

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Kognitif Siswa

2.1.1.1 Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bagian dari penilaian hasil belajar yang meliputi kegiatan mental (otak). Dalam undang-undang nomor 23 tahun 2016 disebutkan bahwa penilaian kognitif dilakukan untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, 2016). Kata kognitif sendiri berasal dari *cognition* yang berarti pemahaman. Kognitif juga mengacu pada perolehan, pengorganisasian, dan penggunaan informasi dalam sistem saraf pusat ketika seseorang berpikir. Adapun ranah kognitif merujuk pada segala sesuatu yang berhubungan dengan aktifitas otak, sehingga kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir yang meliputi kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi (Bloom, B. S., 1956; Rosyidi, 2020).

Istilah kognitif yang banyak dikenal dalam bidang psikologi manusia secara konseptual merujuk pada segala bentuk perilaku mental terkait pemahaman, perhatian, pertimbangan, analisis informasi, pemecahan masalah, perkiraan, berpikir hingga pada keyakinan (Ahmad et al., 2016). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan berbagai aktivitas mental yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seperti mengahafal, memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah.

2.1.1.2 Indikator Kemampuan Kognitif

Pada tahun 1956, Benjamin Samuel Bloom, M. D. Engelhart, E. J. Frust, W. H. Hill, serta D. R. Kratwohl mengklasifikasikan kemampuan kognitif menjadi enam tingkatan yang disebut taksonomi bloom, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, serta evaluasi (Istiqomah, 2018: 76). Namun, Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl selaku murid dari Bloom merevisi taksonomi bloom hingga mempublikasikannya dalam buku yang berjudul *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Blooms*

Taxonomiy of Educational Objectives (Anderson & Krathwohl, 2001). Revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl adalah mengubah kata benda menjadi kata kerja karena mereka menganggap bahwa taksonomi bloom bukan merupakan hasil belajar, tetapi gambaran dari proses berpikir. Adapun indikator dari kemampuan kognitif dalam revisi taksonomi bloom menurut Anderson dan Krathwohl adalah sebagai berikut.

1. Mengingat

Menurut taksonomi bloom, mengingat berarti mencakup ingatan atau mengambil apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam merumuskan indikator kemampuan mengingat, biasanya menggunakan beberapa kata kerja operasional seperti menjelaskan, mengidentifikasi, mencocokkan, mengetahui, dan sebagainya (Nafiati, 2021).

2. Memahami

Kemampuan memahami dapat berupa menerjemahkan atau menginterpretasikan suatu instruksi atau permasalahan. Hal ini berarti dengan memahami, seseorang mampu menjelaskan suatu permasalahan dengan kalimatnya sendiri (Nafiati, 2021). Oleh karena itu, tingkat memahami ini lebih tinggi daripada pengetahuan, namun saling berkaitan karena untuk memahami, seseorang harus mengetahui atau mengingat terlebih dahulu. Dalam merumuskan indikator kemampuan memahami, biasanya menggunakan beberapa kata kerja operasional seperti menjelaskan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menguraikan, membedakan, meringkas, dan sebagainya (Rosyidi, 2020).

3. Mengaplikasikan

Mengaplikasikan berarti menggunakan konsep baru dalam situasi tertentu, artinya seseorang yang mengaplikasikan dapat menerapkan apa yang telah dipelajari saat di kelas pada situasi atau tempat baru (Nafiati, 2021). Adapun kata kerja operasional yang sering digunakan untuk merumuskan indikator aplikasi ini antara lain mengurutkan, menerapkan, menyesuaikan, memodifikasi, menyusun, mengklasifikasi, menghitung, dan sebagainya (Rosyidi, 2020).

4. Menganalisis

Analisis merupakan upaya memilah suatu kesatuan (integritas) menjadi bagian-bagian agar hierarki atau susunannya lebih jelas (Rosyidi, 2020). Menganalisis juga berarti membedakan antara fakta dan kesimpulan (Nafiati, 2021). Dengan kemampuan analisis, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif serta dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian terpadu agar siswa dapat memahami proses, cara kerja, serta sistematikanya. Untuk menyusun indikator menganalisis ini biasanya menggunakan beberapa kata kerja operasional seperti menganalisis, memecahkan, menyeleksi, mendiagnosis, merinci, mengaitkan, dan sebagainya (Rosyidi, 2020).

5. Mengevaluasi

Mengevaluasi berarti membuat penilaian terkait nilai dari suatu gagasan (Nafiati, 2021). Evaluasi juga berkaitan dengan pembuatan keputusan terkait nilai sesuatu berdasarkan berbagai aspek seperti tujuan, gagasan, metode, materi, pemecahan, dan cara kerja. Sehingga berdasarkan perspektif ini, diperlukan adanya standar atau kriteria untuk evaluasi. Adapun kata kerja operasional yang digunakan untuk menyusun indikator mengevaluasi antara lain membandingkan, menilai, mengkritik, menafsirkan, memvalidasi, memilih, dan sebagainya (Rosyidi, 2020).

6. Mencipta

Menciptakan berarti membangun sebuah struktur atau pola dari berbagai elemen, kemudian memasang bagiannya secara bersamaan untuk membentuk sesuatu dengan utuh, penuh penekanan dalam memberikan arti atau struktur yang baru. Adapun kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk menyusun indikator mencipta antara lain menggabungkan, menyusun, membuat, merancang, memodifikasi, mengorganisir, merevisi, menulis, dan sebagainya (Nafiati, 2021).

2.1.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan)

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran kognitif yang ditemukan oleh Jerome Bruner yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (Slavin, 1994). *Discovery learning* juga didefinisikan sebagai cara belajar dengan mencari dan menemukan sendiri, sehingga dalam proses pembelajarannya guru memberikan materi yang sifatnya masih belum final agar siswa berkesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri dengan teknik pemecahan masalah (Djamarah, 2008). Dengan demikian, belajar secara *discovery learning* memiliki beberapa keuntungan, yaitu pengetahuannya lebih tahan lama atau lebih diingat, hasil belajarnya lebih mudah diterapkan pada situasi baru, penalaran siswa lebih meningkat dan siswa mampu berpikir secara bebas (Dahar, 2011).

Jerome S. Bruner juga mengemukakan bahwa *discovery learning* merupakan metode belajar yang mendorong siswa untuk bertanya dan membuat kesimpulan secara mandiri berdasarkan pemahaman dari pengalamannya sendiri (Asbar, 2022). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran dengan metode belajar yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mencari atau menemukan sendiri, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih lama diingat atau tidak mudah dilupakan.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014), *discovery learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. Eksplorasi dan pemecahan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
2. Berpusat pada siswa.
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Afandi et al. (2013) dalam bukunya menyatakan bahwa langkah-langkah dari model pembelajaran *discovery learning* secara umum adalah sebagai berikut.

1. *Stimulation*. Dalam tahap ini, guru akan mengajukan pertanyaan atau meminta siswa untuk membaca uraian yang berisi permasalahan.

2. *Problem statement*. Pada tahap ini, siswa berkesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang mereka temukan.
3. *Data collection*. Pada tahap ini siswa berkesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan atau membuktikan kebenaran dari suatu hipotesis.
4. *Data processing*. Pada tahap ini, siswa akan mengolah, mengklasifikasikan, atau bahkan menghitung dengan cara tertentu, serta menafsirkannya menjadi suatu konsep atau prinsip-prinsip tertentu dari semua informasi yang telah mereka dapatkan, baik itu dari hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya.
5. *Verification* (pembuktian). Pada tahap ini siswa akan menyelaraskan hasil pengolahan data dan membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan di awal.
6. *Generalization*. Pada tahap ini, siswa akan belajar menarik kesimpulan dari hasil verifikasi pada tahap sebelumnya.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

1. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Suherman et al. (2001), terdapat beberapa kelebihan model *discovery learning*, antara lain:

- a. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka menggunakan kemampuannya untuk mencari dan menemukan pemahamannya sendiri.
- b. Siswa akan memahami materi dengan baik karena dalam proses penemuannya berdasarkan pada pengalaman sendiri, sehingga akan lebih lama diingat.
- c. Dengan menemukan sendiri pemahamannya, maka siswa akan merasakan kepuasan yang nantinya akan mendorong mereka untuk mengulangi prosesnya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
- d. Siswa dengan pemahaman berdasarkan proses penemuan cenderung mampu mentransfer pemahamannya ke dalam berbagai bidang.
- e. Model *discovery learning* akan melatih siswa untuk lebih sering belajar secara mandiri.

2. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kurniasih & Berlin (2014) mengemukakan beberapa kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning*, antara lain:

- a. Model *discovery learning* bisa memunculkan asumsi bahwa terdapat kesiapan pikiran untuk belajar.
- b. Model *discovery learning* cenderung kurang efisien untuk diterapkan dalam kelas yang memiliki banyak siswa karena akan memerlukan waktu cukup lama untuk membantu siswa dalam menemukan pemahamannya.
- c. Model pembelajaran *discovery learning* kemungkinan tidak akan berhasil jika dihadapkan pada siswa dan guru yang terbiasa menggunakan model atau metode belajar yang lama.
- d. Pembelajaran *discovery learning* lebih cocok diterapkan untuk meningkatkan pemahaman daripada aspek konsep, keterampilan, dan emosi.
- e. Penerapan model *discovery learning* dalam beberapa disiplin ilmu terkadang kurang difasilitasi untuk mengukur gagasan yang disampaikan oleh siswa.
- f. Model *discovery learning* tidak memberikan kesempatan untuk berpikir sendiri tentang apa yang akan ditemukan oleh mereka karena akan dipastikan terlebih dahulu oleh guru.

2.1.2.5 Teori yang Mendukung Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* diperkenalkan oleh Jerome Seymour Bruner yang merupakan ahli psikologi perkembangan dan psikologi belajar kognitif. Bruner pertama kali memperkenalkan konsep *discovery learning* pada tahun 1960 dalam bukunya yang berjudul *The Process of Education* (Nursanty, 2022: 20). *Discovery learning* ini termasuk model instruksional kognitif yang sangat efektif, hingga mengalami pergeseran menjadi model pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip konstruktivisme. Menurut Bruner, *discovery learning* selaras dengan manusia yang secara aktif mencari pengetahuan dan akan memberikan hasil terbaik secara mandiri. Sehingga dalam hal ini siswa benar-benar berusaha secara mandiri untuk

memecahkan permasalahan dengan apa yang mereka ketahui, hingga menghasilkan pengetahuan yang sangat bermakna. Bruner juga mengemukakan bahwa *discovery learning* merupakan metode belajar yang mendorong siswa untuk bertanya dan membuat kesimpulan secara mandiri berdasarkan pemahaman dari pengalamannya sendiri (Asbar, 2022). Ide dasar dari Bruner ini merupakan pendapat dari Piaget yang mengemukakan bahwa siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga Bruner pun menggunakan penemuannya sendiri yang diberi nama *discovery learning*.

Menurut Bruner, belajar akan lebih berhasil apabila dalam prosesnya ditujukan pada berbagai konsep dan struktur yang ada dalam tema yang dipelajari (Nurlina et al., 2021: 60). Dengan begitu, siswa akan lebih memahami dan menguasai materi yang dipelajarinya karena materi yang memiliki suatu pola atau konsep tertentu akan semakin mudah dipahami dan diingat. Agar siswa dapat mengenal konsep dan struktur materi yang dipelajari, maka siswa harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu Bruner juga mengemukakan bahwa dalam proses belajar terdapat tiga proses yang terjadi hampir selalu bersamaan, yakni memperoleh informasi baru, transformasi informasi, serta menguji relevansi informasi dengan ketepatan pengetahuan (Nurlina et al., 2021: 60-61).

2.1.3 Media Jeopardy Game

2.1.2.1 Pengertian Jeopardy Game

Jeopardy game merupakan sebuah kuis yang bertujuan menguji kemampuan siswa dalam mengingat informasi. Sehingga, *jeopardy game* dapat membantu siswa belajar secara mandiri dengan cara mengingat materi pelajaran. *Jeopardy game* juga merupakan salah satu media permainan yang interaktif, sehingga media ini dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. *Jeopardy game* sendiri dibuat oleh Merv Griffin dan pertama kali ditampilkan dalam televisi Amerika Serikat dengan nama “Jeopardy!” pada 30 Maret 1964.

Sejak pertama kali ditayangkan, “Jeopardy!” telah mengalami berbagai perubahan format serta inovasi, sehingga acara ini banyak dikenal karena cara penyajiannya yang inovatif. *Game* ini berupa kompetisi kuis dengan menampilkan

format pertanyaan dan jawaban, sehingga *game* ini juga dapat digunakan dalam dunia pendidikan (Simbolon et al., 2022). Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Jeopardy game* merupakan sebuah kuis untuk menguji kemampuan siswa dalam mengingat informasi, sehingga *game* ini juga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

2.1.2.2 Kegunaan Media *Jeopardy Game*

Penerapan media *jeopardy game* dalam pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, antara lain sebagai berikut:

1. Media *jeopardy game* dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa karena media ini berbentuk kuis interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Format dalam media *jeopardy game* akan menuntut siswa untuk mengingat informasi agar dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga media ini dapat melatih memori siswa dan sangat cocok untuk mereview materi.
3. Media *jeopardy game* juga sering digunakan sebagai media evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa pada suatu materi, sehingga guru dapat mengidentifikasi soal mana yang menurut siswa terbilang sulit.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Jeopardy Game*

1. Kelebihan Media *Jeopardy Game*

Penerapan media *jeopardy game* memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Media *jeopardy game* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena dalam penerapannya menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Nuraini et al., 2022).
- b. Penerapan media *jeopardy game* dapat membantu siswa belajar mandiri, sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajarannya (Karim et al., 2019).
- c. Media *jeopardy game* dapat menerapkan berbagai kategori untuk mengukur pemahaman siswa, sehingga dalam penerapannya, setiap

kategori dapat diukur dengan cara berbeda sesuai dengan indikator dalam Taksonomi Bloom (Karim et al., 2019).

- d. Penggunaan media *jeopardy game* dapat memberikan umpan balik secara langsung terkait pemahaman para siswa terhadap materi.
- e. Media *jeopardy game* terbilang fleksibel karena dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan topik, sehingga guru hanya perlu menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Kekurangan Media *Jeopardy Game*

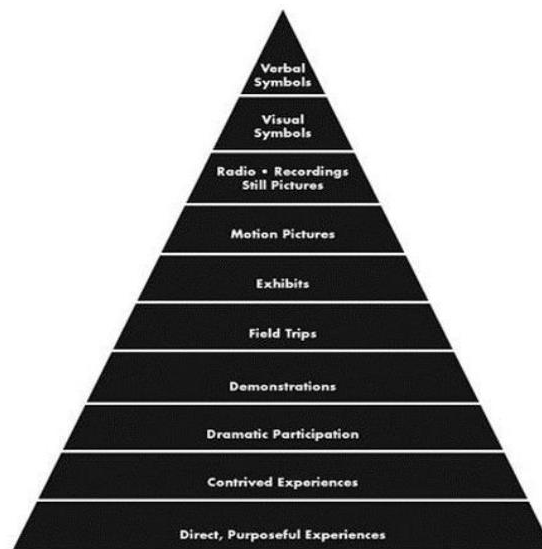
Dalam penerapannya, media *jeopardy game* memiliki beberapa kekurangan dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Penggunaan media *jeopardy game* tidak selalu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena terkadang bagi kelas yang terbiasa hanya menuntut siswa untuk sebatas mendengarkan dan mencatat materi, akan menimbulkan kesulitan untuk mengikuti kegiatan dalam penerapan media interaktif ini.
- b. Media *jeopardy game* perlu didukung dengan fasilitas yang memadai, terutama dalam perangkat teknologi karena media *jeopardy game* berbasis teknologi.
- c. Dalam beberapa kasus, terkadang siswa yang lebih cepat atau berpengalaman dalam *game* ini bisa lebih mendominasi, sehingga dapat menjadikan siswa lain merasa terintimidasi dan kurang percaya diri.

2.1.2.4 Teori yang Mendukung Media *Jeopardy Game*

Media *jeopardy game* dalam penelitian ini berdasarkan pada teori konstruktivisme dari Jerome S. Bruner yang mengemukakan bahwa terdapat tiga tahapan dalam belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*) yang berarti siswa mengerjakan atau membuat sesuatu, pengalaman piktoral/gambar (*iconic*) yang berarti siswa mempelajari sesuatu dari gambar atau foto, dan pengalaman abstrak (*symbolic*) yang berarti siswa membaca dan mencocokkannya dengan pengalaman pada mengerjakan atau membuat tadi (Kustandi & Darmawan, 2020). Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berkaitan dan berinteraksi untuk mendapatkan pengalaman baru, baik itu berupa sikap, pengetahuan, bahkan keterampilan.

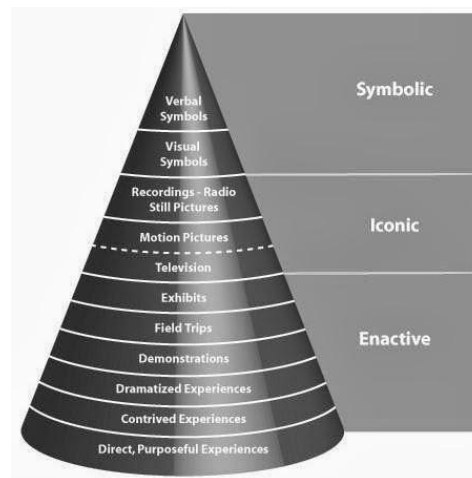
Tingkatan pengalaman ini kemudian digambarkan oleh Edgar Dale pada tahun 1969 menjadi sebuah proses dalam komunikasi yang disebut kerucut pengalaman Edgar Dale (Kustandi & Darmawan, 2020). Kerucut pengalaman (*cone of experience*) pertama kali diperkenalkan pada tahun 1946 dalam bukunya *Audiovisual Methods in Teaching* yang menunjukkan bahwa semakin bawah media yang digunakan, maka perolehan pengetahuan akan semakin konkret. Sebaliknya, semakin ke atas media yang digunakan, maka perolehan pengetahuan semakin abstrak (Sari, 2019). Adapun kerucut pengalaman Edgar Dale yang diklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas dapat diilustrasikan pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1

Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946

Teori Edgar Dale mengalami revisi kedua pada tahun 1954 dalam edisi kedua bukunya dengan memodifikasi pengalaman dramatis serta menambahkan media televisi. Hingga pada tahun 1969 dalam edisi ketiga bukunya, Dale terinspirasi oleh teori psikolog Bruner pada tahun 1966 tentang pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*), hingga Dale pun menggabungkan teori Bruner dengan teorinya sendiri. Adapun kerucut pengalaman Edgar Dale pada tahun 1969 dapat diilustrasikan dalam gambar 2.2 berikut ini.



Gambar 2.2

Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969

Kerucut pengalaman ini menggambarkan berbagai jenis media audiovisual dari atas yang paling abstrak hingga ke bawah yang paling konkret, antara lain (1) pengalaman langsung, pengalaman dengan tujuan tertentu; (2) pengalaman tiruan atau simulasi; (3) pengalaman dramatis; (4) demonstrasi; (5) studi banding; (6) pameran; (7) televisi edukasi; (8) gambar bergerak; (9) rekaman radio, gambar diam; (10) symbol visual; dan (11) symbol verbal (Sari, 2019). Dale pun mengklaim bahwa klasifikasi ini seharusnya tidak dianggap sebagai hierarki atau peringkat, sehingga Dale tidak ingin klasifikasinya dilihat sebagai sesuatu yang kaku dan tidak fleksibel (Sari, 2019).

Dalam penerapannya, media *jeopardy game* termasuk ke dalam tingkatan *contrived experiences* (pengalaman simulasi) karena *jeopardy game* merupakan permainan edukasi dengan memberikan simulasi berupa kuis dengan berbagai pertanyaan yang menuntut siswa untuk terlibat secara aktif agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menantang dengan cepat dan tepat. Dalam *jeopardy game*, siswa akan melakukan simulasi untuk meniru perilaku-perilaku dalam situasi nyata seperti berkompetisi, mengambil keputusan, dan kerja sama tim. Oleh karena itu, *jeopardy game* bukan termasuk pengalaman langsung, tetapi hanya mendekati pengalaman langsung dengan pengalaman yang dibuat-buat atau simulasi.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* sehingga akan memperkuat dan menjadi referensi bagi peneliti dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	NP. Sriwulandari Alam, A. Mushawwir Taiyeb dan Sumarni (2023)	Implementasi <i>Games Wordwall (Wordsearch)</i> dalam Tahapan Model <i>Discovery Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Soppeng	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar biologi siswa pada siklus I meningkat 77,14%, sedangkan pada siklus II terdapat 82,85% siswa tuntas belajar. Dengan demikian, implementasi <i>games wordwall (wordsearch)</i> dalam tahapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar kognitif terutama dalam materi keanekaragaman hayati sekaligus dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mencari pemahamannya serta menimbulkan kerjasama tim.
2.	Dewi Rahayu, Muhammad Muttaqien dan Mar'atus Solikha (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantu <i>Educandy</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantu aplikasi <i>educandy</i> terhadap peningkatan hasil belajar pada materi keanekaragaman hayati.
3.	Nuraini, Misykat Malik Ibrahim dan Jamilah (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Jeopardy Game</i> Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang pembelajarannya menerapkan media <i>jeopardy game</i> memiliki rata-rata hasil belajar 72,82 dan aktivitas belajar 70,85, sehingga penggunaan media pembelajaran <i>jeopardy game</i> berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan kelas VIII Pondok Pesantren Al-

No	Sumber	Judul	Hasil
			Wahid Kecamatan Panca Lautang Kabupaten Sidenreng Rappang.
4.	Astuty Simbolon, Nursia Simanjuntak, Rut Ayzta Pardede, Sarah Gultom, Natalia Widya Pasca Tarigan dan Rinci Simbolon (2022)	<i>The Effect of Jeopardy Game on Students' Reading Comprehension</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 100 yang berarti sangat baik dan 95 untuk kelompok kontrol yang juga berarti sangat baik. Dengan demikian, penggunaan <i>jeopardy game</i> merupakan strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa di SMP Advent 2 Medan.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi bagi penulis, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, antara lain tercermin dalam tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2
Persamaan & Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Persamaan	Perbedaan
1.	- Kedua penelitian menerapkan media <i>game</i> dan model <i>discovery learning</i>. - Kedua penelitian menggunakan variabel terikat berupa hasil belajar kognitif siswa. - Kedua penelitian menggunakan instrumen tes hasil belajar.	- Metode penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. - Penelitian terdahulu menggunakan media berupa <i>game wordwall (wordsearch)</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>jeopardy game</i>.
2.	- Kedua penelitian menerapkan model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan media <i>game</i>. - Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen.	- Media <i>game</i> yang digunakan dalam penelitian terdahulu berupa <i>educandy</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>jeopardy game</i>. - Penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat berupa hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikat yang digunakan

No.	Persamaan	Perbedaan
	3. Kedua penelitian menggunakan desain penelitian <i>non-equivalent control group design</i> .	berfokus pada kemampuan kognitif siswa. 3. Teknik pengumpulan data pada penelitian terdahulu menggunakan observasi, tes dan respon siswa (angket). Sedangkan penelitian ini hanya menggunakan observasi dan tes.
3.	1. Kedua penelitian menerapkan media <i>jeopardy game</i> . 2. Kedua penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain <i>non-equivalent control group design</i> . 3. Kedua penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel berupa <i>purposive sampling</i> .	1. Variabel bebas pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada media <i>jeopardy game</i> , sedangkan dalam penelitian ini variabel bebas berupa kolaborasi antara model <i>discovery learning</i> dengan media <i>jeopardy game</i> . 2. Variabel terikat pada penelitian terdahulu berupa aktivitas dan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini variabel bebas berupa kemampuan kognitif siswa. 3. Subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas VIII SMP, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA
4.	1. Kedua penelitian menerapkan media <i>jeopardy game</i> . 2. Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. 3. Kedua penelitian menggunakan metode eksperimen.	1. Penelitian terdahulu hanya berfokus pada <i>jeopardy game</i> , sedangkan penelitian ini mengkolaborasikan antara media <i>jeopardy game</i> dengan model pembelajaran <i>discovery learning</i> . 2. Penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat berupa pemahaman membaca siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel kemampuan kognitif siswa. 3. Subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas VIII SMP, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa SMA.

2.3 Kerangka Pemikiran

Grand theory yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dari Jerome Seymour Bruner (1915-2016) yang merupakan

pelopor psikologi kognitif dan pendidikan. Bruner banyak mengemukakan pendapatnya terkait perkembangan kognitif manusia, cara manusia belajar atau mendapatkan pengetahuan, menyimpannya serta memodifikasikan pengetahuan tersebut (Nurlina et al., 2021: 59). Selain itu, Bruner juga banyak berperan dalam pengembangan teori pembelajaran, terutama teori pembelajaran konstruktivisme dan *discovery learning* (Nursanty, 2022: 20). Konstruktivisme merupakan teori yang memandang bahwa pengetahuan bukan hanya ditransfer dari guru kepada siswa secara pasif, namun siswa secara aktif akan membangun pengetahuannya secara mandiri dengan pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Nursanty, 2022: 21).

Pada tahun 1960, Jerome Bruner menerbitkan sebuah buku yang begitu terkenal dengan judul *The Process of Education* dan menjadi salah satu karya penting dari ahli psikologi pendidikan yang berisi konsep-konsep fundamental dalam pendidikan, seperti cara individu mempelajari konsep yang kompleks, peran guru dalam pembelajaran, serta memahami pemikiran siswa yang sangat penting (Nursanty, 2022: 21). Salah satu peranannya dalam pembelajaran yang begitu terkenal adalah mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* yang mendorong siswa untuk menemukan konsep atau prinsip secara mandiri dengan belajar dari pengalaman langsung dan bereksplorasi hingga menghasilkan pengetahuan yang sangat bermakna. Sehingga model pembelajaran *discovery learning* selaras dengan penerapan kurikulum merdeka yang berfokus pada *student centered learning*. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model *discovery learning* yang melibatkan langkah-langkah pembelajaran berupa stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi.

Pemilihan model *discovery learning* berdasarkan pada pertimbangan untuk mendorong kemandirian siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif dalam proses belajar. Model *discovery learning* juga begitu relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga dalam penerapannya juga berdasarkan pada pertimbangan akan siswa generasi sekarang yang tidak terlepas dari terkonologi seperti *gadget*,

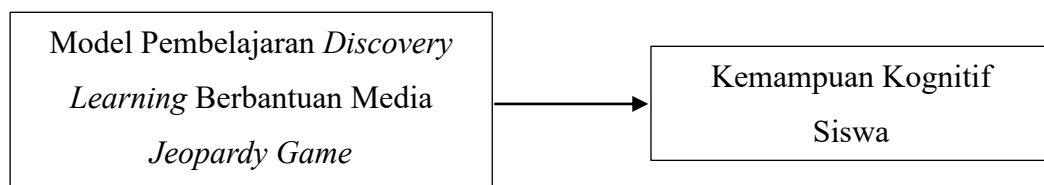
terutama dalam penggunaan *handphone*. *Discovery learning* akan mendorong siswa untuk memanfaatkan penggunaan *gadget* atau *handphone* untuk mencari informasi atau mengumpulkan data, sehingga siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber dan tidak hanya terpaku pada materi dalam buku yang terbatas. Model *discovery learning* juga cocok diterapkan pada materi yang memerlukan kegiatan eksplorasi, berbasis permasalahan dan analisis informasi, serta relevan dengan kehidupan nyata, seperti materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Selain itu, penerapan model *discovery learning* juga berdasarkan pada penelitian terdahulu yang serupa, seperti penelitian dari I. P. Rahayu & Hardini (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Namun model *discovery learning* yang berfokus pada pembelajaran berbasis penemuan seringkali kurang mendorong kolaborasi atau interaksi dan kerja sama antarsiswa. Sehingga, dalam penerapannya, model pembelajaran *discovery learning* memerlukan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan model *discovery learning* agar dapat mendorong keterlibatan siswa dalam berinteraksi dan bekerja sama di dalam kelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, model *discovery learning* akan dikolaborasikan dengan media *jeopardy game* yang merupakan media interaktif untuk memperkuat proses pembelajaran. Media *jeopardy game* yang dirancang untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta melibatkan kompetisi yang sehat dapat menimbulkan antusiasme siswa sekaligus mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini selaras dengan penelitian dari Karim et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan media *jeopardy game* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Media *jeopardy game* ini akan diterapkan pada salah satu sintak dalam model *discovery learning*, yaitu tahap verifikasi untuk membantu siswa membandingkan hasil yang telah mereka dapatkan dengan teori atau konsep yang telah dipelajari. Sehingga, proses verifikasi akan berbentuk kuis yang akan dimainkan secara berkelompok agar dapat meningkatkan interaksi siswa dan memperkuat proses belajar. Dengan diterapkannya model pembelajaran *discovery*

learning berbantuan media *jeopardy game* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hal ini pun selaras dengan penelitian dari Alam et al. (2023) dan penelitian dari D. Rahayu et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *game* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekaligus dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mencari pemahamannya serta menimbulkan kerjasama tim.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti dapat mengilustrasikan kerangka berpikirnya dalam gambar 2.3 berikut ini.



Gambar 2.3
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara dari rumusan masalah yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya secara empiris (Mulyana et al., 2024). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.