

EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE RANKING 1 GAME LEARNING MODEL ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES

¹Ida Nurul Indah, ²Lili Dianah, ³Eldi Mulyana
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Pendidikan Indonesia

¹idanurulindah9@gmail.com

²lilidianah@institutpendidikan.ac.id

³eldimulyana@institutpendidikan.ac.id

(Received: 1 Desember 2023 / Accepted: 16 Desember 2023 / Published Online: 29 Desember 2023)

ABSTRACT

This research is motivated by the learning outcomes of students who are still below the minimum completeness criteria (KKM) in social studies subjects. This happens because in the social studies learning process the teacher still does not use a variety of learning models, one effort to minimize problems in the learning process is to apply a learning model, this research is one of the learning models that is expected to improve student learning outcomes, namely by using the ranking game learning model 1. The purpose of this research is to improve social studies learning outcomes at SMPN 3 Garut. This type of research is a type of research using a quantitative approach with quasi-experimental methods using pretest and group design control processes. The population in this study were all class VIII SMPN 3 Garut by taking 2 classes as a sample, VIII I 34 students as the experimental class and class VIII D as the class. The instrument in this research is in the form of test questions. The results of this research show that the experimental class experienced a significant increase in learning outcomes after implementing the ranking 1 game learning model. From the results of the presentation analysis of the increase in the experimental class with the moderate category 67.6%, where from the gaint test results it was found that the average significance value was 0.350 which means it was categorized as medium, so it can be concluded that the effectiveness of learning games ranked 1 on social studies learning outcomes has increased and is effective in social studies learning.

Keyword: Game Learning Model Rank 1, Learning Outcomes, Learners

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik yang masih dibawah kriteriaketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran IPS. hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran IPS guru masih belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. salah satu upaya untuk meminimalisir permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran, penelitian ini salah satu model pembelajaran yang diharapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *game ranking 1*. tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMPN 3 Garut. jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen menggunakan *pretest* dan *posttest nenogivalen kontrol group design*. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta kelas VIII SMPN 3 Garut dengan mengambil sampel dua kelas, kelas VIII I 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. instrumen dalam penelitian ini berupa soal tes hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *game ranking 1*, dari hasil analisis presentasi peningkatan kelas eksperimen dengan kategori sedang 67,6% di mana dari hasil uji *Giant* diketahui nilai signifikansi sebesar 0,350 yang berarti dikategorikan sedang. sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas model pembelajaran *game ranking 1* terhadap hasil belajar IPS memiliki peningkatan dan efektif dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Game Ranking 1, Hasil Belajar, Peserta Didik

I. PENDAHULUAN

Dalam rangka menunjang proses pembelajaran, maka dibutuhkan komponen pembelajaran. Tujuan dalam proses belajar mengajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pengajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Isi tujuan pengajaran pada hakekatnya adalah hasil belajar yang diharapkan [1]. Menurut Rusman [2] tujuan pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik yang efektif antara guru dan peserta didik dengan serangkaian langkah-langkah tertentu yang telah ditentukan guru. Langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya tersebut adalah dalam rangka mencapai tujuan yang ingin dicapai yang disesuaikan dengan bahan atau materi, media pembelajaran yang mendukung, strategi pembelajaran baik berupa model atau metode serta evaluasi sebagai bentuk penilaian hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, tidak sedikit guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran ini sebenarnya mengurangi kemampuan siswa untuk menggali pengetahuan, pemahaman, dan aktivitasnya sehingga siswa akan terkesan pasif karena ada kecenderungan verbalis dari pihak guru [3]. Berdasarkan hasil pra penelitian ditemukan permasalahan mengenai hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan oleh peneliti pada kelas VIII dengan menunjukkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan hasil belajar yang mata pelajaran IPS yakni 70. Berdasarkan data yang diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPS berdasarkan ulangan tengah semester di peroleh hasil terendah siswa memiliki nilai 45 dan 80 untuk nilai tertinggi. Hasil Ulangan Tengah Semester tersebut memiliki nilai rata-rata hanya 58,6. Hal tersebut mengindikasikan terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar IPS yang kurang memuaskan. Sehingga hasil peneliti terhadap peserta didik Kelas VIII di SMPN 3 Garut pada mata pelajaran IPS ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang memengaruhi hasil belajar. Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran IPS masih bersifat konvensional. Metode ceramah yang dominan dan penugasan merangkum serta menghafal materi pelajaran IPS dari buku paket menjadi cara yang diinstruksikan kepada peserta didik.

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model *game Ranking* I dilaksanakan secara berkelompok, terdiri dari 3-4 orang. Pembelajaran dengan model *game Ranking* I dilaksanakan secara kelompok, berbeda dengan yang dilaksanakan di televisi. Sedangkan materi soalnya disusun berdasarkan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Permainan model Pembelajaran *game Ranking* I ini merupakan bentuk permainan untuk meningkatkan dan menguji kemampuan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari segi kognitif, permainan ini bertujuan menambah dan memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik. Secara afektif, *game Ranking* I mendidik dan menanamkan kebersamaan dan kolektivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian secara psikomotorik, permainan ini memberikan keterampilan dalam bertindak cepat dan tepat guna pengambilan suatu keputusan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen*, yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat [4]. Sedangkan menurut [5], penelitian eksperimen (*experimental research*) adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu

perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *desain eksperimen Quasi Eksperimental Design*, sedangkan bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Groups Pretest-Posttest Design*. Desain ini sangat lajim dan berguna dalam penelitian pendidikan, karena sangat tidak mungkin untuk menempatkan subjek secara acak, Peneliti menggunakannya secara utuh, kelompok subjek yang telah ditentukan, memberi pretes, mengelola kondisi perlakuan pada satukelompok, dan memberinya posttest. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Garut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Garut pada peserta didik kelas VIII I, dan VIII D. Dalam penelitian ini melibatkan 2 kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas VIII I, dan kelompok kontrol pada kelas VIII D. Peserta didik kelas eksperimen menggunakan model *Games Ranking 1*, dan kelas VIII D menjadi kelas kontrol. Kelas tersebut selama ini diampu oleh guru IPS yang sama. Ketiga kelas tersebut dipilih setelah melalui proses penentuan sampel dan berdasarkan analisa IPS yang mempunyai permasalahan terhadap pembelajaran.

Subjek penelitian tersebut dibagi menjadi 2 yang terdiri dari 34 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan 32 peserta didik sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan pre-test dan post-test, untuk mengetahui hasil belajar IPS pada peserta didik.

Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Ranking 1* terhadap hasil belajar IPS, berdasarkan sampel yang diperoleh dari Peserta Didik Kelas VIII SMPN 3 Garut diperoleh data hasil belajar sebelum dan setelah diberikan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara peserta didik yang mendapatkan penerapan model pembelajaran *Game Ranking 1* dan yang tidak, dilakukan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan *independent sample t-test* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar IPS Peserta Didik

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	P Value (<i>t-test</i>)
Pretest	Eksperimen	34	21,3	3,9	0,000
	Kontrol	32	17,0	5,3	
Posttest	Eksperimen	34	24,6	3,1	0,000
	Kontrol	32	17,7	4,8	

Berdasarkan hasil analisis *independent t-test* diperoleh perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Game Ranking 1* dengan kelompok kontrol dalam hal hasil belajar peserta didik.. Pada tahap *pretest*, hasil belajar peserta didik dalam kelompok eksperimen memiliki rata-rata sebesar 21,3, sementara

kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata sebesar 17,0. Nilai *p-value* yang diperoleh untuk perbandingan ini sebesar $0,000 < 0,05$.

Kemudian, pada tahap *posttest*, hasil belajar peserta didik dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang cukup mencolok. Rata-rata hasil belajar mereka meningkat menjadi 24,6. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya mencatatkan rata-rata hasil belajar sebesar 17,7. Hasil ini juga menunjukkan nilai *p-value* sebesar $0,000 < 0,05$, mengindikasikan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok dalam hal peningkatan hasil belajar setelah penerapan Model Pembelajaran *Game Ranking 1*.

Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Game Ranking 1* secara signifikan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Artinya model pembelajaran Pembelajaran *Game Ranking 1* yang digunakan pada kelompok eksperimen memiliki efektifitas yang jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model tersebut. Dari hasil perhitungan gain ternormalisasi diperoleh distribusi *frekuensi* dan *persentase*, sehingga memudahkan untuk mengklasifikasikan setiap peserta didik dalam kategori yang didapat yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.5 Klasifikasi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Game Ranking 1*

Kategori	Frekuensi	Persentase
Turun	3	8,8%
Tetap	2	5,9%
Rendah	6	17,6%
Sedang	23	67,6%
Tinggi	0	0%
Jumlah	34	100%

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik (67, 6%) mengalami peningkatan hasil belajar yang sedang setelah menggunakan model pembelajaran *Game Ranking 1*. Namun, ada juga beberapa peserta didik yang mengalami penurunan (8, 8%) atau tetap (5, 9%) pada hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam nilai belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa intervensi atau perlakuan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan kinerja belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa.

Kelompok eksperimen merupakan kelompok peserta didik yang menerima penerapan model pembelajaran *Game Ranking 1*, sementara kelompok kontrol merupakan kelompok peserta didik yang tidak menerapkan model tersebut. Hasil belajar IPS dari kedua kelompok ini kemudian dibandingkan dan diperoleh rata-rata dan signifikansi dengan menggunakan *paired sample t-test* dan koefisien determinasi (KD) sebagaimana tabel berikut.

Tabel 4.7 Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sebelum dan Setelah Mendapatkan Penerapan Model Pembelajaran *Game Ranking 1*

Kelompok	Rata-rata Nilai Belajar		Gain	KD (R ²)	P-Value (t-test)
	Eksperimen	Kontrol			
Eksperimen	21,32	24,62	0,38	42,5%	0,000
Kontrol	17,03	17,69	0,05	13,7%	0,034

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen yang menerapkan Model Pembelajaran *Game Ranking* 1, terdapat peningkatan rata-rata nilai belajar sebesar 0,380. Kontribusi efek dari Model Pembelajaran *Game Ranking* 1 terhadap peningkatan ini mencapai 42,5%. Lebih lanjut, hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan tersebut sangat signifikan secara statistik dengan nilai P-Value sebesar 0,000.

Sementara itu, pada kelompok kontrol yang tidak menerapkan Model Pembelajaran *Game Ranking* 1, terdapat peningkatan rata-rata nilai belajar sebesar 0,05. Kontribusi efek dari intervensi atau perlakuan pada kelompok kontrol ini adalah 13,7%. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan tersebut juga signifikan secara statistik dengan nilai P-Value sebesar 0,034.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Game Ranking* 1 sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, pada kelompok kontrol, meskipun peningkatan nilai belajarnya signifikan, kontribusi efek dari intervensi atau perlakuan tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang menerapkan Model Pembelajaran *Game Ranking* 1. Hal ini menandakan bahwa Model Pembelajaran *Game Ranking* 1 berhasil memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII di SMPN 3 Garut.

Pembahasan

Penerapan Model Pembelajaran *Game Ranking* 1 dapat mengefektifkan hasil belajar IPS kelas VIII di SMPN 3 Garut

Pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Ranking* 1, peserta didik terlihat antusias dengan melakukan pembelajaran secara berkelompok. Respons peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini sangat baik. Selain meminimalisir rasa bosan model pembelajaran *Game Ranking* 1 ini mampu memberikan semangat belajar baik dalam memberi pertanyaan, bertanya serta berdiskusi dengan kelompoknya pada pembelajaran IPS karena dalam penerapan model pembelajaran *Game Ranking* 1 ini tidak memerlukan waktu yang cukup lama Peserta didik hanya perlu mendengarkan pertanyaan yang diberikan guru lalu mereka menjawabnya dengan kompak bersamaan.

Penerapan Model Pembelajaran *Game Ranking* 1 dapat mengefektifkan hasil belajar IPS kelas VIII di SMPN 3 Garut, pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Ranking* 1, peserta didik terlihat antusias dengan melakukan pembelajaran secara berkelompok. Respons peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini sangat baik. Selain meminimalisir rasa bosan model pembelajaran *Game Ranking* 1 ini mampu memberikan semangat belajar baik dalam memberi pertanyaan, bertanya serta berdiskusi dengan kelompoknya pada pembelajaran IPS karena dalam penerapan model pembelajaran *Game Ranking* 1 ini tidak memerlukan waktu yang cukup lama Peserta didik hanya perlu mendengarkan pertanyaan yang diberikan guru lalu mereka menjawabnya dengan kompak bersamaan [6].

Peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dengan penerapan model

Game Ranking 1 pada pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Garut

Setelah *Pre-Test* dan *Post-Test* mendapatkan hasil, maka peneliti akan menganalisis data untuk melihat adanya pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Game Ranking 1* terhadap peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen. Data yang digunakan untuk perhitungan keefektifan hasil belajar kelas eksperimen adalah menggunakan uji *Gain* Ternormalisasi. Berdasarkan analisis data dan perhitungan menggunakan SPSS 21, hasil belajar awal peserta didik di kelas eksperimen sebelum diberikan Model *Game Ranking 1* tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan rata-rata nilai *Pre-Test* yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen di bawah KKM. Namun setelah diberikannya pembelajaran menggunakan Model *Game Ranking 1*, hasil belajar akhirpeserta didik kelas eksperimen tergolong tinggi. Hal ini ditandai dengan rata-rata nilai *Post-Test* peserta didik kelas eksperimen diatas KKM.

Berdasarkan hasil pengolahan data pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata nilai posttest (24,62) lebih tinggi daripada nilai pretest (21,32). *Gain* sebesar 0,380 menunjukkan peningkatan yang sedang dalam hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Game Ranking 1*. Nilai posttest secara signifikan lebih tinggi daripada nilai pretest. P-value sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa perbedaan ini sangat signifikan secara statistik. Secara presentase perbandingan nilai *Pre-Test* dan *Posttest* seluruh peserta didik kelas eksperimen tergolong tinggi. Maka dapat disimpulkan ada peningkatan yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah menggunakan Model Pembelajaran *Game Ranking 1*, dengan hal ini Model Pembelajaran *Game Ranking 1* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS [7].

Model pembelajaran *Game Ranking 1* efektif dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Garut

Pembelajaran menggunakan Model *Game ranking 1* berhasil mencapai tujuan yakni meningkatkannya hasil belajar IPS peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Game Ranking 1* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil analisis *independent t-test* diperoleh perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Game Ranking 1* dengan kelompok kontrol dalam hal hasil belajar peserta didik.

Pada tahap *pretest*, hasil belajar peserta didik dalam kelompok eksperimen memiliki rata-rata sebesar 21,3, sementara kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata sebesar 17,0. Nilai p-value yang diperoleh untuk perbandingan ini sebesar $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistik, dan ada kemungkinan bahwa Model Pembelajaran *Game Ranking 1* telah memberikan pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik sebelum implementasi model tersebut.

Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Game Ranking 1* secara signifikan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ini mengalami peningkatan hasil belajar yang jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model tersebut. Dimana pembelajaran dengan menggunakan model *Game Ranking 1* efektif dalam pembelajaran IPS

Penerapan model pembelajaran *Game Ranking 1* di SMPN 3 Garut yang diterapkan pada kelas VIII untuk pembelajaran IPS tentu memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Dari kekurangan tersebut muncul beberapa hambatan yang terjadi ketika guru menerapkan model Pembelajaran *Game Ranking 1* tersebut. Hambatan yang di hadapi guru saat menerapkan model pembelajaran *Game Ranking 1* bermacam-macam seperti fasilitas dan sarana prasarana yang dikatakan belum memadai, kesiapan guru dalam menyiapkan metode hingga keterbatasan waktu. Dimulai dengan sarana dan prasaranaseperti halnya kelas yang kondisi di dalamnya mengalami kerusakan pada bagian stop kontak listrik, sehingga

tidak bisa menggunakan proyektor dan harus bertukar kelas dengankelas lain, sampai dengan jumlah proyektor yang terbatas dan digunakan secara bersamaan, lalu hambatan selanjutnya sesuai dengan yang di kemukakan oleh guru mata pelajaran IPS di SMPN 3 Garut bahwa dalam melakukan persiapan untuk menerapkan model pembelajaran *Game Ranking 1* sering kali antara metode yang disiapkan dengan kondisj kelas saling bertabrakan sehingga harus melakukan persiapan ulang, selain itu hal yang menjadi hambatan selanjutnya adalah waktu yang terbatas, dikarenakan dalam menerapkan model pembelajaran *Game Ranking 1* menggunakan langkah-langkah yang membuat siswa di berikan waktu berpikir inividu maupun kelompok [8] [9].

Hal ini ditunjukkan dengan respon dan keantusiasan peserta didik yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui model *game ranking 1*. Para peserta didik merasa tidak bosan, tidak mengantuk, aktif, cepat dan tanggap dalam berpikir dan menjawab soal-soal yang dilontarkan kepada mereka. Hal ini tentunya sangat bermanfaat bagi peserta didik, karena kebiasaan berpikir yang cepat dan tanggap sejak dini dapat memudahkan dan membantu mereka dalam memecahkan segala persoalan yang sedang dihadapi [10]. Oleh karena itu, *game ranking 1* ini tidak hanya sekedar alat tetapi bisa menjadi pedoman dalam memajukan kemampuan berpikir siswa jika diterapkan dengan benar. Selain itu, para pendidik juga bisa memanfaatkan media ini sebagai alat evaluasi terhadap gaya dan strategi mengajarnya, guna menciptakan kelas yang kondusif dan produktif, serta proses pembelajaran yang efektif dan efisien

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Model Pembelajaran *Game Ranking 1* dapat mengefektifkan hasil belajar IPS kelas VIII di SMPN 3 Garut, dimana hasil analisis diperoleh bahwa kelompok eksperimen yang menerima penerapan Model Pembelajaran *Game Ranking 1* mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar IPS, dengan nilai posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest.
2. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dengan penerapan model *Game Ranking 1* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Garut mengalami peningkatan yang signifikan.
3. Model Pembelajaran *Game Ranking 1* memberikan dampak positif yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar IPS pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Game Ranking 1* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Garut.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, A. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ranking 1. vol. 4, no (1), hlm. 6-16.
- [2] Aulia, T. (2022). Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Game Peringkat 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. Vol 3. No (3).
- [3] Kusuma, A. dkk. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangking 1 Dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As Sohwah. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* vol. 5, no. (2), hlm. 107-112.
- [4] Laili, I. dkk. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament

- Berbasis Ranking One Civic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. vol 6, no. (1), hlm. 120-128
- [5] Maslani, M. (2016). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking I pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN4 pelaihari. Vol 6. No (2).
- [6] Ningrum, A. dkk. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangking 1 Dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As Sohwah. vol. 5 no. (2), hlm. 107-112.
- [7] Sriwahyuningsih, D. dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Macth dengan Permainan Rangking One Physical Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. e-Saintika vol. 2, no. (1), hlm. 29-35.
- [8] Darmawan, D. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif. Cetakan Kedua. Bandung: ALFABETA.
- [9] Rusmono. 2014. Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu untuk meningkatkan Profesionalitas Guru. Cetakan kedua. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- [10] T. Tetep, "Opportunities or Challenges ? Building Student Social Character through WhatsApp- Based Project Citizen in Disruptive Era," 2021.