

Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Menggunakan Film untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa

Elyakim Nova Supriyedi Patty*, Mukti Madazzaman, M. Nur Wazda Wadihar, Elfina Malya Suendra, Lalu Daffa Al Ahmad, Rizki Nabila

Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

*Email Korespondensi: elyakimn@gmail.com

Genesis Artikel: Diterima: 29 Juli 2025 Diterbitkan: 1 Agustus 2025

ABSTRACT: Cognitive learning theory emphasizes the importance of individuals being able to understand, connect, and apply concepts in various situations. However, in practice, these concepts are often difficult for students to grasp. This study aims to explore the application of cognitive learning theory through film as a medium to enhance students' understanding. The *Imitation Game* was used as the main medium to illustrate cognitive and collaborative problem-solving processes. The study used a qualitative case study approach, involving first-semester students enrolled in the Learning and Instruction Theory course. Data were collected through participatory observation during the film screening, structured group discussions, and semi-structured interviews conducted before and after the viewing. The results of this study showed an increase in students' ability to relate scenes from the film to cognitive learning concepts such as analytical thinking, cognitive schemas, and teamwork, as described by Piaget and Vygotsky. The use of film was found to concretize abstract concepts, promote active engagement, and strengthen students' critical reflection on the real-life application of theory. Films that present complex problem-solving scenarios also stimulate students' critical and collaborative thinking more effectively than conventional teaching methods. This study concludes that film is an innovative strategy in teaching learning theories, providing visual experiences that enhance conceptual understanding and offering opportunities for developing more interactive, media-based learning strategies in higher education.

Keyword: Cognitive Learning Theory; Film; Problem Solving; Collaborative Learning.

ABSTRAK: Teori pembelajaran kognitif menekankan agar individu dapat memahami konsep, menghubungkan, dan menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda. Akan tetapi pada praktiknya konsep ini sulit di pahami oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan teori pembelajaran kognitif melalui media film untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Film *The Imitation Game* digunakan sebagai media utama untuk menggambarkan proses pemecahan masalah secara kognitif dan kolaboratif. Penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan studi kasus, melibatkan mahasiswa semester 1 pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif saat pemutaran film, diskusi kelompok terstruktur, dan wawancara semi-terstruktur sebelum dan sesudah menonton. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa dalam mengaitkan adegan film dengan konsep pembelajaran kognitif, seperti berpikir analitis, skema kognitif, dan kerja sama tim menurut pandangan Piaget dan Vygotsky. Penggunaan film terbukti mampu mengkonkretkan konsep abstrak, mendorong keterlibatan aktif, dan memperkuat refleksi kritis mahasiswa terhadap penerapan teori dalam konteks nyata. Film yang memuat pemecahan masalah kompleks juga merangsang kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media film merupakan strategi inovatif dalam pembelajaran teori, menawarkan pengalaman visual yang memperkuat pemahaman konsep, serta membuka peluang pengembangan pembelajaran berbasis media yang lebih interaktif di pendidikan tinggi.

Kata Kunci: Teori Pembelajaran Kognitif; Film; Pemecahan Masalah; Pembelajaran Kolaboratif.

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Cara Sitasi:

Patty,E.N.S., Madazzaman,M., Wadihar,M.N.W., Suendra,E.M., Ahmad, L.D.A., & Nabila, R. (2025). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Melalui Film untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 1-10.<https://doi.org/10.30812/upgrade.v3i1.4761>

PENDAHULUAN

Pendidikan modern terus berkembang mengikuti perubahan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh generasi saat ini (Nova et al., 2023). Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya bersifat pasif tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan (Marlina et al. (2023); Patty et al. (2024); Purnami Setiawi et al. (2024). Pendidikan yang efektif memerlukan pendekatan yang mendalam dalam memahami bagaimana individu belajar, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan situasi baru (Mu'min, 2014; Zubaidah, 2016). Di sinilah peran teori pembelajaran kognitif menjadi sangat penting. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya tentang menghafal informasi, tetapi lebih pada bagaimana peserta didik memproses informasi secara mental, menganalisis data, menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada, dan menerapkannya pada situasi yang berbeda (Dr. Ir. Anthony Anggrawan, M.T. et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan tinggi, terutama bagi mahasiswa semester 1 yang baru memulai perjalanan akademis mereka, penerapan teori pembelajaran kognitif dapat membantu membangun dasar pemikiran yang kuat (Putri et al., 2023). Mahasiswa sering kali dihadapkan pada berbagai materi yang memerlukan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif (Sukmayadi et al., 2024). Pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran, misalnya, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami teori-teori pembelajaran secara konseptual tetapi juga mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam proses belajar mengajar, baik untuk dirinya sendiri maupun ketika berperan sebagai pendidik di masa depan.

Dalam pembelajaran teori kognitif, mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Metode pembelajaran konvensional yang umumnya berbasis ceramah dan bahan bacaan sering kali kurang efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam, karena cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan mahasiswa secara aktif (Khasanah and Others, 2021). Kurangnya interaktivitas dalam metode ini dapat menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan teori dengan situasi nyata, sehingga pemahaman mereka menjadi terbatas dan kurang aplikatif.

Untuk mengatasi keterbatasan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan film sebagai media pembelajaran. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu menyampaikan konsep-konsep kompleks dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami serta menarik bagi mahasiswa (Azhari, 2023).

Penggunaan film sebagai bahan ajar dalam pendidikan, khususnya dalam perkuliahan Teori Belajar dan Pembelajaran, memberikan banyak manfaat (Kirani and Najicha, 2022). Film dapat membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, film juga dapat memicu diskusi dan refleksi, yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Humairah et al., 2024). Ketika mahasiswa diajak untuk mendiskusikan dan menganalisis adegan-adegan dari film, mereka tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga bagaimana teori tersebut diterapkan dalam berbagai konteks kehidupan nyata. situasi pemecahan masalah di dunia nyata.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media film dalam pembelajaran kognitif. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Cholik and Umaroh, 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak dengan memanfaatkan visualisasi yang lebih konkret. Studi lain menemukan bahwa film dapat menjadi alat efektif dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan analitis pada mahasiswa (Humairah et al., 2024). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Apriliany, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan film dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui pendekatan berbasis narasi dan konteks nyata. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik membahas bagaimana teori Piaget dan Vygotsky dapat diterapkan melalui media film dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang pembelajaran kognitif.

Film *The Imitation Game* (2014) dipilih dalam penelitian ini karena secara spesifik menggambarkan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran kognitif, seperti problem solving, berpikir analitis, dan kolaborasi,

yang merupakan inti dari teori Piaget dan Vygotsky. Selain itu, film ini didasarkan pada kisah nyata Alan Turing, seorang ilmuwan yang menghadapi berbagai tantangan dalam memecahkan kode Enigma selama Perang Dunia II, sehingga memberikan konteks yang kuat dan relevan bagi mahasiswa dalam memahami bagaimana teori pembelajaran diterapkan dalam kehidupan nyata. Dibandingkan dengan film lain, *The Imitation Game* menawarkan kombinasi antara tantangan intelektual dan dinamika sosial yang mencerminkan berbagai aspek pembelajaran kognitif, menjadikannya pilihan yang ideal untuk mengeksplorasi bagaimana mahasiswa dapat memahami dan menerapkan konsep-konsep pembelajaran melalui pengalaman visual yang mendalam.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teori pembelajaran kognitif pada mahasiswa semester 1 dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran menggunakan media film *The Imitation Game*. Teori Piaget dan Vygotsky memiliki keterkaitan erat dengan pemecahan masalah yang ditampilkan dalam film ini. Piaget menekankan bahwa individu membangun pemahamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam skema kognitif mereka, sedangkan Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dan zona perkembangan proksimal dalam pembelajaran. Dalam *The Imitation Game*, tokoh utama Alan Turing menunjukkan bagaimana pemecahan masalah dapat terjadi melalui proses berpikir analitis yang kompleks (sejalan dengan konsep konstruktivisme Piaget) serta melalui kerja sama tim dalam menyelesaikan tantangan (sesuai dengan teori Vygotsky tentang scaffolding).

Dengan mengkaji film ini, mahasiswa dapat melihat bagaimana teori pembelajaran kognitif tidak hanya diterapkan dalam konteks akademis tetapi juga dalam situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran kognitif, individu belajar dengan cara mengumpulkan, mengorganisasi, dan menerapkan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Film ini menunjukkan bagaimana Turing menggunakan pendekatan tersebut, bukan hanya sebagai aktivitas individu tetapi juga melalui kolaborasi tim, yang akhirnya mengarah pada keberhasilan mereka dalam memecahkan kode Enigma.

Dengan demikian, film ini memberikan representasi nyata dari bagaimana teori kognitif dapat diterapkan dalam Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan, yaitu dengan mengintegrasikan teori pembelajaran kognitif Piaget dan Vygotsky secara eksplisit dalam analisis film sebagai metode pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai bagaimana film yang bertemakan pemecahan masalah kompleks dapat berfungsi sebagai media efektif untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman lebih lanjut mengenai efektivitas film sebagai alat pembelajaran, tetapi juga mengisi celah dalam kajian sebelumnya dengan mengeksplorasi hubungan spesifik antara teori pembelajaran kognitif dan pemecahan masalah dalam media film.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi penerapan teori pembelajaran kognitif dalam konteks pembelajaran melalui media film (Awwaliah and Fatimah, 2024), khususnya dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran pada mahasiswa semester 1. Fokus penelitian ini adalah pada satu kelompok kecil yang terdiri dari lima mahasiswa, dengan tujuan untuk memahami sejauh mana penggunaan film dapat meningkatkan pemahaman terhadap teori pembelajaran kognitif.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan observasi partisipatif sebagai metode utamanya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan dan memahami bagaimana mahasiswa semester 1 memproses dan menerapkan teori pembelajaran kognitif setelah menonton film *The Imitation Game* dan berdiskusi tentang isinya dalam konteks teori pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah lima mahasiswa semester 1 yang sedang menempuh mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di sebuah perguruan tinggi. Pemilihan subjek dilakukan dengan metode purposive sampling, yaitu memilih mahasiswa yang telah memiliki dasar teori pembelajaran dari

perkuliahan sebelumnya. Kelompok ini dipilih untuk memperoleh wawasan lebih dalam mengenai respons mahasiswa terhadap penerapan teori kognitif.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini mencakup: **Observasi Partisipatif**: Peneliti melakukan observasi langsung selama kegiatan pemutaran film dan diskusi kelompok untuk melihat bagaimana mahasiswa berinteraksi dan menganalisis adegan-adegan dalam film yang berkaitan dengan teori pembelajaran kognitif. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi respons mahasiswa terhadap materi yang disampaikan melalui media film.

Diskusi Kelompok: Setelah pemutaran film, mahasiswa terlibat dalam diskusi kelompok yang difasilitasi oleh peneliti. Diskusi ini diarahkan pada pembahasan penerapan teori pembelajaran kognitif yang diperlihatkan dalam film *The Imitation Game*. Diskusi ini digunakan untuk menggali pemahaman mahasiswa terhadap penerapan teori tersebut dalam konteks pemecahan masalah dan pembelajaran.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu: **Triangulasi sumber**: Membandingkan data yang diperoleh dari observasi dengan hasil diskusi kelompok. **Triangulasi metode**: Menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data (observasi dan diskusi kelompok) untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. **Pengecekan anggota (member checking)**: Hasil analisis awal ditinjau kembali oleh peserta penelitian untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan pengalaman mereka.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut: **Tahap Persiapan**: Peneliti menyiapkan peralatan pemutaran film serta menyusun panduan untuk diskusi kelompok yang akan dilakukan setelah menonton film. Mahasiswa yang terlibat diberikan gambaran singkat mengenai tujuan penelitian. **Pemutaran Film**: Film *The Imitation Game* ditayangkan dalam sesi perkuliahan. Selama pemutaran, peneliti melakukan observasi terhadap respons mahasiswa terhadap film, terutama pada bagian-bagian yang menggambarkan proses pemecahan masalah oleh karakter utama. **Diskusi Kelompok**: Setelah menonton film, mahasiswa diminta untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Diskusi ini difokuskan pada bagaimana konsep pembelajaran kognitif diterapkan oleh Alan Turing dalam memecahkan kode Enigma serta bagaimana mahasiswa mengaitkan strategi tersebut dengan proses pembelajaran mereka sendiri.

5. Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi dan diskusi kelompok dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan analisis tematik (thematic analysis), sebagaimana dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2021). Tahapan analisis meliputi: **Transkripsi Data**: Data dari hasil observasi dan diskusi kelompok ditranskripsi untuk mendapatkan gambaran yang lebih rinci. **Kode Awal**: Identifikasi kata kunci atau frasa yang sering muncul dalam diskusi dan observasi. **Identifikasi Tema**: Mengelompokkan kode yang serupa ke dalam tema-tema utama, seperti pemahaman mahasiswa terhadap teori pembelajaran kognitif, penerapan teori dalam pemecahan masalah, serta efektivitas film sebagai alat bantu pembelajaran. **Interpretasi Data**: Menganalisis keterkaitan antara tema yang ditemukan dengan teori pembelajaran kognitif untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas film dalam pembelajaran.

6. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi baik secara teoritis maupun praktis yaitu Implikasi Teoritis: Studi ini berkontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana teori pembelajaran kognitif dapat diterapkan dalam lingkungan pembelajaran berbasis media film. Dengan mengeksplorasi penerapan teori Piaget dan Vygotsky dalam konteks pemecahan masalah, penelitian ini memperkaya kajian tentang strategi pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata.

Implikasi Praktis: Hasil penelitian ini memberikan wawasan bagi pendidik tentang efektivitas penggunaan film sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan pemahaman konsep abstrak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan kurikulum yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi selama pemutaran film *The Imitation Game*, peserta didik menunjukkan respons yang beragam dalam memahami konsep pembelajaran kognitif. Beberapa peserta didik tampak aktif mencatat bagian-bagian penting yang berkaitan dengan strategi pemecahan masalah yang digunakan oleh Alan Turing. Selain itu, ekspresi dan interaksi mereka selama pemutaran film menunjukkan keterlibatan dalam memahami bagaimana teori pembelajaran kognitif diterapkan dalam situasi nyata.

Saat adegan yang menunjukkan proses analisis kode Enigma berlangsung, peserta didik terlihat fokus dan sesekali berbisik dengan rekan sebelahnya, menunjukkan adanya diskusi spontan terkait adegan yang mereka tonton seperti yang terlihat pada Gambar 1. Respons peserta didik semakin aktif saat adegan yang menampilkan perancangan mesin kriptografi (Christopher) muncul, di mana mereka mulai menghubungkan adegan tersebut dengan konsep berpikir abstrak dan pemecahan masalah dalam teori kognitif.



Gambar 1. Pemutaran Film

Data Hasil Diskusi Kelompok

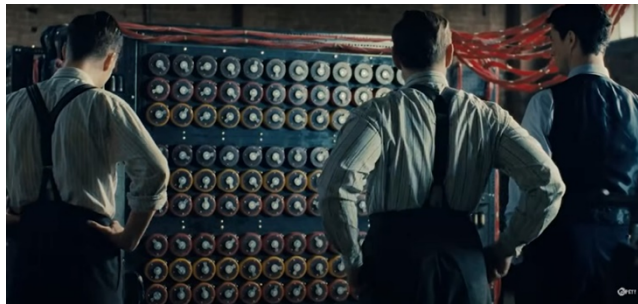
Setelah pemutaran film, peserta didik dibagi ke dalam diskusi kelompok yang difasilitasi oleh peneliti. Diskusi ini bertujuan untuk menggali sejauh mana peserta didik memahami teori pembelajaran kognitif dan bagaimana mereka mengaitkan teori tersebut dengan adegan dalam film.

1. **Analisis Kode Enigma:** Salah satu petikan film *The imitation Game* menampilkan proses analisis kode enigma pada Gambar 2. Peserta didik memahami bahwa pemecahan kode memerlukan proses berpikir yang kompleks. Mereka mengidentifikasi bahwa analisis pesan terenkripsi yang dilakukan oleh Turing dan timnya merupakan bentuk pemrosesan informasi dan pembelajaran berbasis pengalaman.



Gambar 2. Petikan analisis kode enigma

2. **Pemecahan Kode:** Peserta didik mendiskusikan bagaimana dalam film, Turing dan timnya menggunakan pemikiran divergen dan konvergen dalam menemukan pola dalam kode Enigma diilustrasikan pada Gambar 3. Mereka menyimpulkan bahwa strategi ini sesuai dengan teori pembelajaran kognitif yang menekankan eksplorasi dan pemecahan masalah.



Gambar 3. Petikan pemecahan kode

3. **Pengembangan Mesin:** Dalam diskusi, peserta didik menghubungkan desain mesin Christopher dengan konsep berpikir abstrak dan eksperimen kognitif (Gambar 4). Mereka mengamati bahwa Turing tidak hanya memahami konsep teoritis, tetapi juga menerapkannya secara praktis.



Gambar 4. Petikan pengembangan mesin

4. **Diskusi Tim:** Peserta didik menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Gambar 5 menunjukkan proses diskusi tim dalam film *The Imitation Game*. Mereka mencatat bahwa kerja sama antara Turing dan rekan-rekannya sejalan dengan teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD), di mana pembelajaran lebih efektif terjadi dalam lingkungan kolaboratif.



Gambar 5. Petikan Diskusi Tim

5. **Penerapan Teori:** Selanjutnya dalam film *The Imitation Game* juga terdapat ilustrasi penerapan teori (Gambar 6). Beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa cara Turing menjelaskan konsep kepada timnya menggambarkan bagaimana teori pembelajaran kognitif dapat disampaikan melalui metode *scaffolding*.



Gambar 6. Petikan penerapan teori

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film dalam pembelajaran teori kognitif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pemecahan masalah. Berdasarkan observasi dan diskusi kelompok, peserta didik tidak hanya mampu mengenali konsep kognitif dalam film, tetapi juga menghubungkannya dengan teori pembelajaran yang telah mereka pelajari.

Dalam konteks teori Piaget, peserta didik menunjukkan proses asimilasi dan akomodasi ketika mereka mencoba memahami bagaimana Alan Turing menggunakan pemikiran kognitif dalam menyelesaikan masalah. Mereka juga mengalami pengalaman belajar melalui observasi dan diskusi, yang memperkuat konsep pembelajaran aktif yang ditekankan oleh Piaget (Ibda (2015)).

Dari perspektif Vygotsky, diskusi kelompok yang dilakukan setelah pemutaran film memperlihatkan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Peserta didik saling bertukar ide dan membantu satu sama lain dalam memahami konsep yang ditampilkan dalam film. Hal ini sesuai dengan teori Zone of Proximal Development (ZPD), di mana peserta didik memperoleh pemahaman lebih dalam melalui diskusi dengan rekan mereka (Habsy et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengindikasikan bahwa media film menstimulasi terjadinya proses berpikir kritis (Humairah et al., 2024).

Selain itu, penggunaan film sebagai media pembelajaran menambah dimensi baru dalam pemahaman konsep kognitif. Film tidak hanya menyajikan teori dalam bentuk naratif yang menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar berbasis visual yang membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak (Apriliany, 2021). Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya tentang visualisasi strategi

pemecahan masalah dalam film yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengasosiasikan teori dengan situasi nyata [Abdillah \(2024\)](#); [Farhin et al. \(2023\)](#); [Hidayati et al. \(2024\)](#).

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa diskusi kelompok setelah pemutaran film memberikan manfaat yang signifikan dalam memperkuat pemahaman peserta didik. Melalui diskusi, peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai perspektif dan memperjelas konsep yang mungkin kurang dipahami selama pemutaran film. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi media film dan diskusi kelompok dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan teori pembelajaran kognitif.

Dalam konteks penerapan teori pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa film dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang inovatif, memungkinkan peserta didik untuk mengalami pembelajaran secara lebih interaktif dan mendalam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai bagaimana media film dapat dimanfaatkan dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam memahami teori-teori pembelajaran kognitif. Adapun hasil penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkaya literatur tentang pendekatan pembelajaran kognitif melalui media film.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa film *The Imitation Game* memberikan representasi yang kuat mengenai penerapan teori pembelajaran kognitif, khususnya dalam konteks pemecahan masalah yang kompleks. Analisis mendalam menunjukkan bahwa aspek-aspek seperti analisis informasi, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan abstrak sangat relevan dengan teori pembelajaran kognitif. Keterbaruan dari penelitian ini adalah penggunaan media film sebagai alat untuk mengajarkan konsep pembelajaran kognitif dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi lebih banyak film sebagai media pembelajaran untuk teori kognitif, serta pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis film.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh mahasiswa peserta mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan dukungan dan ruang untuk pelaksanaan kegiatan ini. Penulis menyampaikan apresiasi kepada rekan sejawat dan tim peneliti yang telah memberikan masukan berharga selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materiil, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di pendidikan tinggi.

DEKLARASI

Taksonomi Peran Kontributor

Penulis 1 berperan sebagai pembimbing utama yang merancang metodologi, memberikan arahan teoritis, serta memverifikasi data dan hasil akhir. Penulis 2 sebagai koordinator tim dan pengamat utama; Penulis 3 sebagai analis teori dan pencatat diskusi; Penulis 4 menyusun bagian hasil dan sintesis data; Penulis 5 membuat visualisasi dan rekomendasi; Penulis 6 sebagai editor yang memastikan tata tulis sesuai kaidah ilmiah.

Pernyataan Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pendanaan publik, komersial, atau nirlaba manapun.

Kepentingan Bersaing

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat kepentingan bersaing dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Surya Melalui Media Audio Visual. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 2(1):56–66. <https://doi.org/10.33830/jciee.v2i1.7677>.
- Apriliany, L. (2021). Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai pembentuk pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 15-16.
- Awwaliyah, N. K. and Fatimah, M. (2024). Implementasi Student Centered Learning pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Insan Cendekia Boarding School Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3):1083–1094. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.621>.
- Azhari, M. I. (2023). Sosialisasi Spirit Perdamaian: Potensi Kampanye Pesan Toleransi dalam Film. *Journal of Religion and Film*, 2(1):259–274. <https://doi.org/10.30631/jrf.v2i1.24>.
- Cholik, M. and Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2):704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>.
- Dr. Ir. Anthony Anggrawan, M.T., P., Marlina, M.Pd., Elyakim, Nova Supriyedi Patty, S.Si., M.Pd., Irhas, M.Pd., Muti'ah, M.Pd., Abdul Rahim, S.Pd., M.Pd., Bidari Andaru Widhi, S. S., M. Pd., and Yuliana Sesi Bitu, M. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT Rajawali Media Utama, Kota mataram, 1 edition.
- Farhin, N., Setiawan, D., and Waluyo, E. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan" project based-learning". *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2):132–136. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.144>.
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., and Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1):308–325. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>.
- Hidayati, A., Helsa, Y., and Others (2024). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penggunaan Augmented Reality untuk Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04):276–288. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04>.
- Humairah, N., Adnan, A., Astisyah, A. D., Haryani, H., Nuristiana, N., R, A. R., Jamaluddin, A. B., and Aldi, S. (2024). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Perkuliahan: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6):6584–6592. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.6056>.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Khasanah, K. and Others (2021). Efektifitas media whatsapp group dalam pembelajaran daring. *Akademika*, 10(01):47–75. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1339>.
- Kirani, A. P. and Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Society 5.0 Mendatang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2):767–773. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2391>.
- Marlina, Rahim, A., Awaliyah, M., Irhas, and Patty, E. N. (2023). Analisis Bibliometrik pada Augmented Reality dalam Pendidikan: Bagaimana Pemetaannya? *Upgrade: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1):33–41. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v>.
- Mu'min, S. A. (2014). Variasi Individual Dalam Pembelajaran. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1):68–83.

- Nova, E., Patty, S., Iriyani, S. A., and Hadi, H. S. (2023). Analisis Bibliometrik Profesionalisme Guru : Penelitian Menggunakan Aplikasi Vosviewer. 6(2):287–296. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.277>.
- Patty, E. N. S., Marlina, M., Iriyani, S. A., Syahrian, E., Isnain, M. F., and Rania, S. (2024). Eksplorasi Mitos Melalui Pendidikan: Perspektif Budaya dan Pembelajaran. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14714>.
- Purnami Setiawi, A., Keremata Lede, Y., Sesi Bitu, Y., Rex Mulyadi Making, S., Nova Supriyedi Patty, E., Stella Maris Sumba, U., Loura, K., Sumba Barat Daya, K., Tenggara Timur, N., Bumigora, U., Ismail Marzuki No, J., Cakranegara, K., Mataram, K., Tenggara Bar, N., and Katolik Weetebula, U. (2024). Dampak Pendidikan Inklusif Terhadap Siswa Dengan Kebutuhan Khusus. *Journal on Educatio*, 06(04):20217–20224. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4>.
- Putri, V. A., Sotyawardani, K. C. A., and Rafael, R. A. (2023). Peran artificial intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, volume 2, pages 615–630.
- Sukmayadi, T., Maarif, M., Fitri, H. R., Dewi, A. K., Merkuri, Y. G., and Haryanti, A. N. (2024). Membangun keterampilan berpikir kritis mahasiswa melalui literasi kewarganegaraan di Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2):245–256.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan*, volume 2, pages 1–17.