

Penerapan Media *Jeopardy Game* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 8 Di SMP Negeri 20 Palembang

Lutfiyyah¹, Zulhijra², Alihan Satra³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

e-mail: 2210202005@radenfatah.ac.id¹, zulhijra_uin@radenfatah.ac.id²,
alihansatra_uin@radenfatah.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Namun, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui media berbasis permainan seperti *Jeopardy Game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Jeopardy Game* serta menguji pengaruh media tersebut terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa kelas VIII.10 SMP Negeri 20 Palembang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, angket skala Likert, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat dari 54,10 menjadi 68,18 dengan peningkatan sebesar 14,08 poin. Persentase kategori tinggi juga meningkat dari 12,82% menjadi 17,95%. Nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media *Jeopardy Game*. Sehingga media *Jeopardy Game* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 20 Palembang.

Kata kunci: Jeopardy Game, Keaktifan Belajar, Pembelajaran PAI

Abstract

The rapid development of digital technology has encouraged the education sector to create learning environments that are more innovative, interactive, and student-centered. However, Islamic Education learning is still frequently dominated by lecture-based methods, causing students to become passive and less engaged during classroom activities. This condition has contributed to the low level of students' learning activeness. Therefore, innovative learning

media are needed to promote active student participation, one of which is game-based learning media such as the *Jeopardy Game*. This study aims to identify students' learning activeness before and after the implementation of the *Jeopardy Game* and to examine its effect on students' learning activeness. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a *One Group Pretest–Posttest* design. The sample consisted of 39 students of class VIII.10 at SMP Negeri 20 Palembang selected through purposive sampling. Data were collected through observation, Likert-scale questionnaires, and documentation. The data were analyzed using validity, reliability, and normality tests, followed by the *Paired Sample t-Test*. The findings show that the average score of students' learning activeness increases from 54.10 to 68.18, with an improvement of 14.08 points. The percentage of students in the high category also rises from 12.82% to 17.95%. In addition, the significance value of $0.001 < 0.05$ indicates a significant difference before and after the implementation of the *Jeopardy Game*. Therefore, the *Jeopardy Game* is proven to be effective in improving students' learning activeness in Islamic Education for grade VIII students at SMP Negeri 20 Palembang.

Keywords : Jeopardy Game, Learning Activeness, Islamic Education

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi digital turut memengaruhi berbagai sisi kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan hadir sebagai sarana penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih terbuka, kolaboratif, dan inovatif (Nasaruddin and Dkk 2024, hlm. 3). Media digital saat ini telah menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan pendidikan, sebagaimana penelitian menunjukkan bahwa platform seperti *YouTube* merupakan alat yang kuat dalam pendidikan, serta mampu membentuk pemahaman masyarakat mengenai suatu isu (Satra et al. 2025). Karena pada dasarnya, keberhasilan proses pendidikan tidak semata-mata dipengaruhi oleh guru, siswa, maupun bahan ajar, melainkan juga ditentukan oleh kemampuan sistem pendidikan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan zaman (Anggara, Ovyanti, and Fahiroh 2025).

Pada hakikatnya, proses belajar tidak hanya terjadi saat siswa menjadi penerima informasi, tetapi juga saat mereka mengambil peran aktif dalam pembelajaran (Bergdahl et al. 2024). Keaktifan tersebut dapat terlihat melalui keterlibatan siswa dalam diskusi, kemampuan bertanya, mengerjakan tugas, serta menyampaikan hasil pemikiran di hadapan orang lain (Hariandi and Cahyani 2018). Partisipasi aktif ini berperan penting dalam memperdalam pemahaman, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai pembelajaran (Zulhijra et al. 2024). Dalam perspektif Islam, kegiatan belajar menempati kedudukan yang penting, sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجُلًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: *“Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.”* (QS. An-Nahl: 43)

Menurut Ibnu Katsir, ayat ini turun sebagai jawaban atas keraguan kaum musyrikin pada Nabi Muhammad Saw. yang diutus menjadi rasul dengan perintah untuk bertanya kepada *ahl al-dzikr* (orang berilmu), khususnya ahli kitab yang memahami sejarah kenabian (Learn Quran Tafsir 2017). Al-Qurtubi menafsirkan bahwa *ahl al-dzikr* mencakup seluruh orang yang memiliki pengetahuan, sehingga ayat ini menjadi dasar kewajiban bagi orang yang tidak mengetahui untuk bertanya kepada yang lebih ahli (Alkhoirot 2024). Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses memperoleh pengetahuan menuntut adanya inisiatif untuk bertanya dan mencari pemahaman secara aktif. Hal ini menegaskan bahwa belajar bukanlah aktivitas pasif, melainkan proses yang melibatkan keterlibatan langsung siswa dalam mencari, mengolah, dan memahami informasi. Jadi, keaktifan belajar tidak hanya menjadi tuntutan pedagogis, tetapi juga memiliki dasar normatif dalam ajaran Islam.

Meskipun demikian, Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di lapangan masih menunjukkan dominasi metode konvensional, khususnya metode ceramah dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode ini dinilai praktis dan mudah dikendalikan, namun cenderung membuat siswa pasif, kurang fokus, dan mudah merasa jenuh (Mukarramah et al. 2024). Pada praktik pembelajaran, keberhasilan sangat bergantung pada faktor internal maupun eksternal yang dimiliki siswa. Metode pembelajaran yang digunakan guru termasuk faktor eksternal yang cukup menentukan (Hajriyanti, Hawi, and Syarnubi 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membangun lingkungan yang interaktif serta melibatkan siswa secara aktif.

Upaya yang dapat dilakukan salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif. Strategi pendidikan Islam yang mengintegrasikan teknologi dapat menjadi pilihan yang inovatif serta memiliki potensi besar dalam penguatan sistem pendidikan Islam (Irawan and Lutfiyah 2024). Media berperan sebagai bentuk dalam mendistribusikan pesan melalui berbagai cara, tujuannya agar dapat menambah wawasan informasi bagi siswa sehingga dapat tercapainya target pembelajaran (Ariana, Kher, and Satra 2025). Selain itu, penggunaan media yang tepat sesuai karakter siswa berpotensi meningkatkan perhatian, minat, serta partisipasi mereka dalam belajar (Bruijn-Smolters and Prinsen 2024).

Hasil observasi di kelas 8 SMP Negeri 20 Palembang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung berfokus pada guru. Kegiatan belajar masih mengandalkan pendekatan konvensional yang menyebabkan siswa pasif, tidak antusias, dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Dari sisi siswa, terdapat sebagian yang belum memiliki dorongan belajar optimal, belum percaya diri saat mengemukakan pendapat, serta mudah kehilangan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Situasi ini mengarah pada pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta selaras dengan karakter siswa masa kini. Selain itu, SMP Negeri 20 Palembang dipilih sebagai lokasi penelitian karena didukung oleh ketersediaan fasilitas yang memadai di sekolah tersebut, tetapi pada praktiknya terdapat beberapa guru

yang mengandalkan metode ceramah. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang besar untuk menerapkan media pembelajaran interaktif.

Game-Based Learning atau pembelajaran yang memanfaatkan permainan menjadi alternatif yang tepat di tengah perkembangan era digital. Lingkungan pembelajaran dinamis dan menarik yang dapat menyesuaikan kebutuhan setiap siswa dapat diwujudkan melalui *Game Based Learning* (Hafiza and Pratolo 2024). *Jeopardy Game* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk mendorong kerja sama, kecepatan berpikir, serta kompetisi yang sehat di antara siswa, sehingga memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Lismawati et al. 2024, hlm. 126). Secara teoretis, pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong motivasi serta keterlibatan siswa karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Sartika, Jhoni, and Putri 2025). Selain itu, penggunaan media *Jeopardy Game* juga dapat menciptakan lingkungan belajar kolaboratif, di mana siswa terlibat dalam diskusi, kerja sama, serta proses berpikir bersama (Wirtz 2016, hlm. 74). Selaras dengan pemikiran Lev Vygotsky yang menegaskan bahwa interaksi sosial berperan penting pada perkembangan kognitif siswa berdasarkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu wilayah perkembangan yang dapat dicapai dengan bantuan teman sebaya atau guru sebagai pemberi *scaffolding* (Siska et al. 2026, hlm. 54).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya *Jeopardy Game*, berkontribusi positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Menurut penelitian oleh Refina Dhona, penggabungan model *Class-Wide Peer Tutoring* (CWPT) dengan *Jeopardy Game* mampu memberikan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa (Dhona 2020). Sementara itu, Inka Rahayu dan Khairuddin menemukan bahwa penerapan *Jeopardy Game* mampu membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PAI (Rahayu and Khairuddin 2023). Penelitian lain oleh Sri Asriawati dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan *Jeopardy Game* dalam model *discovery learning* memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa (Asriawati, Afriza, and Hermawan 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek kognitif, berpikir kritis, serta hasil belajar, sehingga kajian yang secara spesifik menyoroti keaktifan belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI pada tingkat SMP, masih terbatas. Penelitian ini dilakukan guna mengisi kekosongan tersebut dengan menitikberatkan pada peningkatan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini diarahkan guna menelaah penerapan media berbasis permainan, yaitu *Jeopardy Game* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Secara khusus, Penelitian ini difokuskan untuk menelaah keaktifan belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media *Jeopardy Game*, serta menguji pengaruh media terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, serta relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena berorientasi pada pengukuran data secara numerik guna membandingkan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Jeopardy Game* (Maizar, Sari, and Ferdila 2025, hlm. 36). Penggunaan metode ini dalam penelitian dimaksudkan guna mengidentifikasi perbedaan signifikan pada tingkat keaktifan belajar siswa (Suparti 2026, hlm. 42). Jenis penelitiannya ialah pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest*, dengan satu kelompok sampel diberikan tes awal (*Pre-Test*) guna melihat kondisi awal atau tingkat keaktifan siswa sebelum perlakuan diberikan, selanjutnya dilakukan tes akhir (*Post-Test*) setelah penerapan media *Jeopardy Game*. Melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, peneliti dapat mengidentifikasi pengaruh perlakuan terhadap perubahan keaktifan belajar siswa (Sugiyono 2021, hlm. 114).

Data primer serta sekunder yang digunakan pada penelitian ini. Dengan data primer yang didapatkan langsung melalui subjek penelitian, yakni siswa yang berasal dari kelas VIII SMP Negeri 20 Palembang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun data sekunder berasal dari buku, jurnal ilmiah, serta dokumen yang relevan dengan media pembelajaran serta keaktifan belajar siswa. Populasi penelitian mengambil kelas VIII SMP Negeri 20 Palembang total 415 siswa. Penelitian ini menerapkan *Purposive Sampling* sebagai prosedur pengambilan sampel, yakni berlandaskan kriteria khusus yang disesuaikan dengan fokus penelitian (Sugiyono 2021, hlm. 133). Berdasarkan pertimbangan tersebut, sampel penelitian difokuskan pada kelas VIII.10 dengan jumlah 39 siswa karena tingkat keaktifan belajar mereka relatif lebih rendah berbanding dengan kelas lainnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada tahap awal untuk melihat kondisi pembelajaran sebelum penerapan media *Jeopardy Game*. Keaktifan belajar siswa diukur menggunakan angket sebagai instrumen utama, dengan skala likert dalam bentuk kuesioner tertutup. Sementara itu, dokumentasi berfungsi guna mendukung kelengkapan data penelitian melalui pengumpulan bukti aktivitas belajar, hasil angket, dan juga penggunaan media *Jeopardy Game* selama proses penelitian berlangsung. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Kemudian, analisis dilanjutkan dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* serta uji *Paired Sample t-Test* guna melihat perbandingan keaktifan siswa pada tahap sebelum dan setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Uji validitas dilakukan sebelum penelitian, yaitu untuk menguji instrumen penelitian. Proses uji validitas instrumen penelitian dengan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 27. Pengujian signifikansi menggunakan acuan r tabel sebesar 0,344 pada tingkat signifikansi 5% untuk total responden 33 siswa. Hasil analisis kelayakan instrumen secara keseluruhan tersaji pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
P1	0,571	0,344	0,001	Valid
P2	0,455	0,344	0,008	Valid
P3	0,429	0,344	0,013	Valid
P4	0,371	0,344	0,033	Valid
P5	0,399	0,344	0,021	Valid
P6	0,626	0,344	0,001	Valid
P7	0,503	0,344	0,003	Valid
P8	0,535	0,344	0,001	Valid
P9	0,480	0,344	0,005	Valid
P10	0,675	0,344	0,001	Valid
P11	0,417	0,344	0,022	Valid
P12	0,662	0,344	0,001	Valid
P13	0,397	0,344	0,001	Valid
P14	0,676	0,344	0,001	Valid
P15	0,551	0,344	0,001	Valid
P16	0,687	0,344	0,001	Valid
P17	0,543	0,344	0,001	Valid
P18	0,691	0,344	0,001	Valid
P19	0,487	0,344	0,004	Valid
P20	0,595	0,344	0,001	Valid

Sumber data: SPSS Versi 27

Setelah menjalankan pengujian validitas, terbukti bahwa seluruh 20 butir pertanyaan pada instrumen memenuhi kriteria validitas. Hal ini ditunjukkan pada r hitung $>$ r tabel, yang menandakan bahwa item pernyataan seluruhnya dianggap valid dan cocok dipakai guna mendapatkan data penelitian secara efektif. Setelah uji validitas, dilakukan pengujian reliabilitas guna menilai konsistensi instrumen secara keseluruhan. Uji ini menggunakan SPSS versi 27 dengan metode *Cronbach Alpha*. Penentuan reliabilitas instrumen didasarkan nilai *Cronbach Alpha*, nilai $>$ 0,06 menunjukkan reliable dan $<$ 0,06 tidak reliabel. Hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,871	20

Sumber data: SPSS Versi 27

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,871. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0,60, sehingga nilai $0,871 > 0,60$ menunjukkan bahwa instrumen tersebut memenuhi kriteria reliabilitas. Maka instrumen yang digunakan bersifat reliabel, dapat

dipercaya, dan memenuhi salah satu syarat penting yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

1. Tingkat Keaktifan Siswa Sebelum Diterapkan Media *Jeopardy Game*

Sebelum penerapan media *Jeopardy Game*, dilakukan Pre-Test untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar awal siswa. Pengukuran ini bertujuan untuk memetakan kondisi awal keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar perbandingan setelah penerapan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket keaktifan belajar dengan 20 butir pernyataan menggunakan skala Likert 1–4. Pre-Test diberikan kepada 39 siswa sebagai subjek penelitian. Berikut merupakan hasil Pre-Test yang diperoleh sebelum diterapkannya media *Jeopardy Game* dalam pembelajaran:

Tabel 3. Hasil *Pre-Test* Siswa

No.	Responden	Skor
1	AK	59
2	AF	50
3	AAV	40
4	AAP	57
5	APM	55
6	ASK	56
7	APA	55
8	AA	55
9	APS	57
10	BA	52
11	BS	50
12	CBA	60
13	DRR	52
14	DA	56
15	FNS	53
16	GQA	52
17	JR	36
18	KPR	58
19	LN	54
20	MAU	51
21	MDA	56
22	MID	63
23	MVA	56
24	MA	56
25	MD	43
26	MFI	47
27	MHK	58
28	MKA	71
29	MK	67

30	MO	48
31	MRF	46
32	MRY	64
33	MRR	56
34	MSR	53
35	RW	58
36	PRJ	60
37	RDS	55
38	SAN	55
39	ZV	62

Tahapan berikutnya adalah menetapkan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Namun sebelum melakukan pengelompokan tersebut, terlebih dahulu ditentukan nilai rata-ratanya. Untuk menghitung *mean*, peneliti memanfaatkan *Microsoft Excel 2010*.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata *Pre-Test*

<i>Descriptive Statistics</i>			
	N	Mean	Std. Deviation
Skor responden	39	54.10	7.63
Valid N (Listwise)	39		

Keterangan:

Rata-rata Mean = 54,10

Standar Deviasi = 7,63

Langkah berikutnya adalah menentukan kategori TSR yang disusun sebagai berikut:

Tinggi = $M + 1.SD$
 $= 54,10 + 1.7,63$
 $= 61,73 \approx 62$ (ke atas)

Rendah = $M - 1.SD$
 $= 54,10 - 1.7,63$
 $= 46,47 \approx 46$ (ke bawah)

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Sebelum Diterapkan Media *Jeopardy Game*

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
				$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
1.	Tinggi	≥ 62	5	12,82%
2.	Sedang	47-61	30	76,92%
3.	Rendah	≤ 46	4	10,26%
Total			N = 39	100%

Hasil analisis distribusi frekuensi nilai *Pre-Test* menunjukkan bahwa dari total 39 siswa, menunjukkan 30 siswa (76,92%) pada kelompok sedang, 5 siswa (12,82%) pada

kelompok tinggi, serta 4 siswa (10,26%) kelompok rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum penerapan media *Jeopardy Game*, tingkat keaktifan belajar siswa masih didominasi pada kategori sedang dan belum merata. Hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keaktifan tinggi dalam pembelajaran, sementara masih terdapat siswa dengan tingkat keaktifan rendah. Hal ini berarti pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara maksimal. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru menyebabkan rendahnya interaksi antar siswa, sehingga keaktifan belajar belum berkembang dengan baik.

2. Tingkat Keaktifan Siswa Setelah Diterapkan Media *Jeopardy Game*

Berdasarkan desain penelitian *One Group Pretest–Posttest*, langkah terakhir melihat tingkat keaktifan belajar siswa setelah penerapan media *Jeopardy Game* dilakukan melalui pemberian *Post-Test*. Instrumen angket yang sama dengan *Pre-Test* kembali diberikan kepada 39 siswa guna mendapatkan data yang objektif dan dapat secara langsung dibandingkan. Berikut data yang diterima:

Tabel 6. Hasil *Post-Test* Siswa

No.	Responden	Skor
1	AK	62
2	AF	65
3	AAV	74
4	AAP	74
5	APM	77
6	ASK	75
7	APA	59
8	AA	73
9	APS	63
10	BA	72
11	BS	77
12	CBA	68
13	DRR	66
14	DA	67
15	FNS	70
16	GQA	79
17	JR	62
18	KPR	64
19	LN	69
20	MAU	69
21	MDA	61
22	MID	72
23	MVA	71
24	MA	61
25	MD	67
26	MFI	63

27	MHK	72
28	MKA	74
29	MK	69
30	MO	68
31	MRF	58
32	MRY	69
33	MRR	63
34	MSR	61
35	RW	66
36	PRJ	69
37	RDS	71
38	SAN	68
39	ZV	68

Tahapan berikutnya adalah menetapkan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Namun sebelum melakukan pengelompokan tersebut, terlebih dahulu ditentukan nilai rata-ratanya. Untuk menghitung mean, peneliti memanfaatkan *Microsoft Excel 2010*.

Tabel 7. Nilai Rata-Rata *Post-Test*

	<i>Descriptive Statistics</i>		
	N	Mean	Std. Deviation
Skor responden	39	68.18	5.88
Valid N (<i>Listwise</i>)	39		

Keterangan:

Rata-rata Mean = 68,18

Standar Deviasi = 5,88

Langkah berikutnya adalah menentukan kategori TSR yang disusun sebagai berikut:

Tinggi = $M + 1.SD$
 $= 68,18 + 1. 5,88$
 $= 74,06 \approx 74$ (ke atas)

Rendah = $M - 1.SD$
 $= 68,18 - 1.5,88$
 $= 62,30 \approx 62$ (ke bawah)

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Setelah Diterapkan Media *Jeopardy Game*

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
				$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
1.	Tinggi	≥ 74	7	17,95%
2.	Sedang	63-73	25	64,10%
3.	Rendah	≤ 62	7	17,95%
Total			N = 39	100%

Hasil analisis distribusi frekuensi nilai *Post-Test* menunjukkan bahwa dari total 39 siswa, menunjukkan 7 siswa (17,95%) pada kelompok tinggi, 25 siswa (64,10%) kelompok sedang, dan 7 siswa (17,95%) kelompok rendah. Apabila dilihat dari hasil *Pre-Test*, terlihat adanya peningkatan *mean* sebanyak 14,08 poin. Selain itu, jumlah siswa pada kategori tinggi mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penerapan media *Jeopardy Game*. Hal ini menandakan bahwa adanya dampak positif dari penggunaan *Jeopardy Game* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Jeopardy Game* dapat menjadikan suasana belajar lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif. Melalui mekanisme permainan berbasis kuis, siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta berkompetisi secara sehat.

3. Analisis Hasil Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Setelah Penerapan Media *Jeopardy Game*

a. Uji Normalitas Data

Normalitas ialah metode yang dipakai dalam menguji data yang sudah didapat. Uji ini memiliki tujuan dalam memastikan data yang digunakan telah sesuai dengan aturan terdistribusi secara normal (Kurniawan and Dkk 2024, hlm. 64). Proses ini dilakukan melalui perangkat lunak SPSS versi 27, berikut hasilnya:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-Test</i>	0.135	39	0.070	0.962	39	0.207
<i>Post-Test</i>	0.091	39	.200*	0.980	39	0.704

Sumber data: SPSS Versi 27

Berdasarkan proses pengujian normalitas yang telah dilakukan, dipilihlah metode *Shapiro-Wilk* karena sampel yang diterapkan tidak mencapai 50 responden, sehingga metode tersebut dianggap paling sesuai. Dari hasil pengujian, diketahui data *Pre-Test* memperoleh nilai Sig. 0,207 > 0,05. Dengan begitu, hasil *Pre-Test* menunjukkan distribusi yang normal. Selain itu, data *Post-Test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,704 > 0,05. Selain itu, data *Post-Test* turut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat dipastikan baik data *Pre-Test* atau *Post-Test* distribusi normal.

b. Uji Hipotesis Data

Setelah disimpulkan data distribusi normal, selanjutnya ialah uji hipotesis (*Paired Sample t-Test*). Pengujian ini bertujuan untuk menentukan dua perlakuan berbeda tersebut apakah berbeda secara signifikan satu sama lain. Data perlakuan pertama serta perlakuan kedua merupakan dua jenis data sampel yang diterima meskipun menggunakan subjek yang sama (Wulandari and Dkk 2023, hlm. 153). Analisis dilakukan dengan SPSS 27 dan berikut hasilnya:

Tabel 10. Hasil uji Paired Sample t-Test

		Paired Samples Test			Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error			Lower	Upper			
Pai	Pre-Test–Post-Test	-13.43590	7.83647	1.25484	-	-	15.97619	10.89561	-	3	0.001

Sumber data: SPSS Versi 27

Berdasarkan output analisis menggunakan SPSS versi 27, diperoleh nilai sig. 0,001, di bawah taraf 0,05. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *Jeopardy Game* menghasilkan peningkatan keaktifan belajar yang signifikan pada siswa kelas VIII.10 SMP Negeri 20 Palembang. Hasil penelitian menghasilkan adanya kenaikan pada skor *Post-Test* setelah penerapan media *Jeopardy Game* dalam proses pembelajaran. Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial menurut Lev Vygotsky, bahwa interaksi sosial berperan penting pada proses belajar. Dalam konteks ini, penggunaan *Jeopardy Game* mendorong terjadinya interaksi antar siswa melalui diskusi dan kerja sama, sehingga membantu mereka membangun pemahaman secara lebih aktif.

B. PEMBAHASAN

Dari hasil *Pre-Test*, rata-rata tingkat keaktifan siswa berada pada angka 54,10 dengan mayoritas siswa (76,92%) di kategori sedang. Hal ini berarti sebelum penerapan media *Jeopardy Game*, keaktifan siswa belum berada pada kondisi optimal. Meskipun sebagian siswa telah menunjukkan partisipasi dalam pembelajaran, keterlibatan tersebut masih terbatas, seperti menjawab pertanyaan ketika ditunjuk atau berpartisipasi dalam diskusi secara pasif. Kondisi tersebut berkaitan dengan karakteristik pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, di mana guru berperan sebagai pusat informasi. Dalam pandangan konstruktivisme sosial menurut Lev Vygotsky, pembelajaran akan berkembang secara optimal jika ada pertukaran informasi yang aktif sesama siswa atau dengan guru. Melalui interaksi serta dialog, siswa membangun pemahaman secara bertahap dalam kerangka *Zone of Proximal Development* (ZPD). Ketika interaksi sosial dalam pembelajaran kurang berlangsung secara dinamis, maka kesempatan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi, argumentasi, dan kolaborasi menjadi terbatas. (Siska et al. 2026, hlm. 54)

Setelah penerapan media *Jeopardy Game*, hasil *Post-Test* menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 68,18. Selain itu, jumlah siswa dalam kategori tinggi meningkat dari

12,82% menjadi 17,95%. Kenaikan *mean* sebesar 14,08 poin menunjukkan adanya perubahan signifikan pada keaktifan belajar siswa. Kondisi ini bisa dijelaskan berdasarkan teori John Dewey, bahwa siswa akan lebih aktif ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menarik dan menantang. (Estimurti 2025, hlm. 93) *Jeopardy Game* menghadirkan unsur kompetisi, skor, dan kategori soal yang memicu rasa ingin tahu serta dorongan untuk berpartisipasi. Unsur tantangan tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau memberikan jawaban. Selain itu, menurut B.F. Skinner tentang teori belajar behavioristik, pemberian penguatan (*reinforcement*) seperti skor dan apresiasi dapat meningkatkan frekuensi munculnya suatu perilaku. (Khiyarusoleh 2025, hlm. 16) Dalam konteks penelitian ini, sistem skor dalam *Jeopardy Game* berperan sebagai penguat positif yang memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Nilai signifikansi dari *Paired Sample t-Test* berada di bawah 0,05, jadi H_1 dapat diterima. Artinya, adanya kenaikan pada skor *Post-Test* setelah penerapan media, sehingga terdapat perbedaan keaktifan belajar antara sebelum dan setelah diterapkan media *Jeopardy Game*. Secara teoretis, peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui konsep *Digital Game-Based Learning* yang dikemukakan oleh Marc Prensky. Prensky menyatakan bahwa permainan digital memiliki elemen struktural seperti tujuan yang jelas, aturan permainan, tantangan, kompetisi, serta umpan balik langsung yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Rimadewi et al. 2025). Dalam penelitian ini, *Jeopardy Game* menghadirkan sistem skor, kategori soal, dan respons langsung terhadap jawaban benar maupun salah. Elemen-elemen tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif berdiskusi, serta berani menyampaikan jawaban.

Dengan demikian, penerapan media *Jeopardy Game* mampu mendorong peningkatan keaktifan siswa secara kuantitatif sekaligus membentuk lingkungan belajar yang lebih hidup serta melibatkan siswa. Keaktifan siswa yang meningkat terlihat dari keberanian menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta antusiasme mengikuti pembelajaran hingga akhir kegiatan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Jeopardy Game* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai *Pre-Test* siswa sebesar 54,10 dengan mayoritas berada pada kategori sedang. Setelah penerapan media selama tiga pertemuan, rata-rata *Post-Test* meningkat menjadi 68,18 atau naik sebesar 14,08 poin. Persentase siswa pada kategori tinggi juga mengalami peningkatan. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, media *Jeopardy Game* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhoirot. 2024. "Terjemah Tafsir Al-Qurtubi 10." Alkhoirot.Org. 2024. <https://Www.Alkhoirot.Org/2024/06/Terjemah-Tafsir-Al-Qurthubi.Html?M=1>.
Anggara, Baldi, Fitri Ovyanti, And Septia Fahiroh. 2025. "Kontribusi Alumni Prodi PAI Dalam

- Menyongsong Bonus Demografi Bagi Masyarakat Di Era Revolusi Industri 4.0.” Jurnal PAI Raden Fatah 7 (1): 47–56. <https://doi.org/10.19109/Pairf.V7i1.24847>.
- Ariana, Ade, Abdul Kher, And Alihan Satra. 2025. “Penerapan Media Pembelajaran Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Palembang.” Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik 2 (5). <https://doi.org/10.61722/Jmia.V2i5.6870>.
- Asriawati, Sri, Edi Fitriana Afriza, And Yoni Hermawan. 2025. “Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Model Discovery Learning Berbantu Jeopardy Game Dengan Model Konvensional Berbantu Powerpoint.” COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi, Dan Teknologi 2 (2).
- Bergdahl, Nina, Melissa Bond, Jeanette Sjöberg, Mark Dougherty, And Emily Oxley. 2024. “Unpacking Student Engagement In Higher Education Learning Analytics: A Systematic Review.” International Journal Of Educational Technology In Higher Education. <https://doi.org/10.1186/S41239-024-00493-Y>.
- Bruijn-Smolters, M. De, And F.R. Prinsen. 2024. “Effective Student Engagement With Blended Learning: A Systematic Review.” Heliyon 10 (23). <https://doi.org/10.1016/J.Heliyon.2024.E39439>.
- Dhona, Refina. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Class-Wide Peer Tutoring (CWPT) Dengan Permainan Jeopardy Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMPN 1 Sungayang.” Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Estimurti, Endang Sri. 2025. Plong: Kunci Mengasah Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa Secara Aktif. Yogyakarta: K-Media.
- Hafiza, Azzahra Fayoris, And Bambang Widi Pratolo. 2024. “A Systematic Review Of The Effectiveness Of Game-Based Learning In English Language Teaching.” International Journal Of Education And Learning 6 (2): 56–64. <https://doi.org/10.31763/Ijele.V6i2.1312>.
- Hajriyanti, Santi, Akmal Hawi, And Syarnubi Syarnubi. 2021. “Pengaruh Penerapan Strategi Firing Line Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP N Sukaraya Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas.” Jurnal PAI Raden Fatah 3 (1): 56–65. <https://doi.org/10.19109/Pairf.V3i1.5324>.
- Hariandi, Ahmad, And Ayu Cahyani. 2018. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar.” Jurnal Gentala Pendidikan Dasar 2 (3). <https://doi.org/10.22437/Gentala.V3i2.6751>.
- Irawan, Dodi, And Lutfiyyah Lutfiyyah. 2024. “Strategi Pendidikan Islam Berbasis Teknologi: Tantangan Dan Peluang.” Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) 2 (2). <https://doi.org/10.61930/Pjpi.V2i2.739>.
- Khiyarusoleh, Ujang. 2025. Psikologi Pendidikan: Teori Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran. Jakarta Utara: Penerbit Buku Indonesia.
- Kurniawa, Herry, And Dkk. 2024. Buku Ajar Statistika Dasar. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Learn Quran Tafsir. 2017. “Tafsir Surat An-Nahl Ayat 43.” Tafsir.Learn-Quran.Co. 2017.

- <https://Tafsir.Learn-Quran.Co/Id/Surat-16-An-Nahl/Ayat-43>.
- Lismawati, Lismawati, Miatin Rachmawati, Eko Susanto, And Fitri Liza. 2024. Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online. Depok: Karya Bakti Makmur.
- Maizar, Dewi Permata Sari, And Ferdila. 2025. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Batam: Yayasan Pendidikan Ibnu Sina Batam.
- Mukarramah, A.Nadiyatul, Nurfahimah, Uswatul Hasana, Raodatul Jannah, Syamsinar, Adriani Meilani, Aldaelisya Ramadhani, Nurhalis Amal, Aan Alsan Fausi, And Umi Nur Kholifatun. 2024. "Penerapan Metode Konvensional Dan Inovatif Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang Sekolah Menengah Atas." Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri 10 (4). <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V10i04.5276>.
- Nasaruddin, Nasarudin, And Dkk. 2024. Teknologi Pendidikan: Menggali Peluang Di Era Digital. Edited By Adrias. Padang: CV. Gita Lentera.
- Rahayu, Inka, And Khairuddin Khairuddin. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Jeopardy Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih." Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah 7 (2): 121–28. <https://www.e-journal.ejournal.metrouniv.ac.id/tapis/article/view/7644>.
- Rimadewi, Anantasha Titisania, Pupung Purnamasari, Sally Badriya Hisniati, Nina Indriana, Suhendra, And Haudi. 2025. Pengantar Teknologi Alat Bantu Pembelajaran Digital: Menyongsong Era Pendidikan Masa Depan. Jakarta: PT Launa Publishing House.
- Sartika, Nanda Dwi, M Jhoni, And Jamiatul Khairunnisa Putri. 2025. "The Effect Of A Gamified Problem-Based Learning Model On Students' Motivation And Conceptual Understanding In Physics." Innovation Journal For Religious Innovations Studies 25 (1): 70–84. <https://doi.org/10.30631/Innovatio.V25i1.243>.
- Satra, Alihan, Rahma Agustina, Muhammad Fariz Aldani, Sabina Rahmawati, And Dewi Yuli Putri Yanti. 2025. "The Meaning Of Women's Role In Islamic Education: Analysis Of Surah An-Nisa And The Exemplary Wives Of The Prophet Based On Ustadz Adi Hidayat's Study On Youtube." Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam 6 (1). <https://doi.org/10.35719/Adabiyah.V6i1.1088>.
- Siska, Felia, Novidya Yulanda, Asnimawati, Wibi Wijaya, Ibnu Habib Alwahid, Fitria Sari, Trina Febriani, And Maria Magdalena Beatrice Sogen. 2026. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Padang: CV. Gita Lentera.
- Sugiyono, Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. 2nd Ed. Bandung: Alfabeta.
- Suparti, Hana. 2026. Research Design (Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Penyusunan Tesis Dan Disertasi). Padang: CV Dunia Penerbitan Buku.
- Wirtz, Jason. 2016. The Write Mind For Every Classroom. Maryland: Rowman & Littlefield Education.
- Wulandari, Anisyah, And Dkk. 2023. Statistika Pendidikan. Yogyakarta: CV. Bintang Senesta Media.
- Zulhijra, Zulhijra, Siti Thatiyyah Atifa, Elfira Romeinita, And Retno Tri Wahyuni. 2024. "Pembelajaran PAI Berbasis Active Learning." Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran 4 (4): 1017–24.

<https://doi.org/10.51878/Learning.V4i4.3486>.