


## Pengaruh Media Pembelajaran Jeopardy Game terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih

Inka Rahayu<sup>1\*</sup>, Khairuddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

 [inka0301192153@uinsu.ac.id\\*](mailto:inka0301192153@uinsu.ac.id)

### Abstract

Jeopardy Game is a media designed to emphasize information management for students. Jeopardy Game improves student's skill to identify and remember information. This study aimed to discover student's critical thinking skills in grade VIII students at Mts Ar-Riddha Rengas Pulau. This research employed quantitative methods using non-equivalent control group design techniques. Samples of this study are class VIII A as a control class and class VIII B as an experimental class. The researcher provided 5 oral questions that must be answered in writing to measure students' critical thinking level. Data analysis technique used is the paired sample t-test analysis test. The results showed that students who were taught using the Jeopardy Game had an average critical thinking score of 80.4 in contrast to the Non-Equivalent Control Group had an average had a critical thinking score of 75.3, it showed that there is positive effect of Jeopardy Game for the students' critical thinking ability. A Sig 2 Tailed  $0.000 < 0.05$  so that  $H_0$  is tolerated and  $H_1$  is accepted. This finding concluded that the use of Jeopardy Games affected students' activities and critical thinking skills in Fiqh at Mts Ar-Riddha Rengas Pulau.

**Keywords:** Jeopardy Game, Students Critical Thinking

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received  
August 30, 2023  
Revised  
September 02,  
2023  
Accepted  
September 06,  
2023

Published by  
Website

This is an open access article under the CC BY SA license

Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah  
<http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tapis/index>  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



## PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir kritis diperlukan sebagai bekal agar dapat bersikap kritis, selektif, dan evaluatif dalam menyaring dan menggunakan informasi. Kemampuan dalam mengevaluasi dan selanjutnya memutuskan untuk menggunakan informasi yang benar memerlukan keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis diartikan sebagai upaya seseorang untuk memeriksa kebenaran dari suatu informasi dengan menggunakan ketersediaan bukti, logika, dan kesadaran terhadap bias yang didalamnya memuat aspek *elementary clarification*, *basic support*, *inference*, *advanced clarification*, *strategies*, dan *tactics* (Anggraeni et al., 2017).

Berpikir kritis pasti memerlukan upaya terus menerus untuk meyakinkan, mengkaji, dan menganalisis pengetahuan yang dimiliki dengan kesimpulan yang dihasilkan dengan berdasarkan bukti atau dalil yang dimiliki. Berpikir kritis merupakan sebuah upaya bagi peserta didik untuk menentukan apakah suatu ilmu bisa dipercaya dan diamalkan secara yakin oleh peserta didik baik dengan cara direnungkan atau dianalisis oleh pemikiran sendiri atau pendapat orang lain (Wilani, 2022). Keterampilan

**Doi** <http://dx.doi.org/10.32332/tapis.v7i2.7644>

ISSN Print 2579-3233; Online 2580-068X

Volume 7 Number 2, September 2023, page 121-128

berpikir merupakan kemampuan yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat dan personal (Wiliani et al., 2022). Keterampilan tersebut diantaranya kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah (Karim, 2019).

Seorang pemikir kritis mampu menganalisis dan mengevaluasi setiap informasi yang diterimanya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Cahyani & Puspitaningsari, 2017) yang menyatakan bahwa dengan berpikir kritis, seseorang mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi, memunculkan pertanyaan dan masalah yang vital, menyusun pertanyaan dan masalah tersebut dengan jelas, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan menggunakan ide-ide abstrak, berpikiran terbuka, serta mengkomunikasikannya dengan efektif.

Ada beberapa hal yang menjadi komponen dalam berpikir kritis, yaitu mampu untuk: 1) mengidentifikasi sebuah asumsi atau informasi; 2) menganalisis atau membayangkan alternatif jawaban dari perspektif lain; 3) memberikan alternatif jawaban lain atau solusi dari masalah yang masih diragukan menuju sebuah kebenaran atau solusi yang sebenarnya (Sulistiyowati & Atmojo, 2017).

Sedangkan menurut Wahyuningtyas & Kristin (2021) karakteristik dari berpikir kritis, beberapa di antaranya yaitu mampu untuk: 1) membedakan sebuah relevansi atau tidak relevan dari sebuah masalah; 2) menemukan sebuah penyimpangan dari hal yang akan dicari solusinya; 3) memetakan variabel lain yang mungkin terjadi atau alternatif lain untuk menjadi pemecah masalah; 4) menarik sebuah solusi dari setiap data dan fakta yang diperoleh; 5) menguji setiap asumsi yang diperoleh dengan teliti; 6) menemukan hubungan secara jelas antara suatu masalah dengan masalah lainnya.

Pendidikan agama Islam diperlukan untuk membekali setiap diri siswa menjadi pribadi yang bertanggung jawab baik bagi dirinya sendiri maupun agamanya, serta mampu mengatasi setiap permasalahan yang akan dia hadapi. Menurut Astria (2017) disebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam memasuki era berkualitas untuk memberikan kualitas di dalam pendidikan agama islam maka diperlukan proses belajar yang baik dan benar berdasarkan pada pertimbangan situasi dan kondisi untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga setiap proses Pendidikan Agama Islam menjadi sebuah pengalaman yang mampu diterima oleh siswa sehingga pada akhirnya menjadi sebuah perubahan di dalam kehidupan setiap siswa menjadi lebih baik dan terus lebih baik kedepannya (Rahmi Safitri, 2023).

Peran pendidikan sangat penting bagi setiap orang, baik dalam berbangsa, bernegara dan juga beragama karena pendidikan adalah proses dari sebuah pendewasaan seorang manusia dengan membuat perubahan baik dari segi sikap, maupun perilaku serta dengan kognitifnya. Atas hal tersebut maka diharapkan terciptanya generasi yang memiliki kualitas yang baik. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan segala komponen pendidikan yang meliputi, kurikulum, sarana dan prasarana, pendidik, peserta didik, model pembelajaran, serta pemilihan media pembelajaran yang tepat (Dhina, n.d.).

Sekarang sedang marak diimplementasikan pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif (PAIKEM) (Abbas dkk, 2021). Aktif adalah dimana guru harus mampu menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya

aktif dan menyenangkan tapi tidak efektif, maka tidak ubahnya seperti bermain biasa. Kemudian, inovatif adalah kegiatan pembelajaran itu menghadirkan hal-hal yang baru, bukan saja oleh guru sebagai fasilitator belajar tetapi juga oleh siswa yang sedang belajar (Eriansyah & Baadilla, 2023). Pada pembelajaran yang inovatif, guru tidak hanya tergantung pada materi pembelajaran yang ada pada buku tetapi dapat mengimplementasikan hal-hal baru yang sangat cocok dan relevan dengan masalah yang sedang dipelajari oleh siswa. Demikian pula siswa, melalui aktivitas belajar inovatif ini, siswa dapat menemukan caranya sendiri untuk memperdalam hal-hal yang mereka pelajari (Yael, 2018).

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam mencapai pembelajaran yang PAIKEM adalah dengan permainan *Jeopardy* yaitu program kuis yang dirancang untuk menguji kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan mengingat informasi faktual. *Jeopardy Game* dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa yang mengalami masalah dalam aktivitas dan hasil belajar dapat dituntaskan melalui media belajar ini (Aghni, 2018). *Jeopardy Game* juga memiliki kategori mengukur setiap bidang pengetahuan yang berbeda sesuai dengan Taksonomi Bloom. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana pengaruh penggunaan *Jeopardy Game* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## **METODE**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dikategorikan kedalam penelitian eksperimen dengan model penelitian eksperimen quasi (*Nonequivalent Control Group Design*). Penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini karena peneliti ingin memanipulasi variabel bebas atau memberikan perlakuan (*treatment*) serta ingin mengetahui pengaruh perlakuan tersebut (Fridanianti dkk, 2018). Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan *Jeopardy Game* dalam pembelajaran PAIKEM.

Sampel dalam penelitian menggunakan teknik *Cluster Sampling* yaitu pengambilan sampel secara kelompok (Nadiya et al., 2016). Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B (kelas eksperimen dengan *Jeopardy Game*) dan VIII A (kelas kontrol dengan menerapkan sistem pembelajaran sesuai dengan kurikulum pendidikan yang ada). Lokasi penelitian yaitu di Mts Ar-Ridha Rengas Pulau dengan mata pelajaran fiqh. Data penelitian diperoleh lembar pengamatan aktivitas serta *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas sampel tersebut. .

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan menghitung normalitas dan homogenitasnya serta diuji hasilnya untuk mengecek apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan layak atau tidak dijadikan sebagai subjek penelitian. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis ini menggunakan SPSS 23 pada taraf kepercayaan 95% maka untuk hipotesisnya adalah (H0) dan Hipotesis alternatif (H1), yaitu jika probabilitas lebih besar dari ( $>$ ) 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima begitu juga sebaliknya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pre-Test dan Post-Test*

Peneliti melakukan tes kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game*. Untuk mengetahui bagaimana kondisi kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan memberikan 5 pertanyaan untuk mengukur bagaimana kemampuan mereka dalam berpikir kritis. Tes pertama dilakukan pada Sabtu 14 Januari 2023 kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan analisis data maka dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis kedua kelas (eksperimen dan kontrol) tidak terlalu jauh berbeda yaitu sebesar 70,1 (eksperimen) dan 65,4 (kontrol).

Setelah memberikan perlakuan dengan menerapkan *Jeopardy Game* pada pembelajaran fiqih selama 3 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 17, 20, dan 23 Januari 2023 pada kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol pembelajaran konvensional maka tes akhir dilaksanakan di kedua kelas 25 Januari 2023. Berdasarkan hasil data yang didapat dan dianalisis menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen meningkat menjadi 80,4 dan kelas kontrol meningkat menjadi 75,3. Dari kondisi tersebut dapat diketahui bahwa kedua metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

### Uji Kelayakan Data

Selanjutnya dengan mendapatkan hasil tes akhir maka dilakukan uji prasyarat analisis sebagaimana dalam Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berfikir Kritis	Pre-test Eksperimen (JG)	.128	36	.147	.934	36	.033
	Post Test Eksperimen (JG)	.123	36	.188	.934	36	.034
	Pre-Test Kontrol (konvensional)	.132	37	.102	.923	37	.014
	Post Test Kontrol (konvensional)	.132	37	.102	.923	37	.014

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil output SPSS yang didapat menunjukkan bahwa untuk hasil uji normalitas terhadap *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai Sig dalam uji *Kolmogorov-Smirnov* semuanya lebih besar (>) dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa semua data berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Uji Homogenitas

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.169	3	142	.917
	Based on Median	.174	3	142	.914
	Based on Median and with adjusted df	.174	3	141.794	.914
	Based on trimmed mean	.168	3	142	.918

Dari hasil output SPSS yang pada Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa untuk hasil uji homogenitas data yang didapat menunjukkan bahwa nilai *Sig Based on Mean* 0,917 > 0,05 menunjukkan bahwa data yang didapat adalah bersifat homogen.

### Uji Hipotesis

Setelah memenuhi syarat untuk melakukan uji analisis maka untuk selanjutnya peneliti menggunakan Uji *Paired Sample T-Test*. Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai *Sig 2 Tailed* < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikansi antara variable awal dengan variable akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perilaku yang diberikan pada masing-masing *variable* begitu juga sebaliknya jika nilai *Sig 2 Tailed* > dari 0,05 maka tidak ada perbedaan yang signifikansi antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perilaku yang diberikan pada masing-masing variabel.

**Tabel 3.** Uji T

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreEks - PostEks	- 10.278	1.162	.194	-10.671	-9.885	53.090	35	.000

Dari hasil output SPSS pada Tabel 3 diatas menunjukkan nilai *Sig 2 Tailed* 0,000 < 0,05 maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima bahwa adanya perbedaan yang signifikansi antara variable awal dengan akhir yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berdasarkan analisis data nilai kemampuan berpikir kritis siswa yang diperoleh dari hasil *Post-test* setelah pembelajaran dengan menggunakan model Jeopardy Game,

dan juga metode konvensional menjelaskan bahwa kedua kelas memiliki uji data yang berdistribusi normal dan memiliki sifat yang homogen sehingga pengujian terhadap uji hipotesis penelitian dapat dilakukan dengan uji analisis *Paired T-Test* yaitu statistik parametrik karena telah memenuhi syarat. Jika tidak memenuhi syarat uji analisis juga masih bisa dilakukan dengan uji non parametrik. Dengan hasil *Sig 2 Tailed*  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang diberikan perlakuan menggunakan *Jeopardy Game* dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional.

Di dalam penelitian ini terdapat empat indikator berpikir kritis yang dinilai, yaitu: 1) memberikan penjelasan sederhana; 2) dasar pengambilan keputusan; 3) menyimpulkan; 4) mampu mempertahankan argumen yang sudah ditulis. Berdasarkan nilai rata-rata terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, namun kedua kelas tersebut memiliki peningkatan nilai yang relatif sama.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Leni Rosida (2020) dan Nuraini dkk (2022) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan *Jeopardy Game* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Sehingga media pembelajaran *Jeopardy Game* dapat digunakan untuk menguji suatu kemampuan peserta didik dalam hal mengidentifikasi dan mengingat suatu informasi faktual.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *media Jeopardy Game* maupun media konvensional, keduanya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai pada kelas eksperimen sebesar 70.1 (*pre-test*) menjadi 80.4 (*post-test*), dan terjadi pada kelas kontrol yaitu sebesar 65.4 (*pre-test*) menjadi 75.3 (*post-test*).

Beberapa saran yang harus diperhatikan peneliti selanjutnya bahwa nilai kuadrat koefisien korelasi yang digunakan yaitu 15 artinya masih terdapat perbedaan dan kekurangan yang menjadikan hasil tidak sempurna sehingga memerlukan perbaikan lebih lanjut. Peneliti selanjutnya juga dapat menerapkan *mixed method* dengan mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk menemukan temuan baru dan mendapatkan informasi yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode kuantitatif saja.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan taufiq-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan penelitian yang sangat peneliti banggakan pastinya. Terima kasih peneliti sampaikan pula kepada Kepala Sekolah maupun Stakeholder dari lembaga pendidikan di Mts Ar Ridho Rengas Pulau yang telah mengizinkan dan mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Selanjutnya terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak Khairuddin selaku dosen pembimbing yang turut membantu dalam penyusunan penelitian ini. Selanjutnya terimakasih peneliti haturkan selaku penulis kepada tim editor Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah yang telah membantu proses penerbitan tulisan ini hingga pada tahap final.

## PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulisan artikel ini ditulis langsung oleh Inka Rahayu selaku penulis pertama dan Khairuddin selaku penulis kedua yang bertugas sebagai pembimbing sekaligus memberikan sumbangsih pemikiran dalam terselesainya penelitian ini.

## REFERENSI

- Abbas, B., Nursida, N., Rahman, U., Sriyanti, A., & Munirah, M. (2021). Perbandingan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Topical Review dan Tipe Jeopardy Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.24252/ASMA.V3I1.20036>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/JPAI.V16I1.20173>
- Anggraeni, O. D., Sunandar, S., & Setyawati, R. D. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Dan Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Game Jeopardy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp Kesatrian 1 Semarang. *Senatik*, 2. [http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/sen\\_2017/sen\\_2017/paper/view/1690](http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/sen_2017/sen_2017/paper/view/1690)
- Astria, A. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Jeopardy Game berbasis Macromedia Flash Di SMA Negeri 8 Model Bulukumba. *Eprints.Unm.Ac.Id*.
- Cahyani, S., & Puspitaningsari, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Siswa SMA Negeri Kesamben. *Journal Proceeding*, 3(1). <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/prosiding/article/view/599>
- Dhina, R. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Class-Wide Peer Tutoring dengan Permainan Jeopardy untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Sistem Ekspresi Kelas VIII SMPN 1 Sungayang. <https://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/443/Batusangkar/AmbilLampiran?Ref=109622&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.Database.Model.File.LampiranLain>. Retrieved August 31, 2023, from <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/18856>
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158. <https://doi.org/10.56916/EJIP.V2I3.378>
- Fridanianti, A., Purwati, H., & Murtianto, Y. H. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal aljabar kelas VII SMP N 2 Pangkah ditinjau dari gaya kognitif reflektif dan kognitif impulsif. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 11. <https://doi.org/10.26877/AKS.V9I1.2221>
- Karim, M. K. (2019). Pengaruh Penerapan Game Jeopardy dalam Pembelajaran Remedial Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 858–867. <https://doi.org/10.26740/JRPD.V5N1.P858-867>
- Leni Rosida, R. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran jeopardy review terhadap kemampuan berpikir kritis kelas IV mata pelajaran IPA SD N 1 Sukamulya Lampung Selatan. *Repository.Radenintan.Ac.Id*.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan

- Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185. <https://doi.org/10.21107/NSER.V2I2.6254>
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Ipa, P. P. (2022). The Impact of Jeopardy Learning on Grade IV Elementary School Student's Speaking Skills. *Al-Ashr : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 120–132. <https://doi.org/10.56013/ALASHR.V7I2.1697>
- Nadiya, N., Rosdianto, H., & Murdani, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (gi) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.26737/JIPF.V1I2.63>
- Nuraini, N., Ibrahim, M. M., & Jamilah, J. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Jeopardy Game terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1085–1097. <https://doi.org/10.33394/BIOSCIENTIST.V10I2.4959>
- Rahmi Safitri, R. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Jeopardy Review untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Nurul Iman Kampar. *Repository.Uin-Suska.Ac.Id*.
- Sulistiyowati, S. N., & Atmojo, C. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Jombang. *Journal Proceeding*, 3(1). <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/prosiding/article/view/312>
- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 49–55. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V9I1.32676>
- Wilani, W. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) melalui media Game Jeopardy terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari minat belajar siswa. *Etheses.Uinsgd.Ac.Id*.
- Wiliani, W., Syaf, A. H., & A, T. T. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT melalui Game Jeopardy terhadap Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Minat Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 327–334. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/814>
- Yael, A. (2018). Pengaruh Penerapan Model Class-Wide Peer Tutoring (CWPT) Menggunakan Media Permainan Jeopardy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Koloid Kelas XI IPA di SMA KORPRI Banjarmasin. *Repository.Uniska-Bjm.Ac.Id*.

---

**Copyright Holder :**

© Inka Rahayu, Khairuddin, (2023).

**First Publication Right :**

© Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah

**This article is under:**

CC BY SA