



Pengaruh Penerapan Metode Permainan Ranking 1 dalam Pembelajaran IPA terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas 4 SDN 36 Cakranegara

Syayarathul Khasanah^{1*}, Muhammad Tahir¹, Lalu Wira Zain Amrullah¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1644>

Article Info:

Received : 22 Desember 2025
Revised : 15 Januari 2026
Accepted : 30 Januari 2026
Published : 15 Februari 2026

Correspondence:

Syayarathul Khasanah

Phone: +62 812-3764-3396

Abstract: This study aimed to examine the effect of the Ranking 1 game method in science learning on the cooperative skills of fourth-grade students at SDN 36 Cakranegara. The research employed a pre-experimental design using the one-group pretest-posttest model, in which only a single class was involved without a comparison group. The research sample consisted of 20 fourth-grade students. Data were collected using a questionnaire designed to measure students' cooperative skills. Prior to hypothesis testing, prerequisite tests including normality and homogeneity tests were conducted. The hypothesis was tested using a t-test to determine the significance of the difference between pretest and posttest results. The results of the hypothesis test indicated that the calculated t-value (11.055) was greater than the t-table value (1.725), leading to the acceptance of the alternative hypothesis and the rejection of the null hypothesis. These findings demonstrate that the Ranking 1 game method has a significant effect on improving students' cooperative skills in science learning. Therefore, the implementation of game-based learning methods such as Ranking 1 can be considered an effective instructional strategy to enhance student cooperation in elementary science classrooms.

Keywords: Ranking 1 Game; Cooperative Skills; Science Learning

Citation: Khasanah, S., Tahir, M., & Amrullah, L. W. Z. (2026). Pengaruh Penerapan Metode Permainan Ranking 1 dalam Pembelajaran IPA terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas 4 SDN 36 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 292-295. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1644>

Pendahuluan

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu yang melibatkan perubahan kemampuan individu dan mengajarkan anak untuk melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak mampu dilakukannya (Darman, 2020). Witherington (1977) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan kepribadian yang diwujudkan dalam pola respon baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kemampuan. Dari proses belajar inilah diharapkan adanya suatu perubahan baik dan baru yang dapat berbentuk suatu keterampilan tertentu, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan yang berguna bagi seseorang dalam kehidupannya sehari-hari (dalam Sukmadinata, 2005, hal.155).

Salah satu kemampuan yang diharapkan ada pada diri siswa yaitu kemampuan kerja sama karena

kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dapat menunjang kehidupan sosial seseorang. Kemampuan kerja sama sebaiknya dapat terus di stimulus agar siswa terbiasa dan mampu mengimplementasikan kemampuan ini dalam kehidupannya sehari-hari (Dewi, Gading & Antara, 2018). Selain berguna bagi kehidupan sosial dan bermasyarakat, kemampuan kerja sama juga tidak jarang sangat berguna bagi kehidupan siswa di dunia pendidikan, terlebih saat siswa berinteraksi dengan teman sebaya dalam bergaul dan juga menyelesaikan masalah saat proses belajar mengajar berlangsung. Kemampuan kerja sama perlu dioptimalkan sejak bangku sekolah dasar karena seperti yang dikemukakan oleh Magta, Ujianti, & Permatasari, (2019) hal ini bertujuan melatih kepekaan, membangun kemampuan berkomunikasi, melatih siswa untuk mampu

mengembangkan hubungannya dengan orang di sekitar serta melatih untuk dapat menghargai orang lain.

Guru adalah salah seorang yang berperan dalam menstimulus kemampuan kerja sama siswa. Guru diharapkan tidak hanya mampu memaknai pembelajaran, tetapi juga menjadikannya sebagai sarana membangun kapasitas dan meningkatkan kualitas pribadi siswanya (Salsabilah, Dewi, & Furnamasari, 2021). Namun tak jarang masih terdapat banyak guru yang kesulitan dalam menentukan cara atau metode yang dapat digunakan dalam menstimulus karakter kerja sama dalam diri siswa termasuk di SDN 36 Cakranegara. Di sekolah tersebut para guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terlihat bahwa sebagian besar siswa memiliki karakter kerja sama yang masih kurang terlihat. Menurut Sari, Suwandi, & Setyowati (2018) di sekolah dasar, pembentukan karakter kerja sama dapat dilakukan dengan menciptakan kegiatan belajar secara berkelompok bagi peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan peserta didik dapat saling bekerjasama, melakukan interaksi sosial dan dapat menanamkan rasa saling menghormati dan menghargai antar teman sebaya (Ngatini, Marzuki & Utami, 2017; Sari, Suwandi, & Setyowati, 2018).

Pembelajaran kelompok yang dilakukan dapat dikombinasikan dengan metode permainan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat dikombinasikan dengan pembelajaran kelompok adalah permainan Ranking 1. Metode permainan Ranking 1 adalah permainan menjawab pertanyaan secara tertulis di papan jawaban whitebord yang telah disediakan dengan menggunakan spidol boordmaker yang mudah dihapus untuk menulis jawaban berikutnya dengan waktu yang dibatasi setiap soal. Guru kemudian akan melakukan penilaian terhadap jawaban masing-masing kelompok. Setiap kelompok diajak untuk berlomba-lomba mengumpulkan poin. Setiap tim atau kelompok yang menjawab dengan benar menerima 10 poin, dan kelompok yang menjawab salah menerima 0 poin. Pada akhir permainan, kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan menang dan dinobatkan sebagai kelompok dengan predikat ranking 1 (Rohanafi & Yasip, 2024). Metode permainan Ranking 1 belum pernah diterapkan oleh guru-guru di SDN 36 Cakranegara, padahal metode permainan ini dapat guru gunakan diberbagai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan kerja sama serta mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Muharam, Mustikaati, Fauziah, Fadila, & Maria, 2023). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan

Ranking 1 dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas 4 SDN 36 Cakranegara

Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun penelitian eksperimen, yaitu salah satu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022). Desain penelitian eksperimen yang akan digunakan adalah *Pre-Experimental Designs (Nondesigns) tipe One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini akan diberikan perlakuan terhadap satu kelompok kelas eksperimen. Kelas eksperimen tersebut sebelumnya akan diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan kerja sama siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Perlakuan yang diberikan kepada siswa dilakukan sebanyak satu kali berupa pembelajaran menggunakan metode permainan ranking 1. Kemudian diakhir eksperimen, siswa akan diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan kerja sama siswa setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 36 Cakranegara dengan 20 orang siswa kelas 4 sebagai sampel yang terdiri dari 11 orang siswa Perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan instrument berupa kuesioner (angket) dengan 20 butir pernyataan yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan kerja sama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peneliti menggunakan validasi oleh ahli (*expert judgement*) untuk menguji kevalidan instrumen sebelum digunakan.

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Data pre-test dan post-test kemampuan kerja sama siswa

Kemampuan Kerja Sama Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test
Nilai Terendah	47	61
Nilai Tertinggi	75	78
Rata-rata	60,05	69,95

Berdasarkan nilai post-test yang telah diperoleh diketahui bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 69,95 sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh pada pre-test yaitu 60,05. Dari data tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan atau lebih tinggi dibandingkan dengan

nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya dilakukan uji pra syarat terhadap data yang telah diperoleh yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dan diperoleh hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel 4.2 yaitu untuk pre-test sebesar $0,078 \geq 0,05$ dan data post-test yang sebesar $0,338 \geq 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test yang diperoleh berdistribusi normal karena memiliki nilai lebih dari

0,05. Setelah uji normalitas dilakukan, dilanjutkan dengan uji homogenitas. Peneliti menggunakan SPSS 25 for windows untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varian yang homogen dan dapat dilihat pada tabel 4.3 diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh yaitu sebesar 0,170 yang artinya nilai $\text{sig} \geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh memiliki varian yang homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji t satu sampel (*one sample t-test*) dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil uji hipotesis

	t	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of The Difference	
					Lower	Upper
Permainan Ranking 1	11.055	39	.000	15.00000	12.2555	17.7445

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,055 dan nilai t_{tabel} diperoleh dengan taraf signifikansi 5% yakni sebesar 1,725. Apabila nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dibandingkan, diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan nilai $11,055 > 1,725$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis pada data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan Ranking 1 dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas 4 SDN 36 Cakranegara. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Muharam, Mustikaati, Fauziah, Fadila, & Maria (2023) yaitu permainan Ranking 1 ini dapat menumbuhkan karakter kerja sama dan kebersamaan pada masing-masing diri peserta didik (Amrullah, Zain, & Ramdhani, 2025).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan Ranking 1 berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara dalam pembelajaran IPA. Penerapan metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kolaboratif sehingga mendorong siswa untuk bekerja sama secara lebih efektif. Dengan demikian, metode permainan Ranking 1 dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang terlibat terutama kepada dosen pembimbing dan

kepada sekolah yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Referensi

- Amrullah, L.W.Z, Zain, M.I, & Ramadhani, M. (2025). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Komik Ipa Terhadap Hasil Pembelajaran IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 221–232. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27695>
- Darman, A. R. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Padang: Guepedia.
- Dewi, P., Gading, K, I., & Antara, A, P. (2018). Pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan Kerjasama pada anak kelompok B taman kanak-kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(3). Diambil dari: <https://www.academia.edu/download/82561494/9286.pdf>
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak. *Mimbar Ilmu*, 24(2). 212–220. Doi: <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Muharam, A., Mustikaati, W., Fauziah, A., Fadila, I., Maria, S. (2023). Pengaruh permainan dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*, 6(1). 1-9. Doi: <http://dx.doi.org/10.33061/js.v6i1.8207>
- Ngatini., Marzuki & Utami, S., (2017). Pembentukan karakter kerja sama dan cinta tanah air melalui pembelajaran tematik model wibbing di sekolah dasar Pontianak Timur. *Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran Khatulistiwa, 6(8). Doi: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/21117>
- Rohanafi, S., Yasip. (2024). Implementasi model pembelajaran teams games tournament berbasis permainan ranking 1 dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(3). 207-214. Doi: <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i3.466>
- Salsabilah, S. A., Dewi, A, D., Furnamasari, S, Y. (2021). Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3). 7164. Diambil dari: <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2304645&val=13365&title=Peran>
- Sari, P, I., Suwandi, K, I., Setyowati, S. (2018). Pengaruh metode storytelling terhadap karakter kerjasama pada siswa kelas III SD Pujokusuman Yogyakarta. *Jurnal Taman Cendekia*, 2(2). 231-238. Doi: <https://doi.org/10.30738/tc.v2i2.3078>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif (edisi ketiga)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.