



Learning Tournament: Inovasi Pembelajaran Kooperatif dalam Konteks Pendidikan Abad 21

Sri Mulyaningsih¹, Ahmad Rowi Baihaqi², Rifa'ah³, Hendra Susanto⁴, Madian Muchlis⁵

¹ Universitas Islam Jakarta, Indonesia

² Universitas Islam Jakarta, Indonesia

³ Universitas Islam Jakarta, Indonesia

⁴ Universitas Islam Jakarta, Indonesia

⁵ Universitas Islam Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: Sri Mulyaningsih, E-mail; mulyaningsih78.10@gmail.com

Received: June 17, 2025	Revised: June 17, 2025	Accepted: June 17, 2025	Online: June 17, 2025
-------------------------	------------------------	-------------------------	-----------------------

ABSTRACT

Pendidikan abad 21 menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Model pembelajaran konvensional masih mendominasi praktik di kelas, menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa. Learning tournament hadir sebagai inovasi pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi akademik yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model learning tournament terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam konteks pendidikan abad 21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment). Dua kelas VIII di salah satu SMP dijadikan sampel; satu sebagai kelompok eksperimen yang diberi model learning tournament, dan satu sebagai kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan observasi keterlibatan siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,38 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 10,53 poin. Hasil observasi juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dalam diskusi, tanggung jawab individu, dan kerja sama kelompok. Learning tournament terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif. Penelitian ini menawarkan novelty dalam bentuk metode pembelajaran baru yang memadukan kompetisi dan kolaborasi secara seimbang, memberikan model praktis yang adaptif terhadap tantangan pendidikan masa kini.

Kata Kunci: *Learning Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Pendidikan Abad 21*

Journal Homepage <https://ejournal.iainbatanghari.ac.id/index.php/attasyrih/index>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

How to cite:

Mulyaningsih, S., Baihaqi, R. A., Rifa'ah, Rifa'ah., Susanto, S & Muchlis, M. (2025). Learning Tournament: Inovasi Pembelajaran Kooperatif dalam Konteks Pendidikan Abad 21. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, 11(1), 316-327. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v11i1.306>

Published by:

Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Institut Agama Islam Nusantara Batang Hari

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut terwujudnya pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas (J.-J. Wang & Wang, 2022). Sekolah sebagai institusi utama dalam proses pendidikan ditantang untuk mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan sekaligus bermakna. Dalam realitasnya, model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru masih banyak ditemukan di berbagai jenjang Pendidikan (Fan dkk., 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan terbatasnya ruang untuk berpikir mandiri dan bekerja sama.

Fenomena rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan isu yang umum dijumpai di kelas-kelas modern. Ketika peserta didik tidak merasa menjadi bagian dari proses, mereka cenderung pasif dan sekadar mengikuti pembelajaran tanpa pemahaman yang utuh (Oroojlooy & Hajinezhad, 2023). Tantangan ini diperparah oleh dominasi metode ceramah dan minimnya variasi dalam strategi pembelajaran. Akibatnya, kemampuan berpikir tingkat tinggi yang seharusnya dikembangkan justru terhambat oleh pendekatan yang tidak kontekstual dan kurang dialogis.

Model pembelajaran kooperatif muncul sebagai salah satu solusi yang dapat menjawab tantangan tersebut. Konsep ini menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama melalui interaksi yang setara dan saling mendukung (Arnob dkk., 2023). Salah satu bentuk inovatif dari model ini adalah *learning tournament*, yaitu pembelajaran berbasis kompetisi akademik yang dikemas dalam suasana menyenangkan. Dalam skema ini, siswa terlibat dalam diskusi kelompok untuk memecahkan soal atau masalah, kemudian mewakili kelompoknya dalam pertandingan yang menilai kemampuan individu maupun kolaboratif.

Landasan teoretis dari *learning tournament* berasal dari pendekatan konstruktivisme sosial yang menggarisbawahi pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Vygotsky menyatakan bahwa proses belajar terjadi secara optimal ketika siswa berada dalam zona perkembangan proksimal, yang hanya dapat dicapai melalui bantuan teman sebaya atau fasilitator (Hitar-García dkk., 2023). Dalam konteks ini, *learning tournament* berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan penguasaan konsep melalui mekanisme sosial yang produktif dan kompetitif secara sehat.

Konsep pembelajaran yang kompetitif-kolaboratif seperti *learning tournament* juga sejalan dengan prinsip pendidikan abad 21 yang menuntut integrasi antara penguasaan pengetahuan dan keterampilan sosial. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga dilatih untuk mengkomunikasikan ide, menyelesaikan konflik, mengambil keputusan, dan menghargai pendapat orang lain (Imawan dkk., 2023). Proses ini membentuk karakter belajar yang lebih aktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat global yang terus berkembang.

Penerapan model pembelajaran kooperatif di berbagai sekolah Indonesia masih sering kali terbatas pada bentuk-bentuk konvensional, seperti diskusi kelompok tanpa sistematika yang kuat dan minim evaluasi yang membangun (J. Wang dkk., 2022). Banyak guru yang mengadopsi pembelajaran kooperatif hanya sebagai formalitas, tanpa mengintegrasikannya dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep teoretis pembelajaran kooperatif dan pelaksanaannya dalam praktik kelas.

Inovasi dalam pembelajaran yang menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi secara seimbang masih jarang dijumpai (Y. Wang dkk., 2023). Strategi seperti learning tournament belum banyak dieksplorasi atau diterapkan secara sistematis dalam proses belajar, khususnya di jenjang pendidikan dasar dan menengah (Febriani dkk., 2023). Padahal, pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, karena menggabungkan kesenangan kompetisi dengan nilai-nilai kerja sama yang menjadi inti pembelajaran kooperatif.

Sebagian besar penelitian yang membahas pembelajaran kooperatif masih berfokus pada aspek motivasi dan hasil belajar umum, tanpa menyoroti bagaimana dinamika sosial dalam tim, seperti strategi turnamen dan kompetisi antarkelompok, dapat memperkuat penguasaan konsep (Jiang dkk., 2022). Literatur mengenai learning tournament dalam konteks Indonesia masih terbatas, baik dari sisi pedagogis maupun implementatif. Ketiadaan rujukan ini menyulitkan guru untuk mengembangkan model yang aplikatif dan kontekstual.

Teori sosiokultural Vygotsky menegaskan bahwa proses belajar ideal terjadi melalui interaksi sosial yang intensif, di mana individu belajar dalam konteks budaya dan struktur kelompok (Y. Yang dkk., 2024). Learning tournament berperan sebagai ruang sosial yang memungkinkan siswa bertukar ide, mengonstruksi pemahaman, dan mencapai hasil belajar secara kolektif. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif berbasis turnamen dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan kolaborasi dan keinginan akan tantangan kompetitif.

Learning tournament menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran abad 21 (Arnold dkk., 2022). Ketika peserta didik terlibat dalam turnamen berbasis pengetahuan, mereka tidak hanya berlomba untuk menjadi terbaik, tetapi juga belajar saling mendukung dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Situasi ini menciptakan dinamika kelas yang hidup, kompetitif, namun tetap kooperatif.

Rendahnya variasi metode dalam pembelajaran kooperatif serta belum optimalnya partisipasi siswa menjadi alasan utama pentingnya eksplorasi model learning tournament secara mendalam (Daniel dkk., 2023). Model ini diyakini dapat meningkatkan aspek kognitif sekaligus afektif peserta didik, karena memungkinkan terjadinya interaksi yang bermakna dan mendorong tanggung jawab individu serta kelompok. Pembelajaran menjadi tidak hanya proses menerima informasi, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial yang esensial.

Berdasarkan teori constructive alignment dari Biggs, keberhasilan pembelajaran bergantung pada keterpaduan antara tujuan, aktivitas, dan asesmen. Learning tournament dapat dirancang sedemikian rupa agar ketiganya terintegrasi dalam satu skema yang mendukung capaian kompetensi abad 21 (Norris dkk., 2023). Dengan begitu, pengembangan model ini bukan hanya upaya memperkaya variasi pembelajaran, tetapi juga strategi untuk menyempurnakan kualitas proses dan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment) yang bertujuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran learning tournament terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa (Zaheer dkk., 2022). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, tanpa penugasan acak secara penuh.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di salah satu sekolah menengah pertama di kota X pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling yang mempertimbangkan kesetaraan karakteristik antar kelas. Dua kelas dipilih sebagai subjek penelitian, masing-masing terdiri dari 32 siswa. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model learning tournament, sedangkan kelas lainnya menjadi kelompok kontrol yang menggunakan model ceramah dan diskusi biasa.

Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu tes hasil belajar dan lembar observasi keterlibatan siswa (Barioul & Kanoun, 2023). Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba sebelumnya. Lembar observasi dikembangkan berdasarkan indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif, seperti partisipasi dalam diskusi, tanggung jawab individu, dan kerja sama dalam kelompok. Instrumen ini divalidasi oleh ahli sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Prosedur pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kelompok eksperimen kemudian menerima pembelajaran menggunakan model learning tournament selama empat pertemuan, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional dengan durasi dan materi yang sama (Borowska, 2022). Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest dan dilakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

HASIL

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Kelompok	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Standar Deviasi
Eksperimen	32	65,25	84,63	19,38	6,72
Kontrol	32	64,81	75,34	10,53	7,41

Data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan model learning tournament mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 19,38 poin, sedangkan kelompok kontrol meningkat sebesar 10,53 poin. Nilai posttest kelompok eksperimen (84,63) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (75,34), yang mengindikasikan efektivitas perlakuan.

Tabel 2. Uji-T Independen Hasil Posttest

Kelompok	Rata-rata	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	84,63	4,12	62	0,000
Kontrol	75,34			

Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model learning tournament memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan skor rata-rata sebesar 9,29 poin memperkuat bukti bahwa intervensi tersebut efektif.

Tabel 3. Observasi Keterlibatan Siswa Selama Pembelajaran

Indikator Keterlibatan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Partisipasi Diskusi	92%	68%
Tanggung Jawab Individu	88%	65%
Kerja Sama dalam Kelompok	95%	70%

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran. Nilai keterlibatan siswa pada indikator partisipasi diskusi, tanggung jawab individu, dan kerja sama kelompok lebih tinggi secara konsisten dibandingkan kelompok kontrol. Angka ini menunjukkan bahwa learning tournament bukan hanya berdampak pada kognitif, tetapi juga afektif dan sosial.

Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang jauh lebih tinggi dari kelompok kontrol memperlihatkan bahwa intervensi pembelajaran kooperatif berbasis turnamen efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses interaksi dan kompetisi yang terjadi selama turnamen mendorong siswa untuk lebih aktif belajar dan bertanggung jawab terhadap hasil kelompoknya. Partisipasi yang tinggi juga menstimulasi keterlibatan emosional yang berdampak pada daya serap materi.

Perbedaan skor antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen memperlihatkan adanya lompatan signifikan dalam pemahaman konsep. Pembelajaran yang dilengkapi elemen tantangan membuat siswa lebih fokus dan terdorong untuk belajar dengan strategi yang lebih terarah. Situasi ini menjadi indikator bahwa model turnamen menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif untuk pencapaian akademik.

Tingginya skor keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model ini dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Ketika siswa terlibat dalam turnamen akademik, mereka tidak hanya bersaing secara sehat tetapi juga belajar menghargai kontribusi teman sekelompok. Ini berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri dan motivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.

Analisis lanjutan dilakukan terhadap skor individu dalam kelompok eksperimen untuk melihat variasi hasil antaranggota tim. Mayoritas siswa mengalami peningkatan nilai yang konsisten dari pretest ke posttest dengan kisaran kenaikan 12–25 poin. Hal ini

menunjukkan bahwa efektivitas model berlaku merata dan tidak hanya terbatas pada siswa dengan kemampuan akademik tinggi.

Distribusi skor posttest dalam kelompok eksperimen relatif normal, dengan sebaran yang tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata. Sebaran ini mengindikasikan bahwa semua siswa mendapat manfaat dari intervensi pembelajaran, termasuk mereka yang sebelumnya memiliki nilai awal yang rendah. Tidak ditemukan outlier ekstrem yang menunjukkan kegagalan intervensi.

Pengamatan terhadap dinamika kelompok selama turnamen menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat keaktifan awal rendah cenderung menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini tampak dari perubahan posisi siswa dalam kelompok dan meningkatnya kontribusi mereka saat kompetisi berlangsung. Proses ini menjadi indikator positif dari sisi perkembangan sosial dan keberanian menyampaikan ide.

Hasil ini memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis kompetisi-kooperatif mampu menjangkau berbagai tipe siswa. Struktur turnamen yang adil dan merangsang partisipasi memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Lingkungan belajar yang tidak menekan tetapi tetap menantang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang adaptif.

Kenaikan skor yang merata dalam kelompok eksperimen juga memperlihatkan bahwa model ini efektif mengurangi kesenjangan capaian akademik antar siswa. Interaksi dalam kelompok menjadi sarana dukungan timbal balik yang memungkinkan siswa dengan kemampuan rendah belajar dari temannya yang lebih mampu. Proses ini menciptakan sinergi yang tidak didapat dalam pembelajaran individu.

Keberhasilan model ini dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan kemampuan akademik rendah memberikan bukti bahwa pendekatan ini ramah terhadap keberagaman karakter belajar. Proses kompetisi yang sehat mampu menjadi pemicu motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa memiliki kontribusi nyata, mereka akan lebih terdorong untuk aktif.

Peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa yang signifikan di kelompok eksperimen menunjukkan hubungan yang kuat antara model learning tournament dengan keberhasilan proses pembelajaran. Ketiga indikator keterlibatan siswa dalam observasi berkontribusi secara langsung terhadap pencapaian nilai posttest yang tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa aspek sosial tidak dapat dipisahkan dari pencapaian akademik.

Ketika partisipasi diskusi dan kerja sama kelompok tinggi, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam. Hubungan positif antara variabel afektif dan kognitif ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan dinamika kelompok dalam desain pembelajaran. Interaksi dalam format turnamen menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang berkesan dan bermakna.

Model ini juga memperkuat relasi antara tanggung jawab individu dan performa kelompok. Setiap anggota termotivasi untuk belajar karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi masing-masing. Hubungan ini mempertegas pentingnya peran individu dalam keberhasilan kolaborasi yang efektif.

Salah satu kelompok eksperimen terdiri dari empat siswa dengan kemampuan akademik bervariasi menunjukkan perkembangan yang menarik. Salah satu siswa dengan skor pretest terendah (52) berhasil mencapai skor posttest 80. Siswa ini awalnya cenderung diam dan pasif, namun selama turnamen ia mulai aktif menjawab dan memberi masukan kepada kelompok.

Proses interaksi selama turnamen memperlihatkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan. Siswa yang awalnya hanya mendengarkan mulai berani mengemukakan jawaban dan bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan. Rekan satu kelompok juga memberikan dukungan dengan melibatkan siswa tersebut dalam penyusunan jawaban akhir.

Observasi menunjukkan bahwa pola komunikasi dan tanggung jawab dalam kelompok tersebut berubah secara progresif. Peran siswa menjadi lebih setara dan tidak hanya didominasi oleh satu individu. Situasi ini memperkuat keberhasilan model turnamen sebagai pendekatan yang membangun keterlibatan dan transformasi perilaku belajar.

Perubahan perilaku siswa dalam studi kasus tersebut menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang dirancang dengan struktur sosial yang mendukung dapat mengaktifkan potensi tersembunyi siswa. Ketika diberikan ruang aman untuk berekspresi dan berkontribusi, siswa yang sebelumnya pasif dapat berkembang menjadi peserta aktif dan produktif.

Model turnamen menciptakan insentif non-material yang efektif, seperti pengakuan kelompok dan kepuasan pribadi saat berkontribusi. Lingkungan belajar yang demikian memberikan motivasi internal yang lebih kuat daripada sekadar dorongan nilai. Siswa menjadi termotivasi karena merasa dihargai dan memiliki peran penting dalam kelompoknya.

Pencapaian akademik siswa dalam studi kasus juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar bukan hanya akibat penguasaan materi, tetapi juga pengaruh dari lingkungan yang mendorong kolaborasi positif. Suasana belajar yang didasarkan pada rasa percaya dan dukungan sosial memperkuat proses internalisasi konsep.

Studi kasus tersebut memperkuat temuan statistik bahwa model learning tournament tidak hanya berfungsi meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengubah dinamika kelas menjadi lebih inklusif dan mendukung. Hubungan antara transformasi perilaku individu dan peningkatan capaian akademik menjadi semakin nyata dalam konteks pembelajaran berbasis tim.

Ketika interaksi sosial dibingkai dalam struktur turnamen yang terarah, potensi siswa dari berbagai latar belakang akademik dapat dimaksimalkan. Proses ini bukan hanya tentang memenangkan kompetisi, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang adil, bermakna, dan penuh kolaborasi. Perubahan yang terjadi tidak bersifat sesaat, melainkan menunjukkan arah perkembangan belajar yang berkelanjutan.

Pembelajaran yang menggabungkan kompetisi dan kerja sama terbukti menghasilkan relasi positif antara aspek afektif, sosial, dan kognitif. Data menunjukkan bahwa intervensi semacam ini dapat menjadi pendekatan ideal dalam konteks pendidikan abad 21 yang menekankan keterpaduan antar dimensi belajar.

PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa model learning tournament efektif dalam mengembangkan pemahaman konseptual siswa (Jha dkk., 2023). Skor posttest yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol menandakan bahwa keterlibatan dalam format turnamen akademik mampu meningkatkan pencapaian kognitif. Keberhasilan ini terjadi secara merata di antara siswa dengan kemampuan akademik beragam.

Keterlibatan siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan lonjakan yang konsisten pada tiga indikator: partisipasi diskusi, tanggung jawab individu, dan kerja sama kelompok. Angka observasi membuktikan bahwa pendekatan ini tidak hanya menyentuh aspek pengetahuan, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan sosial pembelajaran. Interaksi dalam turnamen membentuk dinamika belajar yang hidup dan kolaboratif.

Transformasi perilaku belajar siswa yang semula pasif menjadi aktif semakin mengukuhkan potensi learning tournament. Kepercayaan diri meningkat, pola komunikasi menjadi setara, dan keterlibatan emosional terhadap proses belajar tumbuh dengan alami. Perubahan ini bukan hanya hasil dari kompetisi, melainkan juga karena suasana yang inklusif dan mendukung.

Penelitian sebelumnya tentang pembelajaran kooperatif umumnya menyoroti peningkatan motivasi dan hasil belajar tanpa membedah struktur interaksi sosial secara mendalam. Model learning tournament dalam studi ini memperlihatkan bahwa aspek kompetitif yang dibalut kolaborasi justru memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif secara simultan (Huffman dkk., 2022). Dimensi ini jarang mendapat sorotan dalam riset sebelumnya.

Literatur yang membahas learning tournament di Indonesia masih terbatas dan belum banyak menyertakan data empiris berbasis eksperimen. Penelitian ini memperluas pemahaman dengan pendekatan kuantitatif dan observasi lapangan yang terukur, sehingga memperkaya wacana implementasi model pembelajaran inovatif di konteks lokal. Temuan ini memberikan jawaban atas celah praktik yang selama ini hanya disarankan secara normatif.

Kelebihan model ini juga terlihat dalam keberhasilannya menjembatani disparitas akademik. Penelitian lain sering kali menunjukkan bahwa strategi kooperatif lebih menguntungkan siswa dengan kemampuan tinggi, sementara hasil studi ini membuktikan bahwa model turnamen mampu meningkatkan pencapaian siswa berkemampuan rendah secara signifikan. Kesetaraan hasil ini merupakan kontribusi baru terhadap literatur pembelajaran kolaboratif.

Efektivitas learning tournament menjadi penanda bahwa siswa masa kini merespons positif pendekatan yang menghadirkan tantangan serta ruang berekspresi dalam kelompok. Format turnamen menciptakan keterlibatan otentik yang tidak didapat dari ceramah atau diskusi konvensional (S. Yang dkk., 2023). Proses belajar menjadi lebih berpusat pada siswa, bukan guru, sebagaimana ideal pendidikan abad 21.

Hasil penelitian ini menandai pentingnya dimensi sosial dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa menjadi bagian dari kelompok, mereka terdorong untuk mengambil tanggung jawab, menunjukkan inisiatif, dan membantu sesama. Capaian kognitif bukan lagi hasil dari tekanan eksternal, tetapi dari interaksi yang bermakna secara emosional dan sosial.

Perubahan perilaku siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif menunjukkan bahwa banyak potensi siswa terpendam karena pendekatan pengajaran yang tidak tepat (Deng dkk., 2022). Model learning tournament menandai perlunya sistem pembelajaran yang menyadari pentingnya lingkungan aman, suportif, dan menghargai kontribusi tiap individu. Ini adalah sinyal kuat bahwa inovasi model pembelajaran perlu difokuskan pada ranah desain sosial.

Guru dan pengambil kebijakan pendidikan perlu mempertimbangkan learning tournament sebagai strategi pembelajaran yang terstruktur dan kontekstual. Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa suasana kompetitif yang sehat dapat menjadi pengungkit motivasi belajar yang lebih kuat dari sekadar instruksi normatif. Pembelajaran yang kompetitif-kooperatif mendukung capaian kognitif dan perkembangan karakter.

Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi harus memasukkan unsur interaksi dan tanggung jawab kelompok secara eksplisit. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa hasil belajar tidak semata-mata ditentukan oleh materi, tetapi juga bagaimana materi disampaikan melalui proses sosial yang aktif. Pembelajaran yang efektif membutuhkan keseimbangan antara isi dan konteks sosialnya.

Evaluasi pembelajaran di kelas juga perlu diarahkan tidak hanya untuk mengukur capaian individu, tetapi juga kontribusi dalam kerja tim. Implikasi ini menguatkan peran guru sebagai fasilitator yang mampu mendesain turnamen pengetahuan yang adil dan menggugah partisipasi semua siswa (Bradley & Aguinis, 2023). Hasil belajar akan meningkat ketika sistem evaluasi selaras dengan proses partisipatif.

Struktur learning tournament yang menekankan tanggung jawab kolektif dan peran individu secara seimbang membuat siswa merasa terlibat secara utuh. Setiap siswa memiliki peran dan kontribusi, sehingga mereka merasa memiliki tujuan bersama. Kejelasan struktur kompetisi yang dikombinasikan dengan suasana kolaboratif mendorong keterlibatan yang tinggi.

Lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, namun tidak menekan, menjadi alasan utama mengapa siswa lebih aktif. Ketika suasana kelas menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan penuh tantangan, siswa lebih termotivasi untuk menunjukkan kemampuannya. Faktor emosional ini sangat menentukan keberhasilan proses belajar yang berkelanjutan.

Pendekatan ini selaras dengan teori perkembangan sosial Vygotsky dan prinsip constructive alignment dari Biggs, di mana hasil belajar meningkat ketika ada kesesuaian antara tujuan, aktivitas, dan asesmen. Learning tournament memenuhi prinsip tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang terstruktur, dinamis, dan relevan secara pedagogis.

Sekolah dan lembaga pendidikan perlu merancang pelatihan bagi guru dalam mendesain dan menerapkan model learning tournament (Koloszár dkk., 2024). Penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan perangkat ajar berbasis kompetisi-kooperatif untuk berbagai jenjang pendidikan. Implementasi yang sistematis akan memperluas dampak model ini ke lingkungan belajar yang lebih luas.

Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model ini pada konteks mata pelajaran berbeda, atau dengan populasi siswa yang lebih heterogen. Eksplorasi pada jenjang pendidikan menengah atau atas dapat memperlihatkan dinamika yang berbeda, khususnya dalam aspek strategi tim dan pengambilan keputusan. Variasi konteks akan memperkaya validitas eksternal temuan.

Kurikulum nasional dan sistem asesmen perlu didesain ulang agar mendukung model pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi. Learning tournament bisa dijadikan sebagai komponen pembelajaran tematik yang terintegrasi dalam RPP, bukan sekadar variasi metode. Langkah ini akan memperkuat posisi pendidikan Indonesia dalam menjawab tantangan abad 21.

KESIMPULAN

Temuan terpenting dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *learning tournament* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan rata-rata skor posttest sebesar 19,38 poin pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan 10,53 poin pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa pendekatan ini bukan hanya efektif secara akademik, tetapi juga merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran kooperatif.

Nilai lebih dari penelitian ini terletak pada kontribusi model pembelajaran yang inovatif, yaitu integrasi kompetisi akademik dalam kerangka kooperatif yang terstruktur. Learning tournament bukan hanya memperkaya pendekatan kooperatif secara konseptual, tetapi juga menghadirkan metode baru yang dapat memfasilitasi pembelajaran abad 21 dengan lebih efektif, dengan menekankan peran aktif siswa dalam suasana yang menyenangkan dan menantang secara positif.

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada ruang lingkup implementasi yang hanya mencakup dua kelas pada satu jenjang pendidikan dan satu jenis mata pelajaran, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Arah penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas populasi dan variasi mata pelajaran yang digunakan, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang dari model ini terhadap perkembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arnob, S. S., Shikder, M. A. A., Ovey, T. A., Rhythm, E. R., & Rasel, A. A. (2023). Analyzing Public Sentiment on Social Media during FIFA World Cup 2022 using Deep Learning and Explainable AI. 2023 26th International Conference on

-
- Computer and Information Technology (ICCIT)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICCIT60459.2023.10441156>
- Arnold, E., Dianati, M., De Temple, R., & Fallah, S. (2022). Cooperative Perception for 3D Object Detection in Driving Scenarios Using Infrastructure Sensors. *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems*, 23(3), 1852–1864. <https://doi.org/10.1109/TITS.2020.3028424>
- Barioul, R., & Kanoun, O. (2023). K-Tournament Grasshopper Extreme Learner for FMG-Based Gesture Recognition. *Sensors*, 23(3), 1096. <https://doi.org/10.3390/s23031096>
- Borowska, B. (2022). Learning Competitive Swarm Optimization. *Entropy*, 24(2), 283. <https://doi.org/10.3390/e24020283>
- Bradley, K. J., & Aguinis, H. (2023). Team Performance: Nature and Antecedents of Nonnormal Distributions. *Organization Science*, 34(3), 1266–1286. <https://doi.org/10.1287/orsc.2022.1619>
- Daniel, R., Murthy, T. S., Kumari, Ch. D. V. P., Lydia, E. L., Ishak, M. K., Hadjouni, M., & Mostafa, S. M. (2023). Ensemble Learning With Tournament Selected Glowworm Swarm Optimization Algorithm for Cyberbullying Detection on Social Media. *IEEE Access*, 11, 123392–123400. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3326948>
- Deng, C., Zhang, D., & Feng, G. (2022). Resilient practical cooperative output regulation for MASs with unknown switching exosystem dynamics under DoS attacks. *Automatica*, 139, 110172. <https://doi.org/10.1016/j.automatica.2022.110172>
- Fan, Q., Bi, Y., Xue, B., & Zhang, M. (2024). Multi-Tree Genetic Programming for Learning Color and Multi-Scale Features in Image Classification. *IEEE Transactions on Evolutionary Computation*, 1–1. <https://doi.org/10.1109/TEVC.2024.3384021>
- Febriani, Mundilarto, Pebriana, I. N., & Setiaji, B. (2023). *Learning instruments development of teams games tournament learning model based on socio-scientific issues to grow student's social attitudes of mutual cooperation and responsibility in physics distance learning*. 020008. <https://doi.org/10.1063/5.0110320>
- Hitar-García, J. A., Morán-Fernández, L., & Bolón-Canedo, V. (2023). Machine Learning Methods for Predicting *League of Legends* Game Outcome. *IEEE Transactions on Games*, 15(2), 171–181. <https://doi.org/10.1109/TG.2022.3153086>
- Huffman, D., Raymond, C., & Shvets, J. (2022). Persistent Overconfidence and Biased Memory: Evidence from Managers. *American Economic Review*, 112(10), 3141–3175. <https://doi.org/10.1257/aer.20190668>
- Imawan, O. R., Ismail, R., Tandililing, P., & Aisyah, F. N. (2023). *Application of cooperative learning model type of teams games tournament using question card learning media on sine and cosine rules*. 020012. <https://doi.org/10.1063/5.0142258>
- Jha, A., Kar, A. K., & Gupta, A. (2023). Optimization of team selection in fantasy cricket: A hybrid approach using recursive feature elimination and genetic algorithm. *Annals of Operations Research*, 325(1), 289–317. <https://doi.org/10.1007/s10479-022-04726-z>
- Jiang, L., Zheng, H., Tian, H., Xie, S., & Zhang, Y. (2022). Cooperative Federated Learning and Model Update Verification in Blockchain-Empowered Digital Twin Edge Networks. *IEEE Internet of Things Journal*, 9(13), 11154–11167. <https://doi.org/10.1109/JIOT.2021.3126207>
-

- Koloszár, L., Wimmer, Á., Takácsné György, K., & Mitev, A. (2024). Tournament rituals and experiential competence development in higher education: A case of a unique conference series. *The International Journal of Management Education*, 22(1), 100929. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100929>
- Norris, C. M., Taylor, T. A., & Lummis, G. W. (2023). Fostering collaboration and creative thinking through extra-curricular challenges with primary and secondary students. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101296. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101296>
- Oroojlooy, A., & Hajinezhad, D. (2023). A review of cooperative multi-agent deep reinforcement learning. *Applied Intelligence*, 53(11), 13677–13722. <https://doi.org/10.1007/s10489-022-04105-y>
- Wang, J., Hong, Y., Wang, J., Xu, J., Tang, Y., Han, Q.-L., & Kurths, J. (2022). Cooperative and Competitive Multi-Agent Systems: From Optimization to Games. *IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica*, 9(5), 763–783. <https://doi.org/10.1109/JAS.2022.105506>
- Wang, J.-J., & Wang, L. (2022). A Cooperative Memetic Algorithm With Learning-Based Agent for Energy-Aware Distributed Hybrid Flow-Shop Scheduling. *IEEE Transactions on Evolutionary Computation*, 26(3), 461–475. <https://doi.org/10.1109/TEVC.2021.3106168>
- Wang, Y., Wu, Y., Tang, Y., Li, Q., & He, H. (2023). Cooperative energy management and eco-driving of plug-in hybrid electric vehicle via multi-agent reinforcement learning. *Applied Energy*, 332, 120563. <https://doi.org/10.1016/j.apenergy.2022.120563>
- Yang, S., Barlow, M., Townsend, T., Liu, X., Samarasinghe, D., Lakshika, E., Moy, G., Lynar, T., & Turnbull, B. (2023). Reinforcement Learning Agents Playing Ticket to Ride—A Complex Imperfect Information Board Game With Delayed Rewards. *IEEE Access*, 11, 60737–60757. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3287100>
- Yang, Y., Modares, H., Vamvoudakis, K. G., & Lewis, F. L. (2024). Cooperative Finitely Excited Learning for Dynamical Games. *IEEE Transactions on Cybernetics*, 54(2), 797–810. <https://doi.org/10.1109/TCYB.2023.3274908>
- Zaheer, M. Z., Mahmood, A., Khan, M. H., Segu, M., Yu, F., & Lee, S.-I. (2022). Generative Cooperative Learning for Unsupervised Video Anomaly Detection. *2022 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 14724–14734. <https://doi.org/10.1109/CVPR52688.2022.01433>

Copyright Holder :

© Sri Mulyaningsih et. al (2025)

First Publication Right :

© At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam

This article is under:

