

ABSTRAK

Rahmi Kurnia Fitriadi: Penerapan Model Pembelajaran *Class-Wide Peer Tutoring* (CWPT) menggunakan Permainan *Jeopardy* pada Materi Koloid

Koloid merupakan materi kimia yang berisi konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kooperatif melalui model pembelajaran CWPT menggunakan permainan *Jeopardy* dibutuhkan, agar siswa menjadi aktif dengan cara belajar menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran CWPT menggunakan permainan *Jeopardy*, menganalisis kemampuan siswa menyelesaikan LKS, dan menganalisis hasil belajar kognitif siswa pada materi koloid. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, LKS, dan tes tulis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimen* dengan subjek kelas XI MIPA SMA PGRI 03 Bandung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: (a) keterlaksanaan model pembelajaran CWPT menggunakan permainan *Jeopardy* terlaksana dengan sangat baik, terlihat dari penilaian observasi pembelajaran secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata 92.43%, (b) kemampuan siswa menyelesaikan LKS dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil penyelesaian LKS yaitu 78.92 dengan kategori baik, (c) terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa yang dapat dilihat dari rata-rata perolehan N-Gain dari tiga kelompok prestasi yaitu bawah, sedang, dan atas berturut-turut 0.57 dengan interpretasi peningkatan sedang, 0.61 dengan interpretasi peningkatan sedang, dan 0.74 dengan interpretasi peningkatan tinggi. Model pembelajaran CWPT menggunakan permainan *Jeopardy* menunjukkan siswa beraktivitas secara aktif dengan saling berbagi pengetahuan, mengajar teman sebayanya, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan dan siswa secara aktif melaksanakan tugas dengan keterampilan berpikir sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Kata kunci: Model Pembelajaran CWPT, Permainan *Jeopardy*, Koloid, Hasil Belajar Kognitif