

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif meningkatkan pengetahuan dan potensi dalam dirinya. Pendidikan adalah suatu usaha sadar melalui bimbingan, pengarahannya, dan atau latihan untuk membantu dan mengarahkan anak didik agar berkepribadian tinggi menuju hidup sempurna serta mampu melaksanakan keberlangsungan hidupnya terhadap agama dan negara (Zamroni, 2017). Masalah terbesar dalam dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran, karena proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan menjadikan sebuah pelajaran tersebut menjadi bermakna (Ristiani, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan perubahan dalam proses pembelajaran agar peserta didik terdorong untuk aktif dalam mengembangkan kemampuannya dan membuat pelajaran tersebut menjadi lebih bermakna.

Salah satu unsur yang menjadi penentu suatu sistem pendidikan menghasilkan lulusan terbaik adalah pembelajaran (Kamroni, 2019). Sehingga untuk mencapai masa depan yang sejahtera, seluruh jenjang pendidikan harus terus meningkatkan proses pembelajaran. Djameluddin dan Wardana (2019:28) berpendapat bahwa proses pembelajaran meliputi segala interaksi pada lingkungan belajar diantara guru dengan siswa serta sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Kurikulum 2013 yang sangat menekankan pada pendidikan karakter dan keterampilan pemahaman, siswa harus memiliki disiplin dan kesantunan yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta memahami materi pelajaran. (Permana, 2015; Nur Hidayah, 2023). Sulaeman dalam (Nur Hidayah, 2023) menyatakan bahwa meningkatkan standar umum pendidikan dan kualitas hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan utama penerapan Kurikulum 2013. Namun kualitas hasil belajar peserta didik masih dikatakan kurang dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran atau masih berpusat pada guru.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) telah memberi arahan kepada guru agar peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran, artinya mereka aktif berperan melalui kegiatan penemuan (praktikum) sementara guru menjadi fasilitator dalam memecahkan permasalahan atau memahami konsep sendiri. Sehingga pendekatan pembelajaran harus berfokus pada peserta didik (*student centered*). Pada kenyataannya, sebagian pendidik masih menggunakan metode pengajaran tradisional, metode pembelajaran ini masih umum digunakan di SMA, di mana guru memberikan materi melalui ceramah, menuliskan di papan tulis dan memberikan latihan soal setelahnya (Ramadani dan Nana, 2020). Banyak peserta didik dalam proses belajar hanya menghafal konsep-konsep, mencatat, mendengarkan, pasif, dan jarang menggunakan pengetahuan awal sebagai dasar perencanaan pembelajaran, kondisi inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar menjadi hal yang penting untuk diteliti terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat dilihat dari standar kompetensi lulusan (SKL). Standar kompetensi lulusan (SKL) merupakan ukuran kompetensi minimal yang harus di capai peserta didik dalam suatu pendidikan (Rahman, 2022), kompetensi yang dimaksud merujuk pada kemampuan pemahaman dan pengalaman peserta didik yang perlu dikuasai mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (M. Y. Siregar, 2021) terlebih pada hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, dan berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Maka dari itu hasil belajar menjadi hal yang penting bagi guru atau tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mencapai SKL yang baik dan dimulai dari cara belajar dikelas atau proses pembelajarannya. Sejalan dengan Euis dan Donni dalam (Devianti & Sari, 2020) bahwa upaya peningkatan kualitas bidang pendidikan difokuskan kepada kualitas proses pendidikan, dengan demikian perlu memperhatikan bagaimana pengalaman peserta didik saat belajar dalam kelas sehingga hasil belajar siswa tercapai dan dapat memenuhi SKL.

Menurut Nana Sudjana dalam (Santika et al., 2021), hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam pengalaman belajar peserta didik perlu diperhatikan bagaimana proses pembelajaran tersebut dilaksanakan, sehingga proses tersebut menjadi hal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 mengenai proses pembelajaran menurut kurikulum 2013 adalah suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala pola pembelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa. Artinya, siswa harus dilibatkan selama proses pembelajaran berlangsung agar bisa mengembangkan kemampuan mereka untuk hasil belajar yang baik.

Peserta didik di sekolah dituntut untuk mempelajari berbagai mata pelajaran di sekolah, termasuk sains dan salah satu cabang sainsnya yaitu fisika. Fisika merupakan cabang IPA atau sains yang tidak hanya berupa kumpulan fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Zuhra dkk, 2021). Namun sebagian besar peserta didik masih menganggap fisika sebagai mata pelajaran yang sulit, hal ini di jelaskan oleh Ukhtikhumayroh dan Rahmatsyah (2020) bahwa peserta didik memandang fisika sebagai salah satu mata pelajaran yang paling menantang dan tidak menyenangkan karena mereka menganggap mata pelajaran tersebut memiliki rumus yang rumit dan sulit dipahami serta teknik pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Hal ini disebabkan karena pada proses pembelajarannya, peserta didik hanya diharuskan untuk memahami atau menghafal rumus saja. Sehingga pada pembelajaran fisika harusnya peserta didik tidak hanya menghafal rumus untuk bisa memahami materi fisika (Amalina dkk., 2020), tetapi memberikan pengalaman langsung seperti praktikum juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan dan sekitarnya sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di sekolah SMAN 3 Tasikmalaya dengan wawancara bersama guru fisika bahwa pembelajaran fisika masih dikatakan

lemah atau tidak sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan yakni pembelajaran masih berpusat pada guru seperti guru menjelaskan materi kemudian memberikan contoh soal, lalu peserta didik mengerjakan beberapa latihan soal terkait materi yang diajarkan dan hal tersebut masih membuat peserta didik tidak paham dengan materi yang disampaikan. Sehingga metode ceramah tidak selalu efektif dan memiliki beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran. Namun menurut hasil wawancara dengan guru fisika di SMAN 3 Tasikmalaya, mereka pernah menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yakni *Discovery Learning* dan STEM. Selama menggunakan model dan pendekatan tersebut peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat penuh dalam kegiatan, namun model dan pendekatan pembelajaran tersebut tidak selamanya dipakai atau digunakan di kelas dan kembali lagi dengan metode ceramah.

Satu-satunya hal yang dapat dilakukan siswa selama proses pembelajaran adalah mendengarkan guru menjelaskan dan kegiatan lain seperti praktikum atau diskusi kelompok masih kurang. Sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lambat dan monoton, pembelajaran fisika menjadi membosankan, mudah dan cepat lupa serta sulit mengetahui apakah peserta didik mengerti dengan pembelajaran yang disampaikan. Dengan hasil temuan tersebut bisa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar fisika peserta didik rendah pada mata pelajaran fisika dan masih dibawah KKM yakni 75 dan dapat dilihat dari nilai rata-rata penilaian akhir semester kelas XI MIPA semester genap tahun ajaran 2020/2021 pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Fisika Pada Penilaian Akhir Semester Genap Kelas XI MIPA Di SMAN 3 Tasikmalaya TA 2020/2021

Kelas	Jumlah Nilai Rata-Rata PAS	KKM	Persentase Ketuntasan	
			Melebihi KKM	Kurang dari KKM
XI MIPA 1	58,31	75	11%	89%
XI MIPA 2	51,75		8%	92%
XI MIPA 3	58,47		3%	97%
XI MIPA 4	52,75		12%	88%
XI MIPA 5	58,89		8%	92%
XI MIPA 6	51,44		6%	94%
XI MIPA 7	57,39		3%	97%

Kelas	Jumlah Nilai Rata-Rata PAS	KKM	Persentase Ketuntasan	
			Melebihi KKM	Kurang dari KKM
XI MIPA 8	52,86		8%	92%

Berdasarkan temuan tersebut, rata-rata nilai fisika masih rendah dan hal ini sejalan dengan permasalahan yang disampaikan oleh guru saat wawancara, yaitu pembelajaran fisika di sekolah masih menggunakan cara lama sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran sampai metode belajar yang tidak membuat suasana yang menyenangkan sehingga faktor tersebut yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi kurang. Faktor lain seperti pembelajaran yang berulang-ulang dan minimnya penggunaan media pembelajaran juga turut menyebabkan penurunan hasil belajar siswa (Syahfi, 2023). Pembelajaran yang monoton terjadi karena kurangnya penerapan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran fisika dan berpengaruh baik dalam hasil belajar peserta didik. Pembelajaran fisika akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam proses mengamati, memahami, dan menerapkan fakta, konsep, atau prinsip fisika dalam kehidupan sehari-hari (Verawati et al., 2020). Islamiah et al. (2018) mengatakan bahwa proses pembelajaran yang baik harus mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Selain itu juga rendahnya interaksi antar peserta didik membuat diskusi terjadi secara tidak merata yang menyebabkan beberapa siswa menjadi pasif dan mengalami kebosanan selama pembelajaran fisika (Verawati et al., 2020). Sehingga model pembelajaran perlu diterapkan pada pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran perlu dilaksanakan secara tepat, aktif, efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau

perkembangan pada diri siswa (Bistari, 2015; Nengsih, 2022). Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, siswa harus berpartisipasi secara aktif salah satunya adalah dengan berdiskusi dalam sebuah kelompok kecil. Usaha meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dapat dilakukan dengan mengadakan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan proses belajar gotong royong atau belajar kelompok sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar meningkat. Selain itu kurikulum 2013 sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dan juga menekankan pada proses pembelajaran aktif, interaktif dan menyenangkan (Permendikbud, 2014). Pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik dan pembelajaran yang monoton mengakibatkan kurangnya hasil belajar peserta didik dapat diatasi dengan salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan belajar gotong royong adalah menggunakan model pembelajaran Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) adalah suatu model pembelajaran yang dimana pendidik/guru harus membuat suasana kelas yang tidak jenuh bagi peserta didik sehingga dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang diberikan dalam melahirkan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Palallung et al., 2022). Model PAIKEM ini merupakan model pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, dibuktikan dalam penelitian-penelitian terdahulu dengan model PAIKEM dan berhasil membantu memperbaiki hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran Fisika diantaranya studi yang dilaksanakan oleh Tampubolon (2018) bahwa dengan model PAIKEM dapat meningkatkan motivasi belajar mereka sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kemudian, penelitian yang menggunakan media permainan yakni dilakukan oleh Fauzi (2019) bahwa penerapan model PAIKEM GEMBROT pada pembelajaran yang dibantu dengan media *games* ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas didapatkan bahwa dalam tiap siklus terdapat peningkatan, dari studi ini memperlihatkan bahwa pada implementasi model pembelajaran dengan media

pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi cara yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar.

Pada proses pembelajaran memakai model PAIKEM bisa berlangsung menggunakan metode dan media pembelajaran serta penciptaan lingkungan yang diinginkan agar para peserta didik merasa tertarik dan mudah menerima pembelajaran (Tampubolon, 2018). Selain penggunaan model yang sejalan dengan upaya peningkatan penguasaan konsep fisika peserta didik, pembelajaran fisika juga perlu diintegrasikan dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa belajar fisika dengan santai dan asyik (Budiyono et al, 2020). Sejalan dengan pendapat Habibah dalam (Lia & Sari, 2021) bahwa model PAIKEM memiliki karakteristik yang bersifat multi model, multi metode dan multi media sehingga peserta didik tidak bosan karena guru tidak hanya terpaku pada satu model, metode dan media saja. Sehingga diperlukan alat bantu misalnya media untuk membantu proses terlaksananya model PAIKEM tersebut.

Dalam menunjang model PAIKEM perlu dibantu dengan media pembelajaran berbasis permainan, media permainan dapat membantu peserta didik belajar dalam suasana santai dan menghibur sehingga memudahkan guru untuk meminta mereka berpartisipasi dalam diskusi kelas. Menurut Soeparno dalam (Syahfi, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran tidak bisa dipaksakan, siswa akan menikmati pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang kreatif, seperti media permainan untuk membantu siswa memahami materi tersebut. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan *Jeopardy*.

Jeopardy games atau permainan *Jeopardy* merupakan salah satu pertunjukan permainan di TV Amerika yang dibuat pada tahun 1964 yang kemudian diaplikasikan sebagai media dalam pembelajaran (Dahlia et al., 2019). Permainan *Jeopardy* dirancang untuk menguji kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan mengingat informasi faktual dan juga merupakan permainan yang melibatkan kerjasama kelompok (Wilani et al., 2022). Permainan ini diawali dengan memilih nilai/poin terlebih dahulu, kemudian disediakan kartu jawaban. Jawaban dikelompokkan dalam beberapa kategori. Kategori tersebut dapat

diasosiasikan sebagai pokok bahasan atau bidang keilmuan tertentu, serta memiliki beberapa nilai yang akan bertambah sesuai tingkat kesulitan. Agar permainan *Jeopardy* terlihat lebih menarik maka peneliti menggunakan media *powerpoint* sebagai media penunjang. Penggunaan media pembelajaran *Jeopardy game* yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, pada penggunaan media pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk bekerja sama 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 (Nuraini et al., 2022).

Permainan *Jeopardy* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik dapat merasa bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar (Febiana, 2023). Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Wilani et al., 2022) dengan menggunakan permainan *Jeopardy* dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *post-test* lebih besar daripada yang tanpa menggunakan model (konvensional) dan melihat minat belajar peserta didik meningkat. Penelitian lainnya oleh Hidayat (2017) dalam menggunakan permainan *Jeopardy* dengan metode *talking stick* di kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA di SMAN 3 Sungguminasa dengan nilai yang baik dan memuaskan daripada pembelajaran yang belum diterapkan permainan *Jeopardy* dengan metode *talking stick*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi gelombang bunyi dan cahaya dengan sub materi yang berfokus pada gelombang bunyi. Materi ini berkaitan dengan fenomena bunyi yang sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Pemilihan materi ini didasari dari hasil data yang didapatkan yakni nilai ulangan harian kelas XI MIPA tahun ajaran 2020/2021 pada materi gelombang bunyi dengan nilai rata-rata sebesar 37,5 dan nilai harian ini masih jauh dari nilai KKM fisika yakni 75. Gelombang bunyi juga salah satu materi yang sering dianggap sulit berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika, hal ini sejalan menurut Ilahi

(2019) gelombang mekanik, kesetimbangan dan dinamika rotasi, termodinamika, instrumen optik, fluida dinamis, gelombang cahaya, teori kinetik gas, elastisitas, fluida statis, suhu dan kalor serta gelombang bunyi termasuk di antara materi fisika yang dinilai sulit.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk menerapkan model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada materi gelombang bunyi di kelas XI MIPA dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model PAIKEM Dengan Permainan *Jeopardy* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gelombang Bunyi”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Adakah pengaruh model PAIKEM dengan permainan *Jeopardy* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gelombang bunyi di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Tasikmalaya TA 2023/2024?”

1.3. Definisi Operasional

Untuk mendeskripsikan variabel penelitian secara operasional, berikut ini adalah definisi operasional dari masing-masing variabel yaitu sebagai berikut:

1.3.1. Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dengan Permainan *Jeopardy*

Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) adalah suatu model pembelajaran yang dimana pendidik/guru harus membuat suasana kelas yang tidak jenuh bagi peserta didik dengan memadukan permainan *Jeopardy* sehingga dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang diberikan dalam melahirkan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam model pembelajaran ini terdapat 6 sintak yaitu tahap pertama pendahuluan, tahap kedua menyajikan informasi/presentasi materi, tahap ketiga mengorganisasi dan membimbing peserta didik, tahap keempat menelaah pemahaman dan memberikan umpan balik, tahap kelima pengembangan dan penerapan, serta tahap keenam menganalisis dan mengevaluasi. Sedangkan permainan *Jeopardy* adalah *game* atau permainan yang menggunakan *PowerPoint*

dengan kumpulan beberapa pertanyaan mengenai pokok bahasan tertentu yang disesuaikan dalam berbagai nilai/poin. Permainan ini akan dilaksanakan pada sintak/tahap membimbing kelompok belajar, menelaah pemahaman dan memberikan umpan balik, serta pengembangan dan penerapan. Untuk menentukan keterlaksanaan model pembelajaran ini, maka dilakukan observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

1.3.2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan peserta didik setelah mengikuti aktivitas atau proses belajar yang mengakibatkan perubahan perilaku atau tingkah laku baik dari ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan mengukur ranah kognitif saja. Pada penelitian ini yang diukur hanya pada aspek C3 dan C4 saja yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD). Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan tes tulis dengan jenis tes uraian.

1.3.3. Materi Gelombang Bunyi

Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya merupakan materi dalam mata pelajaran Fisika yang terdapat pada kurikulum 2013 yang diajarkan di kelas XI IPA semester genap dan berada pada Kompetensi Inti (KI) 3, yakni memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah, dalam Kompetensi Inti (KI) 4, yakni: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan; dan berada dalam Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan 3.10. yakni: Menerapkan konsep dan prinsip gelombang bunyi dan cahaya dalam teknologi. Kemudian pada Kompetensi Dasar (KD) keterampilan 4.10. yakni: Melakukan percobaan tentang gelombang bunyi dan/atau cahaya,

berikut presentasi hasil percobaan dan makna fisisnya misalnya sonometer, dan kisi difraksi. Fokus penelitian ini pada sub-bab gelombang bunyi.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dengan permainan *Jeopardy* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gelombang bunyi di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

1.5. Manfaat Penelitian

Penerapan penelitian ini diharapkan dapat memajukan pendidikan fisika baik secara teoritis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi untuk menambah pengetahuan terutama mengenai pengaruh Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dengan permainan *Jeopardy* terhadap hasil belajar siswa pada materi gelombang bunyi dapat dimanfaatkan oleh semua pendidik untuk melanjutkan pengajaran, khususnya di bidang fisika.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan bahan untuk merumuskan kebijakan pemilihan model pembelajaran terbaik guna meningkatkan siswa atas rasa percaya diri dan kapasitas berpikir kreatif, yang keduanya berpengaruh terhadap mutu sekolah.
- b. Bagi guru, diharapkan sebagai pengganti dalam mengembangkan pendidikan untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam berpikir kreatif dan rasa percaya diri.
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kreatif.
- d. Bagi peneliti, selain mempersiapkan dan dibimbing untuk bekerja sebagai guru profesional, peneliti diharapkan lebih mampu mengidentifikasi,

merencanakan, dan menciptakan metode pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.