

ABSTRAK

SRI ASRIAWATI. 2025. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *JEOPARDY GAME* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMAN 1 Jatiwaras).** Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Di bawah bimbingan Edi Fitriana Afriza, S.Pd., M.M. dan Dr. H. Yoni Hermawan, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya nilai kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Jatiwaras. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 Jatiwaras. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan desain quasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen tes kemampuan kognitif berupa soal Pilihan Ganda (PG). Populasinya adalah kelas XI SMAN 1 Jatiwaras tahun ajaran 2024/2025 yang mengambil mata pelajaran ekonomi dengan total 6 kelas yang berjumlah 203 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 68 siswa yaitu kelas XI-8 (34 siswa) sebagai kelas eksperimen dan XI-6 (34 siswa) sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dengan nilai signifikansi 0,001 yang berarti hipotesis diterima. Namun, kemampuan kognitif kelas eksperimen belum mampu menandingi kelas kontrol dengan nilai kemampuan kognitif tertinggi mata pelajaran ekonomi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Jeopardy Game*, Kemampuan Kognitif Siswa

ABSTRACT

SRI ASRIAWATI. 2025. *IMPLEMENTATION OF DISCOVERY LEARNING MODEL USING JEOPARDY GAME MEDIA IN IMPROVING STUDENTS' COGNITIVE ABILITIES (Quasi-Experimental Study on Economics Subjects with Monetary Policy and Fiscal Policy Material for Grade XI of SMAN 1 Jatiwaras)*. Department of Economics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Under the guidance of Edi Fitriana Afriza, S.Pd., M.M. and Dr. H. Yoni Hermawan, M.Pd.

This research is motivated by the phenomenon of low cognitive ability scores of students in economics subjects of class XI SMAN 1 Jatiwaras. The purpose of this study was to determine the effect of implementing the discovery learning model assisted by jeopardy game media in improving students' cognitive abilities in the subject of economics, monetary policy and fiscal policy material, class XI of SMAN 1 Jatiwaras. This study uses an experimental method and a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The data collection technique uses observation with a cognitive ability test instrument in the form of Multiple Choice (MC) questions. The population is class XI SMAN 1 Jatiwaras in the 2024/2025 academic year taking economics subjects with a total of 6 classes totaling 203 students. Sampling using a purposive sampling technique with a total of 68 students, namely class XI-8 (34 students) as the experimental class and XI-6 (34 students) as the control class. The results of this study found that there was an increase in the cognitive abilities of students who used the discovery learning learning model assisted by jeopardy game media with a significance value of 0.001, which means the hypothesis is accepted. However, the cognitive ability of the experimental class has not been able to compete with the control class with the highest cognitive ability score in economics. Thus, the application of the discovery learning model assisted by jeopardy game media can improve students' cognitive abilities.

Keywords: Discovery Learning, Jeopardy Game, Students' Cognitive Abilities