

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
JEOPARDY REVIEW TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MI MIFTAHUL ULUM
WARINGINSARI BARAT PRINGSEWU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu
Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh
DIAN AYU FEBIANA
NPM: 1911100284

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
JEOPARDY REVIEW TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MI MIFTAHUL ULUM
WARINGINSARI BARAT PRINGSEWU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu
Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh
Dian Ayu Febiana
NPM: 1911100284

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Baharudin, M.Pd
Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu, ditemukan fakta bahwa hasil belajar di kelas masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakter peserta didik, sehingga belum melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Namun masih banyak peserta didik yang cenderung kurang memperhatikan, peserta didik lebih suka mengobrol dengan teman sebangkunya, merasa jenuh pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, dan kurang fokus dengan apa yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga mengakibatkan kurangnya partisipasi atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga bisa dilihat dari hasil penilaian tengah semester dan disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu masih tergolong rendah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang merupakan salah satu metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelas IV A) menggunakan strategi pembelajaran *jeopardy review* yang berjumlah 22 peserta didik dan kelompok kontrol (kelas IV B) menggunakan strategi pembelajaran *everyone is a teacher* yang berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Sebelum melakukan penelitian, butir-butir soal terlebih dahulu diuji-cobakan kepada peserta didik di luar sampel, yang kemudian di uji kevalidan dan reliabilitasnya.

Dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t dari nilai N-gain yang dilakukan, dinyatakan bahwa H_0 di tolak yang diperoleh dari nilai sig (2tailed) sebesar 0,001 yang memiliki nilai lebih kecil dari nilai kriteria ($\alpha = 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran Aktif *Jeopardy Review* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Based on the results of observations made in class IV at MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu, it was discovered that learning outcomes in class were still relatively low. This is because the learning process is centered on educators so that it does not involve active students in the learning process. However, there are still many students who tend to pay less attention, students prefer to chat with their classmates, feel bored when the learning process is in progress, and are less focused on what the teacher is saying. This results in a lack of student participation or activeness in the learning process. This can also be seen from the results of the mid-semester assessment and it is concluded that the learning outcomes of students in class IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu are still relatively low.

The method used in this research is the experimental method which is a quantitative method with a Quasi Experimental Design. In this design there are two groups, namely the experimental group (class IV A) using the jeopardy review learning strategy, totaling 22 students and the control group (class IV B) using the everyone is a teacher learning strategy, totaling 22 students. The sampling technique uses saturated samples. Before conducting research, the question items were first tested on students outside the sample, who then tested their validity and reliability.

Judging from the results of the hypothesis test using the t test of the N-gain value carried out, it is stated that H_0 is rejected which is obtained from the sig (2tailed) value of 0.001 which has a value smaller than the criterion value ($\alpha = 0.05$) so it can be concluded that there is a significant influence of the Active Jeopardy Review learning strategy on improving the learning outcomes of MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu students.

Keywords: Jeopardy Review Learning Strategy, Learning Outcomes.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Ayu Febiana
NPM : 19411100284
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu”** adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi publikasikan atau ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila ternyata dikemudian hari terdapat plagiarisme maka saya bersedia menerima sesuai hukuman yang berlaku.

Bandar Lampung, 2023
Penulis,



Dian Ayu Febiana
NPM.1911100284



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN
AKTIF JEOPARDY REVIEW TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK MI MIFTAHUL ULUM WARINGINSARI
BARAT PRINGSEWU**

Nama : **Dian Ayu Febiana**
NPM : **1911100284**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Telah Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Baharudin, M.Pd
NIP.198108162009121002


Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF JEOPARDY REVIEW TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MI MIFTAHUL ULUM WARINGINSARI BARAT PRINGSEWU**, disusun oleh: **Dian Ayu Febiana, NPM: 1911100284**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosah pada hari/tanggal: **Senin, 30 Oktober 2023 pukul 15.00-16.30 WIB.**

TIM MUNAQOASAH

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd** (.....) 

Sekretaris : **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd** (.....) 

Penguji Utama : **Ida Fiteriani, M.Pd** (.....) 

Penguji Pendamping I : **Dr. Baharudin, M.Pd** (.....) 

Penguji Pendamping II : **Yuli Yanti, M.Pd.I** (.....) 

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفَلَكَ الَّتِي تَجْرِي
فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ
الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ
الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

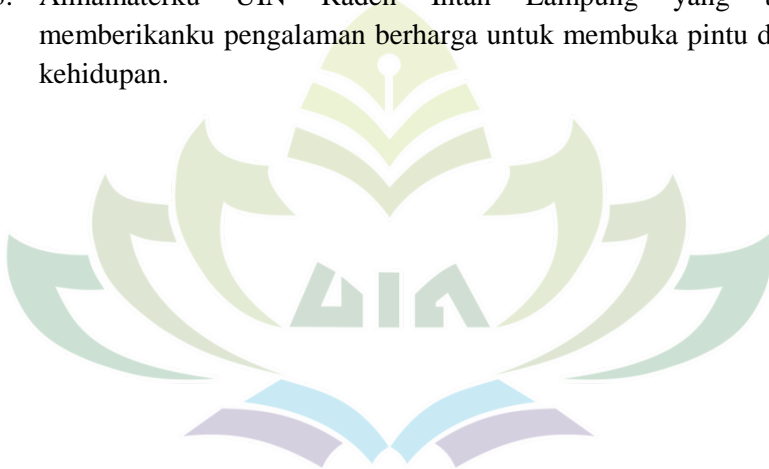
Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan. (QS. Al-Baqarah:164)



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha pengasih dan Maha penyayang, skripsi ini dibuat dan dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta. Ayahanda Yus Wanto dan Ibunda Titin Supriyatin atas ketulusannya dalam membesarkan, mendidik, serta membimbing penulis dengan penuh kasih dan sayang serta keikhlasannya dalam iriingan do'a hingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adik laki-lakiku tersayang. M. Dwi Andika dan Kanza Aditya yang selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan serta kasih sayang.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikanku pengalaman berharga untuk membuka pintu dunia kehidupan.



RIWAYAT HIDUP

Dian Ayu Febiana, dilahirkan di Pekon Totokarto, Kecamatan Adiluwih, Kabupaten Pringsewu, lahir pada tanggal 21 Febuari 2002, yeng merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Yus Wanto dan ibu Titin Supriyatin. Penulis mengawali pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 06 Bandung Baru Kabupaten Pringsewu dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan ke pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Adiluwih Kabupaten Pringsewu dan lulus pada tahun 2016, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan tingkat atas di SMA Negeri 01 Sukoharjo Kabupaten Pringsewu dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan jenjang pendidikannya dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Srikaton Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu. Selanjutnya, penulis melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIS Al-Muhajirin Panjang.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan tak lupa pula sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya termasuk kita selaku umatnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat” sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing skripsi, sehingga dapat terealisasikan sesuai dengan harapan. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr. Baharudin, M.Pd selaku pembimbing I dan Yuli Yanti, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan saran serta bimbingannya dengan penuh kebijaksanaan dalam membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas selama di bangku perkuliahan.
6. Kepala MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat, Ibu Jasri, S.Pd beserta Staf TU dan para pendidik yang telah membantu penulis

dalam melakukan penelitian.

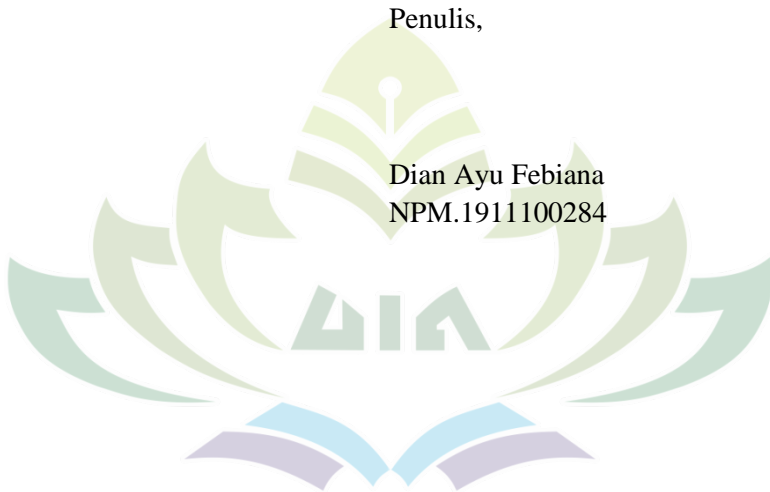
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut dalam membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan, guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberi sumbangsig yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Bandar Lampung, 2023

Penulis,

Dian Ayu Febiana
NPM.1911100284



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi Masalah	10
D. Batasan Masalah	11
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat penelitian	11
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	12
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Strategi Pembelajaran <i>Jeopardy Review</i>	17
1. Pengertian Strategi Pembelajaran <i>Jeopardy Review</i>	17
2. Tujuan Strategi Pembelajaran <i>Jeopardy Review</i>	19
3. Kelebihan Strategi Pembelajaran <i>Jeopardy Review</i>	19
4. Kekurangan Strategi Pembelajaran <i>Jeopardy Review</i>	20
5. Langkah-Langkah Dalam Strategi Pembelajaran <i>Jeopardy Review</i>	20
6. Strategi <i>Everyone Is Teacher Here</i>	21
B. Hasil Belajar.....	24
1. Pengertian Hasil Belajar	24
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	31

3. Kriteria hasil belajar	34
C. Pembelajaran IPAS	36
1. Hakikat IPAS.....	36
2. Pentingnya Pembelajaran IPAS.....	38
D. Kerangka Berfikir	40
E. Pengajuan Hipotesis.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	43
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	44
1. Populasi	44
2. Sampel	45
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Definisi Operasional Variabel.....	47
F. Instrumen Penelitian	47
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	54
H. Uji Prasyarat Analisis	58
I. Uji Hipotesis	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	63
B. Pembahasan Hasil Penelitian	63
1. Uji Validitas	63
2. Uji Reliabilitas.....	65
3. Uji Tingkat Kesugkaran	66
4. Uji Daya Pembeda.....	68
5. Hasil Analisis Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
6. Uji Prasyarat Analisis.....	75
a. Uji Normalitas.....	75
b. Uji Homogenitas	76
7. Uji Hipotesis Penelitian.....	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian	79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Rekomendasi.....	83

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Nilai PTS Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat Tahun Ajaran 2023/2024.....	8
Tabel 2.1	Indikator Hasil Belajar.....	35
Tabel 3.1	Desain Penelitian Quasi Eksperimen.....	44
Tabel 3.2	Jumlah Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Ulum Waringin Sari Barat.....	45
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar.....	48
Tabel 3.4	Eksplanasi Indeks Kaitan “r” Product Moment.....	55
Tabel 3.5	Kriteria Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 3.6	Intepretasi Tingkat Kesungkararan Butir Tes.....	57
Tabel 3.7	Intepretasi Daya Pembeda Soal.....	58
Tabel 3.8	Pembagian Skors Gain.....	59
Tabel 3.9	Ketentuan Uji Normalitas.....	59
Tabel 3.10	Ketentuan Uji Homogenitas.....	60
Tabel 3.11	Ketentuan Uji Independent t-test.....	61
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	64
Tabel 4.2	Hasil Uji Reabilitas.....	66
Tabel 4.3	Hasil Uji Tingkat Kesungkararan.....	66
Tabel 4.4	Hasil Uji Daya Pembeda.....	68
Tabel 4.5	Kesimpulan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesungkararan dan Uji Daya Pembeda.....	70
Tabel 4.6	Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test Eksperimen.....	73
Tabel 4.7	Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test Kontrol.....	74
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas.....	76
Tabel 4.10	Hasil Uji Independent Sampel Test.....	77
Tabel 4.11	Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4.12	N-Gain.....	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Teori.....	41
-----------	---------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Balasan Izin Penelitian	89
Lampiran 2	Daftar Nilai PTS Kelas 4 A.....	90
Lampiran 3	Daftar Nilai PTS Kelas 4 B	91
Lampiran 4	Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test.....	92
Lampiran 5	Soal Pre-Test	98
Lampiran 6	Soal Post-Test.....	106
Lampiran 7	Soal Sebelum Di Uji Coba.....	113
Lampiran 8	Alur Tujuan Pembelajaran dan Modul Pembelajaran.....	124
Lampiran 9	Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	153
Lampiran 10	Hasil Analisis Uji Coba Soal.....	154
Lampiran 11	Uji Validitas	155
Lampiran 12	Uji Reabilitas.....	156
Lampiran 13	Uji Tingkat Kesugkaran	157
Lampiran 14	Uji Daya Pembeda.....	158
Lampiran 15	Uji Normalitas	161
Lampiran 16	Uji Homogenitas	161
Lampiran 17	Uji Independent T Test.....	162
Lampiran 18	Dokumentasi	163
Lampiran 19	Hasil Turnitin.....	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan judul disusun agar lebih mudah dalam memahami judul proposal ini, maka pada bagian penegasan judul ini perlu diuraikan dengan jelas dan terperinci terhadap beberapa istilah terkait tujuan proposal. Dengan adanya penegasan judul ini diharapkan tidak adanya kesalahpahaman dengan pemaknaan judul dari beberapa istilah yang ada. Proposal ini berjudul **“Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Miftahul Ulum Waringinsari Barat”**.

Maka Penegasan Judul yang dimaksud ialah sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah proses pemilihan dan perencanaan cara-cara yang akan dipilih oleh pendidik dalam menyampaikan isi materi pelajaran yang menitik beratkan pada aktivitas siswa.¹ Strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.

2. *Jeopardy Review*

Jeopardy review merupakan strategi peninjauan kembali dengan prinsip permainan dimana peserta didik membuat pertanyaan dari jawaban yang telah disediakan oleh guru.² *Jeopardy review* merupakan

¹Haudi, *Strategi Pembelajaran*, (Solok: Insan Cendikia Mandiri, 2021) Cet I, 1.

²Irdaningsih, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Jeopardy Review* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan

strategi pembelajaran yang memerlukan kerjasama tim. Strategi pembelajaran *jeopardy* ini merupakan suatu kegiatan belajar bersama dimana pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kemudian membuat pertanyaan- pertanyaan sesuai topik-topik yang diajarkan, sehingga dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep peserta didik

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah suatu kemampuan yang berada dalam kawasan ranah kognitif yang paling bawah sampai dengan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan dan sikap-sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa. Hasil belajar akan berpengaruh positif, apabila menunjukkan penampilan kemampuan baru pada diri siswa dalam mengerjakan tugas maupun soal-soal pada tes yang diberikan secara baik dan benar sesuai dengan petunjuk dan jatah waktu yang telah ditetapkan.³

B. Latar Belakang Masalah

Pengembangan kurikulum secara berkala dikembangkan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, teknologi dan kebutuhan. Kurikulum merdeka ini merupakan terobosan baru yang perlu dicermati dengan seksama. Didalam kurikulum Merdeka IPAS merupakan mata pelajaran baru dalam kurikulum di tingkat sekolah dasar, gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial. Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial bertujuan untuk

Koloid Di Kelas XI MIA 6 MAN 2 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2, no. 6 (2018): 1505–22. h. 1505

³Universitas Jayabaya and Universitas Jayabaya, “Volume 02, (2), June 2022 [Http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas](http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas)” 02, no. 23 (2022): 539–52.

membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skills and soft skills*) agar peserta didik dapat menerapkan pola pikir ilmiah dan pola perilaku sosial yang baik, mampu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan ilmu pengetahuan alam dan social, dan mampu menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui sains baik masalah individu maupun masyarakat. Pendidikan di abad 21 atau dikenal dengan era revolusi industry 4.0 berdampingan dengan pemanfaatan teknologi digital dan kecakapan pembelajaran abad 21⁴.

Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan.⁵ Tujuan proses pembelajaran tersebut adalah tercapainya hasil belajar yang diinginkan atau di atas standar minimum. Strategi pembelajaran sangat berguna melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki dan diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan kualitas kehidupan manusia sendiri. Pendidikan juga sebagai tempat mengasah kemampuan berfikir setiap manusia, meningkatkan kemampuan manusia untuk bekal hidup di dunia dan akhirat. Melalui pendidikan akal pikiran manusia dapat diasah sehingga manusia dapat menjalani kehidupan di bumi ini dengan sebaik-baiknya sebagaimana mestinya. Allah memberikan perintah kepada manusia untuk selalu belajar mengenai kehidupan di dunia dengan mempergunakan akal pikiran yang telah Allah kharuniakan dan beribadah sesuai ilmu yang benar, untuk bekal hidup diakhirat nantinya.

⁴ Ummi Inayati, 'Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21 Di SD/MI', International Conference on Islamic Education, 2 (2022), 294-295.

⁵ Nisma Badar, "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan", *Jurnal JBES: Journal Of Biology Education And Sciencee*ISSN: 2808-019X, no 2 (2022).

Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Quran Surah Al-Alaq ayat 1-5 menjelaskan tentang seruan untuk belajar:

إِنرَأُ بِإِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ إِنرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha pemurah, yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”. (Q.S Al- Alaq : 1-5)

Berdasarkan Al-Quran surah Al- Alaq ayat 1-5 dapat dipahami bahwa pendidikan adalah suatu hal yang wajib dilakukan sebagaimana telah diperintahkan oleh Allah SWT sejak zaman Rasulullah SAW. Pada saat itu Allah SWT memerintahkan Rasulullah SAW untuk membaca. Membaca merupakan yang pertama kali diperintahkan Allah SWT kepada Rasulullah SAW. Setelah dapat membaca manusia dapat melangkah ke proses mengetahui hal-hal baru mengenai pengetahuan yang belum diketahuinya. Proses pendidikan sendiri berjalan secara bertahap sesuai dengan tingkat berfikir manusia, seperti halnya penjelasan dari Al-Quran surah Al- Alaq ayat 1-5 bahwa proses mendapatkan pengetahuan dimulai dengan membaca, kemudian menulis dan setelah itu dapat melangkah ke proses selanjutnya.

Seorang guru adalah orang yang sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan Pendidikan. Cara berpikir anak berpengaruh juga pada gaya mengajar dan model pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran IPAS akan lebih baik lagi jika diajarkan dengan model yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.⁶ Cara

⁶ Nurul Saadah Agustina and others, ‘Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum

yang dapat digunakan guru untuk menanamkan konsep dengan berkomunikasi dengan baik dengan peserta didik dengan cara membuka wawasan bafikir peserta didik, semakin berkembang keterampilan peserta didik, maka semakin sering peserta didik belajar, semakin baik peserta didik belajar tentang suatu topik maka semakin baik dan kritis peserta didik terhadap permasalahan tertentu. Cara pengembangan berpikir peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai mempelajari berbagai hal dan dapat mengaitkannya dengan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan ketidakberhasilan belajar IPAS siswa, di antaranya pengetahuan materi prasyarat yang belum terpenuhi, pemahaman siswa terhadap konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tidak tersampaikan dengan baik, dan kurangnya kemampuan siswa dalam mencari dan mengolah informasi yang terdapat dalam soal-soal IPAS. Kesalahan konsep dalam pembelajaran IPAS dapat disebabkan oleh faktor guru maupun siswa. Faktor guru, di antaranya karena guru tidak menguasai strategi yang tepat digunakan untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa, di antaranya karena siswa kurang berminat terhadap pelajaran IPAS sehingga siswa tidak memperhatikan materi dan akhirnya tidak memahami konsep. Siswa hanya menghafal teori atau konsep, bukan memahaminya. Akibatnya siswa tidak dapat menggunakan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda. Penyebab ketidakberhasilan ini karena tidak adanya perencanaan yang dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu sangat penting bagi seorang guru untuk membuat perencanaan yang tepat.

Menurut Silberman strategi pembelajaran aktif *Jeopardy Review* merupakan strategi yang dapat mengajak peserta didik belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif didesain untuk menghidupkan kelas dan meningkatkan keterlibatan secara fisik dan mental.

Salah satu strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran *jeopardy review*. Strategi pembelajaran *jeopardy review* merupakan strategi peninjauan kembali dengan prinsip permainan dimana peserta didik membuat pertanyaan dari jawaban yang telah disediakan oleh guru. Prinsip permainan dalam proses pembelajaran memiliki tujuan utama untuk menciptakan antusias siswa dan ketertarikan belajar bagi peserta didik. Strategi Jeopardy ini adalah strategi permainan yang menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta mengurangsifat kelas yang monoton dan membosankan.⁷

Kegiatan belajar dan pembelajaran berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan pelajaran yaitu hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah ketercapaian kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang mencakup aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Hasil belajar yang disebut tuntas adalah hasil belajar yang mencapai antara interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu dengan yang lainnya. Dari hasil belajar tersebut didapatlah suatu angka dimana angka tersebut yang menentukan ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik diharuskan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).⁸ Strategi *jeopardy review* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Peserta didik dapat belajar lebih mandiri sehingga materi pembelajaran tertanam kuat dalam ingatan peserta didik. Kemandirian belajar diartikan sebagai aktivitas belajar yang berlangsungnya didorong oleh kemauan sendiri. Kemandirian belajar peserta didik terlihat ketika peserta didik

⁷ Irdaningsih, "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, no. 6 (2018): 1505–22. h. 1505

⁸ Yuli Yanti, Syifa Fauziah, dan Nurull Hidayah, "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 167, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5516>.

mengerjakan LKPD secara mandiri dan penuh tanggung jawab, adanya kemauan untuk bertanya dan mencari sumber belajar selain penjelasan dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi dan ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Peserta didik dituntut saling menukar informasi dari pendapat dengan teman kelompoknya. Perlunya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pada saat peneliti melakukan pra penelitian di MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat, peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV (A dan B). Ada beberapa hal yang peneliti dapat dari hasil wawancara bersama wali kelas IV (A dan B) yaitu terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang bervariasi. Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi, memberikan contoh soal dan penyelesaiannya. Setelah itu, peserta didik disuruh untuk mencatat materi yang diterangkan oleh guru. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal latihan yang ada pada buku paket. Guru masih menjadi sumber belajar yang dominan bagi peserta didik. Pada saat mengerjakan soal latihan, terlihat bahwa kebanyakan peserta didik mondar-mandir ke bangku teman yang lebih pandai untuk mendapatkan jawaban dari soal yang diberikan oleh guru. Hanya beberapa peserta didik saja yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh. Saat guru menanyakan kembali kepada peserta didik tentang kesulitan materi yang telah diajarkan tadi, tidak ada satupun peserta didik yang menjawab. Mereka tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Selain itu, seringkali siswa tidak ingat tentang pelajaran sebelumnya, sementara pelajaran yang akan dijelaskan guru tersebut merupakan lanjutan dari pelajaran sebelumnya. Akibatnya, materi pelajaran tidak dapat dipahami dengan baik. Hal ini dikarena tidak adanya strategi pengulangan yang dilakukan oleh guru, sehingga peserta didik mudah melupakan materi yang telah diajarkan.

Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya motivasi belajar dari pendidik dan sarana prasarana yang kurang mendukung dalam proses belajar mengajar. Hal yang sama, ditemukan peneliti disela-sela melakukan wawancara dan observasi bahwa kurangnya dalam proses pembelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik. Peneliti juga melakukan survey nilai-nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat pada mata pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini, dan nilai PTS peserta didik pada mata pelajaran IPAS

Tabel 1.1
Data Nilai PTS Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS
Kelas IVMI Miftahul Ulum Waringinsari Barat
Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Nilai		Presentase Ketuntasan %	Jumlah Peserta didik
		$0 \leq x \leq 73$	$73 > x \leq 100$		
1	IV A	10	12	54,5%	22
2	IV B	13	9	40,9%	22
	JUMLAH	23	21	47,7%	44

Sumber : Arsip Nilai MID Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Kelas A dan B MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat T.A 2023/2024

Berdasarkan tabel 1.1 diperoleh data yang menyatakan bahwa dari 44 peserta didik kelas IV hanya 21 peserta didik yang memenuhi KKTP sedangkan sisanya yaitu 23 peserta didik yang belum memenuhi KKTP. Jumlah peserta didik kelas IV A yang memenuhi KKTP berjumlah 12 peserta didik atau sama dengan 54,5% dari 22 peserta didik. Jumlah peserta didik kelas IV B yang telah memenuhi KKTP berjumlah 9 peserta didik atau sama dengan 40,9% dari 22 peserta didik. Dari data di atas menunjukkan bahwa hasilnya masih belum begitu baik dan tuntas

secara keseluruhan. Ketidak tuntasan ini menunjukkan adanya permasalahan dalam proses belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk itu, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar, tidak mudah melupakan materi yang telah diajarkan dan lebih paham akan konsep IPAS. Dimana strategi pembelajaran aktif yang dapat mengajak peserta didik secara aktif, sehingga merekalah yang mendominasi aktivitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Jeopardy Review*. Era Maulana, Langgeng meneliti tentang strategi pembelajaran *Jeopardy Review* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa dimana hasil penelitiannya adalah strategi pembelajaran *Jeopardy Review* dapat meningkatkan hasil belajar, peserta didik diajak lebih aktif dan antusias karena strategi ini berbasis permainan dan menuntut peserta didik untuk berfikir tentang materi yang dipelajari melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pendidik.⁹

Kelebihan strategi *Jeopardy Review* yaitu peserta didik dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hasil tersebut kegiatan pembelajaran pendidiklah yang menjadi pusat pembelajaran. Pendidik belum banyak menggunakan strategi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mudah bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya keikutsertaan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kurang bervariasinya strategi pembelajaran yang diterapkan inilah yang membuat peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik yang mengobrol, kurang memperhatikan ketika dijelaskan hal ini mempengaruhi hasil belajar. Strategi *Jeopardy Review* juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik,

⁹ Era Maulana, Langgeng, *Peningkatan hasil belajar PKn menggunakan strategi Jeopardy Review pada) siswa kelas IV SD Negeri Harjodipuran Kecamatan Pasarkliwon Kabupaten Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011)

tinggi rendahnya hasil belajar akan berdampak pada peserta didik. Ada kesulitan pada saat peserta didik mulai bosan dengan penyampaian materi, karena peserta didik kelas IV A dan B ini memiliki karakter aktif dan suka bermain, hal ini yang membuat pendidik mengalami kesulitan ketika tidak ada media yang mendukung materi pelajaran yang sedang dipelajari dan sulit memilih strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya motivasi belajar dari peserta didik dan sarana prasarana yang kurang mendukung dalam proses belajar mengajar.

Strategi pembelajaran aktif *Jeopardy Review* sangat diperlukan dalam memahami materi pelajaran secara konsep, karena apabila siswa tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran ada kecenderungan untuk cepat melupakan materi yang diajarkan oleh guru di sekolah. Strategi pembelajaran aktif *Jeopardy Review* merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya di dalam otak, sehingga kecenderungan untuk lupa materi yang telah diajarkan menjadi kecil.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul dalam skripsi ini, yaitu: **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif *Jeopardy Review* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu”**

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat ditemukan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pada saat proses pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang fokus dan kurang memperhatikan guru saat sedang menyampaikan materi pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran IPAS
3. Pembelajaran masih menggunakan pendekatan langsung (*teacher centered*).

D. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah dan mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi kemampuan, waktu, tenaga, serta biaya yang ada maka masalah dibatasi berdasarkan identifikasi masalah, yaitu:

1. Pentingnya membuat perencanaan strategi pembelajaran yang tepat.
2. Rendahnya hasil belajar pembelajaran IPAS MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat.
3. Implementasi strategi pembelajaran *jeopardy review* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian yaitu :

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif *jeopardy review* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat pada mata pelajaran IPAS?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran *jeopardy review* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat pada mata pelajaran IPAS.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan suatu manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang bersifat teoritis. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang strategi

pembelajaran aktif *jeopardy review* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

- a) Bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan wawasan berfikir untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dibangku kuliah.
- b) Menambah wawasan tentang strategi pembelajaran yang sudah ada disekolah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat praktis tersebut ditunjukkan pada berbagai pihak terkaitan antara lain :

- a) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

- b) Bagi Sekolah

Sebagai referensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat dalam mata pelajaran IPA.

- c) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti yakni sebagai calon pendidik, untuk mengetahui kondisi obyektif peserta didik dengan segala latar belakang peserta didik yang berbeda-beda dan faktor- faktor yang mempengaruhi belajarnya.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan eksplorasi terhadap penelitian terdahulu, penulis menemukan beberapa studi yang relevan dan menemukan kebaruan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Beberapa kajian penelitian terdahulu diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Leni Rosida berjudul “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Jeopardy Review Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Mata Pelajaran IPA*”. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasy eksperimental design* dan desain penelitian *presest-posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *jeopardy review* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman peserta didik untuk berfikir kritis di SDN 1 Sukamukya Lampung Selatan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah penelitian ini terletak pada instrument penelitian. Penelitian yang sedang diteliti untuk mengetahui hasil belajar dengan mengukur kognitif anak sedangkan penelitian ini untuk mengukur kemampuan berfikir kritis. Persamaannya peneliti terdahulu dengan penelitian yang sekarang sama-sama menggunakan tes pre-test dan posttest.¹⁰

2. Penelitian yang dilakukan Irdaningsih berjudul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Koloid*”. Penelitian yang menggunakan jenis tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data hasil penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi dan tes. Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh aktivitas belajar peserta

¹⁰Leni Rosida, Ros, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Jeopardy Review Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Mata Pelajaran IPA SD N 1 Sukamulya Lampung Selatan*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020)

didik siklus I sebesar 57,65% dan meningkat pada siklus II menjadi 70,81%. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari 61,29% pada siklus I menjadi 83,87% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian hipotesis dapat diterima.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, peneliti ini terletakteknik pengumpulan data yaitu menggunakan tindakan kelas dan menggunakan metode deskriptif dengan, sedangkan penelitian sedang diteliti menggunakan tes pretest dan posttes. Persamaannya peneliti yang terdahulu dengan penelitian yang sekarang menggunakan strategi pembelajaran *jeopardy review* untuk meningkatkan hasil belajar.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan Safira Salsabila berjudul "*Pengaruh Strategi Jeopardy Review Terhadap Hasil Belajar Bumpul Mahasiswa Semester III*". Penelitian yang menggunakan metode *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Instrumen penelitian ini adalah tes (*pretest dan posttest*) serta non-tes berupa angket. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($2,03$) < nilai t_{hitung} penelitian ini yaitu ($2,18$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar bumpul III setelah penerapan strategi Jeopardy Review. Selain itu, didapatkan nilai sig F $0,003 < \alpha$ $0,05$ dengan nilai R^2 sebesar 41,85% yang berarti strategi Jeopardy Review mempengaruhi hasil belajar bumpul III dan pengaruhnya adalah sebesar 41,85%. Kemudian, berdasarkan hasil angket, keunggulan strategi *jeopardy review* adalah dapat meningkatkan daya ingat dalam hal mengingat materi

¹¹Irdaningsih, "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 (2018): 1505–22.

pelajaran (72%), strategi *jeopardy review* mengasah kemampuan menerapkan tata bahasa dengan tepat (72%), strategi ini dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar (77%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah terletak pada desain *one group pretest-posttest design*, sedangkan penelitian yang sedang diteliti menggunakan desain *pre-test-posttest control grub desighn*. Persamaanya peneliti yang terdahulu dengan penelitian yang sekarang sama-sama menggunakan tes *pretest- posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa.¹²

I. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan yang dijelaskan secara singkat.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menyangkut *variable-variable* yang diteliti dan hipotesis penelitian perkiraan hasil serta menjawab rumusan masalah dari penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode, penelitian tentang metode penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variable, instrumen penelitian, uji validitas dan

¹²Safira Salsabila, “*Pengaruh Strategi Jeopardy Review Terhadap Hasil Belajar Bunpou Mahasiswa Semester IIP*”, (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2020)

reliabilitas data, uji prasarat analisis, dan uji hipotesis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil strategi pembelajaran aktif jeopardy review terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Waringinsari Barat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang simpulan dan rekomendasi



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*

Menurut Silberman strategi pembelajaran *Jeopardy Review* merupakan strategi pembentukan tim untuk melibatkan siswa dalam meninjau kembali materi pada mata pelajaran sebelumnya atau akhir pelajaran.¹³ Pembelajaran ini memperbolehkan pendidik untuk mengevaluasi keluasaan materi yang telah dikuasai peserta didik dan berfungsi untuk menguatkan kembali, mengklarifikasi, menegaskan dan meringkas poin-poin kunci. Strategi pembelajaran *Jeopardy Review* juga merupakan suatu strategi peninjauan kembali dengan permainan *Jeopardy* dimana jawaban dari pertanyaan diberikan dalam bentuk pernyataan ataupun pertanyaan. Permainan *jeopardy* adalah sebuah permainan atau game TV yang digunakan untuk menguji retensi memori, pada game *jeopardy* terdapat 5 kategori dan baris, setiap pertanyaan memiliki skor dan siswa mencoba menjawabnya. Dalam pembelajaran menggunakan permainan *jeopardy review* ini peserta didik diarahkan untuk meninjau ulang atau mengingat kembali mengenai materi yang telah di pelajari sebelumnya. Game *jeopardy* didasarkan pada acara permainan televisi sindikasi *Jeopardy* acara TV menampilkan kompetisi kuis di mana kontestan disajikan dengan petunjuk pengetahuan umum dalam bentuk jawaban dan harus mengungkapkan tanggapan mereka dalam bentuk pertanyaan.¹⁴

Jeopardy merupakan game yang terinspirasi telah menjadi pokok ulasan seluruh kelas di ruang kelas selama

¹³ Silberman, *101 Ways To Make Training Active*, 2019, 257

¹⁴ Nur Laili Alfi, "Pengaruh Pembelajaran *Jeopardy* Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no. 2 (2022): 122-13.

beberapa dekade. permainan ini mengilhami keterlibatan siswa dengan kompetisi, citarasa keaslian dan kerangka kerja untuk menjaga skor agar tetap kompetitif hingga akhir periode kelas. permainan ini cenderung membutuhkan pekerjaan persiapan guru yang signifikan dalam mencatat pertanyaan, merancang papan permainan, mengelola permainan, dan mencatat skor. hasilnya adalah ruang kelas yang sepenuhnya terlibat yang meninjau fakta dan konsep utama tanpa menyadarinya.¹⁵ Permainan jeopardy review melibatkan pengembangan katagori, petunjuk, respon yang benar, dan menetapkan nilai titik. Sebuah katagori pada jeopardy memiliki petunjuk senilai 200, 400, 600, 800, dan 1000 point/skor. Poin atau skor ini diberikan jika peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan.

Strategi jeopardy review ini menitik beratkan pada kerjasama tim dan strategi pembelaaran ini merupakan kegiatan belajar bersama dimana pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kemudian membuat pertanyaan sesuai dengan topik-topik yang diajarkan, sehingga dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep peserta didik. Strategi pembelajaran Jeopardy Review ini dilakukan dalam bentuk kuis secara berkelompok, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Prinsip permainan dalam proses pembelajaran memiliki tujuan utama untuk menciptakan antusias dan ketertarikan belajar bagi peserta didik, dan permainan menghasilkan kompetisi dan tantangan. Kompetisi dan tantangan ini lah yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton. memilikilebih banyak tanggung jawab untuk belajar, memberikan peluang di dalam kelas .

Dan kerja sama dengan kelompoknya atau timya, memperkuat

¹⁵ Adam Steiner Elizabeth Stringer Keefe, *Remixing The Curriculum : The Teacher's Guide to Tecnology in the Classroom* (Rowman & Littlefield Publishers, 2018). 91

pembelajaran peserta didik tentang konsep dan prinsip saja yang diajarkan sebelumnya, menambah variasi ke dalam kelas dengan menyediakan lingkungan belajar yang menenangkan bagi peserta didik. Strategi pembelajaran aktif *Jeopardy Review* merupakan strategi pembelajaran yang memerlukan kerjasama tim. Pada strategi pembelajaran aktif ini setiap kelompok harus berkompetisi dengan kelompok lain. Peserta didik dituntut untuk saling bertukar informasi dan pendapat dengan teman satu kelompok.¹⁶

2. Tujuan Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*

Strategi pembelajaran *jeopardy review* memiliki beberapa tujuan antara lain:¹⁷

- a. Memudahkan peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajarisebelumnya.
- b. Menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar.
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik

3. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*

Strategi pembelajaran *jeopardy review* memiliki beberapa kelebihan lain yaitu:

- a. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif di kelas dan lebih bertanggungjawab.
- b. Membantu peserta didik untuk mempelajari materi sebelumnya.

¹⁶ Baharuddin Abbas et al., "Perbandingan Strategi Aktif Tipe Topical Review dan Tipe *Jeopardy Review* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa" Al asma : *Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (Maret) 24, 2021): 28-37, diakses November 18,2021.

¹⁷ Muh. Kadri Karim, "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, no. 1 (2019): 858–67, <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p858-867>.

- c. Meningkatkan interaksi antar peserta didik dan peserta didik dengan pendidik.
- d. Memperkuat pembelajaran peserta didik tentang konsep dan prinsip saja yang diajarkan sebelumnya.
- e. Menambah variasi ke kelas dengan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi proses pembelajaran dan juga bagi peserta didik.

4. Kekurangan Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*

Selain dari kelebihan, strategi pembelajaran jeopardy review juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Peserta didik sering gaduh untuk memperebutkan nilai sehingga terciptanya suasana yang kurang kondusif
- b. Membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan strategi lainnya.
- c. Manuntut adanya kerjasama tim/kelompok dalam menjawab pertanyaan.

5. Langkah-langkah dalam Strategi Pembelajaran *Jeopardy Review*

Sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau pretest untuk mengukur kondisi awal. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dan kelas kontrol. langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat 4 kategori pertanyaan tinjauan tentang topik pembelajaran dan mengembangkan paling sedikit 3 pertanyaan.
- b) Menunjukkan papan permainan peninjauan kembali pada slide power poin
- c) Meminta setiap tim menentukan kapten tim
- d) Memulai permainan dengan membuka salah satu kategori soal yang telah disediakan
- e) Kapten tim mewakili tim. Kapten tim ialah salah satu

yang dapat memberikan jawaban. Kapten harus berunding dengan tim sebelum memberikan jawaban

- f) Jika jawaban yang diberikan benar, nilai angka untuk kategorinya akan diberikan. Jika tidak menjawab dengan benar maka tidak mendapat nilai angka
- g) Meminta masing-masing kapten tim untuk menyebutkan skor nilai yang diperoleh. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi menjadi pemenang.
- h) Memberikan reward kepada kelompok pemenang.

6. Strategi *Everyone Is Teacher*

Seorang guru memiliki tugas untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan Islam, al-Ghazali menjelaskan tentang tugas dan kewajiban seorang pendidik dalam kitabnya yakni “Ihya Ulum Aldin” diantaranya adalah:

- a. Memberikan kasih sayang kepada peserta didik dan memperlakukannya layak anaknya sendiri.
- b. Mengikuti teladan Rasulullah SAW.
- c. Menjadi teladan bagi anak didik.
- d. Tidak menjelek-jelekan guru mata pelajaran lainnya.
- e. Menciptakan dan membina komunikasi yang baik.
- f. Menjadi pendidik yang paripurna.¹⁸

Tugas guru menurut al-Ghozali pada point kelima yakni menciptakan dan membina komunikasi yang baik, yaitu menjalin komunikasi yang harmonis dan rasional dengan peserta didik. Proses pembelajaran yang komunikatif diharapkan dapat menghasilkan komunikasi dua arah, peserta didik diharapkan dapat mengajukan pertanyaan jika diminta ataupun tidak diminta dan peserta didik juga diharapkan dapat menyampaikan pendapat atau jawabannya serta dapat memberikan tanggapan/sanggahan.

¹⁸ M. Sobry, “Reaktualisasi Strategi Pendidikan Islam: Ikhtiar Mengimbangi Pendidikan Global”, *Ulumuna Jurnal Studi KeIslaman*, no. 2 (2013): 95

Hal ini sama dengan konsep strategi pembelajaran aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* yang dalam penerapan strategi ini pendidik meminta peserta didik untuk membuat suatu pertanyaan dan berusaha untuk menjawabnya atau menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* atau “Setiap Orang Adalah Guru” adalah sebuah cara yang tepat untuk mendapatkan partisipasi peserta didik secara keseluruhan maupun individual. Strategi ini akan memberikannkesempatan kepada setiap peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya kepada semua kawan-kawannya.¹⁹

Strategi pembelajaran ini hampir sama dengan metode pada pembelajaran kolaboratif yang dikembangkan oleh Northern, Ireland Curriculum, *Each One Teach One*, akan tetapi diterapkan kepada para siswa secara individual. Esensi dari strategi pembelajaran ini pada hakikatnya seperti metode pembelajaran kuis. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dapat membuat siswa lebih bergairah dan bersemangat dalam memahami materi pelajaran, karena setiap peserta didik dituntut untuk bisa bertindak sebagai narasumber bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini, siswa akan belajar lebih berani untuk menyampaikan pendapat, serta mampu mengeluarkan pendapat dan siswa juga akan terlatih untuk berani tampil di depan kelas.²⁰

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* merupakan sebuah cara yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan

¹⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2015), 129.

²⁰ Jamila et al., “Pengaruh Strategi *Everyone Is A Teacher Here* terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 12–16, <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v1i1.1943>.

pembelajaran yang telah ditetapkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif untuk melakukan sesuatu dan berpikir tentang sesuatu yang sedang dilakukannya, yaitu pendidik memberikan kesempatan kepada setiap siswanya untuk menjadi narasumber bagi kawan-kawannya dengan tujuan agar setiap siswa dapat belajar untuk mengolah pendapat dan berani untuk menyampaikan pendapatnya di dalam kelas. Langkah/tahapan dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut:²¹

- a. Bagikan satu kartu atau kertas kepada semua peserta didik dalam kelas belajar.
- b. Mintalah kepada peserta didik untuk membuat dan menulis satu pertanyaan dari materi yang telah diajarkan oleh gurunya. (bisa dari bahan ajar yang baru saja disampaikan atau materi yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu). Hendaknya guru mengarahkan kepada peserta didik agar mereka membuat pertanyaan yang ringkas, yang penting esensinya relevan, dan tulisannya dapat dibaca oleh peserta didik lainnya.
- c. Kumpulkan kartu atau kertas tersebut, kemudian acaklah kertas-kertas itu sebelum dibagikan kembali kepada setiap peserta didik, sehingga tidak ada satu pun peserta didik yang akan menerima soal yang dibuat oleh dirinya sendiri.
- d. Kemudian setiap peserta didik diminta untuk membaca dan mencoba memikirkan atau mencari jawaban dari pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang telah didapatkannya.
- e. Mintalah para peserta didik secara sukarela, atau guru bisa menunjuk secara acak salah satu siswa untuk membaca ke depan kelas dengan suara keras pertanyaan tersebut, dan siswa itu harus mencoba untuk menjawabnya.

²¹ Lasta Murni Simbolon, "Penggunaan Metode Everyone Is a Teacher Dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V Sd Negeri 137957 Kota Tanjungbalai," *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan* 6, no. 1 (2021): 128–42.

- f. Setelah siswa memberikan jawaban, mintalah peserta didik yang lainnya untuk menanggapi.
- g. Kemudian dilanjutkan secara sukarela atau ditunjuk oleh guru sampai jam pelajaran habis.
- h. Jika waktunya tidak cukup, pertanyaan-pertanyaan yang belum dijawab dapat diterangkan secara ringkas oleh guru pada pertemuan berikutnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk membuat suatu pertanyaan tentang materi yang sudah disampaikan oleh gurunya dalam sebuah kertas, kemudian kartu pertanyaan tersebut dikumpulkan lalu diacak, setelah itu dibagikan lagi kepada semua siswa, selanjutnya siswa diminta untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diperolehnya, kemudian siswa secara sukarela atau ditunjuk oleh guru akan membacakan pertanyaan dan mencoba menjawabnya dengan suara keras, dan siswa yang lain bisa menyanggah jawaban dari temannya.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar diartikan sebagai upaya mendapatkan pengetahuan keterampilan, pengalaman, dan sikap yang dilakukan dengan mendayakan seluruh potensi fisiologis dan psikologis, jasmani dan rohani manusia dengan bersumber dari berbagai bahan informasi. Belajar juga dapat berarti upaya untuk mendapatkan warisan kebudayaan dan nilai-nilai hidup dari masyarakat yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berkelanjutan. Gagne mengemukakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.” Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai

dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.²²

Bloom menyatakan bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.” Sedangkan “Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.” Hasil belajar yakni perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian mengenai hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²³

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do* (Tim Pengembang MKDP, 2012: 140). Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor, dan secara eksplisit ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Apapun jenis mata ajarnya selalu menggunakan tiga aspek tersebut namun memiliki penekanan yang berbeda. Untuk aspek kognitif lebih menekankan pada teori, aspek psikomotor menekankan pada praktek dan kedua aspek tersebut selalu mengandung aspek afektif.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2019) Cet 14, 22

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: 2017), 10

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan.²⁴

Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk *essay* (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan. Oleh karena itu instrumen dalam penelitian ini tidak akan menggunakan tes subjektif, melainkan menggunakan tes objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk *essay*.

Karena dalam penggunaan tes objektif jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak dari pada tes *essay*. Menurut Suharsimi Arikunto ada beberapa macam tes objektif diantaranya yaitu : tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian. Diantara macam-macam tes objektif tersebut peneliti akan menggunakan tes pilihan ganda (*Multiple Choice Test*). Tes pilihan ganda terdiri atas

²⁴ Ihwan Mahmudi, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom", *Jurnal Multidisiplin Madani (Mudima)*, Volume 2, No. 9 (2022): 3507-3514.

suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Adapun kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan ke empat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom yang diurutkan secara hierarki piramidal. Sistem klasifikasi Bloom tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:²⁵

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai tiap aspek sebagaimana diberikan dalam taksonomi Bloom

1) Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya. tentang nama, konsep, istilah-istilah atau fakta, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan merupakan aspek yang paling rendah dalam taksonomi Bloom.

²⁵ Arikunto Suharsimi, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2013), 131.

2) Pemahaman

Pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan cara sendiri tentang pengetahuan. memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Salah satu contoh hasil belajar ranah kognitif pada jenjang pemahaman ini misalnya adalah: peserta didik dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat al Ashr secara lancar dan jelas.

3) Penerapan

Penerapan adalah kemampuan seseorang menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam sehari-hari.

4) Analisis Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya.

5) Sintesis

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh.

6) Penilaian

Penilaian merupakan kemampuan seseorang untuk membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

Demikian uraian tentang tingkat-tingkat atau macam-macam kemampuan kognitif

menurut teori Benjamin S. Bloom yang sangat diperlukan para guru dalam usaha menyusun tes-tes hasil belajar yang lebih mengacu kepada tujuan pendidikan.²⁶

b. Ranah Afektif

David R. Krathwohl berpendapat bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru, dan sebagainya.²⁷

Krathwohl mengelompokkan ranah afektif ini menjadi lima jenjang yaitu: (1) menerima atau memperhatikan (receiving); (2) menanggapi (responding); (3) menilai atau menghargai (valuing); (4) mengatur atau mengorganisasikan (organization); dan (5) karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai (characterization). Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting yaitu: sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Secara hirarkhis hasil belajar afektif dari tingkatan yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks. Ranah penilaian hasil belajar afektif adalah kemampuan yang berkenaan dengan perasaan, emosi, sikap/derajat penerimaan atau penilaian suatu obyek.

²⁶ Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 36-37

²⁷ *Ibid.*,38

Prosedurnya yaitu penentuan definisi konseptual dan definisi operasional. Pemberian nilai hasil belajar afektif menggunakan skala. Skala adalah alat untuk mengukur nilai sikap, minat dan perhatian dan lain-lain.²⁸

Tujuan pengukuran ranah afektif selain untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi juga dapat mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, bekerja sama, menempatkan siswa dalam situasi belajar-mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat pencapaian dan kemampuan serta karakteristik siswa.

Manfaat dari pengukuran ranah afektif adalah untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi selain itu juga dapat memperbaiki sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengukuran ranah afektif adalah berupa observasi, sebab observasi dalam pengambilannya tidak terbatas pada orang saja, tetapi juga dapat digunakan pada alam sekitar atau lingkungan alam.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia,

²⁸ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik", *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, ISSN: 1412-1271 (p); 2579-4248 (e). Vol. 21. No. 2. (2021). pp. 151-172 doi: 10.21831/hum.v21i2.29252. 151-172

yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan sosial. Penilaian hasil belajar psikomotor dapat dilakukan melalui persepsi (P1), persiapan (P2), respons terpinpin (P3), mekanisme (P4), respons tampak yang kompleks (P5), penyesuaian (P6), penciptaan (P7). Tujuan pengukuran ranah psikomotor adalah selain untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah psikomotor khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi presisi, artikulasi, dan naturalisasi, juga dapat meningkatkan kemampuan gerak refleks, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non-diskusif siswa. Sedangkan manfaat dari ranah psikomotor adalah selain untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah psikomotor khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi juga dapat meningkatkan kemampuan gerak refleks, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non-diskusif siswa.²⁹

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk memahami dan mendongkrak atau meningkatkan hasil belajar, perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor Internal

Hasil belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor

²⁹ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Jogyakarta: IRCiSoD, 2017), 201-203

diri (internal) baik, secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Inteligensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar. Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Faktor yang berasal dari dalam diri individu mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan kedalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial yang termasuk kedalam faktor ini yaitu lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat umum. Faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik.³⁰ Selanjutnya uraian berikut akan menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut:

1) Faktor Sosial Masyarakat

Kultur sosial masyarakat di suatu negara tentu mempengaruhi generasi mudanya. Masyarakat yang dekat dengan buku, misalnya, menumbuhkan anak-anak yang gemar membaca. Bagaimanapun juga, anak-anak adalah pengamat dan peniru yang ulung. Dalam

³⁰ Kadek Ari Suarmawan, Made Ary Meitriana, and Iyus Akhmad Haris, "Faktor-Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019", *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Volume 11, No 2 (2019): 529-31.

hal ini, peran kita lah, Guru Pintar, untuk menjadi teladan agar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa secara positif. Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik.

2) Faktor Keluarga

Peran orang tua dalam kesuksesan proses dan hasil belajar tak dapat dielakkan. Siswa yang tumbuh dalam keluarga dengan kesadaran belajar yang tinggi memiliki peluang untuk lebih sukses dalam proses belajarnya. Hasil belajar siswa tersebut juga cenderung lebih baik daripada hasil belajar siswa dari keluarga yang kurang mendukung pentingnya proses belajar. Ada banyak faktor dan beragam latar belakang yang mempengaruhi tingkat dukungan keluarga pada proses belajar siswa. Cara pengasuhan orang tua, keadaan ekonomi dan finansial keluarga, tingkat pendidikan orang tua, konflik keluarga, dan lain sebagainya adalah beberapa contoh faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Faktor Sekolah

Selain guru, fasilitas yang ada di sekolah juga menjadi bagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Fasilitas bahkan mempengaruhi proses dan hasil belajar anak SD di sekolah lantaran pentingnya peran media pembelajaran bagi peserta didik usia dini. Meskipun tidak terlihat segamblang fasilitas,

budaya yang tumbuh dan berkembang di sekolah juga merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Bukan hanya kedisiplinan dan relasi antar individu, tetapi yang lebih penting lagi adalah nilai-nilai berharga yang diyakini dan diimplementasikan di lingkungan sekolah. Nilai budaya ini merupakan hal yang mempengaruhi kematangan dari hasil belajar siswa.³¹

3. Kriteria Hasil Belajar

Kriteria hasil belajar didasarkan pada perkembangan yang dimiliki peserta didik.

Hal ini tercermin dari pernyataan Wina Sanjaya bahwa “bentuk perkembangan peserta didik tersebut meliputi”.³²

a. Perkembangan Motorik (*motorik skills*)

Perkembangan motorik adalah perkembangan yang berkaitan dengan perubahan otot dan gerakan-gerakan fisik yang terjadi pada usia antara dua-tiga belas tahun hingga pada usia dua puluh satu-dua puluh dua tahun.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi, pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah.

c. Perkembangan Sosial dan Moral

Perkembangan sosial dan moral merupakan aspek

³¹ Agus Yulianto, “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11, <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidkas>.

³² Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta 2013),20

penting yang harus dipahami oleh setiap pembelajaran, hal ini disebabkan pengembangan aspek sosial dan moral adalah dasar dalam proses pendidikan.

Didasarkan pada perkembangan tersebut, maka diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang baik karena dengan demikian maka menunjukkan pula tingkat penguasaannya terhadap materi pelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar³³

Ranah	Indikator
Kognitif	
a. Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	Dapat menyebutkan Dapat menunjukkan Dapat menjelaskan
b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
c. Penerapan (<i>Application</i>)	Dapat memberikan contoh Dapat menggunakan dengan tepat Dapat menyebutkan Dapat menentukan Dapat mengklasifikasi
d. Analisis (<i>Analysis</i>)	Dapat menguraikan Dapat mengklasifikasikan/memilah

³³ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Jogyakarta: IRCiSoD, 2017).195

	<p>Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan yang baru</p> <p>Dapat menganalisis</p> <p>Dapat mengurutkan</p> <p>Dapat membandingkan</p>
<p>e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)</p>	<p>Dapat menyimpulkan</p> <p>Dapat menggeneralisasikan</p> <p>Dapat menilai</p> <p>Dapat menghubungkan</p> <p>Dapat membandingkan</p> <p>Dapat memperjelas</p>
<p>f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)</p>	<p>Dapat menjelaskan dan menafsirkan</p> <p>Dapat menyimpulkan</p> <p>Dapat menguraikan</p>

C. Pembelajaran IPAS

1. Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata Pelajaran yang ada pada struktur kurikulum Merdeka. Ini merupakan mata Pelajaran baru gabungan dari IPA dan IPS dan hanya dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Kedua mata Pelajaran tersebut digabungkan yaitu mata pelajaran IPA dan IPS di SD menurut keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022 tentang pencapaian Mapel IPAS karena tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi satu dekade atau

bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang.³⁴

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Adapun yang menjadi tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila sebagai berikut:³⁵

³⁴ Amilatul Masrifah, Media Interaktif Pembelajaran IPAS (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 85.

³⁵ *Ibid.*, 86

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang
- f. Berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- g. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

2. Pentingnya Pembelajaran IPAS

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat diterapkan dalam pembelajaran dari sekolah dasar hingga menengah. Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sendiri mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (hard skill dan soft

skills) agar peserta didik dapat :³⁶

- a. Menerapkan pola pikir ilmiah dan pola perilaku social yang baik, serta membangun perilaku social yang bertanggung jawab terhadap permasalahan yang dihadapi baik permasalahan individu, masyarakat, dan alam semesta.
- b. Menelaah manfaat potensial dan risiko dari penggunaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- c. Mampu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- d. Menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui sains baik masalah individu maupun Masyarakat.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga memiliki manfaat secara teoritis yaitu sebagai berikut :

- a. Memperluas Pengetahuan : Pembelajaran IPAS memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari pengetahuan tentang alam semesta, benda-benda langit, geologi, biologi, fisika, kimia dan social. Peserta didik juga dapat mempelajari tentang proses ilmiah yang digunakan untuk menemukan pengetahuan baru.
- b. Membangun keterampilan berfikir : IPAS memerlukan keterampilan berfikir logis dan kritis. Peserta didik belajar untuk mengamati, mengumpulkan data, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan.
- c. Meningkatkan kreativitas, melalui IPAS peserta didik juga dapat memiliki kesempatan untuk berfikir secara kreatif. Mereka dapat merancang eksperimen untuk menjawab pertanyaan yang

³⁶ *Ibid.*,87

mereka ajukan dan menemukan solusi untuk masalah-masalah ilmiah. Hal ini dapat membantu mengembangkan kemampuan berfikir *out of the box*.³⁷

D. Kerangka Berfikir

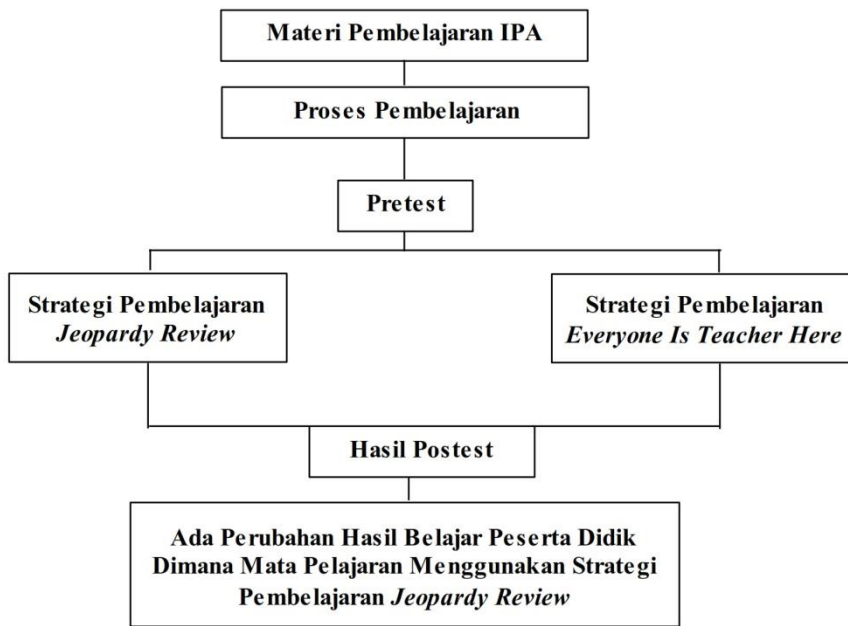
Kerangka berpikir dalam penelitian ini perlu dikemukakan untuk mengetahui keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian. Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran *jeopardy review*. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA, maka dalam proses pembelajaran IPA harus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan, sehingga materi.

Pelajaran yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Salah satu cara agar proses pembelajaran IPA dapat menarik dan menyenangkan yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran *jeopardy review*. Penggunaan strategi pembelajaran *jeopardy review* ini diharapkan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran IPA karena peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA. Dibawah ini merupakan bagan kerangka berpikir pada penelitian ini :

³⁷ *Ibid.*,88

Bagan 2.2

Bagan Kerangka Berpikir



E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Oleh karena itu masih perlu diuji kebenarannya. “Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat penulis jelaskan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara yang kebenarannya masih perlu diteliti. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran aktif *jeopardy review* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

H_1 = Ada pengaruh strategi pembelajaran aktif *jeopardy review* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.



DAFTAR RUJUKAN

- Abbas Baharuddin et al., “Perbandingan Strategi Aktif Tipe Topical Review dan Tipe Jeopardy Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa” *Al asma : Journal of Islamic Education* 3, no. 1 Maret 24, 2021): 28-37, diakses November 18,2021.
- Abd Rahman et al., “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Al Urwatul*
- Adam Steiner Elizabeth Stringer Keefe, *Remixing The Curriculum : The Teacher’s Guide to Tecnology in the Classroom* Rowman & Littlefield Publishers, 2018
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: 2017
- Andri Dirgahayuning, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Hollywood Square Review Untuk Meningkatkan Aktivitasdan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Larutan Asam Dan Basa Di Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 5 Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi* 5, no. 2 (2017): 188–98.
- Anwar Chairul, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* Jogyakarta: IRCiSoD, 2017. h. 201-203
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara,2013
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: ArRuzz Media, 2017
- Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2018.
- Darmiah, “Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam,” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 1 (2021): 7, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/9333>.
- Dewi Amaliah Nafiati, “Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik”, *Humanika, Kajian Ilmiah Mata*

Kuliah Umum, ISSN: 1412-1271 (p); 2579-4248 (e). Vol. 21. No. 2. (2021). pp. 151-172 doi: 10.21831/hum.v21i2.29252. 151-172

Dr. Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.

Dr. Myhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017

Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Malang: Ediiide Infografika

Fatimah Fatimah and Ratna Dewi Kartikasari, "Strategi Belajar Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa," *Pena Literasi* 1, no. 2 (2018): 108, <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>.

Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013

Hasil Belajar and Tematik Siswa, "*Hollywood Square; Belajar; Tematik*." 3, no. 1 2022: 50–57

Haudi, *Strategi Pembelajaran*, Solok: Insan Cendikia Mandiri, 2021, Cet I

Hilda Oktri Yeni, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018", *Jurnal Pendidikan MINDA*, no. 2 2020.

Irdaningsih, "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, no. 6 2018.

Iyus Akhmad Haris, Made Ary Meitriana, and Kadek Ari Suarmawan, "Faktor-Faktor Ekstrnal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019", *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Volume 11, No 2 2019: 529-31.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2017.

Leni Rosida, Ros, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Jeopardy Review Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Mata Pelajaran IPA SD N 1 Sukamulya Lampung Selatan*”

Mahmudi Ihwan, “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom”, *Jurnal Multidisiplin Madani Mudima*, Volume 2, No. 9 2022: 3507-3514.

Mel Silbermen, “*Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*”, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2019

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2019

Nana Sutrisna, “Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk Siswa Kelas Viii Smp, *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 8 2022: 2861-3.

Nur Laili Alfi, “Pengaruh Pembelajaran Jeopardy Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no. 2 2022: 122-13.

Riska Dewi Handayani and Yuli Yanti, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siwa DI KelaHandayani, Riska Dewi, and Yuli Yanti. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siwa DI Kelas IV MI Terpadu,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2017)

Safira Salsabila, “*Pengaruh Strategi Jeopardy Review Terhadap Hasil Belajar Bunpou Mahasiswa Semester III*”

Sugiono, “*Metode Penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, RND*”, Bandung: Alfabeta, 2019

Tofik Hidayat, Studi Kasus Penggunaan Permainan Tematit Jeopardy Dalam Belajar Bahasa Inggris “, *Journal of Chemical Information and Modeling*, (Konferensi Ilmiah Nasional, Universitas Islam As Syafi’iyah, 2017).

Universitas Jayabaya and Universitas Jayabaya, “Volume 02, (2), June

2022 [Http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas](http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas)” 02,
no. 23 (2022)

Yuli Yanti, Syifa Fauziah, dan Nurull Hidayah, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III,” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 167, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5516>.

