Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 3 | No 2

Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe Turnamen Dalam Hasil Belajar Peserta Didik

Dira Oktsevsina[1], Risda Amini[2]

[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Active Learnig, Tournament, Learning Outcomes.

Kata Kunci:
Pembelajaran Aktif, Turnamen, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Learning outcomes are abilities obtained by students after going through learning activities. However, several surveys state that the learning outcomes of students in learning are still low, therefore there is a need for a change that makes learning more interesting and improves student learning outcomes. One of them is the use of learning strategies such as tournament-type active learning strategies. Where the active learning strategy is a form of learning that allows students to play an active role in the learning process itself, both in the form of interaction between students and students and teachers in the learning process. Where the type of tournament in this active learning strategy maximizes active learning by combining study groups and team competitions and can be used to improve learning outcomes in learning. This writing method is to examine the literature about active learning tournament type as a strategy to improve student learning outcomes in learning. Data collection is done by collecting related books and journals which are then read and reviewed. After the data is collected, testing and comparison of the data found is carried out. This data analysis technique is carried out qualitatively by quoting the appropriate opinions. The results showed that this type of tournament type active learning strategy could improve student learning outcomes in learning. This can be seen from the many theories and opinions about this type of tournament type active learning strategy to improve student learning outcomes in learning.

ABSTRAK

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Namun dari beberapa survey menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam belajar masih rendah, oleh karena itu perlunya suatu perubahan yang membuat suatu pembelajaran itu lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya penggunaan strategi pembelajaran seperti strategi *active learning* tipe turnamen. Dimana strategi *active learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam

proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran. Dimana tipe turnamen dalam strategi *active learning* ini memaksimalkan belajar aktif dengan menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran. Metode penulisan ini untuk mengkaji literatur tentang tentang *active learning* tipe turnamen sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan buku-buku dan jurnal-jurnal terkait kemudian dibaca dan ditelaah. Setelah data terkumpul, dilakukan pengujian dan pembandingan data yang ditemukan. Teknik analisis data ini dilakukan secara kualitatif dengan pengutipan pendapat-pendapat yang sesuai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *active learning* tipe turnamen ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya teori dan pendapat mengenai strategi *active learning* tipe turnamen ini meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Corresponding author :diraoktsevsinaii@gmail.com

JBES 2020

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. *Education is one of the supporting and determining factors in an effort to improve the quality and human resources* (Amini, 2019). Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung dan penentu dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia.

Maka dari itu pemerintah mendukung agar pendidikan di indonesia harus

dilaksanakan sebaik mungkin, sehingga upaya yang dilakukan pemerintah dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia dapat tercapai. Sesuai dengan undang-undang no.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu pemerintah mewajibkan warga negara indonesia mengikuti program pendidikan minimal (wajib belajar). Meningkatkan akses bagi anak usia 6 (enam) sampai dengan 21 (dua puluh satu) tahun untuk mendapatkan layanan pendidikan sampai tamat satuan

pendidikan menengah untuk mendukung pelaksanaan pendidikan menengah universal/rintisan wajib belajar 12 (dua belas) tahun yang diperkuat oleh peraturan menteri No.12 tahun 2015.

Nurdyansyah, dkk (2017) *The education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in successful of education system.* Dunia pendidikan harus berinovasi secara utuh. Artinya semua perangkat dalam sistem pendidikan memiliki peran dan faktornya masing-masing yang membawa pengaruh penting dalam keberhasilan sistem pendidikan.

The teacher is also a determining factor in student success in the learning process. So, the learning process will run very pleasantly (Usmeldi,2019). Guru juga merupakan faktor penentu dalam keberhasilan siswa dalam proses belajar. Jadi,Proses pembelajaran akan berjalan dengan sangat menyenangkan. Salah satu pencapaian keberhasilan sistem pendidikan di lihat dari hasil belajar peserta didik. Susanto (2013) Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar, dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan atau yang dilaluinya (Yuniarti,2020). Hasibuan (2015) Hasil belajar merupakan puncak pengajaran dari proses pembelajaran yang berakhir oleh peserta didik. Hasil belajar menurut Sudjana (2011:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman berjalanya.

Semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik dan kualitas pengajaran di sekoalah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Slameto (Mulyani,2013) ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu: Faktor ekstern (yang berasal dari luar diri siswa) dan intern (dari dalam diri siwa). Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, sedangan faktor intern yaitu tiga tahap bagian yaitu faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani), faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh) dan faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, keterampilan dan kesiapan belajar). Walisman (Susanto,2013) faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu : 1) Faktor internal Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini

meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisifisik dan kesehatan, 2) Faktor eksternal Faktor eksternal merupaka faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebiaaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belaja siswa.

Wina(Susanto:2013) salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah guru, sebab siswa merupakan individu yang sedang berkembang memerlukan bimbingan dan bantuan dari orang dewasa. *For that in the learning process the teacher must motivate students to learn in the use of learning resources that are around* (Amini,2020). Untuk itu dalam proses pembelajaran guru harus membuat siswa termotivasi dalam belajar dalam pemanfaatan sumber belajar yang ada disekitar.

Dalam kegiatan proses pembelajaran membutuhkan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar tercapai secara optimal. Strategi pembelajaran sangat banyak ragamnya, oleh karena itu salah satu strategi yang dapat menghasilkan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu strategi *active learning* tipe turnamen.

Mustafa,dkk (2012:45) *Active learning is a student centered approach to learning and it assigns the responsibility of learning to the student.* Uno dan Mohamad (2011) strategi pembelajaran peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah peserta didik diharapkan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berinteraksi, berpikir, menemukan konsep baru dan berbuat untuk mencoba . Amini (2019:2) *Active learning is a learning activity that invites students to learn actively. When students learn actively, it means they have dominated learning activities. This is important in the learning process.*Sedangkan Menurut Hosnan (2014:208) *active learning* adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran aktif adalah bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk interaksi

antara peserta didik maupun peserta didik dengan gurunya(Daryanto,2013).

Strategi *active learning* ini mempunyai banyak tipe salah satunya yaitu tipe turnamen. Strategi *active leaaning* tipe turnamen akan memberikan dampak bagi peserta didik dalam kemampuan individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik dituntut secara aktif saling berkomunikasi untuk berpikir bersama dalam menemukan pemeacahan masalah (Wulandari & Mundilarto, 2016). Kusumadiputra dkk (2017) menyatakan strategi *active learning* tipe turnamen menjadikan peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya kompetisi antar kelompok untuk memenangkan turnamen. Penilaian dalam kelompok diperoleh dari nilai individu ketika dilakukannya turnamen, sehingga peserta didik dapat bertanggung jawab menyelesaikan soal-soal turnamen.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu sebelumnya, di lapangan masih ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi. Diantaranya yaitu penelitian oleh (Tinova, 2019) terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu sebagian besar peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan proses pembelajaran sebatas penyampaian informasi sehingga peserta didik tidak terlibat secara aktif, hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Loliza(2020) permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan peserta didik untuk mengajukan permasalahan, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar, hal ini terlihat ketika masih banyaknya peserta didik yang diam saat diskusi kelompok, dan proses pembelajaran hanya sebatas penyampaian materi sehingga peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, kondisi belajar tersebut membuat hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Ma'arif (2020) menemukan permasalahan saat melakukan observasi di sekolah dasar menemukan atau melihat permasalahan-permasalahan dalam kegiatan belajar, terlihat hanya sebagian peserta didik saja yang memperhatikan guru, sedangkan peserta didik yang lainnya bermain dengan teman sebangku dan sibuk sendiri. Pada saat proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga membuat sebagian peserta didik menjadi kurang aktif dalam belajar. Sebagian guru sudah menggunakan strategi dan model pembelajaran saintifik, akan tetapi masih belum optimal, sehingga keaktifan peserta didik kurang terlihat.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan strategi *active learning* tipe turnamen. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengkaji literatur tentang strategi *active learning* tipe turnamen pada hasil belajar peserta didik.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu menganalisis, mengkaji, dan mendeskripsikan penerapan strategi *active learning* tipe turnamen dalam hasil belajar peserta didik . Dengan strategi ini hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar yang akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik itu sendiri.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah studi literatur *(Library Research)* yang didukung oleh jurnal yang relevan. Studi literatur merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi atau data yang ada kaitannya dengan masalah yang akan dipecahkan, informasi tersebut bersumber dari buku referensi, artikel, catatan ,hasil penelitian sebelumnya dan berbagai jurnal (Sari & Asmendri, 2020). Maka teknik pengumpulan data yang diperoleh bersumber dari literatur-literatur yang relevan seperti buku, jurnal dan artikel melalui teknik analisis dokumen.

Teknik analisis dokumen merupakan proses pengumpulan dengan mengambil dari sumber-sumber tertulis yang dikerjakan oleh peneliti dalam memperoleh data yang mendukung analisis yang dikaji ataupun yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data atau informasi yang berhubungan dengan focus penelitian berupa catatan, buku, makalah, artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Prosedur Penulisan ini penulis memulainya dengan mengumpulkan literatur kemudian melakukan *review* terhadap beberapa istilah penting dalam penulisan, selanjutnya mengumpulkan literatur hasil penelitian relevan, kemudian melakukan analisis secara mendalam berdasarkan semua literatur-literatur yang telah diperoleh dengan menyusun pembahasan, selanjutnya menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan mengajukan saran berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang didapat. Cara menelusuri artikel-artikel yang terdapat pada jurnal online, hasil disertasi di *repository* dengan menggunakan *Google Scholar* Kemudian data yang relevan tersebut digunakan untuk mendukung gagasan penulis dan dasar dalam pembuatan artikel strategi *active learning*

tipe Turnamen dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*). Dalam analisis ini, akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan, memilah berbagai pengertian, hingga ditemukan yang relevan menurut Sabarguna (Azizah:2017). Analisis isi digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya. Analisis ini dilakukan dengan proses memilih, membandingkan, serta menggabungkan dan memilah berbagai pengertian sehingga ditemukan data yang relevan. Analisis ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan strategi *active learning* tipe Turnamen dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi *Active Learning* tipe Turnamen Dalam Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Karena belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu yang akan ia capai. Hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru harus dapat merancang suatu pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan kemampuan peserta didik dalam hasil pembelajaran meningkat. Salah satu cara yang dilakukan guru adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Tinova (2019) mengenai pengaruh strategi *active learning* tipe turnamen terhadap hasil belajar penyajian data di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini terbukti dari perolehan rata-rata nilai postest pada kelas eksperimen sebanyak 79,55 sedangkan pada posttest kelas kontrol sebanyak 70,42. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan t-test, diperoleh thitung = 2,501 dan ttabel = 2,026 pada taraf signifikan 0,05 dan dk = 37. Artinya thitung > ttabel, sehingga H1 diterima. Bahwa hasil penelitian ini membuktikan , terdapat pengaruh yang signifikan terhadap strategi *active learning* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik, dikarenakan materi yang dibahas dalam kelompok membuat peserta didik termotivasi dalam mengerjakan dalam permainan yang dilakukan oleh kelompok. Sehingga dalam proses belajarnya peserta didik bekerja

dalam kelompok mereka dapat saling bertukar pikiran, memberikan pendapat untuk menyelesaikan soal yang diberikan, saling menghargai pendapat teman, belajar bermusyawarah dengan baik dan semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh pendapat Silberman (2010) bahwa salah satu langkah pelaksanaan strategi *active learning* tipe turnamen adalah memberian materi oleh guru yang akan dibahas dalam kelompok. Sehingga pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat dijawab oleh peserta didik yang mempunyai tanggung jawab individu untuk skor yang akan diberikan kepada kelompoknya.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Loliza, 2020) mengenai pengaruh penggunaan strategi *active learning* tipe turnamen terhadap hasil belajar volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini terbukti dari postest kelas eksperimen sebesar 77,20 dan rata-rata postest kelas kontrol sebesar 67,09. Berdasarkan analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh thitung = 3,60 sedangkan ttabel pada taraf signifikan 0,05 dan dk= 40 adalah 2,021, sehingga H1 diterima karena thitung > ttabel. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap strategi active learning tipe turnamen terhadap hasil belajar volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.

Sejalan dengan Maisitoh,dkk(2015) tentang Pengaruh Active Learning Tipe Turnamen Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Sub Pokok Bahasan Kubus dan Balok. Adapun hasil yang diperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa pada tiap pertemuannya meningkat yaitu dari pertemuan I (56,69%) ke pertemuan II (61,61%) ke pertemuan III (63,40%). dari pengolahan data hasil posttest kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen, kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model active learning teknik turnamen belajar diperoleh rata-rata 81,06% dengan kriteria penilaian tinggi kelas VIIIA sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional kemampuan pemecahan masalah matematika siswa rata-ratanya adalah 74,44% dengan kriteria penilaian cukup dengan rata-rata rata-rata nilai posttest kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan active learning turnamen belajar adalah 81,1250 dari 32 siswa dengan standar deviasi 8,70947 sedangkan rata-rata nilai posttest kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan model konvensional adalah 75,6250 dari 32 siswa dengan standar deviasi 9,31786. Kesimpulan bahwa pembelajaran dengan

model active learning teknik turnamen belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan model konvensional pada sub pokok kubus dan balok sehingga dapat meninggkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Wawan (2012) mengenai penerapan Active Learning Tipe Learning Tournament pada siswa kelas VII SMPN Satap 2 Pemenang pada materi pokok segiempat semester II. Hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang cukup signifikan, hal ini terlihat dari hasil analisis skor rata-rata prestasi belajar pada siklus I yaitu 68,3 dengan ketuntasan klasikal 69,2%, selanjutnya pada siklus II skor rata-rata hasil belajar adalah 77,9 dengan ketuntasan klasikal 88,5%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah (2013) bahwa penggunaan *active learning* tipe turnamen memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari tes hasil belajar dari kelas eksperimen dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan metode turnamen belajar mendapatkan nilai dari 25 siswa di kelas eksperimen mendapatkan nilai ratarata 66,50, nilai median 66,7, nilai modus 67, varians 158,33, dan simpangan baku 12,58. Selisih nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 40 sangat jauh, tetapi nilai ratarata kelas eksperimen sudah mencapai KKM yaitu 65. Sedangkan dikelas kontrol terdapat hasil belajar dari 25 siswa di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 54,18, nilai median 52,74, nilai modus 52,26, varians 125,23, dan simpangan baku 11,19. Dapat terlihat pula selisih nilai tertinggi kelas kontrol 80 dengan nilai terendah yaitu 35 sangat jauh, tetapi nilai rata-rata di kelas tersebut tidak memenuhi nilai KKM yaitu 65. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan turnamen belajar lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Sebab siswa sudah mulai terbiasa dengan (*learning tournament*). Siswa terlihat lebih antusias dengan pembelajarannya dan terlihat lebih aktif dari pertemuan sebelumnya. Sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan menunjukkan peningkatan pada pemahaman siswa.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Yolanda, 2016) menunjukkan adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran Aktif Learning Tournament terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Hasilyang diperoleh rata-rata pemahaman konsep matematis siswa kelas ekperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 51,63 dan kelas eksperimen adalah 77,85. Nilai maksimum dan minimum yang diperoleh

siswa pada kelas ekperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dimana nilai maksimum dalam kelas ekperimen adalah 96,67 dan nilai minimum 48,48, sedangkan pada kelas kontrol nilai maksimum adalah 90,91 dan nilai minimum adalah 15,15.

Putri,dkk(2020) penelitian ini mengenai pengaruh strategi belajar aktif tipe Learning Tournament terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII Putra di SMP Nurul Ikhlas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan pra-eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Pa. Teknik pengambilan sampelnya adalah random sampling atau pengambilan secara acak. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII Pa 1 untuk kelas eksperimen dan kelas VIII Pa 2 sebagai kelas kontrolnya. Dengan nilai dikelas kontrol nilai tertinggi 95 dan terendah 17,sedangkan dikelas eksperimen nilai tertingginya 100 nilai terendahnya 50. Dengan rata-rata dikelas kontrol 56,64 dan dikelas eksperimen 73,89. Instrumen penelitian ini berupa soal tes uraian Teknik analisis data yang digunakan uji t. Berdasarkan analisis data diperoleh thitung = 2,75 dengan ttabel = 1,68 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi belajar aktif tipe Learning Tournament terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas VIII Pa SMP Nurul Ikhlas .

Selanjutnya penelitian Wulantri, Suryani & Heriyanti (2018) diketahui Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar matematika siswa masih rendah dan semangat kompetisi tim saat pembelajaran kelompok masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menerapan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Padang. Jenis penelitian adalah eksperimen dengan rancangan penelitian random terhadap subjek. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Padang Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 4 kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak. Kelas eksperimen adalah kelas VIII2 dan kelas kontrol adalah kelas VIII3. Instrumen yang digunakan tes akhir berbentuk essay. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t satu pihak. Hasil analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 78,04 dengan simpangan baku 15,79 sedangkan rata-rata kelas kontrol 67,62 dengan simpangan baku 16,34. Hasil dari uji hipotesis diperoleh = 2,16 dan = 1,678, karena maka hipotesis diterima. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan penerapkan strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament lebih baik daripada hasil belajar matematika dengan penerapan pembelajaran konvensional siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Padang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ma'rif, 2019) pengaruh penggunaan strategi active learning tipe turnamen terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian Nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 11 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Teknik pengambilan sampel adalah simple random sampling, sehingga yang terpilih kelas VA sebagai Kelas Eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini berupa tes esai. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh thitung = 3,60 sedangkan ttabel pada taraf signifikan 0,05 dan dk= 40 adalah 2,021.Kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 20 orang memperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 57. Dari nilai postest kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,20, standar deviasi 10,18 dan varians 103,70. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 22 orang memperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Dari nilai kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,09, standar deviasi 9,12 dan varians 83,13.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayat (2012) adapun nilai rata-rata yang diperolehsiswa pada post test siklus ke II adalah 74,29 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran matematika kelas IV A, yaitu 70.

Hasil Penelitian Maysitoh (2019) Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN Kuala Perak Kecamatan Banua Lawas dengan dua siklus tindakan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 12 orang terdiri dari 6 orang siswa lakilaki dan 6 orang siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi puasa pada siswa setelah menggunakan Strategi Learning Tournament dalam pembelajaran. Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 51% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 63%. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 74% meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 86%. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa adalah 65 meningkat menjadi 88 pada siklus 2.

Penelitian oleh Nurlaili (2016) Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Learning Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selama siklus I siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 70 ke atas ada 15 orang (50,00%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 70 ke atas 15 orang (50,00%). Dengan nilai ratrata kelas yaitu 68,33. Sedangkan hasil belajar siswa selama siklus II siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 70 ke atas ada 26 orang (83,33%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 70 ke atas 4 orang (16,66%). Dengan nilai rat-rata kelas yaitu 90. Dari rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I hanya 70 dan pada siklus II adalah 90. Hasil belajar sudah mencapai 83,33% (diatas 70%). Maka dengan ini peneliti sudah merasa puas sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Mufirwan(2015) Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Learning Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ratarata persentase pada siklus I adalah 50,00% dengan nilai rata-rata kelas 68,33, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 83,33% dengan nilai rat-rata kelas 90. Dari perbadingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan, hal ini berarti bahwa kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS sudah meningkat dari sebelumnya.

Setiawan (2014) Peningkatan juga terjadi pada prosentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, pada kondisi awal siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 46.67% dengan nilai rata-rata 65, siklus pertama sebesar 60% dengan nilai rata-rata 67.5 dan selanjutnya pada siklus sebesar 93.33% dengan nilai rata-rata 83.33.

Nasrowi (2014) Peningkatan juga rerjadi pada prosentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, pada kondisi awal siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 47.18%, siklus pertama pertemuan pertama sebesar 57.89% dan pertemuan kedua sebesar 73.68%, selanjutnya pada siklus kedua pertemuan pertama sebesar 78.94% dan pada pertemuan kedua sebesar 94.73%. Dan hasil belajar siswa memiliki rata-rata nilai kelas 85.32

Fajeriati (2017) Data kualitatif hasil analisis aktivitas yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 aktivitas siswa adalah 54% sedangkan pada pertemuan 2 adalah 68%. Aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 adalah 79% meningkat pada pertemuan 2 mencapai 85%. Aktivitas guru pada Siklus I pertemuan 1 adalah 64% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 78%. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru 81% meningkat menjadi 94% pada

pertemuan 2. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Data hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 66 meningkat pada siklus II menjadi 78.

Saputra (2015) hasil tes pada siklus II terkait dengan tes akhir siklus persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dengan jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 16orang, jumlah siswa yang tuntas tes 14 orang, jumlah siswa yang tidak tuntas tes 2 orang, persentase ketuntasan tes 87,50% dan rata-rata hasil belajar sebesar 75,31.

Endang (2016)Hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran Learning Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil tes akhir siswa dengan perhitungan 21 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas dengan rincian hasil tes belajar siswa, yaitu siklus I dengan ratarata nilai 70 pada perhitungan 15 siswa tuntas dan 9 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan dengan persentase 62,5%, siklus II dengan rata-rata nilai 75 pada perhitungan 19 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan dengan persentase 79%, siklus III dengan rata-raat nilai 80 pada perhitungan 21 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan dengan persentase 87,5%.

Fauziah (2019) Pembuktian pernyataan diatas dapat dilihat dari skor ratarata posttest angket kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan skor rata-rata kelas kontrol yaitu 95,74 dengan 92,35.

Irva nelly (2019) Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa kelas yang menerapkan strategi learning tournament (kelas eksperimen) mendapat nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 65.,dengan nilai rata-rata sebesar 82,5 sedangkan yang tidak menerapkan strategi learning tournament (kelas control) mendapatkan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 53 dengan nilai rata-rata 72.0.

Pirdaus (2016) Berdasarkan hasil data kelompok tournament siswa pada pertemuan II membuahkan hasil dengan rata 76,77 dari nilai siswa keseluruhan, sedangkan rata-rata hasil tournament siswa yaitu 76,81 dengan baik. Sedangkan target yang ingin dicapai yaitu 75. Berati target yang diinginkan sudah dicapai

Sugiarti (2017) Peningkatan hasil belajar siswa yang tuntas KKM dapat dilihat dengan jelas rata-rata saat pra siklus 52,14 untuk siklus 1 rata-ratanya adalah 63,57 dan siklus II 79,29.

Wahyuni (2019) Hal ini dapat dilihat pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki aktivitas Aktif secara rata rata sebesar 26.47 (26 %) dan yang tidak Aktif menunjukkan 73.52 (74 %)

serta siswa yang melakukan Dengan Metode Pembelajaran Learning Tournament (Tumament Belajar) yang memiliki Kreteria Baik sebesar 11.76 (12 %) dan dengan kreteriaKurang menunjukkan 88.23 (88 %) serta Hasil Prestasi Belajar Siswa memiliki Rata Rata Nilai sebesar 62.32 (62 %). Karena masih berada dibawah KKM 70 (70 %) yang telah ditentukan, Maka kegiatan penelitian ini perlu dilakukan penelitian pada siklus ke II. Pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki aktivitas Aktif secara rata rata sebesar 41.17 (41 %) dan yang tidak Aktif menunjukkan 58.82 (59 %) serta siswa yang melakukan Dengan Metode Pembelajaran Learning Tournament (Tumament Belajar) yang memiliki Kreteria Baik sebesar 38.23 (38 %) dan dengan kreteria Kurang menunjukkan 61.76 (62 %) serta Hasil Prestasi Belajar Siswa memiliki Rata Rata Nilai sebesar 64.02 (64 %). Karena masih berada dibawah KKM 70 (70 %) yang telah ditentukan, Maka kegiatan penelitian ini perlu dilakukan penelitian pada siklus ke 111. Dan Pada Siklus III dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki aktivitas Aktif secara rata rata sebesar 79.41 (79 %) dan yang tidak Aktif menunjukkan 20.58 (21 %) serta siswa yang melakukan Dengan Metode Pembelajaran Learning Tournament (Tumament Belajar) yang memiliki Kreteria Baik sebesar 91.17 (91 %) dan dengan kreteria Kurang menunjukkan 8.82 (9 %) serta Hasil Presrasi Belajar Siswa memiliki Rata Rata Nilai sebesar 75.29 (75 %). Karena masih berada diatas KKM 70 (70 %) yang telah ditentukan, Maka kegiatan penelitian ini tidak perlu dilakukan penelitian pada siklus berikutnya.

Rusna (2018) Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 aktivitas siswa adalah 51% sedangkan pada pertemuan 2 adalah 63%. Aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 adalah 74% meningkat pada pertemuan 2 mencapai 86%. Aktivitas guru pada Siklus I pertemuan 1 adalah 58% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 75%. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru 83% meningkat menjadi 86% pada pertemuan 2. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Data hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 65 meningkat pada siklus II menjadi 88.

Mayasaroh (2011) Hasil tes pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 84,6. Nilai 76-100 dicapai oleh 26 siswa atau 100%. Seluruh nilai siswa telah mencapai KKM.

Data hasil analisis Strategi *active learning* tipe Turnamen agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Nilai Hasil Belajar Peserta Didik dalam Strategi *Active Learning* Tipe Turnamen Pada Beberapa Penelitian

No.	Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Belajar
1.	pengaruh strategi active learning tipe turnamen terhadap hasil belajar penyajian data di kelas V SD.	elsa tinova, risda amini	2019	79,55
2.	pengaruh penggunaan strategi active learning tipe turnamen terhadap hasil belajar volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.	sonia loliza, risda amini	2020	77,20
3.	Pengaruh Model Active Learning Teknik Turnamen Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Sub Pokok Bahasan Kubus dan Balok	imas siti masito, rahayu kariadinata dan agus hikmat syaf	2015	81,1250
4.	Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa	deby yolanda dan rina febriana	2016	77,84
5.	Pengaruh Strategi Belajar Aktif Tipe Learning Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Putra SMP Nurul Ikhlas	lisa deska putri , deswalantri , dan haida fitri	2020	73,89
6.	Pengaruh penerapan learning tournament terhadap hasilbelajar matematika siswa kelas VII SMP	novi wulantri, mulia suryani, lucky heriyanti jufri	2018	78,04
7.	Penerapan metode pembelajaran *active learning* tipe turnamen untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika	wawan andriawan	2012	77,9
8.	upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran aktif tipe learning tournament pada mata pelajaran matematika	nur hidayat, & yunia rahmawati	2012	74,29
9.	pengaruh strategi active learning tipe tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas v sekolah dasar	rahmatul ma'arif1 , risda amini	2020	78,35
10.	meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pai materi puasa melalui strategi learning tournament siswa kelas v sdn kuala perak	siti masyitah	2019	88
11.	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif tipe Turnamen Belajar (Learning Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	siti nurjanah	2013	66,50
12.	Learning Tournament Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Batang Anai	nurlaili	2016	90
13	peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas v dalam pembelajaran ips dengan metode learning tournament di sd negeri 08 limbanang	rrianda mufiwan	2015	90
14	peningkatan minat dan hasil belajar mata	heri bejo s	2014	83,3

	pelajaran ipa melalui penerapan strategi pembelajaran learning tournament bagi siswa kelas v sd negeri puron 03			
15	penerapan strategi learning tournament untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas v sd	Nasrowi i	2014	85.32
16	meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pai materi puasa melalui strategi learning tournament	Ainun Fajeriati	2017	78
17.	peningkatan aktivitas belajar siswa kelas vi pada pembelajaran pkn melalui strategi learning tournament di sdn 18 sikapak barat kota pariaman	Andri Saputra, Pebriyen n, Darwiani s	2015	75,31
18.	upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi learning tournament	aah hamidah, ujang endang	2016	80
19	pengaruh strategi learnign tournament terhadap disiplin peserta didik dalam muatan pelajaran ppkn kelas iv sdn kecamatan tebet	lizza amalia fauziah,dkk	2019	95,74
20	pengaruh strategi pembelajaran learning tournament terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan terpadu siswa kelas vii miftahul ‘ulum limbur tembesi sarolangun jambi	irva nelly	2019	82,5
21	peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas iv pada ips dengan strategi active learning teknik tournamen di sdn 29 ulak karang utara padang	jannatul pirdaus,dkk	2016	76,77
22	peningkatan hasil belajar ipa materi energi danpenggunaan ya dengan menggunakan strategi pembelajaran learning tournament pada siswa kelas iv mi	eni sugiarti	2017	79,29
23	manfaat pembelajaran learning tournament (turnament belajar mampu meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas viii-c	urip tri wahyuni	2019	75,29
24	meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pai materi puasa melalui strategi learning tournament siswa kelas v sdn 2 tanta timur	Rusna	2018	88
25	peningkatan keterampilan menyimak berita menggunakan media audio dengan teknik learning tournament pada siswa kelas viiif smp negeri 1 weleri	mayasaroh	2011	84,6
Jumlah				1937,6
Rata-rata				77,5

Dari analisis-analisis artikel diatas dapat diketahui bahwa dengan menerapkan strategi *active learning* tipe turnamen untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapatt dilihat dari data diatas bahwa setiap penelitian dalam jurnal tersebut memperoleh hasil yang berbeda-beda. Tabel diatas dapat dilhat perbedaan peningkatan atau pengaruh hasil belajar peserta didik menggunakan strategi *active learning* tipe turnamen. Penulis menganalisis bahwa perbedaan hasil

penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti tersebut disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal . Faktor internal dapat dilihat dari tingkat kemampuan peserta didik juga berbeda sehingga hal itu juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Sedangkan faktor eksternal yang dipengaruhi oleh tempat penelitian yang diperoleh karena berasal dari daerah yang berbeda.

Strategi *Active Learning* tipe Turnamen

Dalam kegiatan proses pembelajaran membutuhkan strategi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran tersebut bermakna, menarik, melibatkan keaktifan siswa serta menyenangkan memudahkan dimana peserta didik untuk menyerap materi yang diajarkan. Salah satu strategi yang mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah strategi *active learning*. *Active learning* ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga mencapai hasil belajar siswa yang memuaskan. Menurut Uno dan Mohamad (2011) strategi pembelajaran peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah peserta didik diharapkan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru ,berinteraksi dan berpikir. Strategi pembelajaran aktif adalah pola pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk komunikasi antara peserta didik maupun peserta didik dengan gurunya (Daryanto,2013). Sejalan dengan Hosnan (2014) *active learning* adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

Adapun karakteristik pembelajaran aktif menurut Bonwell (Daryanto, 2013:52) ialah (1) Proses pembelajarran bukan pada penyampaian informasi yang diberikan oleh pengajar melainkan pengembangan keterampilan pemikiran terhadap permasalahan yang dibahas olehpeserta didik; (2) penekankan kepada nilai-nilai dan sikap yang berkenaan dengan materi pembelajaran; (3)siswa lebih banyak dituntut berfikir kritis,menganalisis dan melakukan evaluasi; (4)umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Keunggulan yang dimiliki strategi *active learning* dapat dijadikan acuan dalam penggunaan strategi *active learning* dalam proses pembelajaran. Menurut Machmudah dan Rosyidi

(2019:84) keuntungan pembelajaran aktif antara lain (1) siswa termotivasi karena lebih mudah belajar di saat enjoy, (2) adanya partisipasi dari semua kelompo, (3) tiap orang bertanggung jawab atas pembelajarannya masing-masing, (4) semua menyatakan pemikirannya, (5) masing-masing memberikan koreksi jika ada kesalahan, (6) berlangsung dalam lingkungan yang tenang karena percobaan dan kegagalan diterima, (7) fleksibel dan relevan, (8) sesuatu yang didapat menjadi bertambah, (9) terdorongnya pemikiran induktif. Kemudian menurut Hosnan (2014:216) keunggulan active learning antara lain (1) Peserta didik lebih termotivasi, (2) Mempunyai lingkungan yang aman, (3) Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar, (4) Setiap orang bertanggungjawab dalam kegiatan belajarnya, (5) Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya, (6) Partisipan mengungkapkan proses berfikir mereka.

Dalam strategi *active learning* ada salah satu tipe yang mengaktifkan siswa dan sangat cocok dengan karakteristik siswa salah satunya adalah tipe Turnamen. Turnamen menurut Hidayat (dalam Nurlaili, 2016) adalah strategi belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dalam kelompok kecil dan kompetensi tim yang mengembangkan siswa serta menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif. Turnamen belajar menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran (Silberman, 2010). Strategi *active leaaning* tipe turnamen dapat memberi pengaruh bagi peserta didik pada kemampuan individu dan kelompok sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan peserta didik dituntut secara aktif saling berkomunikasi untuk berpikir bersama dalam menemukan pemeacahan masalah (Wulandari & Mundilarto,2016). Learning Tournament adalah strategi belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dalam kelompok kecil siswa dan menciptakan iklim belajar mengajar yang efektif (Kusamadiputra, ddk 2017).

Langkah-langkah pelaksanaan strategi *active learning* tipe turnamen belajar menurut (Silberman, 2010:171) sebagai berikut 1) Mengelompokkan peserta didik, 2) Memberikan materi untuk dibahas dalam kelompok. 3) Membuat beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman atau pengingatan peserta didik akan materi pelajaran, 4) Memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang harus dijawab secara individu (bagian ini dianggap ronde pertama dari

turnamen belajar), 5) Memberikan jawaban yang benar kepada peserta didik, 6) Meminta peserta didik menghitung skor masing-masing, skor masing-masing individu dijumlahkan menjadi skor kelompok, 7) Meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan kembali materi kemudian berikan pertanyaan-pertanyaan tes (bagian ini disebut ronde kedua dari turnamen belajar). Adapun langkah-langkah *active learning* tipe Turnamen yang dilakukan a) membagi siswamenjadi beberapa tim kelompok belajar. b)membagi materi kepada tim untuk dipelajari. c) Membuat pertanyaan untuk menguji pemahamandan pengingatan terhadap materi pelajaran, biasa dengan benar/salah, pertanyaan isian, pilihan ganda, atau definisi istilah. d)Memberikan pertanyaan sebagai babak pertama kepada masing-masing tim dan setiap siswa dari tim harus menjawab secara individu. e) Menghitung jumlah skor dari tiap tim dan mencari tim mana yang memperoleh skor tertinggi. f) Mengadakan tournament pada babak kedua berupa pertanyaan yang lebih banyak guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa (Hidayat:2012)

Strategi *active learning* tipe turnamen memiliki beberapa kelebihan yaitu berdasarkan hasil pengamatan (Putri, Deswalantri & Haida, 2020) membuat peserta didik belajar melalui diskusi secara bersama-sama, menjadikan peserta didik saling bersaing untuk menyelesaikan tes secara masing-masing dan nilai yang mereka dapatkan dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan tim mereka, sehingga dapat menciptakan rasa tanggungjawab dan membuat mereka mempunyai semangat yang lebih, saling memberikan motivasi agar memahami pelajaran dengan sungguh-sungguh, dengan cita-cita mereka dapat menjuarai turnamen yang diikuti. Kemudian menurut (Amin, Widyaningsih & Mujasam, 2015) strategi study tournament atau learning tournament memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) pendidik bisa mendeteksi perkembangan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sudah dibahas, (2) proses belajar mengajar menjadi lebih berkesan, karena siswa ikut melakukan aktivitas, (3) mampu menerima karakteristik yang berbeda dari setiap siswa, (4) meningkatkan sikap saling tolong menolong dan saling menghargai, (5) memunculkan sikap saling bersaing antar tim ketika pelaksanaan pertandingan, dan (6) mudah dalam pelaksanaannya dan tidak membutuhkan anggaran dana yang banyak. Adapun kelebihan turnamen belajar yang pertama melatih siswa mengungkapkanatau menyampaikan gagasan pendapat . kedua melatih siswa

menghargai pendapatatau gagasan orang lain (Sharadea,2013)

SIMPULAN

Belajar adalah sesuatu yang komplek terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Suatu proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar dapat terlihat dari apa yang dilakukan oleh peserta didik setelah mereka melalui pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan guru adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran sangat banyak ragamnya, oleh karena itu salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam hasil pembelajaran yaitu strategi *active learning* tipe turnamen. Zaini, dkk (2007:16) Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Strategi *active learning* ini sangat banyak digunakan dalam strategi pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu dalam memahami konsep yang sulit serta meningkatkan partisipasi dalam bekerjasama dengan pengalaman dan sifat yang bertanggung jawab atas keputusan dalam kelompok yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan. Bersikap kritis dalam mencari kejelasan dan menciptakan interaksi yang mencerdaskan serta sumber yang didapat bukan hanya dari guru dan buku. Strategi *active learning* tipe turnamen menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Strategi ini didesain untuk menguji pengetahuan yang dicapai peserta didik dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan latihan soal. Setiap individu dalam tim bertanggung jawab menjawab pertanyaan dari guru. Semua anggota kelompok memberikan poin untuk kelompoknya agar timnya bisa menang.

Berdasarkan beberapa review sumber dengan data yang relevan yang ada di atas juga disimpulkan bahwa strategi *active learning* tipe turnamen dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data dan teori-teori yang relevan menungkapkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Maka dapat disarankan untuk dapat menerapkan strategi *active learning* tipe turnamen sebagai strategi

alternatif dalam mengajarkan pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

REFERENSI

Amini, R. (2019, January). The Effect of Integrated Model and Motivation Models on Learning Outcome of Students in Animal and Human Organ Order Material at Class V Elementary School/Paket A Program. In *1st Non Formal Education International Conference (NFEIC 2018)*. Atlantis Press.

Amini, R. (2020, February). The effect of integrated science learning based on local wisdom to increase the students competency. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1470, No. 1, p. 012028). IOP Publishing

Amini, R. (2020, June). *Textbook development on character-based active learning strategy using tournament type for elementary School student. In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1567, No. 4, p. 042036). IOP Publishing.

Andriawan, W. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Learning Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi BelajarMatematika. *Media Pendidikan Matematika*, *1*(2), 102-106.

Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.

Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, *6*(1), 917-929

Azizah, A. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Naratif. *Jurnal BK UNESA*, *7*(2).

Daryanto.2013.Inovasi Pembelajaran Efektif. *Bandung:*CV Yrama Widya

Er, m., altunay, u., & yurdabakan, i. (2012). the effects of active learning on foreign language self-concept and readingcomprehension achievement. *international journal on new trends in education & their implications (IJONTE)*, *3*(4).

Endang, u. 2016. upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi learning tournament. diambil dari : http://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/14

Fauziah, l. a., zakiah, l., & sarifah, i. (2019). pengaruh strategi learnign tournament terhadap disiplin peserta didik dalam muatan pelajaran ppkn kelas iv sdn kecamatan tebet. *dinamika ppkn sekolah dasar*, *1*(1), 1-10.

Fajeriati, a. (2017). meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pai materi puasa melalui strategi learning tournament. *jurnal sagacious*, *3*(2), 1-6.

Hidayat, n. (2012). upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran aktif tipe learning tournament pada mata pelajaran matematika. *al-bidayah: jurnal pendidikan dasar islam*, *4*(1).

Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, *4*(1).

Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad21. Bogor: Ghalia Indonesia

Irva nelly, t., badariah, b., & sari, s. y. (2019). *pengaruh strategi pembelajaran learning tournament terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan terpadu siswa kelas vii miftahul 'ulum limbur tembesi sarolangun jambi* (doctoral dissertation, uin sulthan thaha saifuddin jambi).

Kusumadiputra, M. N., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2017). Study Komparatif Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Learning Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI, 6(1), 1-12.

Loliza, S., & Amini, R. (2020). Pengaruh Strategi Active Learning Tipe Turnamen|terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *e-Journa Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(4), 152-162.

Ma'arif, r., & amini, r. (2020). pengaruh strategi active learning tipe tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas v sekolah dasar. *journal of basic education studies*, *3*(2), 412-424.

Mayasaroh, i. (2011). *peningkatan keterampilan menyimak berita menggunakan media audio dengan teknik learning tournament* (doctoral dissertation, universitas negeri semarang (unnes)).

Masyitah, s. (2019). meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pai materi puasa melalui strategi learning tournament siswa kelas v sdn kuala perak. *jurnal sagacious*, *6*(1).

Mufiwan, r., sahnan, m., & nora, y. (2015). peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas v dalam pembelajaran ips dengan metode learning tournament di sd negeri 08 limbanang kabupaten 50 kota. *abstract of undergraduate, faculty of education, bung hatta university*, *1*(3).

Machmudah, Umi dan Rosyidi, Abdul Wahab. 2019. Active learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Maliki Malang Press

Masitoh, I. S., Kariadinata, R., & Syaf, A. H. (2015). Pengaruh Model Active Learning Teknik Turnamen Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Sub Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Jurnal Analisa*, *2*(1), 21-30.

Mulyani, D. (2013). Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. *Konselor*, *2*(1).

Nurlaili, n. (2016). metode learning tournament untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas iii dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sdn 17 batang anai kabupaten padang pariaman. *jurnal konseling dan pendidikan*, *4*(2), 20-28.

Nurdyansyah, N.,Rais, P., & Aini, Q. (2017). The Role of Education Technology I Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro

Sukodono. *Madrosatuna: Journal SSSSof Islamic Elementary School*, *1*(1), 37- 46.

Nasrowi, n. (2014). *penerapan strategi learning tournament untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas v sd negeri o3 kacangan tahun ajaran 2013/2014* (doctoral dissertation, universitas muhammadiyah surakarta).

Pirdaus, j., sahnan, m., & tamrin, m. (2016). peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas iv pada ips dengan strategi active learning teknik tournamen di sdn 29 ulak karang utara padang. *abstract of undergraduate, faculty of education, bung hatta university*, *2*(6).

Putri, L. D., Deswalantri, D., & Fitri, H. (2020). Pengaruh Strategi Belajar Aktif Tipe Learning Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Putra SMP Nurul Ikhlas Padang Panjang Tahun

Pelajaran 2019/2020. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, *3*(1), 013-020.

Rusnah, r. (2018). meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pai materi puasa melalui strategi learning tournament siswa kelas v sdn 2 tanta timur. *jurnal penelitian tindakan dan pendidikan*, *4*(2).

Sugiarti, e. (2017). *judul skripsi: peningkatan hasil belajar ipa materi energi dan penggunaanya dengan menggunakan strategi pembelajaran learning tournament pada siswa kelas iv mi salafiyah tukangan, candi, ampel, boyolali tahun pelajaran 2016/2017* (doctoral dissertation, iain salatiga).

Saputra, a., & pebriyeni, m. p. (2015). peningkatan aktivitas belajar siswa kelas vi pada pembelajaran pkn melalui strategi learning tournament di sdn 18 sikapak barat kota pariaman. *abstract of undergraduate, faculty of education, bung hatta university*, *1*(3).

SHARADEA, H. (2013). Peningkatan Toleransi dan Prestasi Belajar Ips Materi Menghargai Keberagaman Suku bangsa dan Budaya di Indonesia Melalui Teknik Turnamen Belajar Dengan Menggunakan Media Flashcard Di kelas V SD Negeri 1 Klahang (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).

Setiawan, h. b. (2014). *peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran ipa melalui penerapan strategi pembelajaran learning tournament bagi siswa kelas v sd negeri puron 03 tahun ajaran 2013/2014* (doctoral dissertation, universitas muhammadiyah surakarta).

Siti, N. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Metode Turnamen Belajar (Learning Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Min Parung.

Sudjana, Nana. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana

Uno, Hamzah B dan Mohamad, Nurdin. 2011. Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara

Usmeldi, U., Amini, R., & Suyatna, A. (2019). THE EFFECTIVENESS OF GUIDED INQUIRY LEARNING OF INTEGRATED SCIENCE To IMPROVE STUDENT'S

COMPETENCE. Unnes Science Education Journal, 8(1).

Wahyuni, u. t. (2019). manfaat metode pembelajaran learning tournament turnament belajar mampu meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas viii-c semester ganjil di smp negeri 3 ngadirojo, kabupaten pacitan tahun pelajaran 2017/2018. *jurnal edukasi gemilang (jeg)*, *4*(2), 75-81.

Wulandari, W. T., & Mundilarto, M. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Aktif Tipe Learning Tournament Berbasis Local Wisdom Kabupaten Purworejo.Cakrawala Pendidikan, (3), 82724.

Wulantri, N., Suryani, M., & Jufri, L. H. (2019). PENGARUH PENERAPANLEARNING TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP. *Jurnal Pelangi*, *10*(2).

Yolanda, D., & Febriana, R.2016. pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe Learning Tournament terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMPN 27 padang .65.STKIP PGRI Sumatera Barat

Yuniarti, A. (2020). upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui metode diskusi, demonstrasi dengan menggunakan media realia pada mata pelajaran matematika kelas iii semester 1 sdn tumbang lahung-2. *e-jurnal mitra pendidikan*, *3*(12), 1507-1517.

Zaini, dkk. 2007. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development) IAIN Sunan Kalijag