

ABSTRAK

Mia Ramdhiani. “Penerapan Model Pembelajaran *Class-Wide Peer Tutoring* (CWPT) dengan Menggunakan Permainan *Jeopardy* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Energi dan Usaha” (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas VIII-4 SMPN 49 Bandung).

Hasil observasi di SMPN 49 Bandung diperoleh informasi bahwa pembelajaran fisika yang selama ini berlangsung terkesan pasif karena pembelajaran di dominasi oleh guru. Materi energi dan usaha mempunyai nilai rata-rata pemahaman konsep yang rendah yaitu 45,64. Dengan demikian, pemahaman konsep siswa perlu ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Class-Wide Peer Tutoring* (CWPT) dengan menggunakan permainan *Jeopardy*. Model pembelajaran CWPT merupakan suatu bentuk pembelajaran siswa berpasangan, sedangkan permainan *Jeopardy* merupakan permainan yang dirancang untuk meninjau ulang materi pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran CWPT dengan menggunakan permainan *Jeopardy* pada materi energi dan usaha dan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkan model pembelajaran CWPT dengan menggunakan permainan *Jeopardy* pada materi energi dan usaha. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *pretest and posttest group design*. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII SMPN 49 Bandung. Populasi seluruh kelas VIII yang terdiri atas sembilan kelas dengan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Data keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui lembar observasi dan data pemahaman konsep siswa diperoleh melalui tes uraian sebanyak tujuh soal. Hasil penelitian selama tiga kali pertemuan menunjukkan aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran fisika menggunakan model pembelajaran CWPT dengan permainan *Jeopardy* mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dengan rata-rata aktivitas guru sebesar 90,83% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 90,57% dengan kategori sangat baik. Demikian juga terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkan model pembelajaran CWPT dengan menggunakan permainan *Jeopardy* sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Dengan demikian model pembelajaran CWPT dengan menggunakan permainan *Jeopardy* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Kata kunci: model *Class-Wide Peer Tutoring* (CWPT), permainan *Jeopardy*, pemahaman konsep, energi dan usaha.