

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PAIKEM DENGAN PERMAINAN JEOPARDY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI GELOMBANG BUNYI

Oleh
Ilham Ramdhani
NPM: 202153059

Pada studi pendahuluan di SMA Negeri 3 Tasikmalaya ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional (pembelajaran yang monoton) sehingga peserta didik kurang aktif dan jarang terlibat dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada materi gelombang bunyi. Berdasarkan studi literatur yang peneliti temukan ada upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dengan permainan *Jeopardy*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dengan permainan *Jeopardy* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi gelombang bunyi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *The Matching Only Posttest-Only Control Group Design*. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 2 kelas dengan kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pengukuran hasil belajar kognitif peserta didik dilakukan tes setelah diberi perlakuan (*posttest*) berbentuk uraian dengan jumlah 8 butir soal yang mencakup ranah kognitif C3 (menerapkan) dan C4 (menganalisis) pada materi gelombang bunyi. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik yaitu uji – t dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel} = 1,76 > 1,67$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PAIKEM dengan permainan *Jeopardy* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gelombang bunyi di kelas XI MIPA SMAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata kunci: Model PAIKEM, Permainan Jeopardy, Hasil Belajar Kognitif

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PAIKEM MODEL WITH THE JEOPARDY GAME ON STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES ON SOUND WAVE MATERIALS

By
Ilham Ramdhani
NPM: 202153059

In a preliminary study at SMA Negeri 3 Tasikmalaya, it was found that learning still uses conventional methods (monotonous learning) so that students are less active and rarely involved in the learning process, which causes low learning outcomes in sound wave material. Based on literature studies, researchers found that there is an effort to overcome this problem by implementing an active, innovative, creative, effective and fun (PAIKEM) learning model with the Jeopardy game. This research aims to determine the effect of the active, innovative, creative, effective and fun learning model (PAIKEM) with the Jeopardy game on students' cognitive learning outcomes in sound wave material. The research method used was quasi-experimental with the research design The Matchings Only Posttest-Only Control Group Design. The research sample was taken using a purposive sampling technique in 2 classes with an experimental class and a control class. The students' cognitive learning outcomes were measured after being given treatment (posttest) in the form of a description with a total of 8 questions covering the cognitive domains C3 (applying) and C4 (analyzing) on sound wave material. The results of hypothesis testing using statistical tests, namely the t-test with a significance level ($\alpha=0.05$), resulted in $t_{count} > t_{table} = 1.76 > 1.67$ so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that there is an influence of the PAIKEM model with the Jeopardy game on students' cognitive learning outcomes in sound wave material in class XI MIPA SMAN 3 Tasikmalaya Academic Year 2023/2024.

Keywords: PAIKEM Model, Jeopardy Game, Cognitive Learning Outcomes.