

Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD

The Influence of the Rank One Game Assisted by Interactive Powerpoint on Science Learning Outcomes in Class IV Elementary School

¹Nur Diana Fitria, ²Khamdun, ³Ahmad Bakhrudin

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus, Indonesia.

*E-mail : fitriaadiana13@gmail.com¹, khamdun@umk.ac.id², ahmad.bakhrudin@umk.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran yang monoton di kelas IV SDN Kropak 02 menjadikan peserta didik kurang termotivasi, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Metode dan media pembelajaran yang memotivasi belajar dirasa perlu karena peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi dapat meraih hasil belajar yang tinggi pula. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SDN Kropak 02. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-eksperimental design* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan dengan 22 sampel. Data diperoleh dari instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest* materi IPAS. Analisis data menggunakan *uji paired sample t-tast* dan *uji n-gain*. Setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, diperoleh rata-rata *pretest* IPS 43,64 dan *pretest* IPA 42,73 sedangkan rata-rata *posttest* IPS 75,00 dan *posttest* IPA 74,09. Dari nilai rata-rata tersebut diperoleh nilai sig. pada *uji paired sample t-tast* 0,000. Kemudian hasil *uji n-gain* diperoleh nilai *mean n-gain score* 0,5792. Dari hasil analisis data tersebut disimpulkan bahwa metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SDN Kropak 02. Metode tersebut mempunyai tingkat pengaruh sedang atau cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kropak 02.

Kata kunci: hasil belajar, permainan rangking satu, powerpoint interaktif.

Abstract

Monotonous learning in class IV at SDN Kropak 02 makes students less motivated, thus affecting their learning outcomes. Learning methods and media that motivate learning are deemed necessary because students who have high learning motivation can achieve high learning outcomes as well. Thus, this research aims to determine the magnitude of the influence of the first ranking game assisted by interactive PowerPoint on science learning outcomes in class IV at SDN Kropak 02. This research uses a quantitative pre-experimental design method with a one group pretest-posttest design. The research was conducted with 22 samples. Data was obtained from research instruments in the form of pretest and posttest questions on the science material. Data analysis used the paired sample t-tast test and n-gain test. After the pretest and posttest were carried out, the average of the social studies pretest was 43.64 and the science pretest was 42.73, while the average of the social studies posttest was 75.00 and the science posttest was 74.09. From the average value, the sig value is obtained. in the paired sample t-tast test 0.000. Then the n-gain test results obtained a mean n-gain score of 0.5792. From the results of the data analysis, it was concluded that the ranking one game method assisted by interactive PowerPoint had a significant influence on science and science learning outcomes in class IV at SDN Kropak 02. This method had a moderate level of influence or was quite effective for use in science and science learning for class IV at SDN Kropak 02.

Keywords: first place games, interactive powerpoint, learning outcomes.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan/potensi dalam diri setiap individu. Pendidikan diartikan sebagai sebuah usaha yang dirancang untuk memotivasi, membina, membantu, maupun membimbing seseorang untuk menjadikan potensi yang dimiliki menjadi lebih baik dan berkualitas (Jodi, Masfuah, & Bakhrudin 2023). Dunia pendidikan pastinya tidak terlepas dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu suatu kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah lingkungan belajar dan menggunakan sumber belajar (Harahap et al. 2022). Terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam sebuah pembelajaran untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, antara lain: pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, media, dan kurikulum (Fadlilah, Khamdun, & Purbasari 2024).

Salah satu yang harus diperhatikan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah prosedur yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sari, Ardianti, & Khamdun 2023). Metode pembelajaran yang baik akan memberikan pemahaman yang maksimal untuk peserta didik. Apalagi pada anak usia sekolah dasar yang mudah bosan jika pembelajarannya hanya terfokus pada penyampaian guru saja. Dengan jiwa peserta didik sekolah dasar yang masih ingin bermain, mereka akan mudah merasa bosan jika dihadapkan dengan rutinitas yang selalu sama setiap harinya. Kebosanan tersebut akan mempengaruhi konsentrasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar mereka nantinya tidak akan maksimal (Rahma, Rahmawati, & Setyawan 2022). Kebosanan peserta didik dapat dilihat pada perilaku mereka, seperti cenderung melamun, tidak fokus, sulit berkonsentrasi, cuek dengan pembelajaran, mengganggu kelas, atau menunjukkan ketidakpatuhan terhadap instruksi guru (Khasanah & Rigianti 2023). Untuk mengatasi kebosanan dan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, pendidik harus tepat dalam memilih metode pembelajaran karena metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan akan memberikan dampak yang baik bagi peserta didik, salah satunya peserta didik akan aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar akan maksimal (Muttaqini, Bakhrudin, & Rondi 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 04 Januari 2024 di kelas IV SDN Kropak 02, metode pembelajaran yang digunakan guru kelas IV berupa metode ceramah yang penyampaian pembelajarannya masih terfokus pada guru saja. Penyampaian menggunakan metode tersebut membuat peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dan beberapa dari mereka lebih asyik bermain sendiri. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2024 kepada guru kelas IV, beliau menyatakan bahwa beliau sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Beliau juga menerangkan bahwa mata pelajaran yang memiliki hasil belajar rendah di kelas IV adalah mata pelajaran IPAS. Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik kelas IV yang mengafirmasi pernyataan guru kelas mereka. Mereka juga mengatakana bahwa materi pembelajaran yang mereka

rasa paling sulit adalah materi pembelajaran IPAS. Ungkapan wawancara tersebut didukung dengan hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai IPAS

No.	Interval	Jumlah	Keterangan
1.	0-10	0	Tidak tuntas
2.	11-20	0	Tidak tuntas
1.	20-30	3	Tidak tuntas
2.	31-40	5	Tidak tuntas
3.	41-50	4	Tidak tuntas
4.	51-60	3	Tidak tuntas
5.	61-70	1	Tidak tuntas
6.	71-80	4	Tuntas
7.	81-90	1	Tuntas
8.	90-100	1	Tuntas

Dari data tersebut sejumlah 16 peserta didik tidak tuntas dan 6 peserta didik tuntas. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPAS berdasarkan data tersebut yaitu 56,81. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian penerapan metode pembelajaran yang inovatif pada materi IPAS di kelas IV SDN Kropak 02.

Menurut (Janah, Fakhriyah, & Bakhrudin 2023) keberhasilan pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari proses kegiatan pembelajarannya, jika peserta didik aktif dalam pembelajaran maka kemungkinan besar hasil belajar peserta didik akan memuaskan. Dengan demikian metode pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh bagi keberhasilan penyampaian materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran berupa permainan. Metode permainan dirasa tepat bagi peserta didik usia sekolah dasar mengingat diusia mereka masih mempunyai karakter senang bermain. Metode permainan atau biasa disebut sebagai permainan edukatif adalah sebuah cara dari pendidik dalam menyampaikan materi menggunakan berbagai macam permainan yang mendidik dan menyenangkan bagi peserta didik (Lestari, Hidayah, and Zannah 2023). Tujuan menyampaikan pembelajaran menggunakan metode bermain yaitu supaya peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan (Lestari, Hidayah, & Zannah 2023). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan rangking satu. Permainan rangking satu adalah permainan yang diadopsi dari acara televisi dengan cara bermainnya peserta didik harus menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawabannya di sebuah papan tulis/kertas menggunakan spidol papan tulis/alat tulis lain yang telah tersedia kemudian jawaban tersebut diangkat dan kemudian dihapus untuk menjawab pertanyaan berikutnya (Nurfriana, Patimah, & Rokhmah 2022). Dengan menggunakan metode permainan rangking satu ini diharapkan peserta didik akan aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka akan memuaskan

Selain menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran juga berpengaruh dalam memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Amreta, media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan untuk membantu pendidik/guru dalam menyampaikan materi atau berkomunikasi dengan peserta didik (Atmasita & Raharjo 2024). Media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran dan mampu memudahkan peserta didik untuk

mencapai tujuan pembelajaran (Trisnawati 2023). Menurut (Mudrikah, Hilyana, & Bakhrudin 2023) Media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa dengan menuangkan ide dan inovasi sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian selain menggunakan metode pembelajaran, peneliti juga akan menggunakan alat bantu/media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Penggunaan media yang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Anan, Kanzunudin, & Khamdun 2020). Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti berupa media pembelajaran powerpoint interaktif. Media pembelajaran powerpoint interaktif adalah media atau alat bantu yang biasanya digunakan untuk menyampaikan materi presentasi dengan berbagai macam menu didalamnya, seperti materi, soal latihan, petunjuk penggunaan, dan sebagainya yang dapat dikontrol oleh penggunaannya (Desnawati 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif tersebut diharapkan dapat membantu peneliti untuk menyampaikan pembelajaran dan menerapkan metode permainan rangking satu.

Penelitian menggunakan metode permainan ragking satu ini pernah dilakukan oleh (Sukmawati et al. 2022) yang menyatakan bahwa permainan rangking satu yang dipadukan dengan media web spin dapat memotivasi belajar peserta didik sehingga dalam pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dan bertambah semangat mengikuti pembelajaran. selain itu (Muharam et al. 2023) juga telah membuktikan bahwa permainan rangking satu terbukti dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan pengetahuan peserta didik di kelas 4 SDN Cibungur. Motivasi belajar yang diperoleh peserta didik melalui permainan rangking satu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dila Rukmi Octaviana, et al (2022); Rahma and Saputra (2023) Sukmawati dan Muharam tersebut, metode permainan rangking satu telah terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sesuai dengan pernyataan (Kurniawati, Enawati, & Masriani 2020) yang menyatakan bahwa metode permainan rangking satu memiliki keunggulan yaitu dapat melatih peserta didik dalam menjawab soal, mengurangi rasa jenuh dan ngantuk dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan keberhasilan dari penelitian sebelumnya yang didukung oleh pernyataan Kurniawati, peneliti akan melakukan eksperimen metode permainan rangking satu yang dipadukan dengan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif terhadap hasil belajar materi IPAS pada peserta didik kelas IV di SDN Kropak 02.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi IPAS di kelas IV SDN Kropak 02. Penggunaan metode permainan rangking satu ini nantinya diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan mudah bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus. Selain itu pemilihan media powerpoint interaktif yang dipadukan dengan metode permainan rangking satu diharapkan mampu menarik fokus peserta didik sehingga mereka akan selalu memperhatikan pembelajaran. Penelitian ini akan memberikan inovasi baru bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kropak 02 pada tanggal 3 Mei 2024-17 Mei 2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut (Lutfiana, Khamdun, & Rondli 2023) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang penentuan hasilnya berdasarkan landasan data konkrit. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan tujuan memperoleh data berupa angka sebagai alat perhitungan untuk dijadikan sebuah kesimpulan dan membuktikan hipotesis yang telah dibuat. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Pre-Eksperimental Design* yaitu penelitian yang hanya menggunakan kelas eksperimen saja tanpa menggunakan kelas kontrol (Ismail, 2018:52). Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* yang hanya menggunakan alat ukur berupa *pretest* dan *posttest* pada satu kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Kropak 02 dengan jumlah 1 kelas. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *Nonprobability Sampling* jenis sampel jenuh dengan jumlah sampel 22 peserta didik. Untuk mengumpulkan data dari 22 peserta didik tersebut, peneliti menggunakan instrument berupa soal *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya telah diuji kelayakannya melalui uji validitas *expert judgement*. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan

O₁: *Pretest* (Hasil sebelum diberikan perlakuan)

X: Perlakuan (Kegiatan permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif)

O₂: *Posttest* (Hasil setelah diberikan perlakuan)

Dalam penelitian ini *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan alamiah peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif. Tahap akhir, peserta didik mengerjakan *posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil dari penelitian akan diperoleh perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan peserta didik. Pada penelitian ini, *pretest* dan *posttest* berbentuk tes tertulis yang terdiri dari soal *pretest* dan *posttest* materi IPS dan soal *pretest* dan *posttest* materi IPA. Dengan indikator yang digunakan yaitu indikator ranah kognitif, maka soal *pretest* dan soal *posttest* tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi IPS yaitu norma, adat istiadat, dan peraturan, sedangkan pada materi IPA yaitu perubahan energi. Selain teknik tes tertulis, teknik wawancara dan observasi juga dilakukan peneliti pada studi penelitian sebelum dilakukannya penelitian dengan tujuan mengetahui permasalahan yang ada di SDN Kropak 02.

Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Uji Paired Sample T-Tast* dengan kriteria hasil Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Akan tetapi analisis menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* dilakukan apabila data berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka analisis dilakukan dengan menggunakan uji non parametrik berupa *Uji Wilcoxon*. Selain *uji paired sample t-tast* juga dilakukan *Uji N-Gain* untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh permainan rangking satu berbantuan powerpoint

interaktif terhadap hasil belajar IPAS. Aturan pada *uji N-gain* yaitu pembelajaran dikatakan memiliki peningkatan apabila nilai mean *N-Gain Score* > 0 dengan kriteria rendah, sedang, dan tinggi. Jika masuk pada kriteria rendah dapat diartikan bahwa metode yang digunakan tidak efektif untuk dipraktikkan dalam pembelajaran. Jika masuk pada kriteria sedang, metode pembelajaran yang digunakan kemungkinan kurang efektif atau cukup efektif untuk dipraktikkan dalam pembelajaran. Sedangkan pada kriteria tinggi dapat diartikan bahwa metode yang digunakan efektif untuk dipraktikkan dalam pembelajaran. Pembagian kriteria *Uji N-Gain* dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai mean N-Gain Score	Kriteria	Persentase (%)	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi	>75	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	56-75	Cukup efektif
$0 < g < 0,3$	Rendah	40-55	Kurang efektif
$g \leq 0$	Gagal	< 40	Tidak efektif

(Sukarelawan, Indratno, & Ayu 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, instrument penelitian telah melalui uji validitas *expert judgement* yaitu uji instrument yang melibatkan ahli (*validator*) untuk menilai alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk menguji validasi instrument diperlukan dua *validator*. Hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Validasi

No.	Validator	Hasil Uji	
		Nilai	Kriteria
1.	Validator 1	30	Baik
2.	Validator 2	32	Baik

Setelah dilakukan uji validasi *expert judgment* pada *validator*, terdapat sedikit revisi yang harus diperbaiki. Penilaian dari *validator* 1 dengan kriteria baik menyarankan untuk memperbaiki kalimat tanya dan pemerataan penggunaan tingkatan Kata Kerja Operasional (KKO) dalam membuat soal. Sedangkan penilaian dari *validator* 2 dengan kriteria baik menyarankan untuk mengubah beberapa kalimat supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan dari *validator*, selanjutnya dilakukan penelitian.

Hasil penelitian telah diperoleh setelah melakukan perlakuan pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Kropak 02. *Pretest* dan *posttest* dilakukan secara dua kali yaitu pada materi IPS dan materi IPA. Materi IPS dan IPA atau biasa disingkat dengan IPAS sengaja dipilih mengingat pada hasil wawancara, peserta didik memberikan argumen bahwa materi IPAS sangat sulit bagi mereka. Kedua materi ini sangat penting bagi peserta didik karena peserta didik akan mengetahui kondisi alam disekitar mereka dan menerapkan ilmu mereka pada alam melalui materi IPA (Yeni, Anggraini, & Meilina 2020). Sedangkan materi IPS memiliki peran penting untuk memberikan bekal peserta didik dalam kehidupan bersosial (Aprianti et al. 2022). Setelah melakukan penelitian pada tanggal 3 Mei 2024 – 17 Mei 2024, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah

dikerjakan peserta didik. Berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh baik dari materi IPS maupun IPA terdapat perbedaan nilai mean. *Pretest* yang telah dikerjakan dengan soal materi IPS mendapatkan nilai mean 43,64 dan *posttest* dengan materi IPS mendapatkan nilai mean sebesar 75,00. Dari perbedaan nilai mean *posttest* dan *pretest* membuktikan bahwa nilai *posttest* lebih bagus daripada nilai *pretes*. Nilai mean pada *pretest* rendah karena peserta didik belum diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran permainan rangkaing satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap materi yang diujikan. Sedangkan pada hasil mean *posttest* IPS lebih bagus daripada nilai mean pada *pretest* IPS dikarenakan peserta didik sudah diberikan perlakuan berupa metode permainan rangkaing satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap materi IPS.

Tabel 5. Deskripsi nilai pretest dan posttest IPS

	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest IPS	0	80	960	43.64	25.550
Posttest IPS	20	100	1650	75.00	20.874

Sedangkan pada *pretest* materi IPA diperoleh nilai mean sebesar 42,73 dan *posttest* pada materi IPA diperoleh nilai mean sebesar 74,09. Dengan nilai mean *pretest* yang rendah yaitu 42,73 dan nilai mean *posttest* yang lebih tinggi yaitu 74,09 menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata sesudah diberikan perlakuan pada peserta didik.

Tabel 6. Deskripsi nilai pretest dan posttest IPA

	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest IPA	10	80	940	42.73	19.804
Posttest IPA	40	100	1630	74.09	19.678

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* baik pada materi IPA maupun IPS membuktikan bahwa metode permainan rangkaing satu dengan bantuan powerpoint interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas 4 pada materi IPAS. Selanjutnya dilakukan uji normalitas pada data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS versi 23. Hasil uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Shapiro-Wilk* dikarenakan sampel pada penelitian ini berjumlah 22 peserta didik artinya sampel < 30. Data dinyatakan normal jika nilai sig. > 0,05. Uji normalitas data diperlukan karena syarat untuk melakukan *uji paired sample t-tast* adalah jika data yang didapatkan telah berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Shapiro Wilk Materi IPS

	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	.931	22	.130
Post Test	.919	22	.072

Tabel 8. Uji Normalitas Shapiro Wilk Materi IPA

	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	.961	22	.512
Post Test	.926	22	.099

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut menyatakan bahwa nilai signifikan pada *pretest* IPS sebesar 0,130 dan nilai signifikan pada *posttest* IPS sebesar 0,072. Dengan demikian nilai sig. pada soal *pretest* maupun *posttest* materi IPS > 0,05. Maka *pretest* dan *posttest* IPS dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari uji normalitas soal *pretest* IPA diperoleh nilai signifikan sebesar 0,512 dan *posttest* materi IPA diperoleh nilai signifikan sebesar 0,099. Dari nilai signifikan yang diperoleh baik *pretest* maupun *posttest* IPA > 0,05, maka *pretest* dan *posttest* IPA dinyatakan berdistribusi normal.

Data yang dinyatakan berdistribusi normal telah memenuhi syarat melakukan uji parametrik menggunakan *uji paired sample t-tast* yang bertujuan untuk menguji perbedaan kondisi awal dan kondisi setelah menerima perlakuan. *Paired sampel t-test* dirasa tepat digunakan dalam penelitian ini karena peneliti menggunakan satu kelompok untuk membandingkan dua variabel. Untuk memudahkan pengujian *paired sample t-tast*, peneliti menggunakan rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* IPS dan IPA masing-masing peserta didik dan rata-rata yang diperoleh dari hasil *posttest* IPS dan IPA masing-masing peserta didik.

Tabel 9. Paired Sample T-Tast

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Rata-rata Pre Test - Rata-rata Post Test	-31.364	12.927	2.756	-37.095	-25.632	-11.380	21	.000

Pada hasil uji *paired sample t-tast* penggabungan nilai rata-rata IPA dan IPS tersebut menunjukkan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Maka dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* materi IPAS. Dengan pengujian data yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas 4 pada materi IPAS. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurfriana et al. 2022) dengan nilai uji t yang diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ menyatakan bahwa permainan rangking satu memberikan pengaruh pada hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon.

Tingkat pengaruh perlakuan yang telah diberikan peneliti dapat dihitung melalui *Uji N-Gain* pada hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dalam pengujian *N-Gain* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Uji N-gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	.27	1.00	.5792	.23676
Ngain_Persen	22	27.27	100.00	57.9195	23.67623
Valid N	22				

Berdasarkan hasil uji N-Gain menggunakan SPSS versi 23 diperoleh nilai mean Ngain Score 0,5792 yang berarti permainan ranking satu berbantuan powerpoint interaktif mempunyai tingkat pengaruh yang sedang dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Kropak 02. Dengan nilai mean Ngain Score 0,5792 atau 57% ini sudah termasuk cukup efektif jika metode permainan ranking satu berbantuan powerpoint interaktif diterapkan dalam pembelajaran. Pada pemakaian metode permainan ranking satu powerpoint interaktif, penggunaan media pembelajaran atau alat bantu penyampaian pembelajaran sangat diperlukan. Tujuan dari media pembelajaran tersebut digunakan untuk menarik fokus peserta didik baik yang masih mengikuti permainan maupun yang telah tereliminasi dari permainan. Semakin menarik media pembelajaran tersebut, semakin mudah bagi peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan pada saat permainan berlangsung.

Penggunaan metode permainan ranking satu telah memberi motivasi belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sutomo, Suhartono, & Widiyatmoko 2023), bahwa metode permainan ranking satu mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Meidawati, motivasi sangat berpengaruh pada tujuan pembelajaran (Alfarimba, Ardianti, & Khamdun 2021). Dengan motivasi yang peserta didik miliki dapat memberikan hasil yang memuaskan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu adanya media pembelajaran yang mendukung juga sangat dibutuhkan dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media powerpoint interaktif membantu peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik lebih antusias menyimak setiap materi dan soal dalam permainan ranking satu yang ditayangkan melalui media powerpoint interaktif. Sesuai dengan pendapat Hashemi yang menyatakan bahwa media powerpoint interaktif dapat membantu memudahkan guru/pendidik untuk menyampaikan kuis (Wulandari 2022). Menurut Nurul Hasanah, penggunaan media powerpoint interaktif dapat menarik fokus peserta didik dan akan memberikan kesan pembelajaran tersendiri untuk peserta didik (Mulia 2022). Pendapat Nurul Hasanah ini sesuai dengan maksud dipadukannya media powerpoint iteraktif dengan metode permainan ranking satu. Adanya media powerpoint interaktif menjadikan peserta didik lebih fokus untuk mengikuti setiap pertanyaan yang diberikan, baik peserta didik yang masih mengikuti permainan maupun yang sudah tereliminasi dari permainan (Sutrisno 2023). Metode permainan ranking satu yang dipadukan dengan media powerpoint interaktif juga telah berhasil memberikan motivasi belajar peserta didik dan pengalaman belajar yang mengesankan bagi setiap individu. Jika motivasi belajar telah tercapai maka hasil belajar peserta didik juga akan tercapai dengan memuaskan. Sesuai dengan pendapat (Indriyani, Gumala, & Ruby 2023), bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mudah mendapatkan hasil belajar yang bagus, dan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah akan sulit mendapatkan hasil belajar yang bagus.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan sedemikian rupa menyatakan bahwa penelitian ini berjalan sesuai dengan rencana peneliti. Pada hasil pelaksanaan *pretest* materi IPS memperoleh nilai mean 43,64 dan *pretest* materi IPA diperoleh nilai mean sebesar 42,73. Setelah dilakukan perlakuan berupa permainan ranking satu berbantuan powerpoint interaktif, diperoleh hasil *posttest* dari peserta didik pada materi IPS dengan nilai mean sebesar 75,00 dan *posttest* pada materi IPA mendapatkan nilai mean sebesar 74,09. jika dilihat jelas terdapat perbedaan nilai mean dari *pretest* dan *posttest* IPAS yang telah dikerjakan peserta didik. Akan tetapi untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak perlu dilakukan *uji paired sample t-tast*. Dari

hasil *uji paired sample t-tast* yang telah dilaksanakan menyatakan bahwa penggunaan permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif memberikan perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* IPAS dan rata-rata *posttest* IPAS dengan hasil nilai sig. (2-tailed) = 0,00 < 0,05. Adanya perbedaan yang signifikan tersebut dapat diartikan jika metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pengaruh dari setiap metode pembelajaran ataupun media pembelajaran terhadap hasil belajar memiliki tingkat kepengaruh atau keefektifan masing-masing. Dengan *uji N-gain* dapat dinyatakan bahwa permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif memiliki tingkat kriteria sedang pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri Kropak 02 dengan perolehan nilai mean *N-gain Score* sebesar 0,5792. Adanya nilai *posttest* yang lebih bagus daripada *pretest* pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif dapat menjadikan peserta didik termotivasi sehingga memberikan hasil belajar yang bagus.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah diperoleh menyatakan bahwa metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif mampu memberikan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* IPAS. Pernyataan tersebut terbukti dengan hasil *uji paired sample t-tast* yang menyatakan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dari adanya perbedaan yang signifikan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi IPAS di kelas 4 SD Negeri Kropak 02. Tingkat pengaruh metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi IPAS di kelas 4 SD Negeri Kropak 02 termasuk dalam kriteria sedang dengan nilai *n-gain score* sebesar 0,5792. Tingkat pengaruh sedang ini dapat diartikan juga bahwa metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif cukup efektif untuk dipraktikkan dalam sebuah pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS dan memiliki pengaruh yang signifikan dengan tingkat pengaruh sedang atau cukup efektif. Metode pembelajaran berupa permainan seperti permainan rangking satu ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan menggunakan metode permainan rangking satu, peserta didik lebih termotivasi dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam metode permainan rangking satu juga sangat dibutuhkan untuk membantu penyampaian materi. Selain itu, media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk menarik fokus peserta didik.

Penelitian lebih lanjut harus dapat melihat elemen tambahan yang dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penggunaan metode permainan rangking satu, pendidik/guru harus memadukan dengan media pembelajaran yang menarik fokus peserta didik supaya semua peserta didik dapat fokus pada materi, baik yang masih mengikuti permainan maupun yang sudah tereliminasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SDN Kropak 02 dan guru kelas IV SDN Kropak 02. Terimakasih juga kepada orang tua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti. Serta terimakasih pada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Alfarimba, Rizka, Sekar Dwi Ardianti, and Khamdun. 2021. "The Impact of Online Learning on the Learning Motivation of Primary School Students." *Progres Pendidikan* 2(2):94–99. doi: 10.29303/prospek.v2i2.146.
- Anan, Khofi, Mohammad Kanzunudin, and Khamdun. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Number Head Together Berbantuan Media Pohon Pintar Tema 7 Kelas IV SDN Margorejo 01 Pati." *Progres Pendidikan* 1(3):236–42. doi: 10.29303/prospek.v1i3.28.
- Aprianti, Muthia, Melia Nurkhalisa, Muh. Husen Arifin, and Tin Rustini. 2022. "Peran Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Bertanggung Jawab Sosial Siswa." *Jurnal Edukasi Informal* 3(2):184–88.
- Atmasita, Anisa Putri, and Resdianto Permata Raharjo. 2024. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Waktu Dan Durasi Dengan Menggunakan Media Papan Waktu." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 4(2):63–73.
- Desnawati, Melsa Atin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik SMP." UIN Raden Intan Lampung.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):146–54. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.270.
- Fadlilah, Ummi Nihayatul, Khamdun, and Imaniar Purbasari. 2024. "Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V." *Journal on Education* 06(03):16314–21.
- Harahap, Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragi, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. pertama. edited by N. Rismawati. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Indriyani, Tiara, Yosi Gumala, and Arcivid Chorynia Ruby. 2023. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(6):3905–12.
- Ismail, Fajri. 2018. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. edited by M. Astuti. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Janah, Luluk Roudhotul, Fina Fakhriyah, and Ahmad Bakhrudin. 2023. "Penerapan Model Student Team Achievement Division (STAD) Berbantu Media Diorama Solar System Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Kelas VI Di SD 5 Klumpit." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(04):1644–54. doi: 10.36989/didaktik.v9i04.1499.
- Jodi, Anang Setyawan, Siti Masfuah, and Ahmad Bakhrudin. 2023. "Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 4 Puyoh." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(1):59–68.
- Khasanah, Farinda Nur, and Henry Aditia Rigianti. 2023. "Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Renjana Pendidikan Dasar* 3(4):266–77.

- Kurniawati, Tresna, Eny Enawati, and Masriani. 2020. "Pengaruh Quantum Teaching Permainan Rangkings Satu Terhadap Hasil Belajar Asam Basa SMK." *Ar-Razi Jurnal Ilmiah* 8(2):70–77.
- Lestari, Nana Citrawati, Yulianti Hidayah, and Fathul Zannah. 2023. "Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin." *Journal on Education* 5(3):7095–7103. doi: 10.31004/joe.v5i3.1497.
- Lutfiana, Alfi Ardilla, Khamdun, and Wawan Shokib Rondli. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Bolnet Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SDN Jembulwunut Kecamatan Gunung Wungkal Kabupaten Pati." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 6(1):609–16.
- Mudrikah, F. Shoufika Hilyana, and Ahmad Bakhrudin. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Kelas V SD Negeri Wegil." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):426–38.
- Muharam, Agus, Wina Mustikaati, Adela Fauziah, Intan Fadila, and Salsa Maria. 2023. "Pengaruh Permainan Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur." *Jurnal Sinektik* 6(1):1–9.
- Mulia, Fitri. 2022. "Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar." UIN Ar-Raniry Garussalam-Banda Aceh.
- Muttaqini, Rikza Nur Falalul, Ahmad Bakhrudin, and Wawan Shokib Rondi. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran NHT (Numbered Head Together) Dalam Upaya Peningkatan Tanggung Jawab Peserta Didik." *Pendes : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(01):1289–97.
- Nurfriana, Sekar, Patimah, and Umami Nur Rokhmah. 2022. "Pengaruh Metode Permainan Rangkings Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di MI Negeri Kota Cirebon." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)* 3(1):93–104. doi: 10.24235/ijee.202231.10963.
- Rahma, Ramadhani Oktavia, Vita Rahmawati, and Agung Setyawan. 2022. "Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Cara Mengatasinya Pada Peserta Didik Di SDN 1 Pandan." *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar* 6(2):242–50.
- Rahma, Syahda Naila, and Erwin Saputra. 2023. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3(2):167–75. doi: 10.32665/jurmia.v3i2.1828.
- Sari, Intan Nila, Sekar Dwi Ardianti, and Khamdun. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6(2):302–10. doi: 10.54069/attadrib.v6i2.539.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. 2024. *N-Gain vs Stacking*. 1st ed. Yogyakarta: Suryacahya.
- Sukmawati, Jamaluddin, Witra, Fadly, Fadilla, Risal, Novianti, Sahrul, Anis, and Ibnu. 2022. "Inovasi Pembelajaran Games Rangkings 1 Dan Web Spin Sebagai Media Pembelajaran PPKn." *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1):778–82.
- Sutomo, Dwi Agus, Suhartono, and Arif Widiyatmoko. 2023. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games

Tournament Berbasis Rangkaing One.” *Seminar Nasional IPA XII*.

Sutrisno, Sutrisno; Desy Nur Indah Prastiwi. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Plus Di Madrasah Ibtidaiyah.” *SITTAH: Journal of Primary Education* 4(1):1–12. doi: <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.550>.

Trisnawati, Fatma. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD.” Universitas Lampung Bandar Lampung.

Wulandari, Eka. 2022. “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(2):26–32. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss2.34.

Yeni, Hilda Oktri, Cilvia Anggraini, and Fitria Meilina. 2020. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018.” *Jurnal Pendidikan MINDA* 1(2):10–18.