

Penggunaan *Learning Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Tanda-Tanda Akhir Zaman

Eka Novri Yanti Rohim

UPTD SMP Negeri 1 Meranti, Indonesia

Email: ekanovri150798@gmail.com

**Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)**

Vol. 2 No. 2
2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan Pembelajaran dengan menggunakan Metode Learning Tournament dalam pembelajaran merupakan hal baru bagi siswa. Dalam pelaksanaannya peneliti menemui berbagai masalah terutama dalam pengelolaan kelas. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Metode *Learning Tournament*. Akan tetapi, penggunaan Metode *Learning Tournament* ini juga menyebabkan perubahan cara belajar bagi setiap siswa. Biasanya cuma ada beberapa siswa yang aktif. Setelah menggunakan Metode *Learning Tournament*, siswa dapat menunjukkan kreativitas belajar siswa baik secara keseluruhan, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengaruh, *Learning Tournament*, Hasil Belajar

Abstract: This research aims to learn using the Learning Tournament Method in learning which is new for students. In its implementation, researchers encountered various problems, especially in classroom management. To overcome this, researchers carried out the planning and implementation stages of learning using the Learning Tournament Method. However, the use of the Learning Tournament Method also causes changes in the way of learning for each student. Usually there are only a few active students. After using the Learning Tournament Method, students can show overall good student learning creativity, which will ultimately improve student learning outcomes.

Keywords: Influence, Learning Tournament, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas manusia dalam bentuk meningkatnya kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masalah yang dihadapi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas kehidupan sangat kompleks, banyak faktor yang harus dipertimbangkan karena pengaruhnya pada kehidupan manusia tidak dapat diabaikan, yang jelas disadari bahwa pendidikan merupakan

salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa

Dari pengertian tersebut dapatlah di mengerti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya, baik intelektual, sosial, emosional, maupun spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam seluruh dimensinya, baik dimensi intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya mampu mengisi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat

Untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam tidak cukup hanya dengan menyampaikan materi dan bahan ajar kepada siswa, serta mentransfer ilmu pengetahuan guru terhadap siswa saja. Akan tetapi, seorang guru mempunyai tanggung jawab memberikan bimbingan, motivasi, arahan, serta memberikan fasilitas dan bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan adanya bimbingan dan arahan yang baik, siswa lebih mudah memahami dan mengetahui serta menghayati materi yang disampaikan oleh guru tersebut

Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan sebuah cara atau jalan dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki kualitas hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran agama Islam, dengan penggunaan strategi *Learning Tournament*. Adapun menggunakan strategi *Learning Tournament* tersebut menjadi tawaran karena menyesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa, serta situasi dan kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan dilaksanakan. Hal ini dapat membantu guru dalam mensiasati permasalahan-permasalahan yang selama ini terjadi, ketika melaksanakan proses pembelajaran pendidikan agama Islam

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dimana penelitian ini dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa bahasa tertulis atau lisan dari orang dan pelaku yang dapat diamati. Pendekatan kualitatif ini dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena individu atau kelompok, peristiwa, dinamika sosial, sikap, keyakinan, dan persepsi. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Defenisi *Learning Tournament*

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi kemampuan baru. Ketika kita berfikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berfikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu tercapai secara efektif dan efisien. Sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya.

Berdasarkan kajian beberapa pembahasan yang terdapat berbagai strategi-strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar. Strategi *Learning Tournament* merupakan strategi yang akan digunakan serta yang diterapkan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa kelas VII di SMP Karya Bunda Medan Estate.

Strategi *Learning Tournament* adalah salah satu strategi intruksional dari belajar (*active learning*), yang termasuk dalam bagian pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara bersama-

sama antara guru dengan siswanya. Pembelajaran kolaboratif dikembangkan untuk menumbuhkan rasa memiliki siswa terhadap program pembelajaran serta membrikan penghargaan yang wajar kepada guru sehingga gairah siswa untuk belajar bisa terus ditingkatkan.

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan belajar aktif adalah dengan pemberian tugas yang dilakukan dalam kelompok kecil siswa. *Learning Tournament* adalah strategi belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dalam kelompok kecil siswa dan menciptakan iklim belajar mengajar yang efektif. Strategi ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk pembelajaran beragam fakta, konsep, dan kerampilan.

Strategi ini merupakan suatu bentuk yang disederhanakan dari strategi Teams Games Tournament, dengan menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep dan keahlian yang luas.

Dari uraian diatas, dapat diberikan kesimpulan bahwa *Learning Tournament* adalah sebuah teknik yang menggunakan beberapa kelompok atau tim untuk melakukan proses pembelajaran dengan berkompetisi dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan hasil dan skor yang memuaskan. Dalam proses belajar mengajar harus menggunakan langkah-langkah pembelajaran terutama dalam menggunakan strategi *Learning Tournament*.

a. Langkah-langkah Strategi *Learning Tournament*

Menurut Mel Selbermen langkah-langkah dalam pelaksanaan strategi belajar aktif *learning* tipe *Learning Tournament* (Tournament belajar) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam tim yang terdiri dari atas 2-8 orang anggota tim. Masing-masing tim harus memiliki jumlah yang sama (kalau tidak dapat, guru harus membuat skor rata-rata untuk setiap tim).
- 2) Memberikan materi untuk dibahas bersama.
- 3) Membuat berapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan mengingat materi pelajaran. guru dapat menggunakan penskoran yang mudah seperti pilihan berganda, soal isian, betul/salah dan lain-lain.
- 4) Memberikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, sebagai babak pertama untut turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara peribadi.
- 5) Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka menjawab secara benar. Kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim. Umumkan skor masing-masing tim.
- 6) Mintalah tim mempelajari kembali turnamen pada babak kedua. Kemudian mintalah tes pertanyaan yang lebih banyak sebagai bagian babak kedua. Mintalah sekali lagi tim menyatakan skornya dan tambahkan satu skor kepada gilirannya.
- 7) Lakukanlah beberapa ronde seperti yang diinginkan. Akan tetapi, pastikan membolehkan setiap tim memiliki sesi untuk belajar antar ronde.

b. Prinsip Pokok *Learning Tournament*

Dalam hal ini prinsip yang dijadikan landasan mengapa kita membutuhkan variasi dalam proses pembelajaran karena ada beberapa hal yang ingin dicapai

terutama untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Dapat dipaparkan tujuan tersebut adalah:

- 1) Meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap relevansi proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan kemungkinan semangat berfungsinya motivasi
- 3) Membentuk sikap positif terhadap guru dan siswa.
- 4) Memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individu
- 5) Mendorong anak didik untuk belajar

Uraian diatas, menunjukkan bahwa fungsi strategi pembelajaran adalah mengarahkan keberhasilan belajar dan memberikan kemudahan kepada anak didik. Sedangkan tugas utamanya adalah mengadakan aplikasi prinsip-prinsip psikologis dan pedagogis agar peserta didik dapat menghayati, mengetahui, dan mengerti materi yang diajarkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Learning Tournament*

Adapun kelebihan strategi *Learning Tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan strategi belajar aktif *Learning Tournament* guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa mengetahui bahan pelajaran yang disampaikan.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga beraktivitas.
- 3) Strategi belajar aktif *Learning Tournament* yang menekankan kepada aspek kognitif.
- 4) Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar.
- 5) Meningkatkan kerja sama, kepekaan dan toleransi.
- 6) Siswa termotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan pengalaman diri.
- 7) Meningkatkan kehadiran siswa dan sikap yang lebih positif.
- 8) Menambah motivasi dan percaya diri.
- 9) Menambah rasa senang berada di sekolah serta menyenangi teman-teman sekelasnya.
- 10) Muda diterapkan dan tidak mahal.

Walaupun demikian terdapat beberapa kekurangan strategi belajar aktif *Learning Tournament* sebagai berikut:

- 1) Guru khawatir akan terjadi kekacauan di kelas. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas.
- 2) Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja keras melebihi siswa yang lain dalam grup mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai.

Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya. Hal ini tidak perlu khawatirkan sebab dalam pembelajaran aktif tipe turnamen belajar bukan kognitifnya saja yang dinilai tetapi dari segi afektif dan psikomotoriknya juga dinilai seperti kerja sama diantara anggota kelompok, keaktifan dalam kelompok serta sumbangan nilai yang diberikan kepada kelompok

Kesimpulan

Metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran Agama Islam, salah satunya dengan metode pembelajaran *Learning*

Tournament. Istilah *Learning Tournament* dalam bahasa Indonesia dikenal pembelajaran secara kelompok. *Learning Tournament* dapat juga diartikan suatu motif kerjasama (yang mana setiap individu dihadapkan pada pilihan-pilihan yang harus diikuti) atau memilih kerjasama, yang mana setiap individu dihadapkan pada pilihan yang harus diikuti, apakah memilih kerjasama, berkompotensi atau individualitas. Metode *Learning Tournament* memiliki tiga tujuan, yaitu meningkatkan hasil belajar, siswa bias menghargai keragaman teman-temannya yang memiliki latar belakang yang berbeda dalam kelompok, meningkatkan kekompakan dan kreativitas siswa dalam belajar. "*Learning Tournament* adalah menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas. Metode *Learning Tournament* adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Molyono (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Arikunto, Suharsimi (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Brata, Sumadi Surya, Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, (2006) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depertemen Pendidikan Nasional, (2007) Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Halimah, Siti, (2010). Telaah Kurikulum. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Hadijaya, Yusuf, (2013). Menyusun Strategi Berbuah Kinerja Pendidik Efektif. Medan: Perdana Publishing.
- Hamalik, Oemar, (2013). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Khadijah, (2013). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Citapustaka Media.
- Mulyasa E., (2010). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngatini, Lestari S., (2010). Pendidikan Islam Kontekstual. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurdin, Mohamad dan Uno, Hamzah B., (2011). Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim, (1996). Psikologi Pendidikan Remaja. Bandung: Remaja Roesdakarya.