



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *JEOPARDY GAME* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nuraini^{1*}, Misykat Malik Ibrahim², dan Jamilah³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Biologi, FTK, Universitas Islam Negeri Alauddin
Makassar, Indonesia

*E-Mail : nraini017@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.4959>

Submit: 15-03-2022; Revised: 06-05-2022; Accepted: 30-10-2022; Published: 30-12-2022

ABSTRAK: Media pembelajaran *Jeopardy Game* adalah media pembelajaran yang dirancang untuk menguji suatu kemampuan peserta didik dalam hal mengidentifikasi dan mengingat suatu informasi faktual. Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui dan mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*; 2) mengetahui dan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*; dan 3) mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini ialah jenis eksperimen semu (*quasy eksperiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A berjumlah 20 orang yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yakni tes hasil belajar sebanyak 20 nomor terkait materi sistem pernapasan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* memiliki rata-rata hasil belajar 72,82 dan rata-rata aktivitas belajar 70,85. Sedangkan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata hasil belajar 58,35 dan aktivitas belajar 45,6. Hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai *sign* untuk aktivitas dan hasil belajar sebesar 0,000, nilai ini menunjukkan bahwa $sign < \alpha = 0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan kelas VIII Pondok Pesantren Al-Wahid Kecamatan Panca Lautang Kabupaten Sidenreng Rappang.

Kata Kunci: *Jeopardy Game*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT: *The Jeopardy Game is a learning media designed to assess students' ability to identify and remember factual information. This study aimed to describe students' learning activities and outcomes, whether or not they used Jeopardy Game learning media. Another aim was to define the impact of the media on the activities and students' learning outcomes. This was a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The data analysis techniques were descriptive statistical analysis and inferential statistics. The sample in this study was 20 students from class VIII A, selected as the experimental class, and class VIII C, as the control class. The instrument used is a learning outcome test on respiratory system material. The results showed that students taught using the Jeopardy Game learning media had an average learning outcome of 72.82 and learning activities of 70.85. Meanwhile, students taught using conventional learning models have an average learning outcome of 58.35 and a mean value of learning activities 45.6. The results of inferential statistical analysis obtained a significant value for activity and learning outcomes of 0.000. This value indicates that the $sign < = 0.00 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. It appears that the Jeopardy Game learning media influenced students' activities and learning outcomes in PondokPesantren Al-Wahid PancaLautang's respiratory system material for class VIII SidenrengRappang District.*

Keywords: *Jeopardy Game, Learning Activities, Learning Outcomes.*





PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting bagi seseorang dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini karena pendidikan sebagai proses pendewasaan manusia dengan mengubah sikap dan perilaku seseorang menjadi lebih baik, untuk menciptakan generasi dengan sumberdaya manusia yang berkualitas melalui upaya pengajaran dan latihan (Na'im 2019). Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh perubahan dan perbaharuan segala komponen pendidikan yang meliputi, kurikulum, sarana dan prasarana, pendidik, peserta didik, model pembelajaran, serta pemilihan media pembelajaran yang tepat (Suardi, 2018). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka sangat penting melakukan proses pembelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah dalam situasi edukatif, sehingga terjadi komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan belajar (Ernawati *et al.*, 2017). Pembelajaran yang efektif didefinisikan sebagai pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan oleh guru, yang dapat dilihat dari kualitas pembelajaran merujuk pada aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung (Setyosari, 2014).

Pembelajaran Biologi merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam atau sains yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungannya. Pembelajaran sains tidak hanya menghasilkan hasil belajar berupa produk saja yang berupa ranah kognitif, tetapi juga ranah proses (psikomotorik), dan ranah sikap (afektif). Pelajaran IPA sering dianggap oleh peserta didik sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit. Proses pembelajaran IPA memang perlu inovasi-inovasi yang diberikan guru, sehingga peserta didik dapat menganggap pelajaran IPA itu mudah. Mayoritas guru IPA masih mendominasi kelasnya dengan metode ceramah, menghafalkan materi penugasan dan menyalin ulang materi dari sumber ajar yang ada. Metode-metode tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi belum sepenuhnya tertanam dalam ingatan mereka, agar hal itu tidak terjadi berlarut-larut dan minat peserta didik dalam belajar IPA meningkat, maka hendaknya guru meningkatkan keterampilan dalam mengajar.

Adapun cara yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memilih metode, media, strategi, ataupun model pembelajaran yang tepat (Banu & Mawartiningsih, 2018). Penggunaan media dalam proses pembelajaran berguna untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan penerima pembelajaran dapat melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien (Yusuf *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang pada salah seorang pendidik mata pelajaran IPA beliau mengatakan bahwa peserta didik cenderung hanya menghafal buku paket saja,





kurang berpartisipasi aktif dalam bertanya dan belum menemukan sendiri konsep terutama pada materi sistem pernapasan yang menuntut peserta didik untuk memahami proses-proses dan mekanisme yang tidak dapat dilihat oleh mata secara langsung, sehingga materi tersebut hanya bersifat hafalan dan mengakibatkan peserta didik mudah lupa karena hanya menghafalkannya. Adapun nilai KKM yang harus dicapai dalam materi sistem pencernaan yaitu 70, sementara dari data yang diperoleh terdapat 55% peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan pendidik sebagai pusat informasi sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara multi arah yang mengakibatkan kurangnya interaksi antar peserta didik, sehingga berdampak pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik, dengan melihat kondisi seperti itu, maka diperlukan suatu penggunaan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik tidak merasa terbebani oleh materi ajar yang harus dikuasai jika peserta didik sendiri yang mencari, mengolah, dan menyimpulkan atas masalah yang dipelajari maka pengetahuan yang ia dapatkan akan lebih lama melekat di pikiran sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Jeopardy Game dapat mendukung pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh pendidik dan memberikan nuansa belajar yang menarik. Belajar Biologi melalui media *Jeopardy Game* ini tidak kaku, dalam artian bahwa dapat memberikan kesenangan dan kegembiraan sehingga penguasaan materi yang sebelumnya sulit menjadi lebih mudah untuk dipahami. Media ini memiliki unsur permainan dan kerjasama, dimana kedua unsur tersebut akan membuat siswa semakin bersemangat dan secara tidak langsung akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini ialah jenis eksperimen semu (*quasy eksperiment*), desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang diambil sebagai sampel. Mereka diberi *pretest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*. Sedangkan kelompok control adalah kelompok yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Peserta didik Kelas VIII Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang tahun ajaran 2021-2022 dengan jumlah 3 kelas (VIII A-VIII C) yang berjumlah 80 peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampling berupa *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel tidak secara acak. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A berjumlah 20 orang yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.

Instrumen Penelitian





Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 yaitu tes hasil belajar adalah instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik melalui tes yang berupa pilihan ganda sebanyak 20 nomor terkait materi sistem pernapasan yang diberikan pada kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen, lembar observasi merupakan instrumen yang diperlukan dalam penelitian yang digunakan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran yang berlangsung, dokumentasi adalah bukti berupa gambar, foto, dan jumlah seluruh siswa yang terlibat dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang tujuannya untuk menjawab masalah pertama dan masalah kedua serta analisis inferensial, yaitu untuk menjawab masalah ketiga yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang pada Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* dan Kelas VIII C sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*, maka diperoleh data dari instrument berupa lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Statistik Deskriptif Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen VIII A.

Statistik	Nilai Statistik
Mean	70.85
Banyak Kelas Interval	5
Panjang Kelas Interval	8
Standar Deviasi	11.43
Varians	130.86
Range	38

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa nilai statistic deskriptif aktivitas belajar eksperimen yaitu, mean sebesar 70,85, kelas interval sebanyak 5, panjang kelas interval sebanyak 8, standar deviasi sebesar 11,43, varians sebesar 130,86, dan range sebesar 38.

Tabel 2. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen VIII A.

Nilai	Frekuensi	Kategorisasi	Persentase (%)
0 – 32	0	Tidak Aktif	0%
33 – 49	0	Kurang Aktif	0%
50 – 66	6	Cukup Aktif	30%
67 – 83	11	Aktif	55%
84 – 100	3	Sangat Aktif	15%
Jumlah	20		100%

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat tingkat aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen VIII A Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar dengan menggunakan media *Jeopardy Game* pada materi sistem





pernapasan terlihat bahwa tidak ada peserta didik dalam kategori aktivitas belajar tidak aktif dan kurang aktif, 6 orang dalam kategori cukup aktif, 11 orang dalam kategori aktif dan 3 orang dalam kategori sangat aktif. Berdasarkan hal ini berarti bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen VIII A Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar dengan menggunakan media *Jeopardy Game* pada materi sistem pernapasan berada pada kategori aktif.

Tabel 3. Nilai Statistik Deskriptif Aktivitas Belajar Kelas Kontrol VIII C.

Statistik	Nilai Statistik
Mean	45.6
Banyak Kelas Interval	5
Panjang Kelas Interval	6
Standar Deviasi	7.35
Varians	54.05
Range	29

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa nilai statistic deskriptif aktivitas belajar eksperimen yaitu, mean sebesar 45,6, kelas interval sebanyak 5, panjang kelas interval sebanyak 6, standar deviasi sebesar 7,35, varians sebesar 54,05, dan range sebesar 29.

Tabel 4. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Kelas Kontrol VIII C.

Nilai	Frekuensi	Kategorisasi	Persentase (%)
0 – 32	1	Tidak Aktif	5%
33 – 49	11	Kurang Aktif	55%
50 – 66	8	Cukup Aktif	40%
67 – 83	0	Aktif	0%
84 - 100	0	Sangat Aktif	0%
Jumlah	20		100%

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat dilihat tingkat aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol VIII C Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar tanpa menggunakan media *Jeopardy Game* pada materi sistem pernapasan terlihat bahwa 1 orang peserta didik dalam kategori aktivitas belajar tidak aktif, 11 orang dalam kategori kurang aktif, 8 orang dalam kategori cukup aktif, dan tidak ada peserta didik dalam kategori aktif dan sangat aktif. Berdasarkan hal ini berarti bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol VIII C Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar tanpa menggunakan media *Jeopardy Game* pada materi sistem pernapasan berada pada kategori kurang aktif.

Tabel 5. Uji Hipotesis Data Aktivitas Belajar.

	Levene's Test for Equility of variances		t-test for Equility of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2 tailed)
Equal variances assumed	2.742	0.106	7.789	38	0.000
Equak variances non assumed			7.789	35.059	0.000





Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $=0,000$. Nilai ini menunjukkan bahwa $sign < \alpha = 0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan melihat t_{hitung} sebesar 7,789 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,042. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada materi ajar sistem pernapasan kelas VIII Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang.

Tingginya aktivitas belajar peserta didik disebabkan karena penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* menuntut peserta didik untuk lebih aktif. Dengan menggunakan media pembelajaran ini memberikan dorongan kepada peserta didik untuk memilih dan menjawab soal, serta menjadi *time keeper* untuk kelompok lain. Terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik saling bekerja sama dan berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang dipilih, sementara peserta didik dari kelompok lain menjadi *time keeper* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan cocok untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Media pembelajaran ini meningkatkan aktivitas belajar juga dijelaskan Yael (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Jeopardy Game* menyebabkan peserta didik terlibat secara aktif untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang secara tidak langsung bertujuan untuk mencari informasi serta memahami materi pelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Dahlia *et al.* (2019), yang menyatakan bahwa *Jeopardy Game* mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan mandiri, serta menanamkan sifat tanggung jawab dan bekerjasama, karena pembelajaran ini menekankan pada kerjasama dalam kelompok kecil serta saling membantu dalam belajar.

Rendahnya aktivitas belajar pada kelas yang diajar tanpa menggunakan media *Jeopardy Game* karena pada kelas tersebut cenderung hanya menuntut siswa mendengarkan dan mencatat penyampaian materi dari pendidik, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan peserta didik hanya sebatas mendengarkan dan mencatat materi, hanya sebagian kecil peserta didik yang cukup aktif untuk mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh pendidik.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sulastri (2019) yang menyatakan bahwa pada pembelajaran dengan model konvensional tanpa penggunaan media, peserta didik hanya diam mendengarkan penjelasan materi atau informasi dari guru tanpa terlibat untuk menemukan sendiri informasi atau materi yang sedang dipelajari, hal ini tentu saja membuat peserta didik cenderung pasif. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik pada penerapan pembelajaran konvensional juga dijelaskan oleh Delisda & Sofyan (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional lebih menitik beratkan pada komunikasi satu arah atau dengan kata lain hanya pendidik yang berperan untuk menyampaikan informasi, peserta didik hanya sebagai pendengar dan menulis apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif.

Perbedaan nilai aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terjadi karena pada kelas eksperimen yang diajar dengan





menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*, peserta didik aktif baik secara mental maupun fisik yaitu dengan melakukan kegiatan bermain *game* sehingga membuka peluang besar bagi peserta didik untuk memperoleh sendiri pengetahuannya. Sedangkan pada kelas kontrol peserta didik hanya ditempatkan sebagai penerima informasi dari pendidik, hal ini tentunya akan membatasi aktivitas belajar peserta didik, mereka hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh pendidik, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang pada Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* maka diperoleh data dari instrument berupa tes hasil belajar yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan sebagai berikut:

Tabel 6. Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* Kelas VIII A.

Statistik	Nilai Statistik
<i>Mean</i>	40.9
Banyak Kelas Interval	5
Panjang Kelas Interval	11
Standar Deviasi	14.23
<i>Varians</i>	202.51
<i>Range</i>	55

Berdasarkan Tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa nilai statistic deskriptif hasil belajar *pretest* kelas eksperimen yaitu, mean sebesar 40,9, kelas interval sebanyak 5, panjang kelas interval sebanyak 11, standar deviasi sebesar 14,23, varians sebesar 202,51, dan range sebesar 55.

Tabel 7. Kategori Nilai Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen.

Nilai	Frekuensi	Kategorisasi	Persentase (%)
0 – 32	3	Sangat Rendah	15%
33 – 49	12	Rendah	60%
50 – 66	4	Sedang	20%
67 – 83	1	Tinggi	5%
84 – 100	0	Sangat Tinggi	0%
Jumlah	20		100%

Berdasarkan Tabel 7 di atas dapat dilihat tingkat hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar dengan menggunakan media *Jeopardy Game* terlihat bahwa tidak ada peserta didik dalam kategori sangat tinggi, 1 orang dalam kategori tinggi, 4 orang dalam kategori sedang, 12 orang dalam kategori rendah, dan 3 orang dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen VIII A Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar dengan menggunakan media *Jeopardy Game* berada pada kategori rendah.





Tabel 8. Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen VIII A.

Statistik	Nilai Statistik
Mean	72.82
Banyak Kelas Interval	5
Panjang Kelas Interval	9
Standar Deviasi	12.19
Varians	148.61
Range	45

Berdasarkan Tabel 8 di atas dapat diketahui bahwa nilai statistic deskriptif hasil belajar *posttest* kelas eksperimen yaitu, mean sebesar 72,82, kelas interval sebanyak 5, panjang kelas interval sebanyak 9, standar deviasi sebesar 12,19, varians sebesar 148,61, dan range sebesar 45.

Tabel 9. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen VIII A.

Nilai	Frekuensi	Kategorisasi	Persentase (%)
0 – 32	0	Sangat Rendah	0%
33 – 49	0	Rendah	0%
50 – 66	7	Sedang	35%
67 – 83	9	Tinggi	45%
84 – 100	4	Sangat Tinggi	20%
Jumlah	20		100%

Berdasarkan Tabel 9 di atas dapat dilihat tingkat hasil belajar *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen VIII A Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar dengan menggunakan media *Jeopardy Game* terlihat bahwa tidak ada peserta didik dalam kategori sangat rendah dan rendah, 7 orang dalam kategori sedang, 9 orang dalam kategori tinggi, dan 4 orang dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media *Jeopardy Game* berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang kelas VIII C sebagai kelas control yaitu diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*, maka diperoleh data dari instrumen berupa tes hasil belajar yang diberikan sebanyak dua kali kepada peserta didik yaitu *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan sebagai berikut:

Tabel 10. Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol.

Statistik	Nilai Statistik
Mean	41.3
Banyak Kelas Interval	5
Panjang Kelas Interval	7
Standar Deviasi	7.49
Varians	56.22
Range	35

Berdasarkan Tabel 10 tersebut dapat diketahui bahwa nilai statistic deskriptif hasil belajar *pretest* kelas control yaitu, mean sebesar 41,3, kelas





interval sebanyak 5, panjang kelas interval sebanyak 7, standar deviasi sebesar 7,49, varians sebesar 56,22, dan range sebesar 35.

Tabel 11. Kategori Nilai Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol.

Nilai	Frekuensi	Kategorisasi	Persentase (%)
0 – 32	2	Sangat Rendah	10%
33 – 49	15	Rendah	75%
50 – 66	3	Sedang	15%
67 – 83	0	Tinggi	0%
84 – 100	0	Sangat Tinggi	0%
Jumlah	20		100%

Berdasarkan Tabel 11 di atas dapat dilihat tingkat hasil belajar *pretest* peserta didik pada kelas control Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar tanpa menggunakan media *Jeopardy Game* terlihat bahwa 2 orang dalam kategori sangat rendah, 15 orang dalam kategori rendah, 3 orang dalam kategori sedang, dan tidak ada peserta didik dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah.

Tabel 12. Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol VIII C.

Statistik	Nilai Statistik
Mean	58.35
Banyak Kelas Interval	5
Panjang Kelas Interval	9
Standar Deviasi	12.31
Varians	151.60
Range	45

Berdasarkan Tabel 12 di atas dapat diketahui bahwa nilai statistik deskriptif hasil belajar *posttest* kelas control yaitu, mean sebesar 58,35, kelas interval sebanyak 5, panjang kelas interval sebanyak 9, standar deviasi sebesar 12,31, varians sebesar 151,60, dan range sebesar 45.

Tabel 13. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Kelas Kontrol VIII C.

Nilai	Frekuensi	Kategorisasi	Persentase (%)
0 – 32	0	Sangat Rendah	0%
33 – 49	2	Rendah	10%
50 – 66	13	Sedang	65%
67 – 83	3	Tinggi	15%
84 – 100	0	Sangat Tinggi	0%
Jumlah	20		100%

Berdasarkan Tabel 13 di atas dapat dilihat tingkat hasil belajar *posttest* peserta didik pada kelas kontrol VIII C Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* terlihat bahwa tidak ada peserta didik dalam kategori sangat rendah, 2 orang peserta didik dalam kategori rendah, 13 orang peserta didik dalam kategori sedang, 3 orang peserta didik dalam kategori tinggi, dan tidak ada peserta didik





dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas control kelas VIII C Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang yang diajar tanpa menggunakan media *Jeopardy Game* berada pada kategori sedang.

Tabel 14. Uji Hipotesis Data Hasil Belajar.

	Levene's Test for Equility of Variances		t-test for Equility of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2 tailed)
Equal variances assumed	0.422	0.520	3.597	38	0.001
Equal variances non assumed			3.597	37.571	0.001

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $=0,001$. Nilai ini menunjukkan bahwa $sign < \alpha = 0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan melihat t_{hitung} sebesar 3,597 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,042. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ajar sistem pernapasan kelas VIII Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang.

Hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* berada pada kategori tinggi. Tingginya hasil belajar peserta didik disebabkan karena penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, pada penggunaan media pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal yang telah dipilih. Dengan adanya kegiatan bermain dan menjawab soal tentunya akan mendorong peserta didik untuk mencari informasi tentang materi pelajaran untuk menyelesaikan tugas tersebut, dengan begitu peserta didik akan lebih memahami sebuah konsep karena menemukannya sendiri.

Hakim *et al.* (2013), menyatakan bahwa pada media pembelajaran *Jeopardy Game* peserta didik dapat lebih mengonstruksi pengetahuan dan pemahamannya menjadi lebih baik, sehingga mereka akan terdorong untuk belajar agar dapat menjawab soal. Dengan begitu pembelajaran ini akan melatih kemampuan peserta didik untuk menjawab pertanyaan sehingga akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* berada pada kategori sedang. Hasil belajar yang rendah ketika tanpa menggunakan media pembelajaran disebabkan karena informasi atau materi yang diperoleh peserta didik hanya didapatkan dari pendidik. Peserta didik hanya mendengarkan penyampaian guru terkait materi yang dipelajari, bahkan ada peserta didik yang kurang memperhatikan pendidik karena sudah merasa bosan. Karena informasi tentang materi yang diperoleh kurang maksimal, hal ini juga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik.



Tingginya hasil belajar peserta didik dengan penerapan media pembelajaran juga dijelaskan oleh Ariyanto *et al.* (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam kelas adalah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan, penggunaan media dapat menjadi solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar sehingga dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada topik yang akan dipelajari, dengan bantuan media minat dan motivasi siswa dapat ditingkatkan, siswa akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Dengan demikian diharapkan mampu memacu kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control dikarenakan penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, pada penggunaan media pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang telah dipilih. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ini peserta didik bersama dengan teman kelompoknya saling berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang dipilih, maka peserta didik secara tidak langsung dapat memperoleh pengetahuan dari temannya, dan akan lebih mudah untuk memahami materi karena mereka menemukan dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka terkait materi. Sedangkan pada penggunaan pembelajaran konvensional informasi atau materi yang diperoleh peserta didik hanya didapatkan dari pendidik. Pendidik menjelaskan materi dan memberi tugas sedangkan peserta didik hanya mendengarkan penyampaian guru terkait materi yang dipelajari dan mengerjakan tugas yang diberikan. Pada saat proses pembelajaran tanpa penggunaan media, juga dilakukan kegiatan Tanya jawab terkait materi yang telah dijelaskan oleh pendidik, akan tetapi hanya beberapa peserta didik saja yang memiliki keberanian untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari pendidik, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.

SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* pada materi sistem pernapasan di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang berada pada kategori aktif. Sedangkan aktivitas belajar peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* pada materi sistem pernapasan di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang berada pada kategori kurang aktif. Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernapasan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 40,9 menjadi 72,82 dengan kategori tinggi. Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernapasan yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* di Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 41,3 menjadi 58,35 dengan kategori sedang. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap aktivitas belajar peserta didik, hal





ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (7,789 > 2,042). Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,597 > 2,042).

SARAN

Sebaiknya peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Jeopardy Game* ini dengan variabel yang lebih banyak lagi dan populasi yang luas, serta lebih memperdalam materi sistem pernapasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Pondok Pesantren Al-Wahid Panca Lautang Kabupaten Sidrap, Tim Validator, dan rekan-rekan semua pihak yang telah membantu hingga selesainya penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanto, A., Priyayi, D.F., dan Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *BIO EDUKASI*, 9(1), 1-13.
- Banu, M.W.E., dan Mawartiningsih, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *blended learning* melalui Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Brondong Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 7(2), 50-53.
- Dahlia, R.S., Maridi, dan Sari, D.P. (2019). 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. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(1), 101-107.
- Delisda, D., dan Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 75-84.
- Ernawati, A., Ibrahim, M.M., dan Afif, A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multiple Intelligences pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII IPA SMAN 16 Makassar. *Jurnal Biotek*, 5(2), 1-18.
- Hakim A.R, Rusidana, D., dan 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. *WePFI*, 1(3), 1-10.
- Na'im, Z. (2019). Relevansi Teknologi Pendidikan dan Mutu Pendidikan. *EVALUASI*, 3(2), 273-287.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.





- Sulastri, S.H. (2019). Pengaruh Praktikum terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Kelas XII IPA SMA Negeri 3 Jeneponto. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Yael, A. (2022). Pengaruh Penerapan Model *Class Wide Peer Tutoring* (CWPT) Menggunakan Media Permainan Jeopardy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Koloid . *Dalton*, 5(1), 1-5.
- Yusuf, N.R., Bektiarso, S., dan Sudarti. (2020). Pengaruh Model PBL dengan Media *Google Classroom* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *ORBITA*, 6(2), 230-235.