

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Kegunaan Penelitian.....	8
1.4.1 Kegunaan Teoretis	8
1.4.2 Kegunaan Praktis	9
BAB II TINJAUAN TEORETIS	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Kemampuan Kognitif Siswa	10
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	12
2.1.3 Media <i>Jeopardy Game</i>	16
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	21
2.3 Kerangka Pemikiran.....	23
2.4 Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Variabel Penelitian	27
3.2.1 Definisi Operasional.....	27
3.2.2 Operasionalisasi Variabel	28

3.3	Desain Penelitian.....	29
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	30
3.4.1	Populasi Penelitian	30
3.4.2	Sampel Penelitian.....	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data	32
3.6	Instrumen Penelitian.....	32
3.6.1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	32
3.6.2	Uji Validitas.....	35
3.6.3	Uji Reliabilitas	35
3.6.4	Analisis Butir Soal	36
3.7	Teknik Analisis Data	38
3.7.1	Teknik Pengolahan Data.....	38
3.7.2	Uji Normalitas	39
3.7.3	Uji Homogenitas	39
3.7.4	Uji Hipotesis.....	39
3.7.5	<i>Effect Size</i>	42
3.8	Langkah-Langkah Penelitian	43
3.8.1	Tahap Persiapan.....	43
3.8.2	Tahap Pelaksanaan	43
3.8.3	Tahap Pelaporan	43
3.9	Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.9.1	Tempat Penelitian	44
3.9.2	Waktu Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
4.1.1	Penyajian Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen (XI-8).....	47
4.1.2	Penyajian Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol (XI-6)	50
4.1.3	Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
4.2	Analisis Uji Prasyarat.....	54
4.2.1	Uji Normalitas	54

4.2.2	Uji Homogenitas	55
4.3	Uji Hipotesis	56
4.3.1	Uji Hipotesis Pertama	57
4.3.2	Uji Hipotesis Kedua	57
4.3.3	Uji Hipotesis Ketiga	58
4.4	<i>Effect Size</i>	59
4.5	Pembahasan.....	60
4.5.1	Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Jeopardy Game</i> Sebelum dan Sesudah Perlakuan.....	60
4.5.2	Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Sebelum dan Sesudah Perlakuan.....	65
4.5.3	Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Jeopardy Game</i> dan Model Pembelajaran Konvensional Sesudah Perlakuan...	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		74
5.1	Simpulan	74
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN		80

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Tahun Ajaran 2024/2025.....	3
Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	21
Tabel 2.2 Persamaan & Perbedaan Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel Y	28
Tabel 3.2 Intervensi Pembelajaran.....	29
Tabel 3.3 Populasi Penelitian.....	30
Tabel 3.4 Sampel Penelitian	31
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	36
Tabel 3.9 Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	36
Tabel 3.10 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	36
Tabel 3.11 Klasifikasi Daya Pembeda	37
Tabel 3.12 Hasil Analisis Tingkat Daya Pembeda.....	37
Tabel 3.13 Klasifikasi Skor <i>Normalized Gain</i>	39
Tabel 3.14 Klasifikasi <i>Effect Size</i>	43
Tabel 3.15 Jadwal Kegiatan Penelitian	45
Tabel 4.1 Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen	47
Tabel 4.2 Skor Pre-test dan Post-test Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Kontrol	50
Tabel 4.3 Skor Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Hipotesis Pertama.....	57
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Hipotesis Kedua	58
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> Hipotesis Ketiga.....	58

Tabel 4.9	Ketentuan Uji <i>Effect Size</i>	59
-----------	--	----

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946	19
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969	20
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian	30
Gambar 3.2 Bagan Alur Penelitian	44
Gambar 4.1 Rata-Rata Nilai Kemampuan Kognitif Kelas Eksperimen	48
Gambar 4.2 Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen Per-Level Kognitif.....	49
Gambar 4.3 Rata-Rata Nilai Kemampuan Kognitif Kelas Kontrol	51
Gambar 4.4 Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol Pre-Level Kognitif.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Silabus Ekonomi	81
Lampiran 2. Modul Ajar dan LKPD Kelas Eksperimen	83
Lampiran 3. Modul Ajar dan Penugasan Kelas Kontrol	97
Lampiran 4. Bahan Ajar	109
Lampiran 5. Instrumen Kemampuan Kognitif.....	119
Lampiran 6. Media Pembelajaran <i>Jeopardy Game</i>	126
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Kognitif Siswa	128
Lampiran 8. Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal dan Daya Pembeda	129
Lampiran 9. Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	130
Lampiran 10. Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	131
Lampiran 11. Uji Normalitas dan Homogenitas	132
Lampiran 12. Uji Hipotesis.....	133
Lampiran 13. Dokumentasi.....	134
Lampiran 14. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	137
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian	138
Lampiran 16. Ide Dasar.....	139
Lampiran 17. Lembar Keterangan Revisi Proposal Penelitian	140
Lampiran 18. Lembar Keterangan Revisi Sidang Tahap 1	141
Lampiran 19. Formulir Konsultasi Pembimbing 1	142
Lampiran 20. Formulir Konsultasi Pembimbing 2	144
Daftar Riwayat Hidup	145