

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS PERMAINAN KUIS *JEOPARDY* DAN *TALKING STICK* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA SMP**

Arief Rachman Hakim  
0905589

Pembimbing I : Dr. Dadi Rusdiana, M.Si.  
Pembimbing II : Agus Fany Chandra Wijaya, M.Pd.  
Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep fisika siswa. Meski dalam kegiatan *science* hampir seluruhnya berhubungan dengan eksperimen, namun konsep-konsep *science* adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala-gejala yang terjadi di lingkungan atau alam. Dari sudut pandang psikologis, setiap manusia memiliki tahapan perkembangan dan juga pemenuhan kebutuhan psikologisnya, salah satunya adalah kebutuhan bersosialisasi serta bermain. Salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan meningkatkan pemahaman konsep adalah dengan merancang suatu pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa dapat bekerja sama dan bersosialisasi dengan menggunakan permainan berupa kuis *Jeopardy* dan *Talking Stick*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis *Jeopardy* dan *Talking Stick* dalam meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa SMP. Instrumen untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran digunakan lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, sedangkan untuk pemahaman konsep digunakan soal pilihan ganda. Peningkatan pemahaman konsep ditunjukkan melalui *N-gain* dan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman konsep di kedua kelas. Teknik pengambilan data dilakukan dengan metode *nonrandom sampling* dengan teknik *convenience sampling*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan disain penelitian *The Static Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa pada masing-masing kelas. Sementara itu dari uji hipotesis diketahui bahwa permainan kuis *Jeopardy* lebih dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa daripada *Talking Stick*. Sedangkan untuk masing-masing aspek pemahaman konsep diketahui bahwa pada aspek translasi dan interpretasi permainan kuis *Jeopardy* lebih dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa daripada *Talking Stick* dan tidak ada perbedaan peningkatan pemahaman konsep pada aspek ekstrapolasi.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), pemahaman konsep, kuis *Jeopardy*, *Talking Stick*.

Arief Rachman Hakim, 2013

Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Permainan Kuis Jeopardy Dan Talking Stick Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**COOPERATIVE LEARNING APPLICATION METHOD TYPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT BASED ON GAMES OF JEOPARDY QUIZ AND  
TALKING STICK TO IMPROVE UNDERSTANDING PHYSICS  
CONCEPT AT JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT**

Arief Rachman Hakim  
0905589

First Guidance : Dr. Dadi Rusdiana, M.Si.  
Second Guidance : Agus Fany Chandra Wijaya, M.Pd.  
Physics Education FPMIPA UPI

**ABSTRACT**

Background of this research is the students who have low grade in understanding physics concept. Although almost in science activity is related to experiment however concepts of science is a result from human conception on indication that happens in the environment or nature. In the point of psychology view, every people have their development steps and also to fulfill psychology requirement, one of it is requirement to having socialization and playing. One ways to fulfill this psychology requirement and to improve in understanding concept is with make a cooperative learning design which possibly can make students to cooperate and socialization using games like Jeopardy quiz and Talking Stick. Purpose of this research is to know the effect of cooperative learning method application based on games of Jeopardy quiz and Talking Stick in improve understanding physics concept at junior high school students. To measure study activity used observation instrument to observe teacher and students activity, whereas to measure understanding concept used multiple choice question. Increasing on understanding concept showed in N-gain and hypothesis test is used to know the result of understanding concept in the two classes. Interpretation data technic in this research is use nonrandom sampling method with convenience sampling technic. This research use quasi experiment type with the static group pretest-posttest design. The result of this research showed that understanding concept of student is improved in each class. While from hypothesis test known that Jeopardy quiz can be more improved student to understanding physics concept than Talking Stick. Whereas to each aspect of understanding concept known that in translation and interpretation aspect Jeopardy quiz can be more improved student to understanding physics concept than Talking stick and in the extrapolation aspect there is no differences in understanding concept improved.

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), understanding concept, Jeopardy quiz, Talking Stick.