

Artikel Info

Received: July 10, 2022	Revised: August 29, 2022	Accepted: September 15, 2022	Published: October 29, 2022
-----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------

Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Game Ranking 1 Di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan

Tia Aulia^{1*}

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{*1, 2, 3}
^{*1}email: auliatia39@gmail.com

Abstract: The purpose of holding a ranking 1 game is to increase students' interest in learning, create an active and creative learning atmosphere, develop a love for learning at school and train students to have self-confidence. This 1st ranking game was held at the elementary level, this activity was held at SD Negeri 105363 Unity Village. Group 1 held a ranking game method by giving a competition in the form of general questions. So that the results of the competition got enthusiasm from students, increased interest in learning and a lively spirit in answering these questions.

Keywords: Rank 1, Games, Activity

Abstrak: Tujuan dari mengadakan game ranking 1 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif, menumbuhkembangkan rasa cinta pada pembelajaran disekolah dan melatih peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri. Game ranking 1 ini diadakan dengan tingkat SD, kegiatan ini di adakan di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. Kelompok 1 mengadakan metode permainan ranking 1 dengan memberikan lomba dalam bentuk soal-soal umum. Sehingga hasil dari lomba tersebut mendapatkan antusias dari peserta didik, peningkatan minat belajar dan semangat yang meriah dalam menjawab soal-soal tersebut.

Kata Kunci: Rangking 1, Permainan, Keaktifan

A. Pendahuluan

Masa Pandemi COVID-19 sangat berdampak pada dunia pendidikan. Peserta didik harus segera menyesuaikan diri untuk bisa belajar dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Dalam kegiatan pembelajaran sering terlihat dan dirasakan masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru masih

belum mampu membangkitkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena tidak dapat mengawasi langsung.

Surtikanti dan Santoso (2007), menurut mereka pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggung jawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespons pertanyaan.

Pada sisi lain, hasil belajar peserta didik juga masih kurang memuaskan. Kondisi tersebut dapat terjadi karena salah satu faktornya guru belum kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran kemudian peserta didik yang kurang diawasi guru karena jarak jauh dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring atau online. Hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu”.

Dari pengalaman dan pengamatan langsung yang kami temukan di SD Negeri 105363 selama pembelajaran daring/online peserta didik dalam belajar sangat tidak efektif, pada umumnya masih terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. Beberapa masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran, antara lain: (1) kesulitan mengingat (2) kesulitan menjawab soal-soal dari suatu konsep/materi pokok pelajaran yang diberikan, (3) minat belajar yang menurun.

Menurut hasil uji kemampuan (UK) pada pembelajaran setiap pertemuan terhadap 36 peserta didik sekolah dasar. Mereka kurang semangat dan aktif dalam belajar terlebih lagi dikarenakan pembelajaran dengan proses online atau daring, karenanya

COVID-19. Berdasarkan uraian di atas tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara untuk menerapkan model permainan (game) Ranking 1 dalam pembelajaran soal-soal umum dan menuangkannya dalam karya ilmiah dengan judul “Meningkatkan Hasil Minat Belajar dan Keaktifan Melalui Game Ranking 1 Dengan Materi Umum Di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan”.

B. Metode Penelitian

Ada tiga tahap metode pelaksanaan yang telah dirancang yaitu pertama, tahap persiapan dimana tim PKM mengadakan survey lapangan untuk melihat permasalahan yang terjadi di lapangan. Kemudian tim langsung berkoordinasi dengan pihak sekolah dan pihak pengurus SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. Dilanjutkan dengan pengurusan surat mitra, penyiapan bahan dan perlengkapan yang dibutuhkan pada saat pengembangan program dilaksanakan.

Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan. Di dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pelatihan terhadap guru agar kegiatan belajar peserta didik semakin baik. Pelatihan ini dilakukan baik secara teori maupun praktek. Selanjutnya akan dilaksanakan monitoring, hal ini untuk mengetahui apakah guru-guru sudah dapat menerapkan metode mengajar yang telah diinformasikan tersebut oleh tim PKM.

Tahap ketiga yaitu tahap evaluasi program untuk mengetahui tentang sejauh mana keberhasilan yang dapat dicapai dari program ini dan melakukan perbaikan-perbaikan pada proses yang dirasa kurang optimal.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan Di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. Kegiatan ini disambut dengan baik oleh kepala sekolah dan warga sekolah. Kegiatan pengabdian telah selesai dilaksanakan dengan baik dan lancar. Tahapan-tahapan kegiatan pengabdian diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Kegiatan perencanaan pengabdian

Kegiatan perencanaan yang telah dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan beberapa orang guru di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan, yaitu dengan TIM PKM menyampaikan maksud dan tujuan kepada kepala sekolah dan meminta izin serta arahan. Kemudian waktu dan tempat menjadi prioritas perencanaan serta identifikasi calon peserta kegiatan.

2. Tahapan kegiatan pelaksanaan pengabdian

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Selasa, 23 April 2022 Pukul 9.00 WIB sd selesai. Kegiatan diikuti oleh 30 orang peserta didik, 15 orang guru dan 3 orang pimpinan sekolah. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dibantu oleh mahasiswa Fakultas Agama Islam UMSU. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh ketua PKM, dan kemudian kepala sekolah memberikan ucapan penyambutan dalam rangka kegiatan tersebut. Setelah itu, dilakukan kegiatan inti pelaksanaan kegiatan tersebut. Adapun kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh TIM PKM diawal yaitu membentuk kelompok-kelompok kecil sesuai dengan tingkatan kelas. Setelah kelompok kecil terbentuk, dilakukan pembahasan materi dengan mencampurkan permainan agar dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Tahap terakhir dengan mengumpulkan peserta kelompok untuk mengikuti game rangking 1 dengan menjawab soal-soal umum yang sudah dipelajari. Hasil jawaban kemudian diseleksi, dikelompokkan untuk mencari pemenangnya.

Penggunaan metode permainan (game) diharapkan dapat memberikan suatu suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Rancangan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengkaji materi, membuat konsep soal, menyiapkan papan jawaban, membuat kunci jawaban dan skor penilaian.

Rancangan kegiatan pembelajaran dengan model permainan (game) Ranking 1 dengan tahapan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Sebelum permainan dimulai maka panitia akan memperhatikan keadaan lingkungan dan mempersiapkan alat dan bahan. Setelah itu panitia mengucapkan salam serta mengabsen peserta didik yang mengikuti lomba.

b. Kegiatan Inti

Panitia menyampaikan tujuan dan tata cara dalam permainan. Setelah itu panitia membagi peserta sesuai kategori kelas masing-masing. Ada juga peraturan dalam menjawab soal-soal yaitu:

- 1) Panitia akan membacakan soal dan akan mengulang soal tersebut sebanyak 2 kali, setelah itu peserta didik akan menjawab soal dalam waktu 10 menit.
- 2) Setelah waktu 10 menit berjalan, maka peserta didik dapat mengangkat tangan lalu mengangkat papan jawaban soal yang telah ditulisnya.
- 3) Untuk mencari pemenang, maka panitia akan menambahkan waktu untuk peserta didik.

c. Kegiatan Akhir

Jika sudah terdapat 3 orang peserta didik yang tersisa, maka akan dilanjutkan ke babak selanjutnya yaitu babak final untuk mencari ranking 1.

3. Evaluasi

Berdasarkan beberapa waktu pelatihan yang dilakukan, peserta didik lebih aktif dalam belajar sambil bermain game seperti Rangking 1 dibandingkan hanya belajar melalui internet. Karena pada umumnya guru hanya menjelaskan lewat media handphone saja dikarenakan pandemi Covid-19 berlangsung. Pembelajaran jarak jauh masih dirasa kurang efektif karena peserta didik tidak memahami apa yang dijelaskan guru.

Tingkat keaktifan peserta didik adalah keadaan dimana peserta didik dalam bekerja secara berkelompok dapat bekerja sama, ada kebersamaan, ada dinamika, dan keaktifan anak-anak berbicara dan bekerja menyelesaikan tugas kelompok.

Dari hasil observasi atau pengamatan yang diadakan oleh tim hampir seluruh anak-anak semangat dan aktif dalam program kegiatan game rangking 1 jika dibandingkan dari hari pertama kegiatan ini dilaksanakan, dimana tingginya antusias minat bertanya, keingintahuan pemecahan masalah pada materi yang diberikan dan proses pembelajaran pada anak-anak lebih efektif ketimbang belajar dengan proses daring/online.

D. Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil yang dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang positif selama kegiatan pembelajaran materi umum dengan menggunakan model permainan (game) Ranking 1. Keterlibatan peserta didik dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan hampir seluruh peserta didik semangat dan aktif dalam game rangking 1, tingginya antusias bertanya dan semangatnya mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan dengan diselingi permainan. Hasil belajar peserta didik juga meningkat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh serta penilaian pemahaman peserta didik dimana pada saat tim pengabdian membimbing peserta didik dalam proses belajar mereka, mereka mampu menangkap atau menjelaskan kembali apa yang tim pengabdian telah jelaskan sebelumnya.

Daftar Pustaka

Asmani, Jamal Ma'mur. (2009). Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif. Yogyakarta: DIVA Pres.

Barizi, Ahmad. (2009). Menjadi Guru Unggul. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Feist, J. F. (2010). *Theories of Personality*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Langgulong, H. (1991). *Kreativitas dan Pendidikan Islam Suatu Kajian Psikologi dan Falsafah*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rifa'i, M., & Fadhli, M. (2013). *Manajemen Organisasi*. Medan: Cipta Pustaka Media Perintis.
- Rusman. (2016). "Model-Model Pembelajaran". PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). "Belajar dan Pembelajaran Berorientasi standar Proses pendidikan". Kencana.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media Pembelajaran (Teori dan Praktek)*. Yogyakarta: Bildung.
- Setiawan, H. R. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional*. Medan: UMSU Press.
- Setiawan, H. R. (2022). The Effectiveness of Online Learning System in Arabic Subject at Al-Ulum Islamic Junior High School Integrated of Medan. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 61.
- Susanto, A. (2013). "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar". Prenadamedia Group.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.