

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini Indonesia telah menerapkan sebuah kurikulum yang bertujuan untuk memberikan lebih banyak kebebasan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga disebut kurikulum merdeka. Dalam Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor: 415/sipers/A6/VIII/2023 disebutkan bahwa kurikulum merdeka mulai diterapkan pada tahun 2021 secara terbatas pada Sekolah Penggerak di 111 kabupaten/kota dan diterapkan secara mandiri pada tahun 2022 (Desliana, 2023). Hingga pada Agustus 2023, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar) Kemendikbudristek telah merilis data yang menunjukkan bahwa kurikulum merdeka telah diterapkan hampir 70% pada satuan pendidikan di seluruh Indonesia melalui Program Sekolah Penggerak, SMK Pusat Keunggulan, dan Implementasi Kurikulum Merdeka Jalur Mandiri.

Kurikulum merdeka ini berfokus pada *student centered learning*, sehingga dalam penerapannya kurikulum merdeka akan mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kurikulum merdeka juga berfokus untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan sebagainya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan dari kurikulum ini tentunya memerlukan berbagai inovasi dalam menunjang proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Dengan pembelajaran yang efektif, maka tujuan kurikulum merdeka akan tercapai, terutama dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam pendidikan, baik itu dalam memahami, mengolah, maupun dalam mengaplikasikan informasi dengan efektif.

Kemampuan kognitif berfokus pada proses berpikir, sehingga kemampuan kognitif berfokus pada bagaimana siswa berpikir dan memproses informasi dibandingkan hasil akhir seperti prestasi belajar. Dengan demikian, kemampuan kognitif dapat mengidentifikasi kesenjangan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih kemampuan kognitif sebagai fokus

penelitian, seperti kepraktisan penelitiannya yang dapat diukur hanya dengan instrumen tes berdasarkan taksonomi bloom sehingga lebih terstruktur, sedangkan prestasi belajar seringkali dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti motivasi yang lebih sulit dikontrol, kemampuan berpikir kritis yang seringkali memerlukan instrumen tambahan seperti tes esai atau wawancara mendalam, serta hasil belajar dengan karakteristik lebih luas yang perlu diukur dengan berbagai metode seperti tes, observasi, dan portofolio. Pertimbangan untuk meneliti terkait kemampuan kognitif siswa juga berdasarkan pada kemampuan kognitif yang merupakan dasar dari kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar. Selain itu, penelitian yang berfokus pada kemampuan kognitif dapat menemukan penyebab mendasar akan rendahnya hasil belajar atau prestasi belajar.

Dengan demikian, kemampuan kognitif siswa memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran karena berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuannya. Khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep mendalam seperti ekonomi. Ekonomi sendiri merupakan salah satu mata pelajaran penting untuk mempersiapkan siswa agar dapat memahami berbagai fenomena ekonomi yang ada di masyarakat.

Namun, kenyataannya penerapan kurikulum merdeka ini menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan efektif. Para guru yang terbiasa menerapkan model atau metode pembelajaran konvensional terkadang mengalami kesulitan akan perubahan ini, sehingga seringkali pembelajaran masih bersifat satu arah dengan guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang bersifat pasif. Fenomena ini berdampak pada banyaknya siswa yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi. Sehingga para siswa menjadi kurang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga para siswa kurang antusias dalam pembelajaran, seperti dalam hal bertanya atau memberi tanggapan, kurangnya minat siswa dalam mencari materi belajar, hingga para siswa yang tidak mampu mengolah materi yang mereka

dapatkan. Selain itu, beberapa materi ekonomi seperti kebijakan moneter dan kebijakan fiskal seringkali dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang cukup kompleks. Dengan demikian, berbagai fenomena tersebut dapat berdampak pada kemampuan kognitif siswa yang menjadi kurang maksimal sehingga tidak dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Fenomena ini pun terjadi pada siswa kelas XI SMAN 1 Jatiwaras tahun ajaran 2024/2025. Hal ini tercermin pada hasil penilaian kognitif dalam mata pelajaran ekonomi yang tergolong rendah, sehingga tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun hasil penilaian kemampuan kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Jatiwaras pada mata pelajaran ekonomi berdasarkan hasil ulangan akhir bab pada bab 1 terkait badan usaha dalam perekonomian dan bab 2 terkait pendapatan nasional dan kesenjangan ekonomi tercermin dalam tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI
Tahun Ajaran 2024/2025

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa yang Memenuhi KKM	Jumlah Siswa yang Tidak Memenuhi KKM
1	XI-6	34	84,41	20	14
2	XI-7	34	79,56	14	20
3	XI-8	34	73,24	9	25
4	XI-9	34	83,97	20	14
5	XI-10	33	63,03	5	28
6	XI-11	34	73,53	6	28
Jumlah		203		74	129

Sumber Data: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Jatiwaras

Tabel di atas menunjukkan rata-rata nilai kognitif siswa kelas XI tahun ajaran 2024/2025 yang memilih mata pelajaran ekonomi. Hanya ada 6 (enam) kelas yang mengambil mata pelajaran ekonomi sebagai mata pelajaran pilihannya, yaitu kelas XI-6 sampai kelas XI-11. Sehingga tidak semua kelas XI memilih mata pelajaran ekonomi sebagai mata pelajaran pilihannya, seperti kelas XI-1 sampai kelas XI-5 yang tidak memilih ekonomi sebagai mata pelajaran pilihannya, namun

memilih mata pelajaran lain seperti geografi, biologi, fisika, kimia, informatika, PKWU, dan sebagainya. Dengan demikian mata pelajaran pilihan ini akan berbeda-beda di setiap kelasnya tergantung pada pilihan siswa saat akan naik ke kelas 11. Sehingga ketika siswa naik ke kelas 11, maka kelasnya akan dilakukan pengacakan kembali tergantung pada pemilihan mata pelajarannya.

Berdasarkan tabel di atas, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi tergolong baik dan terlihat cukup merata. Namun, jika ditelaah lebih dalam, ternyata tidak semua kelas telah memenuhi nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan nilai KKM sebesar 83, diketahui bahwa hanya ada dua kelas yang telah memenuhi KKM, yaitu kelas XI-6 dan XI-9. Sedangkan sisanya belum memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, kemampuan kognitif siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi cukup bervariasi, bahkan sebagian besar siswa belum memenuhi KKM. Hal ini berarti sebagian besar siswa masih belum sepenuhnya mampu memahami materi ekonomi yang telah diajarkan dengan baik. Sehingga, fenomena ini juga mencerminkan adanya kesenjangan dalam penguasaan materi di antara siswa.

Fenomena tersebut menunjukkan pentingnya siswa memenuhi kriteria penilaian atau KKM yang ditetapkan oleh sekolah karena KKM merupakan acuan dalam mengukur pemahaman siswa untuk melanjutkan ke materi berikutnya atau untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Sehingga jika siswa belum memenuhi KKM, berarti siswa tersebut belum memiliki pemahaman atau penguasaan materi dan belum mampu untuk melanjutkan ke materi selanjutnya yang lebih kompleks. Nilai kemampuan kognitif yang bervariasi akan menimbulkan kesenjangan pemahaman antarsiswa, sehingga jika hal ini terjadi maka perlu adanya perbaikan atau remedial agar pemahaman siswa secara keseluruhan dapat meningkat yang ditandai dengan tercapainya nilai KKM. Selain itu, KKM juga diperlukan untuk memastikan bahwa mutu pendidikan di sekolah telah terlaksana dengan baik, sehingga jika terdapat variasi dalam ketuntasan nilai KKM, maka hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Dengan demikian, ketidakmerataan ini akan memengaruhi kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Fenomena rendahnya kemampuan kognitif siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang seringkali berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti pembelajaran yang kebanyakan masih menggunakan model dan metode konvensional, proses pembelajaran yang tidak terlalu melibatkan siswa, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengadopsi model dan media pembelajaran yang inovatif agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. *Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam proses pembelajaran karena model ini termasuk model pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga model *discovery learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Pemilihan model *discovery learning* berdasarkan pada kecenderungan siswa yang bersifat pasif saat proses pembelajaran di kelas. Para siswa jarang sekali menunjukkan inisiatifnya untuk mencari dan menggali informasi secara mandiri, sehingga siswa seringkali hanya menunggu instruksi dari guru. Padahal di era digital saat ini, hampir keseluruhan siswa telah menggunakan *gadget* seperti *handphone*. Namun para siswa seringkali tidak dapat memanfaatkannya dengan optimal untuk mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga *handphone* atau *gadget* lebih sering digunakan sebagai hiburan seperti *scrolling* media sosial dan bermain game. Padahal penggunaan *handphone* atau alat digital lainnya memiliki potensi besar untuk mencari informasi, melakukan eksplorasi terkait konsep-konsep baru, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui sumber belajar yang lebih beragam. Oleh karena itu, peneliti memilih model *discovery learning* yang berbasis belajar penemuan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Model *discovery learning* yang menekankan pada siswa sebagai pusat pembelajaran, tentunya akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep-konsep atau pengetahuan yang mereka pelajari secara mandiri. Oleh karena itu, siswa bukan hanya sebagai penerima informasi yang bersifat pasif, tetapi siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dengan diterapkannya model *discovery learning*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep,

dan daya ingat siswa karena adanya keterlibatan langsung dari siswa dalam proses pembelajaran. Namun, dalam penerapannya, model pembelajaran *discovery learning* seringkali mengalami hambatan karena keterbatasan media yang interaktif dan efektif untuk memfasilitasi proses penemuan siswa tersebut.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk menunjang model pembelajaran *discovery learning* dengan memfasilitasi siswa agar dapat berinteraksi dan terlibat secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga semakin meningkat. Media pembelajaran seperti *game* edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media *jeopardy game* untuk dikolaborasikan dengan model pembelajaran *discovery learning* agar dalam penerapannya dapat berjalan secara optimal. *Jeopardy game* sendiri merupakan sebuah permainan kuis interaktif yang dirancang untuk menantang siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru dengan pola tertentu dan berbagai kategori tertentu. Pemilihan media *jeopardy game* berdasarkan pada kecenderungan siswa yang kurang berinteraksi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas terasa membosankan dan kurang bersemangat. 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. Sehingga media *jeopardy game* ini diharapkan dapat menunjang model *discovery learning* agar dalam penerapannya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dengan meningkatnya interaksi, semangat belajar, dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, mengurangi kesenjangan dalam pemahaman materi, serta meningkatkan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alam et al. (2023) menunjukkan bahwa implementasi *game wordwall* dalam tahapan model

pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. D. Rahayu et al. (2023) juga menyatakan bahwa ada pengaruh dari model *discovery learning* dengan aplikasi *educandy* pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, hasil penelitian dari Nuraini et al. (2022) menemukan bahwa penerapan media *jeopardy game* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian dari Karim et al. (2019) yang juga menyebutkan bahwa penerapan *game jeopardy* berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai fenomena di atas dan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan, peneliti tertarik untuk melakukan studi quasi eksperimen dengan judul **“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)”**. Penelitian ini berfokus pada penerapan inovasi pembelajaran ekonomi untuk melihat sejauh mana model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara menyeluruh. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran ekonomi, serta dapat berkontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran ekonomi karena kolaborasi antara model *discovery learning* dengan media *jeopardy game* merupakan terobosan baru yang diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi sekolah, terutama bagi guru mata pelajaran ekonomi untuk mengaplikasikan model dan media pembelajaran yang interaktif seiring dengan perkembangan teknologi dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* sebelum dan sesudah perlakuan?

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

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

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

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk semua pihak, sehingga adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoretis seperti berikut ini.

1. Penelitian ini dapat berkontribusi untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam inovasi pembelajaran ekonomi. Dengan hasil penelitian yang relevan, pembaca dapat memperkaya referensinya terkait model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau rujukan bagi peneliti selanjutnya, khususnya bagi penelitian serupa terkait model dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

3. Hasil penelitian ini dapat menjadi pengetahuan baru terkait penerapan teknologi dan *game* edukatif dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk menguji dan mengembangkan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi dan permainan yang relevan dalam konteks pendidikan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara praktis seperti berikut ini.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi para guru mengenai model dan media pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *jeopardy game* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam mata pelajaran ekonomi.

2. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih menarik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, sehingga siswa dapat menjadi lebih aktif dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah terkait model dan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penyusunan kebijakan atau program pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

4. Bagi Pengambil Kebijakan di Bidang Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi terkait pentingnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif dengan mengaplikasikan teknologi dan strategi pembelajaran yang interaktif agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan daya saing siswa.