

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips* Dipadukan *Jeopardy Games* untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja sama dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekologi Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Surakarta

Application Of Cooperative Learning Models Of Talking Chips Types Combined With Jeopardy Games To Increase Cooperation Skills And Student Learning Outcomes In Ecological Materials Of Class X MIPA SMA Negeri 7 In Surakarta

Resita Sekar Dahlia¹ *, Maridi², Dewi Puspita Sari³

^{1,2,3}Department of Mathematics and Science Education, Sebelas Maret University. Ir. Sutami Street No. 36, Kentingan,
Jebres, Surakarta 57126, Indonesia.

*Corresponding author: resitasdahlia@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve and describe the increase in cooperative competence and student learning outcomes in the ecology material in class X MIPA SMA Negeri 7 in Surakarta through the application of the Talking Chips type cooperative learning model combined with Jeopardy Games. This research is a classroom action research. The research was conducted in two cycles. The subjects of this study were students of class X MIPA 5 SMA Negeri 7 in Surakarta consisting of 36 students. The technique of collecting data is done through observation observation sheets, evaluation questions, interviews, and documentation. The results showed that the application of the Talking Chips learning model combined with Jeopardy Games could improve the cooperation skills and student learning outcomes from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II. The average number of cooperative skills averages 41.2%; 57.41%; and 84.3%. The average achievement of combined cognitive contributions is 61.11; 74.92; and 83.92. The average achievement of affective contributions was 38.19%; 60.1%; and 88.19%. The average achievement of the combined psychomotor aspects is 33.33%; 56.6%; and 85.07%. The conclusion of this study is the application of the cooperative learning model of Talking Chips type combined with Jeopardy Games to improve cooperation skills and student learning outcomes in the ecology material of class X MIPA SMA Negeri 7 in Surakarta*

Keywords: *talking chips, jeopardy games, teamwork skills, learning outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun sebuah negara. Pendidikan yang dibutuhkan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu membangun kecakapan hidup (*life skills*) setiap siswa. Kecakapan hidup (*life skills*) meliputi kecakapan mengenal diri (*self awareness*) atau kecakapan personal (*personal skill*), kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan akademik (*academic skill*) dan kecakapan vokasional (*vocational skill*) (Rachman, 2009).

Kecakapan sosial (*social skill*) merupakan salah satu kecakapan yang penting dibangun dalam suatu pembelajaran. Kecakapan yang diperlukan pada abad 21 ini bukan lagi suatu persaingan, melainkan kolaborasi atau kerja sama. Siswa harus mampu bekerja sama dalam kelompok besar maupun kecil, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, dan menerima perbedaan pendapat. Kerja sama sangat penting dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan,

terhindar dari kebosanan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif dan efisien.

Kerja sama merupakan usaha bersama yang dilakukan antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Chaerunisa et al., 2016). Komponen keterampilan kerja sama menurut (Crebeth, 2011) dijabarkan menjadi 12 indikator keterampilan kerja sama yaitu: 1) tujuan kelompok; 2) kepercayaan dan konflik; 3) reaksi terhadap perbedaan; 4) kepemimpinan; 5) kontrol dan prosedur; 6) penggunaan sumber daya; 7) komunikasi interpersonal; 8) keterampilan mendengar; 9) alur komunikasi; 10) pemecahan masalah/keputusan; 11) percobaan dan kreativitas; serta 12) evaluasi.

Kerja sama berkaitan dengan hasil belajar. Menurut Sudjana (2006:22) dalam (Syahriani, 2017) hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa berdasarkan pengalaman belajar mereka. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Purwanto (1990:107) dalam (Abdul Azis, Dwi Yulianti, 2006) dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal meliputi fisik dan psikis seperti minat, kesehatan dan motivasi, sedangkan faktor eksternal meliputi guru, sarana dan prasarana, kurikulum dan lain-lain.

Hasil observasi yang dilakukan di SMAN 7 Surakarta menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama dan hasil belajar masih kurang. Keterampilan kerja sama siswa masih perlu ditingkatkan lagi ditunjukkan dengan interval sebesar 41,2 %. Hasil belajar siswa yang rendah ditunjukkan dengan nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Biologi masih dibawah KKM 70. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung didominasi oleh guru, dengan model pembelajaran penyampaian informasi atau diskusi kelas. Permasalahan tersebut menuntut guru untuk lebih inovatif dalam menentukan model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mampu mengatasi rendahnya keterampilan kerja sama dan hasil belajar siswa.

Sintaks pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 fase. Fase 1 menyampaikan tujuan dan motivasi siswa (*present goals and set*), fase 2 menyajikan informasi (*present information*), fase 3 mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok (*organize students into learning teams*), fase 4 membimbing kelompok bekerja dan belajar (*assist team work and study*), fase 5 evaluasi (*test on the materials*), dan fase 6 memberi penghargaan (*provide recognition*) (Yacob Hariyanto, 2015).

Pembelajaran kooperatif membentuk beberapa peserta didik heterogen menjadi suatu kelompok untuk bekerja sama dalam mempelajari materi pembelajaran (Ahmad & Mahmood, 2010). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Talking Chips*. Model pembelajaran *Talking Chips* memiliki keunggulan mampu mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok (Widyaningrum & Prihastari, 2018).

Model pembelajaran *Talking Chips* memiliki langkah-langkah meliputi: 1) Guru menyiapkan satu kotak kecil berisi kancing atau benda-benda kecil lainnya; 2) Sebelum memulai tugasnya, masing-masing anggota dari setiap kelompok mendapatkan 2-3 buah kancing; 3) Setiap kali anggota selesai berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus menyerahkan salah satu kancingnya dan meletakkannya di tengah-tengah meja kelompok; 4) Jika kancing yang dimiliki salah seorang siswa habis, dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua rekannya menghabiskan kancingnya masing-masing; 5) Jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi-bagi kancing lagi dan mengulangi prosedurnya kembali (Widyaningrum & Prihastari, 2018).

Model pembelajaran *Talking Chips* dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah *Jeopardy Games*. *Jeopardy Games* merupakan salah satu pertunjukan permainan

di TV Amerika yang dibuat pada tahun 1964 yang kemudian diaplikasikan sebagai media dalam pembelajaran. *Jeopardy Games* merupakan media pembelajaran yang memerlukan kerja sama tim. Media pembelajaran ini memotivasi setiap kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain. Siswa dituntut untuk saling bertukar informasi dan pendapat dengan teman satu kelompok (Irdaningsih, 2018).

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi kegiatan observasi, meminta nilai PAS, identifikasi masalah, penentuan tindakan, pengajuan judul skripsi, penyusunan proposal, pembuatan instrumen pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, validasi instrumen pembelajaran dan penelitian, seminar proposal, serta pengajuan perijinan penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan-kegiatan yang berlangsung di lapangan. Tahap observasi meliputi pengamatan ketika proses pembelajaran. Tahap refleksi merupakan evaluasi mengenai keberlangsungan proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta yang terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi kerja sama, lembar soal evaluasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas dilakukan dengan metode triangulasi. Teknik analisis data menggunakan komponen analisis data model interaktif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian adalah model spiral yang saling berkaitan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan *Jeopardy Games* terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pembelajaran biologi pada tiap siklus dilaksanakan dalam waktu 6X45 menit. Materi yang digunakan pada tahap prasiklus yaitu materi *plantae*, sedangkan pada siklus I dan II yaitu materi ekologi.

Hasil observasi terhadap keterampilan kerja sama siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 pada prasiklus, siklus I, dan siklus II ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Skor Capaian Keterampilan Kerja sama Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Komponen	Pra siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.Tujuan Kelompok	38,33	55	85,6
2.Kepercayaan & Konflik	38,89	56,1	82,2
3.Reaksi terhadap Perbedaan	42,22	60	78,9
4.Kepemimpinan	41,11	57	86,1
5.Kontrol dan Prosedur	35,00	55,6	82,78
6.Penggunaan Sumber Daya	41,67	57,2	83,33
7.Komunikasi Interpersonal	51,11	67,8	91,11
8.Keterampilan Mendengar	53,33	67	96,11
9.Alur Komunikasi	50,00	58,3	90,56
10.Pemecahan Masalah	37,22	54,4	86,67
11.Percobaan & Kreativitas	37,22	52,8	73,33
12.Evaluasi	26,67	47,2	75,56
Rata-rata tiap siklus	41,2	57,41	84,3

Komponen 1 (tujuan kelompok) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 16,67% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 30,6%. Komponen 2 (kepercayaan & konflik) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 17,21% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 26,1%. Komponen 3 (reaksi terhadap perbedaan) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 17,78% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18,9%.

Komponen 4 (kepemimpinan) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 15,89% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 29,1%. Komponen 5 (kontrol dan prosedur) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 20,6% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 27,18%. Komponen 6 (penggunaan sumber daya) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 15,53% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 26,13%.

Komponen 7 (komunikasi interpersonal) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 16,69% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 23,31%. Komponen 8 (keterampilan mendengar) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 13,67% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 29,11%. Komponen 9 (alur komunikasi) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 8,3% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 32,26%.

Komponen 10 (pemecahan masalah) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 17,18% dan

dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 32,27%. Komponen 11 (percobaan & kreativitas) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 15,58% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 20,53%. Komponen 12 (evaluasi) mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 20,53% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 28,36%.

Peningkatan skor keterampilan kerja sama yang sangat tinggi antara prasiklus ke siklus I terjadi pada komponen 5 (kontrol dan prosedur) dan komponen 12 (evaluasi) yaitu masing-masing sebesar 20,6% dan 20,53%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan *Jeopardy Games* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan skor keterampilan kerja sama.

Komponen kontrol dan prosedur yang meningkat ditandai dengan hasil observasi yang menunjukkan terdapat kelompok yang memiliki prosedur kerja sehingga mampu mengontrol jalannya kerja kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* mampu memfasilitasi siswa untuk mendapat kesempatan yang sama dalam memberikan kontribusi kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mendapatkan 3 chips yang digunakan setiap kali berpendapat, hal ini mampu mendorong adanya prosedur dan kontrol yang jelas ketika kegiatan diskusi. Strategi pembelajaran *Jeopardy Games* juga mampu mendorong siswa untuk mematuhi prosedur permainan, sehingga akan menciptakan kontrol kelompok.

Komponen evaluasi yang meningkat ditandai dengan hasil observasi yang menunjukkan terdapat kelompok yang melakukan evaluasi terhadap kinerja anggota dan keberlangsungan kegiatan diskusi. Salah satu sintaks pembelajaran kooperatif yaitu fase evaluasi. Fase evaluasi merupakan kegiatan penilaian terhadap hasil belajar mengenai materi yang dipelajari, serta penilaian terhadap kerja masing-masing kelompok sehingga siswa didorong untuk melakukan evaluasi dalam kelompoknya. Salah satu unsur pembelajaran kooperatif yaitu pemrosesan kelompok. Pemrosesan kelompok berkaitan dengan adanya refleksi kinerja kelompok, sehingga setiap anggota kelompok mengetahui tindakan mana yang harus dilanjutkan dan tidak dilanjutkan.

Peningkatan skor keterampilan kerja sama yang terendah antara prasiklus ke siklus I terjadi pada komponen 9 (alur komunikasi) yaitu sebesar 8,6%. Skor keterampilan kerja sama komponen alur komunikasi pada prasiklus termasuk kategori sedang yaitu sebesar 50%. Peningkatan komponen alur komunikasi ditandai dengan adanya komunikasi yang terbuka antar siswa dalam anggota kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan dengan *Jeopardy Games* mampu memfasilitasi siswa untuk berinteraksi antar anggota kelompok dalam kegiatan diskusi untuk mencapai tujuan kelompok.

Talking chips mampu mendorong adanya komunikasi melalui chips yang diberikan pada tiap siswa dalam kelompok. *Jeopardy Games* mampu mendorong adanya komunikasi dengan soal kuis yang disajikan sehingga perlu adanya komunikasi yang baik agar mampu menjawab soal kuis dan memenangkan permainan. Yan Zhang (Putra, 2015) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan interaksi dan komunikasi antar siswa, selanjutnya siswa dapat menumbuhkan ketergantungan positif, akuntabilitas individu, kemampuan interpersonal dan sosial dalam kelompok.

Peningkatan skor keterampilan kerja sama yang sangat tinggi antara siklus I ke siklus II terjadi pada komponen 1 (tujuan kelompok), 9 (alur komunikasi) dan komponen 10 (pemecahan masalah) yaitu masing-masing sebesar 30,6%, 32,26% dan 32,27%. Ketiga komponen memiliki keterkaitan satu sama lain. Siswa mampu mengetahui tujuan kelompok melalui komunikasi yang dibangun antar anggota kelompok, sehingga masalah yang ada dalam kelompok dapat dipecahkan secara bersama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* mampu mendorong siswa untuk mengetahui tujuan kelompok yang akan dicapai melalui chips yang dibagikan. Siswa dituntut untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat melalui chips yang dibagikan. Siswa yang tidak mampu menyampaikan pendapat akan mengganggu jalannya diskusi sehingga dalam diri setiap siswa akan timbul rasa untuk tahu mengenai tujuan kelompok yang akan dicapai. Rasa ingin tahu mengenai tujuan kelompok akan mendorong siswa untuk berani mengeluarkan pendapat dalam kelompoknya, sehingga masalah dalam kelompok dapat dipecahkan bersama. *Jeopardy Games* juga mampu mendorong siswa untuk berperan dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan kelompok yaitu menjawab soal kuis dan memenangkan permainan.

Dahar (Dewi Anjani, Suciati, 2017) menyatakan bahwa perubahan belajar dapat diupayakan melalui kelompok belajar dengan kemampuan anggota kelompok yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan teori belajar Vygotsky yang menekankan adanya hakikat sosial dari belajar dan mendukung penggunaan strategi pembelajaran kerjasama dimana siswa bekerjasama untuk saling membantu dalam belajar. Siswa dapat berinteraksi dalam menyelesaikan tugas-tugas dan dapat saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif (Winayawati & Waluya, 2012).

Peningkatan skor keterampilan kerja sama yang terendah antara siklus I ke siklus II terjadi pada komponen 3 (reaksi terhadap perbedaan) yaitu sebesar 18,9%. Peningkatan komponen reaksi terhadap perbedaan ditandai dengan adanya kelompok yang menyelesaikan pendapat dengan diskusi. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan dengan *Jeopardy Games* mampu

mendorong adanya pemerataan kesempatan berpendapat melalui chips yang dibagikan. Perbedaan pendapat antar anggota dalam kelompok dapat dipecahkan bersama dengan menurunkan ego masing-masing agar mampu mencapai tujuan kelompok yaitu memenangkan permainan dan mendapatkan *reward*.

Hasil evaluasi dan observasi terhadap hasil belajar (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 pada prasiklus, siklus I, dan siklus II ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Skor Capaian Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Kognitif	61,11	74,92	83,92
Afektif	38,19%	60,1%	88,19%
Psikomotorik	33,33%	56,6%	85,07%

Hasil belajar meliputi 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat dari 61,11 menjadi 74,92 dan dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 83,92. Aspek afektif mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 21,91% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 28,09%. Aspek psikomotorik mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 23,27% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 28,47%.

Peningkatan aspek kognitif antara prasiklus ke siklus I sebesar 13,81, sedangkan antara siklus I ke siklus II sebesar 9. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan dengan *Jeopardy Games* mampu mendorong siswa untuk memahami setiap pembelajaran yang dilakukan. *Talking Chips* menuntut siswa untuk berpendapat menggunakan chips yang dibagikan sehingga timbul usaha siswa untuk belajar. *Jeopardy Games* juga mampu mendorong usaha siswa untuk belajar karena permainan yang diadakan menuntut siswa untuk memahami materi yang telah diberikan.

Peningkatan aspek afektif antara prasiklus ke siklus I sebesar 21,91%, sedangkan antara siklus I ke siklus II sebesar 28,09%. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan dengan *Jeopardy Games* mampu mendorong sikap tanggungjawab dan disiplin terhadap tujuan kelompok yang hendak dicapai.

Kagan (Putra, 2015) menyatakan bahwa *talking chips* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat memfasilitasi siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, memberikan chips ketika siswa berpendapat. Metode *talking chips* mendorong siswa pasif untuk dihargai

ketika berbicara dan memecahkan masalah seperti dominasi siswa serta ketidakcocokan antar anggota kelompok. Metode talking chips membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan kelompok dan pemerataan kesempatan berpendapat dalam kelompok.

Peningkatan aspek psikomotorik antara prasiklus ke siklus I sebesar 23,27%, sedangkan antara siklus I ke siklus II sebesar 28,47%. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan dengan *Jeopardy Games* mampu mendorong kepercayaan diri siswa dalam berbicara, baik dalam kelompok diskusi maupun didepan kelas.

Farima dan Atefe (Putra, 2015) menyatakan pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berbicara siswa. Kemampuan berbicara berkaitan dengan komunikasi yang merupakan salah satu komponen dari keterampilan kerja sama. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan untuk terjadinya kontak personal yang intens antar siswa dengan latar belakang ras berbeda.

Lie (Putra, 2015) menyatakan bahwa *talking chips* dapat diterapkan pada semua pelajaran dan semua tingkatan jenjang siswa. Penelitian Gusliana dkk (2017) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Talking Chips* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Asam Basa di SMAN 1 Meureubo Aceh Barat membuktikan bahwa model pembelajaran talking chips pada materi asam basa dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon yang diperoleh juga dikategorikan sangat baik.

Penelitian Jacob dkk (2015) yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Tipe *Talking Chips* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Memahami Model Atom Bahan Semi Konduktor di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto membuktikan bahwa metode pembelajaran *talking chips* pada materi model atom bahan semi konduktor

dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Luh Putu Ayu Nandari Putri Wibawa dkk (2016) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Chips* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V membuktikan bahwa model pembelajaran *talking chips* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

Media *Jeopardy Games* memiliki unsur permainan dan kerjasama, kedua unsur tersebut membuat siswa semakin bersemangat dan secara tidak langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa tidak hanya termotivasi dan antusias dalam belajar, tertantang untuk menjadi pemenang dalam permainan ini, tetapi siswa juga dapat belajar tentang bekerjasama dengan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyatno (Dewi, 2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam teori permainan mampu membuat siswa gembira, sehingga siswa mampu untuk terus mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Septiyasani Puspita Dewi (2016) membuktikan bahwa media *Jeopardy Games* berperan dalam membantu memudahkan siswa dalam melatih keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin serta membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah menerima materi pelajaran yang diberikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* dipadukan *Jeopardy Games* dapat meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 pada materi ekologi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa dan pihak-pihak yang telah mendukung tulisan ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis, Dwi Yulianti, L. H. (2006). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Memanfaatkan Alat Peraga Sains Fisika (Materi Tata Surya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kerjasama Siswa. Jurusan Fisika FMIPA UNNES, 4(2), 94–99. <https://doi.org/10.1097/00042737-200112000-00012>
- Ahmad, Z., & Mahmood, N. (2010). Effects of Cooperative Learning vs. Traditional

Instruction on Prospective Teachers' Learning Experience and Achievement. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 43(1), 151–164.

- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Benek-Rivera, J., & Mathews, V. E. (2004). Active learning with jeopardy: Students ask the questions. *Journal of Management Education*, 28(1), 104–118. <https://doi.org/10.1177/1052562903252637>
- Chaerunisa, C., Saputro, S., & Saputro, A. N. C. (2016). Penerapan Model Kooperatif Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Dengan Media Peta Konsep Untuk



- Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Termokimia Siswa Kelas XI Mia Sma Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(3), 36–44. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/8660>
- Crebeth, G. (2011). Griffith Graduate Attributes Teamwork Skills Toolkit Table of contents. Griffith Graduate Attributes.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA Media.
- Dewi Anjani, Suciati, M. (2017). Profil Keterampilan Kerjasama Dalam Kelompok Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Surakarta Pada Materi Sistem Peredaran Darah. Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017, 94–98.
- Dewi, S. P. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Jeopardy Terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Jurnal UNESA*, 1–6.
- Kusaeri, M. (2014). *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Sunarti, M. . (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ANDI.
- Asep Jihad, M. . (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Irdaningsih. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI MIA 6 MAN 2 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(6), 1505–1522.
- Kunandar, D. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Manfra, M. M. (2009). The Middle Ground in Action Research: Integrating Practical and Critical Inquiry. *Journal of Curriculum and Instruction*, 3(1), 32–46. <https://doi.org/10.3776/joci.2009.v3n1p32-46>
- Maridha Fitri, Wina Viqa Sari, Eliyati, N. A. (2016). The Effect Of Applying Talking Chips Technique On The Students Achievement In Speaking Ability. Igniting a Brighter Future of EFL Teaching and Learning in Multilingual Societies, 62–67.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis. Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*.
- Petrus Logo Radja, Budi Eko Soetjipto, A. A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips Dan Fan-N-Pick Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil. *Jurnal Pendidikan*, 2(9), 1196–1201.
- Putra, M. I. (2015). The Effectiveness Of Talking Chips To Teach Speaking Viewed From Students ' Intelligence. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 4(1), 125–142.
- Rachman, H. A. (2009). Dimensi Kecakapan Hidup (Life Skill) Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga*, 6(November), 19–26.
- Sari, G., Abdullah, R., & Badlisyah, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Talking Chips Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Di Sman 1 Meureubo Aceh Barat, 161–167.
- Sari, S., & Wijayanti, A. (2017). Talking Stick: Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Kerjasama Siswa. *Wacana Akademika*, 1(2), 175–184.
- Suliana. (2007). Kemampuan Kerjasama Siswa Menggunakan Metode Diskusi Dengan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(30), 7–22.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanti, W. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA pada Materi Elastisitas. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 06(01), 26–33.
- Susilo Wibisono. (2017). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Empati Dan Perilaku Bekerjasama. *SCHEMA - Journal of Psychological Research*, 3(1), 1–10.
- Syahriani. (2017). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization. *Jurnal Biotek*, 5(8), 69–86.
- Wangsa, P. G., Suyana, I., Amalia, L., & Setiawan, A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri Berbantu Teknik TSTS (Pada Materi Gerak Lurus di SMAN 6 Bandung). *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2), 27–31.
- Warianto, C. (2011). *Biologi Sebagai Ilmu Biologi Sebagai Ilmu*, 1–4.
- Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2018). Implementasi model pembelajaran talking chips disertai media fotonovela untuk



meningkatkan sikap peduli lingkungan dan kemampuan menyampaikan pendapat mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2033>

- Winayawati, L., & Waluya, S. B. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Think-Talk-Write Terhadap Kemampuan Menulis Rangkuman Dan Pemahaman Matematis Materi Integral. *Journal of Research Mathematics Education*, 1(1), 65–71.
- Yacob Hariyanto, I. G. P. A. B. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Tipe Talking Chips Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memahami Model Atom Bahan Semi Konduktor Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(03), 999–1005.
- Yufi Nurfitasari, Kartika, S. (2018). Analisis Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran IPA (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2017/2018). *Inovasi Pendidikan*, 1(3), 160–166.