

PENGARUH PENERAPAN MODEL *CLASS-WIDE PEER TUTORING* (CWPT) MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *JOEPARDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KOLOID

The Effect of the Class-Wide Peer Tutoring (CWPT) Using the Jeopardy Game on Student Learning Outcomes in Colloidal Material

Arnesti Yael*, Fitrah Yuridka, Herlina Apriani

Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Banjarmasin
email:arnesti.yael@gmail.com

Abstrak. Telah dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *class-wide peer tutoring* (CWPT) dengan permainan *jeopardy* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, dengan menggunakan 1 buah kelas kontrol dan 1 buah kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SMA KORPRI dengan jumlah sampel 42 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui model CWPT menggunakan permainan *jeopardy* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui metode ceramah. Dengan demikian, hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model *class-wide peer tutoring* dan media permainan *jeopardy* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: model *class-wide peer tutoring*, permainan *jeopardy*, hasil belajar

Abstract. *Research has been carried out to determine the effect of using the class-wide peer tutoring (CWPT) model with jeopardy games on student learning outcomes in colloidal material. This research was a quasi-experimental study, using one control class and one experimental class. The study was conducted at KORPRI High School with a sample of 42 people. The results showed differences between student learning outcomes taught through the CWPT model using jeopardy games and student learning outcomes taught through the lecture method. Thus, this proves that there is an effect of class-wide peer tutoring and jeopardy game media on improving student learning outcomes.*

Keywords: *class-wide peer tutoring model, jeopardy game, learning outcome*

PENDAHULUAN

Kimia adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang fenomena alam materi yang meliputi struktur, susunan, sifat, dan perubahan materi serta energi yang menyertainya. selama ini masih cenderung banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran kimia. Erlina (2011) juga menyatakan bahwa ilmu kimia mengandung konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga mata pelajaran ini menjadi sulit diajarkan dan dipahami siswa.

Pada tingkat SMA kelas XI semester 2, salah satu materi yang diajarkan adalah koloid. Setiawati (2013) menyatakan bahwa materi koloid adalah materi yang berisi

konsep-konsep abstrak dan bersifat hafalan sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Standar kompetensi yang harus dimiliki siswa yaitu menjelaskan sistem dan sifat koloid serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada materi tersebut yaitu membuat berbagai sistem koloid dan mengelompokkan sistem koloid dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Fatonah, 2014). Agar pembelajaran kimia dapat mencapai keberhasilan, salah satu cara untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran siswa khususnya pada materi koloid berdasarkan permasalahan di atas adalah guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa (Rahman dkk., 2013). Dalam penelitian ini peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *class-wide peer tutoring* (CWPT).

CWPT atau disebut juga pengajaran berpasangan seluruh kelas merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan dua orang siswa untuk saling menyampaikan materi. Model pembelajaran ini mengharuskan siswa berperan sebagai tutor dan tutee secara bergantian selama sesi tutoring, sehingga tutor maupun tutee menunjukkan peningkatan kemampuan penguasaan materi (Hidayah, dkk., 2012).

Menurut Siskawati (2016) siswa sekolah menengah sedang berada pada tahapan seorang manusia yang mulai mengenali emosi, mengenal konsep secara abstrak, berpikir kritis dan analitis. Pada tahap ini pula seorang siswa memiliki kecenderungan untuk bermain yang cukup kuat secara kebutuhan untuk berada dalam kelompok. Oleh karena itu guru dapat menyisipkan permainan secara kelompok di dalam kelas. Untuk melengkapi model pembelajaran aktif CWPT, peneliti menyertakan sebuah permainan di dalam proses pembelajaran, yaitu permainan *jeopardy*.

Jeopardy merupakan salah satu program kuis yang ada di Amerika Serikat dan Kanada. *Jeopardy* adalah sebuah acara permainan yang memiliki jawaban yang unik dan format pertanyaan disajikan dengan petunjuk dalam bentuk jawaban, dan peserta harus menjawab dalam bentuk pertanyaan. Kuis ini dirancang untuk menguji kemampuan peserta mengidentifikasi dan mengingat kembali informasi faktual. Ada beberapa kategori dalam permainan ini, dan pertanyaan-pertanyaan di setiap kategori memiliki nilai tertentu yang akan bertambah sesuai dengan tingkat kesulitan pertanyaan (Hakim dkk, 2013).

Perbedaan penelitian lapangan ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terkait model pembelajaran CWPT adalah peneliti menggunakan media permainan yang disisipkan di akhir tahap pembelajaran CWPT yaitu permainan *jeopardy* pada materi koloid. Siswa dituntut untuk menggali serta mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui tahapan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, berpikir secara kritis, dan menyenangkan dalam situasi kebersamaan dan saling berbagi pengetahuan. Peneliti sebelumnya, Khairunnisa dkk (2019) melakukan penelitian menggunakan permainan berupa *wheel question* (roda pertanyaan) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media berbasis permainan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 43%. Berdasarkan kajian dari hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti bermaksud menggabungkan CWPT dan media permainan berupa *jeopardy* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koloid.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen, dengan melibatkan kelas kontrol dan eksperimen. Desain yang digunakan adalah *posttest-only control group design*. Kelas eksperimen dibelajarkan menggunakan CWPT dan permainan *jeopardy* (XI IPA 1), sedangkan kelas kontrol dibelajarkan menggunakan media power point (XI IPA 2). Penelitian dilaksanakan di SMA KORPRI.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Data hasil belajar yang diperoleh dianalisis menggunakan uji komparatif dengan bantuan SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1 dan 2, data *posttest* memberikan gambaran kemampuan akhir siswa setelah memperoleh perlakuan. Data *posttest* ini diperoleh dari test tertulis dengan jenis tes dan jumlah soal yang sama seperti pretest. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Data Posttest Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen	Data
Jumlah Sampel	20
Skor Minimum	60
Skor Maksimal	85
Rata – Rata	72,5

Tabel 2. Data Posttest Kelas Kontrol

Kelas kontrol	Data
Jumlah Sampel	22
Skor Minimum	35
Skor Maksimal	80
Rata – Rata	57,7

Guna mengetahui uji hipotesis apa yang cocok, maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dilakukan adalah berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3, dan hasil uji homogenitas pada Tabel 4. Dikarenakan data uji prasyarat pada penelitian ini memiliki sebaran data yang terdistribusi normal akan tetapi tidak homogen karena jumlah sampel yang digunakan terlalu sedikit. Maka digunakanlah uji statistik non parametrik mann whitney U. Hasil uji Mann Whitney U menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig sebesar 0,000. Yang berarti bahwa H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran class wide-peer tutoring menggunakan media permainan *jeopardy* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid.

Tabel 3 Uji Normalitas Posttest

Kelas	Sig
Kontrol	0,200
Eksperimen	0,200

Tabel 4 Uji Homogenitas Posttest

Levene test	Sig
8,504	0,006

Penerapan *class-wide peer tutoring menggunakan permainan jeopardy* terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. CWPT merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan dua orang siswa untuk saling menyampaikan materi. Model pembelajaran ini mengharuskan siswa berperan sebagai *tutor* dan *tutee* secara bergantian selama sesi *tutoring*, sehingga *tutor* maupun *tutee* menunjukkan peningkatan kemampuan penguasaan materi (Hidayah, 2012). Menurut Hurlock (1991) melalui kegiatan bermain, maka seluruh potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan. Permainan *Jeopardy* merupakan strategi yang dirancang seperti sebuah pertunjukan, dimana jawabannya diberikan terlebih dahulu untuk setiap kategori, dan tantangannya adalah mengajukan pertanyaan yang tepat untuk jawaban yang ada pada setiap kategori yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar kognitif yang lebih baik. Hal ini membuktikan bahwa penerapan *class-wide peer tutoring menggunakan permainan jeopardy* baik digunakan dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar (Khairunnisa, 2019). Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk masing-masing kelas dengan alokasi 2 x 45 menit. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan CWPT dan permainan *jeopardy*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada kelas eksperimen, dilaksanakan model pembelajaran *class-wide peer tutoring* dengan menggunakan media permainan *jeopardy* seperti kuis. Di awal pembelajaran, para siswa diberikan naskah yang berperan sebagai *tutor* dan *tutee*, kemudian naskah dibaca dan dipahami, lalu naskah yang sudah dibaca diajarkan kepada teman sebangku bertujuan agar siswa dapat aktif dalam melakukan pembelajaran, kemudian mereka bertukar peran dan setelah itu diberikan media permainan *jeopardy* seperti kuis sesuai dengan isi naskah. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengetahui sampai dimana tingkat kemampuan dan pemahaman mereka.

Pada akhir pertemuan peneliti memberikan posttest untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Pemberian posttest dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Posttest* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah menerima materi. Berdasarkan perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil posttest pada kelas kontrol.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan :

1. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan CWPT dengan permainan *jeopardy* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui menggunakan metode ceramah.
2. Terdapat pengaruh penerapan model *class-wide peer tutoring* (CWPT) menggunakan permainan *jeopardy* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid.

DAFTAR RUJUKAN

- Erlina. (2011). Deskripsi Kemampuan Berpikir Formal Mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Tanjung Pura. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 6(3), 631-640
- Fatonah, V. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran 7E (Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, Extend) untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Konseptual dan Prosedural Siswa Pada Materi Koloid*. Skripsi. Bandung. UIN Sunan Gunung Djati.
- Hakim, A.R., Rusdiana, D.& Wijaya, A.F.C. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Permainan Kuis Jeopardy dan Talking Stick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP. *Jurnal Wahana Elektronik Pendidikan Fisika (WePFI)*, 1(3), 1-10.
- Hidayah, E. N., Sajidan, & Sugiharto, B. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Class-Wide Peer Tutoring (CWPT) Disertai Media Cergam untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X 7 SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun Pelajaran 2011 / 2012*. Skripsi.Sukarta. Universitas Sebelas Maret.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Khairunnisa, U., Akhyar, O. & Wardhani, R. R. A. A. K. (2019). Pengembangan Media *Wheel Question* Pada Materi Sistem Koloid untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 2(1), 22-27.
- Rahman, S.F. N., Herlambang, S., & Purwanto. (2013). Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Berbantuan Media Movie Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Geografi*, 2,1-11.
- Setiawati, N. T., Ashadi. & Nugroho, A. (2013). Studi Komparasi Tipe STAD dan TGT Pada Materi Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(1), 7-14.
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72-80.