



PENERAPAN *RANK ONE* DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS X SMK ABDURRAB PEKANBARU

Yulia Safitri^{1*}, Arma Noviyanti², Ira Hidayati³, dan Reza Ayu Tasbal⁴

^{1,2,3,4}SMK Abdurrab, Pekanbaru, Riau, 28292, Indonesia

*E-mail: yuliasafitri180794@gmail.com

Received: July 22, 2023; Accepted: August 30, 2023; Published: February 29, 2024

Abstract

The 21st century is an open century that contains various challenges and opportunities that require the birth of qualified, superior and competitive individuals for the life of the nation's people. The purpose of this study was to determine the application of rank one in the independent curriculum in the science subjects of grade X students of SMK Abdurrab Pekanbaru. The method in this study is descriptive research. This research was conducted at SMK Abdurrab Pekanbaru, the population in this study was grade X students of the Department of Medical Laboratory Technology (TLM) and the Department of Pharmaceutical Technology (TF). The result of this study is that the use of rank one in learning has the advantage of allowing students to actively participate in learning, and can make students have a sense of pleasure and motivation to learn more diligently, so that it will affect their learning outcomes.

Keywords: Rank One, Merdeka Curriculum, and IPAS

Abstrak

Abad ke-21 merupakan abad terbuka yang mengandung berbagai tantangan dan peluang yang menuntut lahirnya individu yang berkualitas, unggul dan berdaya saing bagi kehidupan masyarakat bangsa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan rank one dalam kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS siswa kelas X SMK Abdurrab Pekanbaru. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Abdurrab Pekanbaru, jumlah populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Teknologi Laboratorium Medik (TLM) dan Jurusan Teknologi Farmasi (TF). Hasil penelitian ini adalah Penggunaan rank one 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.

Keywords : Rank One, Kurikulum Merdeka, dan IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tonggak sejarah bagi pemerintah dalam membangun bangsa dan negara. Undang-undang 1945 dengan jelas menyatakan bahwa pemerintah Indonesia didirikan untuk berbagai tujuan, salah satunya untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat. Selanjutnya pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Pendidikan Nasional yaitu pendidikan dapat membantu mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berharga dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, peserta didik, Tuhan Yang Maha Esa, berkepribadian, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Indriani & Suryani, 2023). Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh sekelompok manusia atas sekelompok manusia lain, dengan tujuan untuk membebaskan manusia yang lain itu dari kegelapan ketidaktahuan yang menyelimutinya. Selain itu pendidikan juga mempunyai tujuan agar seseorang mampu berkembang secara maksimal dalam setiap prosesnya (Sari & Faizin, 2023).

Abad ke-21 merupakan abad terbuka yang mengandung berbagai tantangan dan peluang yang menuntut lahirnya individu yang berkualitas, unggul dan berdaya saing bagi kehidupan masyarakat bangsa. Dalam hal menghadapi tantangan kehidupan modern, dinamis dan tidak pasti, perlu dikembangkan pemikiran kreatif selama pembelajaran (Tatsar et al., 2023). Implementasi kurikulum dalam *Oxford Advance Learner's Dictionary* dikemukakan bahwa implementasi adalah “put something intoleransi effect” (penerapan sesuatu yang memberikan efek atau dampak). Implementasi sebagai suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, maupun nilai dan sikap (Aminah & Nursikin, 2023). Sejak tahun ajaran 2022-2023 di Indonesia sudah menerapkan kurikulum merdeka, penerapan kurikulum merdeka tidak boleh dipaksakan dan penerapannya tergantung kesiapan serta kondisi masing-masing sekolah. Demikian juga di SMK Abdurrah Pekanbaru berdasarkan arahan dari kepala sekolah bahwa siap untuk menerapkan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Dalam penerapan kurikulum ini, konten disusun lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep maupun memperkuat kompetensi. Sedangkan untuk guru diberikan keleluasaan untuk menentukan perangkat ajar yang akan digunakan. Dengan begini maka pembelajaran bisa menyesuaikan kebutuhan belajar serta minat dari para siswa. Salah satu perbedaan paling mencolok dalam penerapan Kurikulum Merdeka di jenjang SMK adalah Pembelajaran intrakuler di SMK/MAK pun terbagi menjadi 2 (dua) yaitu kelompok mata pelajaran umum dan kejuruan (Linda, 2023). Penerapan kurikulum merdeka belajar di sekolah memberikan guru kefokusannya untuk mengajar dengan satu bidang studi saja sehingga pembuatan administrasi berupa silabus dan RPP dapat terselesaikan dan dibuat seramping mungkin untuk efisiensi waktu evaluasi baik untuk guru dan siswa (Oktaviani et al., 2023). Fokus dari pada merdeka belajar adalah kebebasan berpikir kreatif dan mandiri. Guru diharapkan menjadi motor penggerak di balik tindakan-tindakan yang membawa hal-hal positif bagi siswa. Kesimpulan atas konsep pembelajaran tersebut

merupakan bentuk usulan dalam penataan kembali sistem pendidikan nasional. Reorganisasi dilakukan untuk merespon perubahan dan kemajuan dalam negeri dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Indriani & Suryani, 2023).

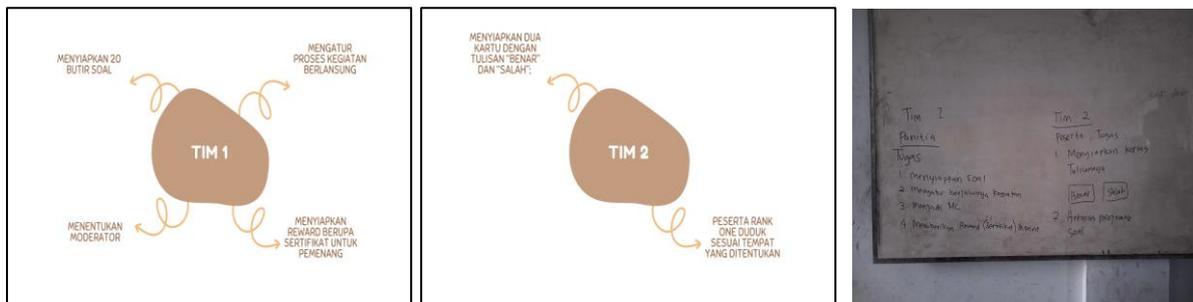
Selain itu kualitas pembelajar siswa akan lebih baik apabila model dan media pembelajaran digunakan secara bersama-sama, karena dapat meningkatkan penyerapan pengetahuan dan keterampilan siswa, karena itu pendidik diharapkan lebih kreatif untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan peserta didik untuk aktif menggunakannya secara bersama-sama (Utari et al., 2017). 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 (Aulia, 2022). Permainan (*game*) rangking satu (*rank one*) adalah permainan menjawab pertanyaan/soal secara tertulis. Kegiatan permainan (*game*) rangking 1 mengadopsi permainan rangking satu dari salah satu stasiun televisi nasional, namun dimodifikasi dengan beberapa perubahan dan penyesuaian dengan kondisi sekolah. Pembelajaran dengan menggunakan model permainan (*game*) rangking satu dilaksanakan secara berkelompok.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Nurfriana (2022) hasil uji t menggunakan program SPSS versi 16.0 for Windows nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dengan demikian terdapat pengaruh metode permainan rangking satu dengan hasil belajar siswa hal ini didukung dengan hasil uji N-gain sebesar 0,84 dengan kategori tinggi artinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan rangking satu tergolong efektif dan baik. Berdasarkan penelitian oleh Arum (2012) didapatkan data dari angket motivasi siswa yang diberikan setelah penggunaan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dan ditunjang dari hasil tes belajar siswa. Hasil yang diperoleh adalah 91,3% untuk angket motivasi siswa dan hasil tes belajar siswa yang mencapai ketuntasan 100%. Berdasarkan fenomena diatas maka penerapan *rank one* menjadi salah satu solusi dalam kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS siswa kelas X SMK Abdurrab Pekanbaru.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif (Prasela et al., 2020). Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Damayanti et al., 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Abdurrab Pekanbaru, jumlah populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Teknologi Laboratorium Medik (TLM) dan Jurusan Teknologi Farmasi (TF) yang berjumlah 184 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 62 orang dari kelas yang berbeda diantaranya TF 2 dan TLM 1. Berikut langkah-langkah permainan *rank one* yaitu : (1) Guru bersama siswa menentukan tema dalam permainan *rank one* (meliputi pengetahuan umum dan pengetahuan materi dalam buku IPAS). Tujuan memberikan soal umum adalah supaya siswa bisa menyegarkan kembali pikirannya, jadi tidak hanya terfokus pada mapel IPAS saja dan

dapat mengasah nalar siswa tentang pengetahuan umum; (2) Siswa dikelompokkan menjadi dua tim yang memiliki tugas berbeda. Masing masing tim berjumlah minimal 12-15 orang. Tugas tim pertama adalah menyiapkan 20 butir soal, mengatur proses kegiatan berlangsung (sebagai panitia pelaksana kegiatan), menentukan moderator, dan menyiapkan *reward* berupa sertifikat untuk pemenang. tim kedua bertugas menjadi peserta permainan *rank one*, setiap peserta *rank one* menyiapkan dua kartu dengan tulisan “benar” dan “salah”, lalu duduk sesuai tempat yang ditentukan. Kemudian tim pertama membacakan soal yang telah disiapkan. Kemudian seluruh peserta *Rank One* menjawab soal dengan mengangkat kartu “benar” jika jawaban dari soal yang diberikan benar dan mengangkat kartu “salah” jika jawaban dari soal yang diberikan salah. Durasi untuk menjawab pertanyaan adalah 5 detik, setelah 5 detik seluruh peserta mengangkat kartu jawaban. Juri (yang berasal dari tim pertama) akan melihat seluruh jawaban peserta. Jika peserta *rank one* salah menjawab maka peserta gugur. Tim pertama membacakan soal hingga tersisa satu pemenang. Pemenang mendapatkan *reward* berupa sertifikat. Gambaran permainan dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Gambaran Permainan Rank One

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan variabel pada topik kajian. Kemudian mencari referensi melalui jurnal internasional maupun nasional. Selanjutnya, penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan mencari informasi dari data yang relevan, menganalisis hasil, kemudian mengembangkan dan menyampaikan gagasan berdasarkan sudut pandang dan pemahaman penulis (Rahmawati & Atmojo, 2021).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Proses perubahan pembelajaran dari *online* selama masa pandemi ke sistem tatap muka (*offline*) saat ini membawa berbagai ragam dampak, salah satunya perubahan kurikulum dan teknik pembelajaran (Hermita et al., 2021; Nurjani et al., 2020). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman kurikulum dan implementasi kurikulum merdeka yang berlaku tahun ajaran 2022/2023 menyatakan bahwa kurikulum merupakan perencanaan yang

sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam sebuah proses pendidikan khususnya dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Sehingga kurikulum 2013 secara perlahan akan berubah menjadi kurikulum merdeka. Dalam berbagai pembelajaran intrakurikuler, kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang isinya akan lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu untuk menyelidiki konsep dan meningkatkan kompetensinya. Guru dapat memilih dari berbagai metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan dan minat khusus siswa mereka (Sari & Faizin, 2023).

Berdasarkan penelitian dilakukan didapatkan hasil bahwa seluruh siswa diberikan kesempatan untuk bermain dan memiliki kesempatan yang sama untuk memenangkan permainan. Seluruh siswa merasa sedang dan semangat dalam belajar, kemudian bagi pemenang langsung mendapatkan sertifikat (gambar 2). Sehingga semua akses pembelajaran *rank one* ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan semakin menyenangkan. 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. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Laili et al., 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran rangking 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. 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. 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.



Gambar 2. Penerapan Rangking Satu (*Rank One*) dan Sertifikat Pemenang

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dilakukan didapatkan hasil bahwa seluruh siswa diberikan kesempatan untuk bermain dan memiliki kesempatan yang sama untuk memenangkan permainan. Seluruh siswa merasa sedang dan semangat dalam belajar, kemudian bagi pemenang langsung mendapatkan sertifikat penggunaan *rank one* 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.

REFERENSI

- Aminah, S., & Nursikin, M. (2023). Tugas Guru di Kelas dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Perspektif Islam. *Journal on Education*, 5(4), 12710–12719.
- Arum, R. N. K. N. U. R. K. (2012). Memotivasi Siswa Belajar Materi Asam Basa Melalui Media Permainan Ranking One Chemistry Quiz (The Motivation Of Students In The Learning Material Acid Base With Game Media Ranking One Chemistry Quiz). *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1).
- Aulia, T. (2022). Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Game Ranking 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 139–145.
- Damayanti, D., Leny, L., & Hamid, A. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Bervisi SETS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Minyak Bumi Kelas XI MIPA. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 6(1), 13–21.
- Hermita, N., Mahartika, I., Putra, Z. H., Putra, R. A., Alim, J. A., & Mardita, M. (2021, October). Student Satisfaction: Online Learning-based MIKiR Approach in UNRI-UIN SUSKA RIAU. In *2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET)* (pp. 150-154). IEEE.
- Indriani, N., & Suryani, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 242–252.
- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p120-128>
- Linda, L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas X DKV SMK Negeri 5 Pekanbaru Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 169–174.
- Nurfriana, S. (2022). Pengaruh Metode Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 3(1).
- Nurjani, D. M., Alpusari, M., Mahartika, I., Diniya, D., Ilhami, A., Permana, N. D. P., ... &

- Hermita, N. (2020, October). Identifying the Misconception of Sound Concepts among Grade V Students at SDN 192 Pekanbaru. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1655, No. 1, p. 012074). IOP Publishing.
- Oktaviani, A. M., Marini, A., & Zulela, Z. M. S. (2023). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Perbandingan Kurikulum 2013. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 341–346.
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). Kajian literatur tentang hasil belajar kognitif menggunakan model pembelajaran langsung siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 209–216.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Tatsar, M. Z., Rohman, D. C., & Salamah, U. (2023). Analisis Kemampuan Kreativitas Siswa Berbasis Proyek Energi Terbarukan Berbantuan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *QUANTUM: Jurnal Pembelajaran IPA Dan Aplikasinya*, 3(1), 23–35.
- Utari, T. R., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Daily ChemQuiz dan Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *Alotrop*, 1(2).