

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN LEARNING TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 SAMPANG

Raden Ayu Fitriah , Ekohariadi

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
radenayufitriahcielpit@yahoo.co.id
idairahoke@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran aktif strategi *Learning Tournament* pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran aktif strategi *Learning Tournament*.

Untuk rancangan penelitian pada produk ini menggunakan post test only control design. Prosedur penelitian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap analisa data.

Dari hasil penelitian ini memberikan hasil yaitu instrumen penelitian pembelajaran aktif strategi *learning Tournament* Dari hasil penelitian diperoleh : (1) Berdasarkan hasil analisis nilai *posttest* dengan uji normalitas dan homogenitas didapatkan kedua kelas terdistribusi normal dan homogen. (2) Berdasarkan analisis nilai *posttest* dengan uji-t satu pihak didapatkan t_{hitung} manual sebesar 7,80 dan t_{hitung} SPSS sebesar 7,80 dengan t_{tabel} sebesar 2,04 dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Dari perbandingan nilai tersebut diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan dinyatakan bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelompok kontrol. (3) Respon siswa terhadap strategi pembelajaran *Learning Tournament* secara keseluruhan adalah positif dengan rata-rata 70,38% dan termasuk kriteria respon sangat baik.

Kata kunci : Pembelajaran aktif strategi *Learning tournament*, kompetisi dan hasil belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine students' use of active learning strategies Learning Cell using the card in the standard of competence to apply the basics of electronics and to study the response of students towards active learning strategies Learning Cell using the card.

For the design of research on this product using the post test only control design. The procedure of this study is the preparation phase, implementation phase and the phase of data analysis.

From the research results obtained: (1) Based on the analysis of the posttest with a test for normality and homogeneity of the two classes obtained normal and homogeneously distributed. (2) Based on the analysis of the posttest with a t-test found the manual for tcount tcount SPSS 70,8 and 7,80 for a TTable at 2,04 with a significant level of 0.05. From the comparison value is obtained that $tcount > TTable$ and stated that the experimental group students' learning outcomes better than the control group. (3) The response of students to learning strategies Learning Tournament as a whole is positive with an average of 70.38% and including a very good response criteria.

Keyword : active learning strategies Learning tournamet, tournament and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan hasil ciptaan ilmuwan dan pakar berdasarkan pada keahliannya di dalam menafsirkan kebutuhan umat manusia di muka bumi. Kemajuan teknologi telah menstimuli pendidikan untuk dapat beradaptasi sesuai dengan tuntutan zaman dan menumbuhkan kesempatan belajar bagi peserta didik

Model pembelajaran adalah sebuah metodologi atau piranti untuk melaksanakan perubahan. Pembelajaran adalah seorang profesionalis yang menjalankan fungsi – fungsinya dengan menggunakan metodologi untuk membelajarkan peserta didik dengan cara yang tidak konstan, artinya pembelajar harus berinovasi dan mencipta perubahan yang baik pada dirinya maupun pada

diri peserta didik dan meninggalkan paradigma lama menuju paradigma baru.

Pembelajar mengemban tugas utamanya adalah mendidik dan membimbing peserta didik untuk belajar serta mengembangkan dirinya. Di dalam tugasnya seseorang pembelajar diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memberi pengalaman – pengalaman lain untuk membentuk kehidupan sebagai individu yang dapat hidup mandiri di tengah – tengah masyarakat modern.

Penerapan kurikulum 2006 (KTSP) menuntut aktifitas dan partisipasi para peserta didik yang lebih banyak dalam dalam proses pembelajaran, struktur kurikulum tingkat satuan pendidikan berbeda dari kurikulum sebelumnya, KTSP dirancang sedemikian

rupa, sehingga tidak ada lagi jam efektif yang begitu mencolok banyaknya. Kurikulum sebelumnya, sebagian mata pelajaran memiliki waktu yang banyak, sebagian mata pelajaran yang lain memiliki waktu sedikit dengan alasan turgent dan padatnya materi. (Martinis Yamin : 105)

Motto yang melekat pada profesi pembelajar adalah tut wuri handayani, ing madyo mangun karso, ing ngarso sang tulodo. Arti motto ini bahwa pembelajar mendorong dari belakang, pembelajar ditengah pemberi semangat, pembelajar kedepan pemberi teladan. Andil keberadaan pembelajar sangat besar di kalangan peserta didik, pembelajar yang akan mengubah mengubah perilaku, perilaku yang memberi pengetahuan, menanam budi pekerti. Pendidikan disekolah terjadi karena orang tua/wali memiliki keterbatasan waktu, sarana, pengetahuan, pengalaman, kesempatan, dan lain sebagainya. Sekolah merupakan lingkungan formal yang disediakan untuk mendidik, membimbing dan melatih anak secara teratur, berencana, dan sistematis.

Kemampuan profesional guru juga merupakan salah satu pendukung untuk meningkatkan hasil belajar. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan kemampuan guru ini dapat dilihat pada kemampuannya mengajar dengan proses belajar mengajar (PBM) yang efektif dalam rangka peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain profesional guru terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya : 1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran; 2) dominasi siswa tertentu dalam proses pembelajaran; 3) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (model tidak bervariasi); 4) sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran sebagian guru menggunakan metode ceramah. Dalam penggunaan metode ceramah, guru berperan lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktivitas dibandingkan siswanya karena guru telah mengelola dan mempersiapkan bahan ajaran secara tuntas, sedangkan siswa cenderung lebih pasif tanpa banyak melakukan pengolahan bahan karena menerima bahan ajaran yang disampaikan guru. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu usaha yang harus dilakukan guru adalah mengoptimalkan keberadaan siswa sebagai obyek dan sekaligus subyek pembelajaran. Maksud obyek pembelajaran karena siswalah yang menerima materi pembelajaran, sedangkan subyek pembelajaran karena yang aktif dalam pembelajaran tidak selalu guru. Artinya siswa pun perlu diaktifkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif.

Belajar aktif merupakan salah satu sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi – strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas – aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. juga terdapat teknik – teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi

kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan keterampilan – keterampilan, mendorong adanya pertanyaan – pertanyaan, bahkan membuat peserta didik dapat saling mengajar satu sama lain. Penggunaan metode *learning tournament* merupakan suatu bentuk sederhana dari “*Team Games Tournament*”, *Learning Tournament* juga menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam – macam fakta, konsep dan keahlian yang luas. (Mel Silberman, 2009 : 159)

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian mengenai “pengaruh penggunaan metode *learning tournament* terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi dasar – dasar elektronika”

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah yang diajukan (1) Apakah prestasi hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *Learning Tournament* pada standar kompetensi menerapkan dasar – dasar elektronika Lebih baik dibandingkan dengan konvensional? (2) Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Learning Tournament* ?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika SMK Negeri 1 Sampang Untuk (1)mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran aktif strategi *learning Tournament* pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran secara konvensional, (2) Untuk mengetahui respons siswa pada pembelajaran aktif strategi *learning Tournament* menggunakan kartu pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika

Strategi Pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning*), yang termasuk dalam bagian pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah proses pembelajaran yang dilakukan bersama-sama antara guru dengan siswanya. Pembelajaran kolaboratif dikembangkan untuk menumbuhkan rasa memiliki siswa terhadap program pembelajaran serta memberikan penghargaan yang wajar kepada guru sehingga gairah siswa untuk belajar bisa terus ditingkatkan

Mel Silberman (2009:159) Menyatakan bahwa: *Learning Tournament* adalah strategi belajar aktif yang merupakan suatu bentuk sederhana dari “*Teams Games Tournament*”, dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawannya, *Learning Tournament* juga menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetensi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep dan keahlian yang luas.

Dalam tipe *Learning Tournament* ini siswa dibagi menjadi beberapa tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab menjawab pertanyaan dari guru. Dalam tipe *Tournament Belajar* ini, diawali dengan guru

menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam

beberapa tim kelompok. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar siswa dalam kelompok atau tim, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Didalam sebuah article is *A Game for Cooperative Learning*, Thiagarajan, Sivasailam. *T + D* 46. 5 (May 1992): 35. menyatakan bahwa *Learning Teams (LT) is a game which encourages participants to actively process information, rather than passively receive it. It creates self-directed teams, and it builds on the motivational qualities of cooperation and competition among team members. LT uses 2 types of activities: the cooperative-learning session and the competitive tournament session. LT requires at least 6 players - divided into 3 cooperative-learning teams of 2 people each. Copies of documents are distributed to the participants and they must learn as much as possible in 10 minutes. After 10 minutes, the participants play a "gamette" called Third Degree. After the gamette, the cooperative-learning portion of the game begins. LT is a frame game; it is designed to allow users to remove old content and replace it with new content easily. LT is flexible and easily modified to accommodate local needs, constraints, resources, and requirements. Other gamettes include Next Question, Team Quiz, Fast Grab, Quiz Bowl, Flip Out, and Extra Mile.*

Menurut Yamin definisi pembelajaran konvensional, pembelajaran terjadi hanya jika peserta didik menghubungkan informasi dengan pengalamannya. Dalam pembelajaran konvensional, pembelajar menggunakan buku teks untuk setiap mata pelajaran yang mereka ajarkan. Pendidik mendengarkan dan membaca bagian-bagian yang sama setiap hari atau sebagai yang dimuat oleh pembelajar dari sebuah buku teks. Banyak kelas konvensional menggunakan metode-metode mengajar yang paling tradisional. Agar tercipta metode pembelajar yang verbal dan bermakna, maka pembelajar harus aktif baik secara terlihat ataupun tidak selama proses pembelajaran.

Pendidikan yang berorientasi pada guru adalah pendidikan yang konvensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru. Hal ini memudahkan efisiensi akomodasi dan sumber-sumber peralatan dan penggunaan jadwal yang efektif.

Demikian juga strategi pembelajaran yang digunakan oleh pembelajar untuk menyajikan bahan pelajaran secara utuh atau menyeluruh, lengkap,

sistematis, dengan menyampaikan secara verbal. Menurut Martinis Yamin (2011: 201) program pembelajaran konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai jelas dan operasional.

Menurut Martinis Yamin kelas konvensional adalah pendidik merupakan orang yang (1) mempunyai banyak informasi, (2) bekerja untuk memindahkan pengetahuan, (3) bertanggung jawab untuk mengajar pembelajar, (4) membuat pembelajar bekerja, (5) dewasa, dan profesional, mempunyai keahlian untuk membuat keputusan yang benar tentang pembelajar. Pernyataan serupa juga dikemukakan bahwa dalam kelas konvensional pendekatan progressif dalam belajar adalah sebagai berikut: (1) materi diajarkan terpisah-pisah, (2) guru sebagai penyalur ilmu pengetahuan, (3) tidak ada kata pembelajar dalam perencanaan kurikulum, (4) penekanan pada ingatan, (5) penguatan secara eksternal, (6) terpusat pada standar akademis, (7) ujian secara regular, (8) penekanan pada kompetensi, (9) mengajar klasikal, dan (10) sedikit penekanan pada pernyataan kreatif.

Strategi yang digunakan peserta didik mencoba memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan menangkap apa yang diajarkan pembelajar, berkata dalam hati mereka masing-masing, mengerjakan latihan dengan langkah-langkah seperti apa yang diajarkan oleh pembelajar.

METODE

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen, Rancangan penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental design* yang merupakan pengembangan dari *true eksperimental design* (Sugiyono, 2011:77).

Rancangan yang digunakan adalah *posttest-only control Design*.

Eksperimen	X	O ₁
Kontrol		O ₂

Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁, O₂ : tes akhir diberikan setelah perlakuan.

X : Perlakuan pembelajaran aktif strategi learning

Tournament

Berdasarkan gambar 1 untuk data O₂ dan O₄ dianalisis menggunakan normalitas, homogenitas dan uji beda yaitu uji-t satu pihak untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sampang pada semester ganjil bulan juli sampai dengan agustus tahun pelajaran 2012/2013, sedangkan populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X AV SMK Negeri 1 Sampang yang terdiri dari dua kelas.

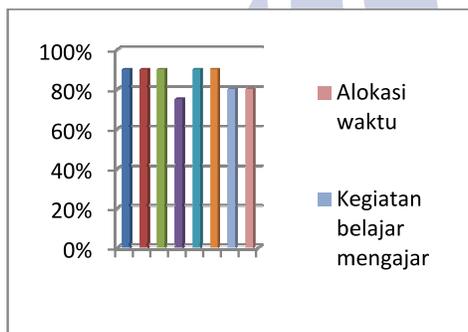
Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode (1) Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang kemudian akan dianalisis

menggunakan uji-t satu pihak yaitu pihak kanan, sebelum soal di terapkan pada subjek terlebih dahulu akan dilakukan analisis butir soal untuk mengetahui kelayakan soal yang akan digunakan, (2) Metode angket respon siswa digunakan untuk mengetahui minat siswa pada metode yang digunakan dengan membagikan angket tertutup, (3) Metode validitas instrument digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan instrument yang akan digunakan dalam penelitian dan akan di teliti oleh para ahli, dalam penelitian ini para ahli terdiri dari dua dosen dan dua guru yang kemudian akan di analisis menggunakan hasil rating.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui keabsahan instrument data dianalisis secara deskriptif, berikut akan disajikan data analisis instrument.

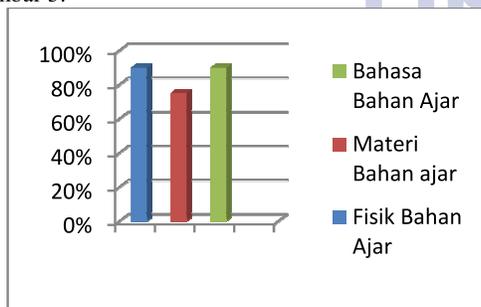
Validitas rencana pelaksanaan pembelajaran, rangkuman hasil validitas rencana pelaksanaan pembelajaran disajikan dalam gambar 2.



Gambar 2. Hasil Rating Validitas RPP

Berdasarkan analisis hasil validasi RPP diperoleh rata-rata disimpulkan tingkat validitas RPP sebesar 85% dan dinyatakan sangat layak digunakan.

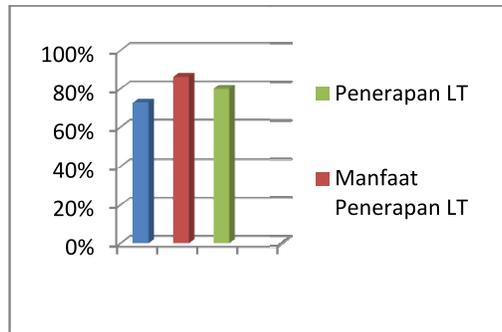
Rangkuman hasil validitas modul disajikan dalam gambar 3.



Gambar 3. Hasil Rating Validitas Modul

Berdasarkan analisis hasil validasi modul, diperoleh rata-rata hasil validasi 87,1875%.

Rangkuman hasil validitas Hasil angket Respon disajikan dalam gambar 4.



Berdasarkan analisis hasil validasi Angket Respon siswa, diperoleh rata-rata hasil validasi 79%

Analisis *posttest* di gunakan untuk menguji hipotesis yang dipilih dengan kriteria hipotesis adalah sebagai berikut

Ho=hasil belajar siswa dengan pembelajaran aktif strategi *learning Tournament* tidak lebih baik dari pembelajaran konvensional pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika.

H₁=hasil belajar siswa dengan pembelajaran aktif strategi *learning Tournament* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika.

Sebelum analisis uji hipotesis di lakukan, terlebih dahulu dilakukan uji syarat yaitu uji homogenitas dan normalitas untuk mengetahui apakah data layak di analisis menggunakan uji parametrik yaitu uji beda satu pihak yaitu pihak kanan atau uji-t satu pihak, pihak kanan.

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas berdistribusi normal, analisis data hasil pengujian normalitas untuk *pretest* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Normalitas *Posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		KSPERIMEN	KONTROL
N		30	30
Normal Parameter	Mean	83,83	71,23
	Std. Deviation	5,826	6,652
Most Extreme Differences	Absolute	,213	,160
	Positive	,187	,152
	Negative	-,213	-,160
Kolmogorov-Smirnov Z		1,165	,875
Asymp. Sig. (2-tailed)		,132	,428

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Terlihat pada tabel 1 hasil analisis data spss yang ditampilkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* memiliki hasil untuk kelompok eksperimen 0,132 dan kelompok kontrol 0,428 yang berarti lebih dari lebih dari 0,05 dan berarti data berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan bahwa nilai tersebut mendapatkan nilai yang sama yaitu t_{hitung} sebesar 7,80 hasil tersebut dapat dikatakan sama dengan hasil perhitungan t_{hitung} manual dan t_{tabel} sebesar 2,04. Jadi H_0 ditolak, artinya rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol dengan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%.

Adapun hasil analisis pengujian hipotesis disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis

Independent Samples Test											
	Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means							5% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
EKSKI Equal variances assumed	.334	.566	7,805	58	.000	2,6000	.61442	36838	83162		
EKSKI Equal variances not assumed			7,805	57,007	.000	2,6000	.61442	36718	83282		

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,78 > 0,05$ yang berarti data tersebut homogen atau sama

Berdasarkan hasil uji coba yang telah diujikan pada kelas XI SMK Negeri 1 Sampang dengan jumlah responden 30 siswa, di dapatkan soal yang di gunakan sebagai *post-test* adalah sebanyak 30 soal dari 40 soal pilihan ganda.

Setelah itu soal yang di gunakan sebagai *post-test* adalah sebanyak 30 soal dan di uji cobakan pada siswa kelas Eksperimen untuk kelas X.

untuk kelas kontrol di uji cobakan sama seperti kelas Eksperimen, yaitu di uji cobakan pada kelas XI, setelah itu hasil dari yang sudah di uji cobakan dari 40 soal yang di ambil hanya 30 soal saja.

Setelah di uji cobakan bahwa nilai *post-test* untuk kelas eksperimen nilai tertinggi 95 terendah 70 dan untuk kelas kontrol nilai tertinggi 90 dan terendah 60.

Untuk kelas kontrol yang mendapatkan nilai terendah akan diadakan remedi.

Reliabilitas adalah Ketetapan hasil tes, setelah di hitung bahwa nilai Reabilitas soal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol di dapatkan hasil 84,7 dan t_{hitung} sebesar 0,346 dan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat digunakan yang berarti bahwa nilai itu tersebut Reliabel.

Taraf Kesukaran soal ditunjukkan dengan indeks kesukaran, indeks kesukaran adalah bilangan yang menyatakan sukar atau mudahnya suatu soal. setelah Dihitung, nilai pada masing – masing butir soal mendapatkan soal yang mudah dan sedang.

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan menengah. Klarifikasi daya pembeda : jika nilainya 0,00 – 0,20 maka nilai tersebut dikatakan jelek, jika nilainya 0,21 – 0,40 nilai tersebut dikatakan cukup, jika nilainya 0,41 – 0,70 nilai tersebut dikatakan baik, jika nilainya 0,71 – 1,00 nilai tersebut dikatakan sangat baik dan apabila nilai daya bedanya mendapatkan nilai negatif maka nilai tersebut

semuanya tidak baik dan sebaiknya yang mendapatkan nilai negatif dibuang atau tidak digunakan. Nilai Daya Beda pada perhitungan secara manual nilai pada masing – masing soal dikatakan baik. Jadi nilai tersebut termasuk indeks diskriminasi yaitu angka yang menunjukkan besarnya daya beda.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di tarik simpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran *Learning Tournament* sebesar 85,6 dan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 73. Dalam pengujian hipotesis dengan *uji-t* satu pihak didapatkan nilai t_{hitung} manual sebesar 7,80 dan t_{hitung} SPSS sebesar 7,80 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,04. Maka dapat disimpulkan tolak H_0 dan terima H_1 yaitu hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Learning Tournament* lebih baik daripada siswa dengan model pembelajaran konvensional.
2. Pada analisis respon siswa terhadap strategi pembelajaran *Learning Tournament* didapatkan nilai rata-rata respon siswa sebesar 70,38 %. Dalam kriteria skala penilaian ini termasuk dalam kriteria Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap strategi pembelajaran *Learning Tournament* pada Standar Kompetensi menerapkan dasar-dasar Elektronika.

SARAN

1. Penulis merasa bahwa hasil yang telah didapat di dalam penelitian ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis berharap untuk penelitian yang akan datang, hendaknya strategi pembelajaran *Learning Tournament* dapat diterapkan pada pokok bahasan yang lain dengan bentuk penilaian kinerja yang berbeda.
2. Pada penelitian ini perlu ada penguasaan kelas agar mengetahui kondisi kelas, keikutsertaan siswa dalam belajar serta suasana kelas agar selalu menyenangkan.
3. Untuk siswa kelas kontrol yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimal diadakan remedi.

DAFTAR PUSTAKA

- Mudjiono, Dimiyati. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ibrahim, M., dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Sudjana Nana, 2006. *Penilaian hasil proses Belajar mengajar*. Bandung : Rosda

- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Belia Amma, Rakhmawati. 2011. *Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Garis Singgung Lingkaran Dengan Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament*. Skripsi Tidak dipublikasikan. Surakarta : Universitas Muhammadiyah
- Fendi , Prihantoro. 2011. *Implementasi Metode Active Knowledge Sharing Dan Learning Tournament Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Materi Himpunan*. Skripsi Tidak dipublikasikan. Surakarta : Universitas Muhammadiyah
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung : Alfabeta Nursalim, Mochamad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya : University Press
- Arikunto, Sukarminingsih. 1997. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- E. Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media
- http://en.wikipedia.org/wiki/Active_learning, diakses 29 Maret 2012
- http://en.wikipedia.org/wiki/Active_learning, diakses 29 Maret 2012
- <http://www.ilmupengetahuan.net/strategi-pembelajaran-aktif-tipe-learning-tournament/>, diakses 25 Maret 2012