

THE EFFECT OF USING LEARNING TOURNAMENT LEARNING MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF PPKn GRADE VII STUDENTS OF SMPN 3 XIII KOTO KAMPAR

Asriatul Rahma, Sri Erlinda, Supentri

Asriahma30101996@gmail.com, linda_sri70@yahoo.com, supentri@lecturer.unri.ac.id
No. Hp: 08527113094

*Civic Education and Citizenship studies program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This research is motivated by the low student learning outcomes of PPKn at SMPN 3 XIII Koto kampar. The formulation of the problem in this study is "is there any influence of the use of Learning Tournament learning models on learning outcomes whether students in class VII SMPN 3 XIII Koto Kampar?". This study aims to determine the effect of the use of Learning Tournament learning models in improving the learning outcomes of PPKn grade VII SMPN 3 XIII Koto Kampar. This research was conducted at SMPN 3 XIII Koto Kampar in November 2018. This research is a quantitative descriptive research that was experimental. The population in this study were students of class VII SMPN 3 XIII Koto Kampar, The sample in this study was taken based on "Random Sampling" technique. where the classes taken into the sample were students of class VII.C (experimental class) who were given a Learning Tournament learning model, and class VII.B (control class) were students who were given conventional methods. Then the data were analyzed using homogeneity test and "t" test. The subject matter that is applied is the "Formulation and retatification of Indonesian in 1945". Based on the results of the study indicate that there is an influence of learning outcomes between students who use Learning Tournament models and conventional methods in SMPN 3 XIII Koto Kampar. this can be seen from the results ($t_o=4,29 > t_{table}=2,01290$). Thus there is an effect of the use of Learning Tournament learning models on student learning outcomes VII. The magnitude of the effect after being calculated with a gain test shows the Learning Tournament learning model gives an effect on learning outcomes of 0,45 in the medium category. Where there was an increase in the average learning outcomes of the experimental class to 74,16 and the average increase in the learning outcomes of the control class was 59,79.*

Key Words : *Learning Tournament, Learning Outcomes*

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS VII SMPN 3 XIII KOTO KAMPAR

Asriatul Rahma, Sri Erlinda, Supentri

Asriahma30101996@gmail.com¹, linda_sri70@yahoo.com², supentri@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 085271130894

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 XIII Koto Kampar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 3 XIII Koto Kampar?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 3 XIII Koto Kampar. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 XIII Koto Kampar pada bulan November sampai Desember 2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat eksperimen. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 XIII Koto Kampar. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik “*Random Sampling*”. Dimana kelas yang diambil menjadi sampel adalah siswa kelas VII.C (kelas eksperimen) yang diberi model pembelajaran *Learning Tournament*, dan kelas VII.B (kelas kontrol) adalah siswa yang diberi metode konvensional. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas, uji t dan uji gain. Materi pelajaran yang diterapkan adalah “Perumusan dan Pengesahan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Learning Tournament* dan metode konvensional di SMPN 3 XIII Koto Kampar hal ini dapat dilihat dari hasil ($t_{hitung}=4,29 > t_{tabel}=2,01290$). Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Besarnya pengaruh setelah dihitung dengan uji gain menunjukkan model pembelajaran *Learning Tournament* dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebesar 0,45 dengan kategori sedang. Dimana terdapat kenaikan rata-rata hasil belajar PPKn kelas eksperimen menjadi 74,16 dan kenaikan rata-rata hasil belajar PPKn kelas kontrol menjadi 59,79.

Kata Kunci : *Learning Tournament*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional 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. Tujuan dari setiap belajar mengajar adalah untuk memperoleh hasil yang optimal. Kegiatan ini akan tercapai jika siswa sebagai subjek terlibat secara aktif, baik fisik maupun emosinya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan realisasi pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikan. (Purwanto, 2013). Siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki hasil belajar yang tinggi. Siswa tidak boleh hanya pasif, apalagi mengantuk ketika pelajaran berlangsung, persyaratan pertama untuk pembelajaran siswa harus aktif dan memiliki hasil belajar yang tinggi untuk belajar. Suharsimi Arikunto, Suharsimi (2015).

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn yaitu Jarwadi diketahui proses pembelajaran PPKn di SMPN 3 XIII Koto Kampar, penulis menemukan data bahwa nilai hasil belajar siswa masih dikategorikan rendah dengan KKM 70, selama ini guru masih menggunakan metode mengajar secara konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kurangnya keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa, yang ditunjukkan siswa saat belajar siswa pasif dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru pada setiap pembelajaran PPKn, kurangnya pemahaman siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, Siswa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan guru yang selalu menggunakan metode ceramah monoton, konsentrasi dan pemahaman siswa kurang setiap pembelajaran PPKn, mereka lebih asik dengan kegiatan sendiri ketika guru menjelaskan.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: faktor yang berasal dari diri sendiri (internal faktor) yaitu: Faktor fisiologis seperti kesehatan prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek dan tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, faktor psikologis, meliputi intelegasi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan nalar daya peserta didik. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal faktor) yaitu: faktor lingkungan yang meliputi lingkungan fisik dan sosial. (Rusman Munadi, 2012). Hasil belajar adalah pencapaian siswa dalam pembelajaran, pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan untuk mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi, struktur metode, keterampilan (kemampuan guru melakukan aktivitas mengajar), dan aktivitas peserta didik. Ridwan Abdullah Sani, (2014). Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Trianto, (2010).

Salah satu model pembelajaran yang baru dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran *Learning Tournament* yaitu merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran aktif. Model *Learning Tournament* ini memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif berkelompok dalam satu tim.. Mel Silberman, (2009).

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Learning Tournament* adalah sebagai berikut: Guru membagikan siswa dalam kelompok dengan jumlah yang sama. Guru memberikan materi untuk dibahas bersama. Guru meminta siswa mengembangkan pertanyaan untuk menguji pemahaman dan/ mengingat materi pembelajaran. Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk babak pertama turnamen belajar. Guru meminta siswa menjawab secara kelompok. Guru membagikan kunci jawaban. Guru meminta siswa untuk menghitung jawaban yang benar. Guru menyuruh siswa menyatakan skornya kepada kelompok lain. Guru meminta kelompok untuk mengumumkan skornya masing-masing. Guru meminta kelompok untuk mempelajari turnamen belajar babak kedua. Guru meminta siswa menyatakan skornya sekali lagi, dan mengumumkan kelompok dapat penambahan skor. Guru menggunakan lama turnamen belajar dapat bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam.

Kelebihan *Learning Tournament* ini yaitu melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai orang lain dalam berdiskusi, dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar, membangun kreatifitas diri, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII di SMPN 3 XIII Koto Kampar? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII di SMPN 3 XIII Koto Kampar.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas VII SMPN 3 XIII Koto Kampar tahun ajaran 2018/2019. Populasi penelitian ini terdiri 3 (tiga) ruang kelas terdiri dari; kelas VII.A, kelas VII.B dan kelas VII.C. Jumlah populasi keseluruhan yaitu 73 siswa. Adapun sampel diambil 2 kelas menggunakan teknik *random sampling*, 2 kelas yang dipilih tersebut akan dirandom untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang mana dalam penelitian ini kelas VII.C menjadi kelas eksperimen dan kelas VII.B menjadi kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi dan test. Analisis data dilakukan menggunakan :

Analisis Statistik

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas VII.C (kelas eksperimen) dan kelas VII.B (kelas kontrol)

$$X_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \text{ (Sugiyono, 2012)}$$

Menentukan Nilai Varians kelas VII. C (kelas eksperimen) dan kelas VII.B (kelas kontrol)

$$S_2^2 = \frac{n_1 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_1(n_2-1)} \quad (\text{Sudjana 2012})$$

Menguji homogenitas kelas VII.C (kelas eksperimen) dan kelas VII.B (kelas kontrol)

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \quad (\text{Sudjana 2012})$$

Uji Beda

Untuk menentukan standar deviasi gabungan

$$S_2 = \frac{(n_1 - 1)S_2 + (n_2 - 1)S_1}{(n_1 + n_2 - n)} \quad (\text{Sudjana 2012})$$

Untuk menentukan T-hitung distribusi student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_{x1}} + \frac{s_2^2}{n_{x2}}}} \quad (\text{Sugiyono, 2012})$$

Untuk menentukan gain ternormalisasi kelas eksperimen

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Proses Pelaksanaan Penelitian

Sebelum penerapan model pembelajaran *Learning Tournament* terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan memberikan soal pretest kepada siswa yang terdiri dari tiga kelas guna untuk mengetahui hasil belajar mereka terhadap mata pelajaran PPKn.

Hasil Belajar Siswa Kelas VII

Hasil belajar siswa kelas VII sebelum eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Distribusi hasil belajar siswa kelas VII SMPN 3 XIII Koto Kampar Sebelum Penelitian

Interval	Kategori	Kelas VII.A		Kelas VII.B		Kelas VII.C	
		F	%	F	%	F	%
86– 100	Amat Baik	-	-	-	-	-	-
71– 85	Baik	3	12%	2	8%	2	8,34%
56 – 70	Cukup	7	28%	6	25%	9	12,5%
41 – 55	Kurang	11	44%	11	46%	3	37,5%
0–40	Kurang Sekali	4	16%	5	21%	10	41,66%
Jumlah		25	100	25	100	25	100

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa VII.A adalah 54,8 dan nilai varians kelas tersebut adalah 178,08. Hasil belajar siswa VII.B adalah 53,95 dan nilai varians kelas tersebut adalah 208,65, dan hasil belajar siswa VII.C adalah 52,70 dan nilai varians kelas tersebut adalah 199,95.

Penetapan Homogenitas

Tabel 2 Uji Homogenitas Siswa Kelas VIII SMPN 3 XIII Koto Kampar

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
VII.A – VII.B	1,17	4, 05	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
VII.A – VII.C	1,12	4, 05	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
VII.B – VII.C	1,04	4, 05	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa dari semua uji homogenitas F_{hitung} kelas VII.A dengan VII.B , kelas VII.A dengan VII.C, kelas VII.B dengan VII.C $< F_{tabel}$. Hal ini berarti semua uji homogenitas homogen, seperti dinyatakan oleh Sugiyono (2012) apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ kedua varians tersebut adalah homogen.

Perlakuan Terhadap Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada pembahasan ini penulis mempersiapkan instrumen penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol. Dimana Model pembelajaran *Learning Tournament* ini diterapkan 2 kali pertemuan kepada kelas eksperimen. Penerapan Model pembelajaran *Learning Tournament* ini dilakukan dikelas VII.C

Penerapan model *Learning Tournament* pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 16 November 2018 pada jam 3 dan 4 dengan materi Perumusan dan

Pengesaha UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dimana langkah-langkah model pembelajaran *Learning Tournament* yaitu sebagai berikut: Guru membagikan siswa dalam kelompok dengan jumlah yang sama. Guru memberikan materi untuk dibahas bersama. Guru meminta siswa mengembangkan pertanyaan untuk menguji pemahaman dan/ mengingat materi pembelajaran. Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk babak pertama turnamen belajar. Guru meminta siswa menjawab secara kelompok. Guru membagikan kunci jawaban. Guru meminta siswa untuk menghitung jawaban yang benar. Guru menyuruh siswa menyatakan skornya kepada kelompok lain. Guru meminta kelompok untuk mengumumkan skornya masing-masing. Guru meminta kelompok untuk mempelajari turnamen belajar babak kedua. Guru meminta siswa menyatakan skornya sekali lagi, dan mengumumkan kelompok dapat penambahan skor. Guru menggunakan lama turnamen belajar dapat bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat tanggal 23 November 2018 pada jam 3 dan 4 atau jam 08:10-09:30 dengan materi Arti Penting UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bagi Bangsa dan Negara Indonesia. Dimana langkah-langkah pembelajaran dilakukan menggunakan langkah-langkah pembelajaran *Learning Tournament* yang sama dengan langkah-langkah pada pertemuan pertama dikelas eksperimen.

Sedangkan langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah membuka pelajaran, absensi siswa, guru menerangkan pembelajaran, dan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada jam akhir pelajaran.

Hasil Penelitian

Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dua kali penerapan menggunakan Model Pembelajaran *Learning Tournament* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Observasi Aktifitas Guru pada kelas Eksperimen

Aktivitas Guru	Penerapan pertama Model Pembelajaran		Penerapan Kedua Model Pembelajaran		Rata-rata	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1) Kegiatan 1	5	100	5	100	5	100
2) Kegiatan 2	5	100	5	100	5	100
3) Kegiatan 3	4	80	4	80	4	80
4) Kegiatan 4	4	80	4	80	4	80
5) Kegiatan 5	3	60	5	100	4	80
6) Kegiatan 6	5	100	5	100	5	100
7) Kegiatan 7	4	80	4	80	4	80
8) Kegiatan 8	3	60	4	80	3	70
9) Kegiatan 9	3	60	4	80	3,5	70
10) Kegiatan 10	4	80	5	100	4,5	90
11) Kegiatan 11	4	80	4	80	4	90
12) Kegiatan 12	5	100	5	100	5	100
Jumlah %	49	81,66	54	91,66	51,5	86,66

Keterangan: (1) Guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah sama. (2) Guru memberikan materi untuk dibahas bersama. (3) Guru meminta siswa mengembangkan pertanyaan untuk menguji pemahaman dan/ mengingat materi pelajaran. (4) Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa untuk babak pertama turnamen belajar. (5) Guru meminta siswa menjawab secara kelompok. (6) Guru memberikan kunci jawaban. (7) Guru meminta siswa untuk menghitung jawaban yang benar. (8) Guru menyuruh siswa menyatakan skornya kepada kelompok lain. (9) Guru meminta kelompok untuk menyatakan skornya masing-masing. (10) Guru meminta kelompok untuk mempelajari turnamen babak kedua. (11) Guru meminta siswa untuk menyatakan skornya sekali lagi, dan mengumumkan kelompok dapat penambahan skor. (12) Guru menggunakan lama turnamen belajar dapat bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam.

Berdasarkan observasi yang berpedoman pada lembar aktivitas guru, aktivitas penelitian dalam penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan. Persentase aktivitas yang dilakukan guru, pada pertemuan pertama sudah dilaksanakan dengan kategori “sempurna” dengan interval 49 atau 81,66%, pada pertemuan kedua dilaksanakan dengan kategori “sangat sempurna” dengan interval 54 atau 91,66%

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Ketika dilaksanakan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada kelas eksperimen. Hasil observasi aktivitas yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses pembelajaran Kelas Eksperimen

No.	Aktivitas Siswa yang diamati	Penerepan Pertama		Penerapan Kedua		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1.	Kegiatan 1	22	91,66	24	100	23	95,83
2.	Kegiatan 2	19	79,16	21	87,5	20	83,33
3.	Kegiatan 3	20	83,33	21	87,5	20,5	85,41
4.	Kegiatan 4	22	91,66	24	100	25,5	95,83
5.	Kegiatan 5	21	87,5	22	91,66	21,5	89,58
6.	Kegiatan 6	22	91,66	23	95,83	22,5	93,74
7.	Kegiatan 7	23	95,83	23	95,83	23	95,83
8.	Kegiatan 8	22	91,66	23	95,83	25,5	93,74
9.	Kegiatan 9	20	83,33	21	87,5	20,5	85,41
10.	Kegiatan 10	20	83,33	20	83,33	20	83,33
11.	Kegiatan 11	20	83,33	20	83,33	20	83,33
12.	Kegiatan 12	19	79,16	22	91,66	20,5	85,41
Jumlah Skor		250	86,80	264	91,66	259,5	89,23
Klasifikasi		Tinggi		Sangat Tinggi		Sangat Tinggi	

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Keterangan: (1). Siswa membentuk kelompok . (2). siswa menerima materi yang akan dibahas bersama (3). Siswa mengembangkan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan mengingat materi pembelajaran. (4). Siswa menerima pertanyaan sebagai babak pertama untuk model *Learning Tournament*. (5). Siswa menjawab pertanyaan secara kelompok. (6). Siswa menerima kunci jawaban. (7). Siswa menghitung pertanyaan yang dijawab secara benar. (8). Siswa menyatakan skornya kepada kelompok lain untuk mendapatkan skor tim. (9). Siswa mengumumkan skor kelompoknya. (10). Siswa mempelajari lagi turnamen belajar pada babak kedua.(11) siswa menyatakan skornya dan tambahan skor kepada kelompoknya.(12). Siswa melakukan turnamen belajar ini mungkin 20 menit atau beberapa jam.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 4 diatas, penyampaian materi pelajaran aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil observasi siswa yang diukur dari 12 indikator. Pada Penerapan pertama penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* aktivitas siswa mencapai kategori “Tinggi” dengan interval 250 atau 86,80%. Penerapan kedua penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* aktivitas siswa mencapai kategori “sangat tinggi” dengan interval 264 atau 91,66%. Sehingga dapat dilihat bahwa setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa.

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Skor hasil belajar siswa kelas eksperimen pada hasil belajar ini akan dibandingkan dengan skor hasil belajar kelas kontrol guna menemukan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kedua kelas siswa yang diajar PPKn dengan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda tersebut sekaligus untuk menguji hipotesis penelitian ini. Untuk melihat Distribusi Hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen setelah perlakuan\ SMPN 3 XIII Koto Kampar

Interval	Kategori	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Rata-rata	
		F	FR (%)	F	FR (%)	F	FR (%)
86 – 100	Amat Baik	-	-	1	4,16	0,5	2,08
71 – 85	Baik	2	8,34	12	50	7	29,17
56 – 70	Cukup	9	37,5	9	37,5	9	37,5
41 – 55	Kurang	3	12,5	2	8,34	2,5	10,42
0 – 40	Kurang Sekali	10	41,66	-	-	5	20,83
Jumlah		24	100 %	24	100 %	24	100 %

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas pada pertemuan 1 dapat dilihat bahwa dikelas VII.C tidak ada siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik” pada pre test yang telah dilaksanakan. Terdapat 2 (dua) atau 8,34% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, 9 (sembilan) siswa atau 37,5% siswa yang memperoleh kategori “Cukup”, 3 (tiga) siswa atau 12,5% memperoleh kategori “Kurang”, 10 (sepuluh) siswa atau 41,66% siswa memperoleh kategori “kurang sekali” pada saat Pre

Test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa Kelas VII.C perlu peningkatan pengetahuan didalam materi PPKn

Kemudian pada pertemuan ke 2 berdasarkan data yang ditampilkan diatas dapat dilihat bahwa di kelas VII.C terdapat 1 (satu) atau 4,16% siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik”, terdapat 12 (dua belas) atau 50% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, terdapat 9 (sembilan) siswa atau 37,5% siswa memperoleh kategori “Cukup”, 2 (dua) atau 8,34% siswa yang memperoleh kategori “kurang ” pada saat post test dilakukan. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah model *Learning Tournament* dilaksanakan dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII.C) adalah 74,16 dan nilai varians kelas tersebut adalah 86,23

Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament*. Yang mana dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kategori hasil belajar “amat baik” adalah 4,16%, kategori “baik” 50%, kategori “cukup” 37,5%, dan kategori “kurang” 8,34%.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Table 6 Distribusi Hasil Belajar kelas Kontrol setelah perlakuan di SMPN 3 XIII Koto Kampar

Interval	Kategori	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Rata-rata	
		F	FR (%)	F	FR (%)	F	FR (%)
86 – 100	Amat Baik	-	-	-	-	-	-
71 – 85	Baik	2	8,34	5	20,82	3,5	14,59
56 – 70	Cukup	6	25	6	25	6	25
41 – 55	Kurang	11	45,84	10	41,68	10,5	43,75
0 – 40	Kurang Sekali	5	20,82	3	12,5	4	16,6
Jumlah		24	100 %	24	100 %	24	100 %

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan tabel diatas pada pertemuan 1 dapat dilihat bahwa terdapat 2 (dua) atau 8,34% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, 6 (enam) atau 25% siswa yang memperoleh “Cukup”, 11 (sebelas) siswa atau 45,84 % memperoleh ketegori “Kurang”, dan 5 (lima) siswa atau 20,82 memperoleh kategori “Kurang Sekali” pada saat Pre Test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas Kelas VII.B perlu peningkatan pengetahuan didalam materi PPKn.

Sedangkan untuk pertemuan ke 2 berdasarkan data yang ditampilkan tabel diatas dapat dilihat bahwa di kelas ini terdapat 5 (lima) atau 20,82% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, 6 (enam) atau 25% siswa yang memperoleh “Cukup”, 10 (sepuluh) atau 41,68% memperoleh kategori “Kurang” dan 3 (tiga) atau 12,5% siswa memperoleh kategori “Kurang Sekali” pada saat post test dilakukan. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan ceramah. Sesuai hasil

pengolahan lanjutan, maka dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (VII.B) adalah 59,79 dan nilai varians kelas tersebut adalah 187,99.

Standar Deviasi Gabungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum dibedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka harus ditentukan standar deviasi gabungan. Pada penerapan kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol standar deviasi gabungan yang didapat adalah 11,70.

Uji Homogenitas Varians Sampel Penelitian

Bila ditinjau hasil analisis statistik dengan uji F maka diperoleh F_{hitung} 2,18 kemudian nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan (α) = 5% = 0,05, $dk = n_1 + n_2 - 2$, nilai F_{tabel} adalah 4,05 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($2,18 < 4,05$). artinya hasil belajar antara kelas VII.C dan VII.B adalah homogen.

Menentukan Uji Beda T-Hitung dan Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran 19, Diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,29 kemudian dikonfirmasi dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 95% (α) = 5% = 0,05, $dk = n_1 + n_2 - 2$, berdasarkan tabel uji T lampiran 19. Diperoleh nilai t_{tabel} adalah 2,01290 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,29 > 2,01290$), artinya hasil belajar dari kedua kelas menggunakan model yang berbeda *Learning Tournament* memiliki pengaruh hasil belajar siswa dengan metode konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah disebabkan oleh adanya perbedaan dalam menggunakan model *Learning Tournament* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Learning Tournament*. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Learning Tournament* mempunyai nilai rata-rata yaitu 74,16 sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang tidak menggunakan metode konvensional yaitu 59,79.

Menentukan Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan rata-rata ternormalisasi $\langle g \rangle$ hasil belajar siswa kelas eksperimen yang di dapat, yaitu 0,45 maka N-gain yang dihasilkan dalam kategori “sedang”.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel model pembelajaran *Learning Tournament* (X) dan variabel hasil Belajar (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan skor pada indikator dari masing-masing variabel

dalam penelitian dan pengkategorisasian berdasarkan perolehan skor dari subjek penelitian.

Berdasarkan analisis perolehan data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t statistik t-tes, diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Learning Tournament* memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* maka dapat meningkatkan hasil belajar yaitu pada proses belajar semua siswa ikut terlibat secara langsung tanpa membedakan siswa yang biasanya aktif dan tidak aktif, siswa bisa menumbuhkan kembangkan cara berfikir aktif dan kreatif.

Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,29 > 2,01290$), yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* dengan metode konvensional ceramah. Dengan demikian model *Learning Tournament* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 3 XIII Koto Kampar. Dengan sumbangan Gain sebesar 0,45 dengan kategori “sedang”.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* SMPN 3 XIII Koto Kampar maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Berdasarkan analisis uji t beda “t” terhadap kedua kelas (eksperimen dan kontrol) tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,29 > 2,01290$), yang berarti ada perbedaan yang signifikan pada tingkat signifikan 5%. Dengan sumbangan gain yang didapat dari kelas eksperimen sebesar 0,45 yang berarti termasuk dalam kategori “sedang”.
2. Aktivitas guru pada pertemuan pertama adalah sebesar 81,66% dengan kategori “sempurna”, pada pertemuan kedua persentase aktivitas yang dilakukan guru mengalami peningkatan menjadi sebesar 91,66% dengan kategori “sangat sempurna”. Untuk mengetahui tingkat aktivitas guru eksperimen dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dirata-ratakan diperoleh sebesar 86,66% dengan kategori “sangat sempurna”.
3. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* penerapan pertama sebesar 86,80% dengan kategori “Tinggi”, penerapan kedua sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga dirata-ratakan aktivitas siswa kelas eksperimen 89,23% dengan kategori “Sangat Tinggi”.
4. Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Learning Tournament* terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* dan dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII.C) saat pre test 52,70 sedangkan saat post test adalah 74,16.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan:

1. Kepada guru bidang studi, khususnya di SMPN 3 XIII Koto Kampar sebaiknya dapat diterapkan Model pembelajaran *Learning Tournament* sebagai salah satu alternatif pembelajaran PPKn
2. Diharapkan kepada guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran *Learning Tournament* sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Kepada peneliti yang lain diharapkan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk penelitian lanjutan untuk mata pelajaran lain dapat juga digunakan, sehingga penelitian mempunyai gambaran dan perbandingan dengan penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah banyak memberi petunjuk, bimbingan, dorongan dan bantuan dalam penelitian laporan tugas akhir ini, terutama pada :

1. Prof. Dr. Sujianto. M.Si, selaku Dekan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
2. Dr. Sumarno, M.Pd Sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
3. Sri Erlinda, S.IP, M.Si, sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Riau sekaligus selaku Pembimbing I penulis banyak membantu dalam memberikan bimbingan serta masukannya sehingga terselesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
4. Bapak Supentri, S.Pd, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu serta memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen penguji yang selama ini telah memberikan bimbingan serta saran dan masukan, Bapak Drs. Zahirman, MH Selaku Ketua Penguji. sekaligus Pembimbing Akademis. Bapak Dr.Gimin, M.Pd. Selaku Penguji II dan Bapak Haryono, M.Pd selaku Dosen Penguji III. peneliti yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu demi penyelesaian skripsi ini.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Riau Dr. Hambali, M.Si, Drs. Ahmad Eddison, M.Si, Jumili Arianto, S.Pd, MH, , Separen, S.Pd, MH, Supriadi, M. Pd, Indra Prima Hardanai, SH, MH yang telah mengajar dan memberikan bekal berbagai ilmu pengetahuan selama proses pendidikan berlangsung.
7. Teristimewa untuk keluarga tercinta, kedua orangtua saya Ayahanda M.Din dan Ibunda Saribanun. Terimakasih atas do'a, dukungan, dan kasih sayang yang tidak terhingga yang diberikan, serta saudara-saudara saya terimakasih atas dukungan cinta dan do'a yang tak terhingga kepada saya selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mel Silberman. 2009. *Active learning*. Pustaka Insan Madani: Yogyakarta
- Purwanto. 2013. *Maka dan Konsep pembelajaran*. Pustaka pelajar: Yogyakarta
- Rusman, Munadi. 2012. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta
- Ridwan Abdullah Sani. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Sudjana. 2012. *Metode Statistika*. Sinar Baru :Bandung
- Sugyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Trianto.2012.*Model Pembelajaran Terpadu*.Jakarta:PT. Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- UU No. 20 Tahun 2003