

EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS JEOPARDY DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN: KAJIAN LITERATUR

Airin Sapna¹, Muhyiatul Fadilah², Relsas Yogica³, Fitri Olvia Rahmi⁴

^{1,2,3,4}Biologi FMIPA, Universitas Negeri Padang

airinsapna14@gmail.com

ABSTRACT

Effective learning requires strategies that enhance student engagement in the learning process. One innovation that can be implemented is a Jeopardy-based educational game. This study aims to examine the effectiveness of Jeopardy-based educational games in supporting the learning process. The method employed was a literature review using a Systematic Literature Review approach on five articles published in national journals within the last five years. The results indicate that Jeopardy Games positively contribute to the learning process by improving learning motivation, student activeness, engagement, and learning outcomes. It can be concluded that Jeopardy-based educational games are an effective instructional innovation with potential for implementation across various educational levels and subject areas.

Keywords: *Jeopardy Based Educational Game, Learning Effectiveness, Learning Process*

ABSTRAK

Pembelajaran yang efektif memerlukan strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah permainan edukatif berbasis Jeopardy. Kajian ini bertujuan untuk menelaah efektivitas permainan edukatif berbasis Jeopardy dalam mendukung proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dengan pendekatan *Systematic Literature Review* terhadap lima artikel dari jurnal nasional yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan Jeopardy memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran melalui peningkatan motivasi belajar, keaktifan, keterlibatan murid, dan hasil belajar. Disimpulkan bahwa permainan edukatif berbasis Jeopardy merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan berpotensi diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

Kata Kunci: Permainan Edukatif Berbasis Jeopardy, Efektivitas Pembelajaran, Proses Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi, metode, serta inovasi pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar (Suardi, 2018). Pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan murid secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Setyosari, 2014).

Namun, pada praktiknya proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan murid cenderung hanya menerima informasi, menghafal materi, dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya interaksi, motivasi belajar, serta hasil belajar murid (Nuraini *et al.*, 2022).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis Jeopardy memberikan dampak positif terhadap

proses pembelajaran. Penggunaan Jeopardy mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, keterlibatan murid, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Nuraini *et al.*, 2022; Satra *et al.*, 2026). Selain itu, mekanisme permainan yang mengintegrasikan unsur kompetisi dan kerja sama mendorong murid untuk berdiskusi, berpikir cepat, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Meskipun demikian, penelitian mengenai permainan edukatif berbasis Jeopardy masih memiliki fokus yang beragam, baik dari segi tujuan penelitian, jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun aspek pembelajaran yang dikaji. Sebagian penelitian berfokus pada pengembangan permainan, sebagian lainnya mengkaji implementasi maupun pengaruh permainan Jeopardy terhadap berbagai aspek pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian literatur untuk menghimpun dan menganalisis hasil-hasil penelitian tersebut sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas permainan edukatif berbasis Jeopardy

dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pendahuluan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan edukatif berbasis Jeopardy dalam mendukung proses pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai potensi permainan edukatif berbasis Jeopardy sebagai inovasi pembelajaran sekaligus menjadi landasan teoritis bagi pengembangan permainan edukatif berbasis Jeopardy.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kajian literatur dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian ini dilakukan dengan menganalisis sejumlah artikel ilmiah yang berasal dari jurnal yang terbit di tingkat nasional. Proses pemilihan artikel dilakukan berdasarkan beberapa syarat, di antaranya adalah artikel yang membahas penerapan permainan edukatif berbasis Jeopardy dalam konteks pembelajaran, relevansi judul dan isi artikel terhadap tujuan penelitian, ketersediaan artikel secara

terbuka (*open access*), serta terbit dalam rentang waktu lima tahun terakhir. Dari kriteria tersebut, berhasil ditemukan lima artikel yang layak untuk dianalisis.

Dalam analisis data, metode yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*) dengan meneliti tujuan penelitian, karakteristik permainan edukatif berbasis Jeopardy yang digunakan, tingkat pendidikan yang dituju, mata pelajaran yang terkait, metode penelitian yang dipakai, serta hasil utama dari masing-masing artikel. Selanjutnya, hasil analisis tersebut disintesis untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas permainan edukatif berbasis Jeopardy dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan kajian yang dilakukan terhadap lima artikel yang dianalisis menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review*, ditemukan sejumlah temuan utama terkait efektivitas permainan edukatif berbasis Jeopardy dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa seluruh artikel

secara konsisten membuktikan penggunaan permainan edukatif berbasis Jeopardy memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran.

Aspek-aspek tersebut meliputi peningkatan keaktifan murid, kemampuan berpikir, motivasi belajar, kemampuan berbicara, serta hasil

belajar pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Selain itu, permainan Jeopardy mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Ringkasan hasil kajian dari kelima artikel tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Artikel relevan terkait efektivitas permainan edukatif berbasis jeopardy dalam mendukung proses pembelajaran

Kode	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
A1	Nuraini <i>et al.</i> , 2022	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Jeopardy Game</i> terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Murid	Penggunaan media pembelajaran <i>Jeopardy Game</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar murid pada materi sistem pernapasan. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 40,9 (pretest) menjadi 72,82 (posttest), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 41,3 menjadi 58,35. Uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar (Sig. = 0,000; t = 7,789) dan hasil belajar (Sig. = 0,001; t = 3,597).
A2	Laili Alfi Syahro <i>et al.</i> , 2022	Pengaruh pembelajaran jeopardy terhadap keterampilan berbicara kelas iv sekolah dasar	Pembelajaran Jeopardy memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara murid. Penelitian melibatkan 50 murid yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan

Kode	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			kelas kontrol. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi pada aspek pelafalan sebesar 0,000 dan aspek intonasi sebesar 0,002 (Sig. < 0,05), sehingga H_1 diterima. Permainan Jeopardy juga membuat murid lebih tertarik, aktif, dan bersemangat mengikuti pembelajaran.
A3	Rahayu & Khairuddin, 2023	Pengaruh Media Joepardy Game terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Murid pada Mata Pelajaran Fiqih	Penggunaan <i>Jeopardy Game</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 70,1 (pretest) menjadi 80,4 (posttest), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 65,4 menjadi 75,3. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan setelah penerapan <i>Jeopardy Game</i> . Selain itu, <i>Jeopardy Game</i> mendorong murid lebih aktif dalam menganalisis, menyimpulkan, dan mempertahankan argumen.
A4	Chrisna Pake Seko & Nurdianingsih, 2025	Implementasi permainan jeopardy untuk meningkatkan keterampilan grammar	Implementasi permainan Jeopardy terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan grammar murid kelas X SMA Negeri 1 Kota Kupang. Nilai rata-rata pretest-posttest pada siklus I meningkat dari 73 menjadi 78 dengan N-Gain 0,66 (kategori sedang), sedangkan pada siklus II meningkat dari 81 menjadi 86 dengan N-Gain 0,38 (kategori

Kode	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			sedang). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Jeopardy mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan murid dalam penggunaan <i>simple past tense</i> dan <i>past continuous tense</i> .
A5	Satra <i>et al.</i> , 2026	Penerapan Media <i>Jeopardy Game</i> Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Murid Kelas 8 Di SMP Negeri 20 Palembang	Penggunaan media <i>Jeopardy Game</i> memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar murid. Rata-rata keaktifan belajar meningkat dari 54,10 (pretest) menjadi 68,18 (posttest) atau naik 14,08 poin, sedangkan persentase murid dengan kategori keaktifan tinggi meningkat dari 12,82% menjadi 17,95%. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. = 0,001 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan setelah penerapan <i>Jeopardy Game</i> . Selain itu, <i>Jeopardy Game</i> mendorong murid lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis lima artikel menunjukan bahwa permainan edukatif berbasis Jeopardy memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Permainan ini terbukti

mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berbicara, dan hasil belajar murid pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Oleh karena itu, permainan

edukatif berbasis Jeopardy berpotensi menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dan layak dikembangkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Artikel A1 (Nuraini *et al.*, 2022) secara kuantitatif membuktikan keunggulan penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap aktivitas dan hasil belajar murid pada materi sistem pernapasan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar dengan nilai $t_{hitung} = 7,789 > t_{tabel} = 2,042$, serta terhadap hasil belajar dengan nilai $t_{hitung} = 3,597 > t_{tabel} = 2,042$ pada taraf signifikansi 0,05. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 40,9 menjadi 72,82 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 41,3 menjadi 58,35 dengan kategori sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Jeopardy Game* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media *Jeopardy Game*.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Hakim *et al.*, 2013) yang

menyatakan bahwa media pembelajaran *Jeopardy Game* mampu membantu murid mengonstruksi pengetahuan dan meningkatkan pemahaman konsep sehingga mereka terdorong untuk belajar dan lebih mudah menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, (Ariyanto *et al.*, 2018) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar murid sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Artikel A2 (Laili Alfi Syahro *et al.*, 2022) secara kuantitatif menunjukkan bahwa pembelajaran Jeopardy berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara murid. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada aspek pelafalan sebesar 0,000 dan aspek intonasi sebesar 0,002, yang keduanya lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran Jeopardy menunjukkan keterampilan berbicara yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran

Jeopardy yang berbasis permainan, diskusi kelompok, dan kompetisi antar kelompok sehingga mendorong murid untuk lebih aktif, berpartisipasi, bekerja sama, serta berani menyampaikan pendapat secara lisan. Melalui aktivitas kuis dan pemberian skor, murid menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (irdaningsih, 2018) yang menyatakan bahwa penerapan strategi *Jeopardy review* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Selain itu, penelitian (Kadri Karim, 2019) juga menunjukkan bahwa penerapan game Jeopardy berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar murid. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis Jeopardy terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan kemampuan murid.

Artikel A3 (Rahayu & Khairuddin, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-

rata nilai kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen meningkat dari 70,1 menjadi 80,4, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 65,4 menjadi 75,3. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Jeopardy Game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis murid dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut tidak terlepas dari karakteristik *Jeopardy Game* yang menekankan aktivitas, diskusi, identifikasi informasi, serta pemberian kesempatan kepada murid untuk menganalisis dan mempertahankan argumen. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga murid lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Rosida, 2020) dan (Nuraini *et al.*, 2022) yang menyatakan bahwa penerapan *Jeopardy Game* berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar murid. Dengan demikian, *Jeopardy Game* efektif digunakan untuk mendukung

proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid.

Artikel A4 (Chrisna Pake Seko & Nurdianingsih., 2025) menunjukkan bahwa implementasi permainan Jeopardy efektif dalam meningkatkan keterampilan grammar murid, khususnya pada materi *simple past tense* dan *past continuous tense*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada siklus I dari 73 menjadi 78 dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 (kategori sedang), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat dari 81 menjadi 86 dengan nilai N-Gain sebesar 0,38. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan Jeopardy mampu meningkatkan pemahaman murid serta mengurangi kesenjangan kemampuan antar murid.

Peningkatan keterampilan grammar tersebut tidak terlepas dari karakteristik permainan Jeopardy yang menciptakan lingkungan belajar yang positif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan membuat murid lebih termotivasi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih

bermakna. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Sepyanda & Handayani, 2021) serta (Faridah & Daging, 2023) yang menyatakan bahwa Jeopardy efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis Jeopardy terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran melalui peningkatan hasil belajar dan keterlibatan murid.

Artikel A5 (Satra *et al.*, 2026) secara kuantitatif membuktikan keunggulan penggunaan media *Jeopardy Game* terhadap keaktifan belajar murid. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat peningkatan keaktifan belajar yang signifikan setelah penerapan *Jeopardy Game*. Rata-rata skor keaktifan belajar meningkat dari 54,10 pada pre-test menjadi 68,18 pada post-test, dengan peningkatan rata-rata sebesar 14,08 poin. Selain itu, jumlah murid yang berada pada kategori keaktifan tinggi juga mengalami peningkatan setelah

pembelajaran menggunakan *Jeopardy Game*.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Rachmawati *et al.*, 2024) yang menyatakan bahwa *Jeopardy Game* mampu mendorong kerja sama, kecepatan berpikir, dan kompetisi yang sehat sehingga meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Selain itu, (Wirtz, 2015) menyebutkan bahwa penggunaan *Jeopardy Game* dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif melalui aktivitas diskusi, kerja sama, dan proses berpikir bersama.

Berdasarkan analisis terhadap lima artikel menggunakan metode *Systematic Literature Review*, ditemukan beberapa temuan kunci mengenai efektivitas permainan edukatif yang berbasis Jeopardy dalam mendukung proses belajar mengajar. Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa semua artikel secara konsisten membuktikan bahwa permainan edukatif berbasis Jeopardy memberikan dampak positif dan signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan serta mata pelajaran.

Secara keseluruhan, kelima artikel menunjukkan bahwa

permainan edukatif berbasis Jeopardy merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Keunggulan permainan ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur kompetisi, kerja sama, komunikasi, dan evaluasi pembelajaran dalam satu kegiatan, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Temuan ini juga memperkuat bahwa permainan edukatif berbasis Jeopardy memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Permainan edukatif berbasis Jeopardy memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Seluruh artikel yang dikaji secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis Jeopardy mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Keunggulan permainan Jeopardy terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur kompetisi, kerja sama,

komunikasi, dan evaluasi pembelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Aktivitas permainan yang melibatkan diskusi kelompok, pemecahan masalah, serta penyampaian jawaban secara langsung mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berbicara, keterampilan berbahasa, serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadikan peserta didik lebih antusias dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis Jeopardy layak direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, A., Fajar Priyayi, D., & Dewi, L. (2018). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SWASTA SALATIGA. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 9(1), 1–13.
- Chrisna Pake Seko, D. T., & Nurdianingsih, A. (2025). IMPLEMENTASI PERMAINAN JEOPARDY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GRAMMAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 200–206.
- Faridah, M. G., & Dangin. (2023). The Effectiveness Of Jeopardy Game To Teach Writing (An Experimental Study At Indonesian Seventh Grade Students). *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 485–488. <https://ijersc.org/>
- Hakim, A. R., Rusidana, D., & Wijaya, A. F. C. (2013). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS PERMAINAN KUIS JEOPARDY DAN TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA SMP (Vol. 1, Number 3).
- irdaningsih. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI MIA 6 MAN

- 2 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(8), 1505–1522.
- Kadri Karim, M. (2019). PENGARUH PENERAPAN GAME JEOPARDY DALAM PEMBELAJARAN REMEDIAL TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 5(1).
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Laili Alfi Syahro, N., Khoirul Umam, N., & Setya Nugroho, A. (2022). PENGARUH PEMBELAJARAN JEOPARDY TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 120–132.
<http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/20036>
- 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.
<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.4959>
- Rachmawati, M., Susanto, E., & Liza, F. (2024). *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*. PT KBM Indonesia.
- Rahayu, I., & Khairuddin. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Jeopardy Game terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 7(2), 121–128.
<https://doi.org/10.32332/tapis.v7i2.7644>
- Rosida, L. (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
- Satra, A., Zulhijra, & Lutfiyyah. (2026). Penerapan Media Jeopardy Game Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 8 Di SMP Negeri 20 Palembang. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 4.
- Sepyanda, M., & Handayani, F. (2021). THE EFFECT OF JEOPARDY GAME TOWARD STUDENTS' VOCABULARY MASTERY. *OF ENGLISH LANGUAGE PEDAGOGY*, 6(1), 14–22.
- Setyosari, P. (2014). MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS. In *Jurnal Inovasi dan Teknologi*

Pembelajaran (Vol. 1, Number 1).

Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Indeks.

Wirtz, J. (2015). *The write mind for every classroom: How to connect brain science and writing across the disciplines*. Bloomsbury Publishing USA.