga menjadi kelebihan dalam menggunakan model pembelajaran ini. Adapun kelebihan apabila menggunakan Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* yaitu sebagai berikut (a) dengan menggunakan Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* ini dapat membiasakan siswa untuk berfikir serta menjawab dengan cepat dan cermat, (b) pada salah satu babak permainan yang digunakan dalam model pembelajaran ini dilakukan modifikasi agar menciptakan suasana diskusi antar anggota kelompok, sehingga terjadi transfer ilmu antar siswa, (c) modifikasi lainnya dituangkan dalam aturan permainan yang digunakan dalam model pembelajaran ini yaitu bahwa semua kelompok dapat mengikuti kompetisi dalam pembelajaran ini sampai akhir permainan, sehingga siswa tetap fokus menjawab dan berusaha memenangkan kelompoknya dengan cara menjawab dengan benar.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika ini pertama yaitu dilakukan dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa yang hanya dilakukan pada pertemuan pertama setiap siklus. Hasil nilai *pretest* ini digunakan untuk membentuk anggota kelompok, sehingga tidak terjadi ketimpangan antar kelompok. Hal tersebut juga dimaksudkan untuk membentuk kelompok yang heterogen. Pada siklus I, pembentukan kelompok terdiri dari empat siswa. Pembentukan kelompok ini dibacakan oleh guru yang kemudian dilanjutkan dengan mempersilahkan siswa untuk bergabung bersama anggota kelompoknya. Pada siklus II, jumlah anggota kelompok lebih diminimalisir yaitu hanya beranggotakan 2 siswa untuk setiap kelompok. Setelah pembagian kelompok selesai dan siswa telah bergabung dengan anggota kelompoknya, guru akan memulai dengan menjelaskan materi pembelajaran. Dilanjutkan dengan pembagian

kertas HVS dan spidol sebagai perantara yang digunakan siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pertemuan pertama babak pertama yaitu setiap kelompok diharuskan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam kurun waktu 5 menit. Skor 10 diberikan kepada siswa dengan apabila mampu menjawab dengan tepat dan skor 5 apabila jawaban tidak tepat. Pada pertemuan pertama jawaban yang dituliskan berupa jawaban singkat dengan maksimal 5 kata, sedangkan untuk pertemuan pertama babak kedua jawaban yang dituliskan hanya perlu menjawab benar atau salah. Pada pertemuan kedua jenis soal, waktu pengerjaan, serta cara menjawabnya berbeda dengan pertemuan pertama. Adapun aturan mengenai jenis soal, waktu pengerjaan, serta cara menjawab yaitu, skor 25 untuk setiap jawaban yang tepat, skor 15 untuk jawaban yang kurang tepat, dan skor 5 untuk setiap jawaban yang tidak tepat. Jawaban yang dituliskan hanya setuju atau tidak setuju dan setiap kelompok wajib menuliskan alasan jawaban yang ditulis. Pada babak pertemuan kedua ini setiap kelompok diberi waktu 15 menit untuk menuliskan jawaban. Dua kelompok dengan total nilai terendah akan diberikan hukuman dan kelompok dengan perolehan skor tertinggi akan diberikan nilai tambahan.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut memiliki perbedaan dengan langkah pembelajaran dalam model pembelajaran Team Games Tournament yang asli. Adapun langkah pembelajaran Team Games Tournament yang asli meliputi penyampaian materi, tujuan pembelajaran, motivasi, serta apresepsi oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dalam satu kelompok, langkah selanjutnya dimulainya *game tournament* dengan aturan masing-masing kelompok berdiskusi mengenai materi yang sudah dibagikan guru. Kemudian guru melakukan perangkingan pada setiap anggota kelompok. Permainan dimulai dengan menyiapkan meja sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Jika dalam satu kelompok terdapat 4 siswa maka dibutuhkan 4 meja yang masing-masing nantinya diisi berdasarkan peringkat siswa dalam kelompoknya. Setiap kelompok mengirimkan salah satu anggotanya sebagai perwakilan untuk menjawab pertanyaan secara lisan. Meja yang telah disiapkan diisi sesuai dengan rangking yang didapatkan siswa, meja

pertama untuk rangking pertama, meja kedua untuk rangking kedua, meja ketiga untuk rangking ketiga, dan meja keempat untuk rangking keempat. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja dapat berpindah ke meja yang lebih tinggi tingkatnya. Siswa dengan ranking kedua tetap berada diposisinya, dan siswa yang mendapatkan rangking terendah dalam setiap meja, turun ke meja lebih rendah (Sutirman 2013). Langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* ini memiliki perbedaan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* dalam penelitian ini. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* lebih menonjolkan kerjasama dalam kelompok sedangkan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih terasa nuansa persaingan antar individu siswa. Kemudian pada model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak terdapat babak yang mengajak siswa untuk melakukan pemecahan permasalahan dalam diskusi kelompoknya, sedangkan pada model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* terdapat babak yang membutuhkan diskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru.

Pada pertemuan pertama siklus I terdapat 13 indikator keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yang terlaksana dan dikategorikan baik, sedangkan pada pertemuan kedua siklus I terjadi kenaikan indikator pembelajaran yang terlaksana, yaitu ada 14 indikator dilaksanakan dengan baik saat pertemuan kedua siklus I, artinya ada 1 indikator yang dilaksanakan pada pertemuan kedua dan tidak terlaksana saat pertemuan pertama. Hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh guru saat pertemuan pertama siklus II menunjukkan adanya kenaikan jika dibandingkan dengan indikator keterlaksanaan pembelajaran yang terlaksana saat pertemuan kedua siklus I. Terdapat 15 indikator yang terlaksana saat pertemuan kedua siklus II. Pertemuan kedua siklus II menunjukkan kenaikan, apabila dibandingkan dengan pertemuan pertama siklus II karena terdapat 16 indikator keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yang terlaksana.

Hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus I terdapat 11 kategori yang terlaksana. Pertemuan pertama siklus II didapatkan hasil 12 indikator yang terlaksana, sedangkan saat

pertemuan kedua siklus II terjadi peningkatan indikator yang terlaksana yaitu terdapat 13 indikator keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa yang terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikategorikan bahwa pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena proses pembelajaran yang dilakukan guru telah sesuai dengan sintak metode pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pembelajaran dengan model ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan semakin menyenangkan. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* ini dinilai sangat efisien karena dapat menggunakan bahan-bahan yang dengan mudah bisa didapatkan, sehingga akan menekan biaya yang dikeluarkan. Penggunaan metode ini juga diharapkan mampu mengubah proses pembelajaran yang terbiasa dijalankan dengan sistem mentransferkan informasi dari guru kepada siswa, serta diharapkan mampu membentuk siswa untuk berfikir secara cepat dan juga cermat. Tentunya dengan menggunakan metode pembelajaran ini diharapkan mampu menanggulangi permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar yang dipengaruhi beberapa faktor seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah Metode Pembelajaran Berbasis *Game ROCE* diterapkan pada Mata Pelajaran PPKn

Nilai sebagai hasil belajar menjadi fokus utama dalam artikel ini. Upaya untuk mencapai peningkatan kualitas hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Penggunaan model pembelajaran ini lebih menitikberatkan pada permainan sebagai dasar pembelajarannya dengan tujuan akhir untuk meningkatkan kemampuan siswa agar terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Model pembelajaran *Ranking One Civic Education* menurut Adisman (2017) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori baik serta mampu mencapai kriteria nilai yang dikategorikan tuntas sebesar 82%

(Tamrin, 2013). Penerapan model pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran membuat rata-rata nilai yang diperoleh siswa mengalami peningkatan bahkan nilai KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran PPKn di sekolah tersebut telah terlampaui (Maslani, 2016). Adapun nilai awal yang digunakan sebagai dasar pengukuran hasil belajar ini diperoleh berdasarkan nilai pretest yang diberikan guru kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Pretest ini diberikan pada awal siklus, sedangkan nilai yang digunakan sebagai tolok ukur pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika diperoleh dari nilai *post test* yang dilakukan di akhir siklus.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* ini dapat menanggulangi permasalahan mengenai rendahnya kualitas hasil belajar yang dihadapi oleh siswa. Model tersebut diharapkan dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sriwahyuningsih, Ahzan, dan Habiburrahman (2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *ranking* satu ini dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta minat belajar siswa, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa (Maslani, 2016). Siswa dengan keinginan belajar yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang tinggi juga, akan tetapi siswa dengan keinginan belajar yang rendah, maka hasil belajarnya akan rendah (Sanjaya & Budimanjaya, 2017). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Utari, Bahar, dan Handayani (2017) yang menjelaskan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki kelebihan yaitu memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar, serta dapat menjadikan siswa memiliki rasa senang dan termotivasi untuk belajar lebih tekun, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

berbasis *Ranking One Civic Education* ini menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut diketahui berdasarkan peningkatan perolehan hasil belajar siswa. Pada siklus I nilai pretest siswa memiliki persentase ketuntasan sekitar 75% dan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 27 siswa dari total 36 siswa. Hasil tersebut meningkat setelah dilakukan tindakan berupa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education*. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui melalui nilai *post test* yang dilakukan di akhir siklus I dengan persentase ketuntasan nilai yang diperoleh siswa yaitu 77,7%. Kenaikan yang terjadi dari hasil nilai *pretest* ke nilai *post test* jika dipersentasekan yaitu 2,7%. Pada saat siklus II didapatkan hasil rata-rata berdasarkan nilai *pretest* dengan persentase ketuntasan 80,5%. Hasil nilai *post test* pada siklus II ini memiliki persentase ketuntasan sekitar 86,1%. Kenaikan yang terjadi dari hasil persentase ketuntasan nilai pretest ke nilai *post test* jika dipersentasekan yaitu sebesar 5,6%. Hasil nilai *post test* ini menunjukkan jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM berjumlah 31 siswa, artinya jumlah tersebut telah memenuhi kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal yang digunakan dalam kajian ini. Adapun kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal tersebut yaitu $\geq 85\%$ dari total keseluruhan siswa. Berdasarkan data yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan dikatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Hasil belajar yang didapatkan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik jika dibandingkan dengan hasil belajar pada saat ulangan harian yang dilaksanakan sebelum penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education*, namun kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal yaitu $\geq 85\%$

masih belum terpenuhi pada proses pembelajaran siklus I. Hasil belajar yang didapatkan melalui nilai pretest siklus I yaitu sebanyak 75% siswa telah memenuhi nilai KKM, sedangkan pada hasil belajar yang didapatkan melalui nilai post test siklus I yaitu 77,7% siswa yang memenuhi nilai KKM sehingga dilakukan perbaikan yang diterapkan pada proses pembelajaran siklus II. Hasil belajar yang didapatkan berdasarkan hasil nilai pretest siklus II yaitu 80,5%, sedangkan hasil belajar yang didapatkan berdasarkan nilai post test siklus II yaitu 86,1%. Prestasi belajar yang didapatkan saat siklus II ini telah mencapai kriteria nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisman. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Agama melalui Metode Billboard Ranking pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA N 1 Ranah Batahan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 277-288.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Carbonaro, M., Szafron, D., Cutumisu, M., & Schaeffer. (2010). Computer-Game Construction: A Gender-Neutral Attractor to Computing Science. *Computers & Education*, 55, 1098-1111.
- Liu, E. Z. F. & Chen, P. K. (2013). *The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning-A Case of "Conveyance Go"*. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044-1051.
- Lubis, G., et al. (2016). *40 Seni Manajemen Kelas Aneka Permainan Sederhana untuk Mengontrol Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maslani. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa melalui Permainan (Game) Ranking I pada Materi Norma dalam Kehidupan Bersama di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010-1020.
- Mulyasa, E. (2008). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1),

- 9-16.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 7(2), 171-179.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157.
- Rosana, L. N. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 34-44.
- Sanjaya, W. & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sriwahyuningsih, D., Ahzan, S., & Habiburrahman, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dengan Permainan Ranking One Physical terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 29-35.
- Suprianto & Kholida, S. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ranking Satu terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa melalui Model Pembelajaran Stad. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)*, 269-274.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Tamrin. (2013). *Penerapan Metode Billboard Ranking untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Perjuangan para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar (Skripsi)*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utari, T. R., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Daily Chem Quiz dan Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 1(2), 93-97.