

Efektivitas Penggunaan Media *Jeopardy Game* dalam Evaluasi *Maharah Qira'ah*

Retnowati Satyaningrum^{1*}, Muhammad Ihsan², Slamet Daroini³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*Corresponding E-mail: retnowatisatya@gmail.com

Keywords: Evaluation; Jeopardy Game; Quasy Experiment.	Abstract This research is based on the finding that the use of media at MTs Ar-Rosydiyyah Mambaul Ulum Sampang is still classified as less interesting in Arabic language learning. Therefore, this study was conducted to test the effectiveness of the use of Jeopardy Game media on student learning evaluation to improve <i>Maharah Qiroah</i> in Arabic language learning. This research method is quantitative research with the type of quasi-experimental research. The research design used was one group pretest-posttest design. The data collection techniques used were interviews and tests. Data analysis used the mean test, Paired Sample T Test, and N Gain Score test. Based on the data obtained and calculated, the Sig value is known. $0.001 < 0.05$, which means that there is a difference in the average results of students' reading abilities. The N-Gain Score test was carried out to test the effectiveness of the Jeoprady Game in evaluating learning and obtained a percentage of 80.9970 which was in the interval > 76 so it was in the "Effective" category.
Kata kunci: Evaluasi; Jeopardy Game; Kuasi Eksperimen.	Abstrak Penelitian ini didasarkan pada penemuan bahwa penggunaan media di MTs Ar-Rosydiyyah Mambaul Ulum Sampang ini masih tergolong kurang menarik pada pembelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas pada penggunaan media <i>Jeopardy Game</i> pada evaluasi pembelajaran siswa untuk meningkatkan <i>Maharah Qiroah</i> pada pembelajaran Bahasa Arab. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes. Analisis data menggunakan uji mean, Paired Sample T Test, dan uji N Gain Score. Berdasarkan hasil data yang peroleh dan dihitung, diketahui nilai Sig. $0,001 < 0,05$ yang artinya bahwa ada perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca siswa. Uji N-Gain Score dilakukan untuk menguji efektivitas media <i>Jeoprady Game</i> dalam evaluasi pembelajaran dan diperoleh persentase 80.9970 yang berada di interval > 76 sehingga masuk kategori "Efektif".
Article Information	DOI: https://doi.org/10.52593/klm.05.2.03 Submitted 2023-12-15. Received 2024-03-23. Revised 2024-07-12. Accepted 2024-07-14. Published 2024-07-31.

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sebuah pendidikan. pentingnya evaluasi pembelajaran yaitu (1) mengetahui sejauh mana perkembangan siswa setelah pembelajaran; (2) mengetahui tingkat keberhasilan dari sebuah

pembelajaran; (3) kebutuhan bimbingan konseling (BK); (4) kebutuhan pengembangan serta perbaikan sebuah kurikulum sekolah (Febriana, 2021). Selain evaluasi merupakan komponen penting dalam pendidikan, media pembelajaran pun memiliki peran yang penting dalam menciptakan evaluasi pembelajaran yang bersifat efisien dan efektif, seperti tugas-tugas dan kuis berbasis daring (Raffles et al., 2023).

Di era teknologi dan komunikasi yang terus menerus berkembang dengan pesat, penggunaan media pembelajaran adalah hal yang tidak bisa dielakkan dalam mendukung proses pembelajaran. Kemajuan teknologi merupakan suatu faktor yang mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan (Afrilia et al., 2022). Media merupakan salah satu alat untuk menyampaikan pesan dengan tujuan memfasilitasi perangkat belajar mengajar dalam kelas sehingga menjadi efisien dan siswa lebih konsentrasi (Halmuniati et al., 2022). Tujuan adanya media pembelajaran ialah agar penyampaian materi pembelajaran disegerakan, pembelajaran akan jelas serta menarik perhatian (Noor, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa

Di masa sekarang, bahasa Arab sudah menjadi kajian bahasa Arab sudah massif dijumpai di Indonesia khususnya dari setiap kalangan, baik dari tingkat dasar sampai tingkat mahir serta sering juga dijumpai di tiap lembaga pendidikan, baik lembaga formal maupun informal. Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, pembelajaran bahasa Arab memiliki tantangan tersendiri bagaimana bahasa Arab tetap menjadi kajian bahasa asing yang eksis sebagaimana bahasa asing lainnya seperti bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Menjadi sebuah tantangan bagi pembelajaran bahasa Arab pada era teknologi berkembang dengan pesat sehingga harus melahirkan berbagai inovasi baru diperantarai media dan memiliki cara agar pembelajaran bahasa Arab tak tertinggal oleh masa serta tentunya strategi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab (Cholis et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab dan menjadikan evaluasi proses pembelajaran menjadi lebih efektif ketika diterapkan, maka perlu adanya media penunjang dalam mencapai hal tersebut. Media pembelajaran merujuk kepada semua elemen yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pengajar, yakni guru, dengan penerima ilmu, yaitu siswa, dengan tujuan untuk menggerakkan motivasi siswa dan memungkinkan mereka untuk mengikuti proses

pembelajaran dengan sepenuhnya memiliki makna (Hasan, 2021). Di antara media pembelajaran interaktif yang dianggap dapat menunjang hal tersebut salah satunya adalah media *Jeopardy Game*. Media tersebut menunjukkan sebuah potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran, hal ini dalam konteks evaluasi pembelajaran bahasa Arab pada keterampilan membaca. Karena itulah peneliti berkeinginan untuk meneliti seberapa efektif penggunaan media *Jeopardy* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini di antaranya adalah penelitian Astuty Simbolon, dkk yang berjudul "*The Effect of Jeopardy Game on Student's Reading Comprehension*". Kesimpulan dari penelitiannya bahwa penggunaan *Jeopardy Game* sebagai strategi yang efektif dalam peningkatan pemahaman membaca siswa (Simbolon et al., 2022). Kemudian penelitian Halimah Nufus yang berjudul "*Tathbiq Lu'batu Jeopardy bi Istikhdaami al-Wasa'ili al-Muta'addidati at-Tafaa'uliyati Litarqiyyati Dawafi'i at-Thalabati fii Ta'liimi al-Lughati al-'Arabiyyati*" *Diraasatun Tajribiyyatun bi Ma'hadi Madani Al-Aziziyah Aceh Besar*". Kesimpulan dari penelitiannya bahwa permainan *Jeopardy* dengan menggunakan multimedia interaktif dapat diterapkan dengan baik agar meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Nufus, 2023). Kemudian penelitian Susi Suryani dan Evie Keviaty yang berjudul "*The Students' Difficulties in Learning Reading Comprehension Using Cooperative Learning Through Jeopardy Game*". Kesimpulan dari penelitiannya bahwa pembelajaran pemahaman membaca menggunakan pembelajaran kooperatif melalui permainan *Jeopardy* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Suryani & Kareviati, 2021).

Peneliti melakukan pra-penelitian di MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang dengan cara wawancara bersama bapak Muhammad Fadli sebagai guru Bahasa Arab mengenai media pembelajaran, beliau mengatakan: "*Ketika pembelajaran biasanya media yang digunakan adalah media-media sederhana seperti papan tulis. Adapun media seperti proyektor dan beberapa media modern lainnya tidak begitu sering digunakan karena kurang paham cara menggunakannya.*" Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti berpandangan bahwa karena kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran bahasa Arab sehingga membuat kemampuan berbahasa Arab siswa kurang, khususnya pada keterampilan membaca.

Dengan inilah peneliti ingin menguji efektivitas media *Jeopardy Game* untuk meningkatkan *maharah qira'ah* di MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmanakah efektivitas penggunaan media *Jeopardy Game* dalam evaluasi pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab Kelas IX MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang. Ada beberapa penelitian yang mengkaji penggunaan media interaktif dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab, semisal penelitian Indah Rahmayati dan Munirul Abidin yang mengkaji efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab (Rahmayanti & Abidin, 2023). Namun belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *Jeopardy Game* sebagai media evaluasi, dalam hal ini tertuju pada evaluasi pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab. Dengan adanya penelitian ini berusaha mengisi kekosongan tersebut berupa menganalisis bagaimana media *Jeopardy Game* dapat digunakan secara efektif dalam evaluasi keterampilan membaca bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan sebuah kontribusi dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab dan memberikan potensi inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, dimana penelitian dengan pendekatan ini untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2021). Ada beberapa jenis penelitian eksperimen, yaitu *Pre-Experiemental Design*, *True Experimental Desingn*, *Factoral Design*, dan *Quasi Experimental Design* (Lusiana & Mahmudi, 2021). Dalam penelian ini digunakan jenis jenis *Pre-Experimental Design*, dimana jenis ini terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh pada variabel dependen. Jenis rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa pembanding (Yusuf, 2017). Jenis rancangan ini menggunakan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Agustianti et al., 2019). Secara umum, jenis rancangan ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Kemampuan membaca teks bahasa Arab peserta didik sebelum menggunakan media *Jeopardy Game*

X : Perlakuan

O2 : Kemampuan membaca teks bahasa Arab peserta didik setelah menggunakan media *Jeopardy Game*

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes. Wawancara dilakukan dengan pihak sekolah yang diwakili oleh guru Bahasa Arab di MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang untuk memperoleh informasi pra-penelitian yang akan digunakan untuk bahan analisis kebutuhan media yang diperlukan di MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang. Tes digunakan untuk mengambil nilai siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa. Adapun analisis data menggunakan uji mean, *Paired Sample T Test*, dan uji *N Gain Score*. Dalam menentukan atau mengetahui tingkat efektivitas dari suatu media atau sistem tertentu yang dilakukan, terdapat kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* yang dapat digunakan sebagaimana tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektivitas

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata *Jeopardy* berasal dari program kuis dari televisi asal Amerika Serikat yang diciptakan oleh Merv Griffin. Dalam acara tersebut, peserta akan berpartisipasi dalam sebuah kompetisi yang menggunakan format yang istimewa. Peserta kuis diperintahkan untuk memilih beberapa soal dengan tingkat poin yang berbeda-beda. Semakin tinggi poinnya, mewakili tingkat kesulitan soalnya. Berikut merupakan gambar dari *Jeopardy Game*.

Gambar 1. Tampilan *Jeopardy Game*

Arabic Letters	Arabic Vocab	Arabic writing	Arabic Reading	Misc.
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Team 1	Team 2	Team 3
0	0	0
+ -	+ -	+ -

Dalam hal ini, peneliti juga menerapkan pengurangan skor untuk soal dengan nilai tinggi agar meningkatkan lingkungan yang kompetitif antar siswa. Media evaluasi pembelajaran ini merupakan media yang inovatif dan interaktif karena mengajak siswa untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar. Selain itu dalam penerapannya, penggunaan media ini juga merangsang pemikiran kritis siswa karena harus memikirkan konsekuensi yang akan didapat jika mengambil suatu langkah atau keputusan. Media *Jeopardy Game* yang digunakan dalam penelitian ini berbasis *website* yang dapat diakses pada laman <https://www.jeopardy.com>.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 9 Oktober sampai 20 Oktober 2023, dimana populasinya terdiri dari Kelas XI MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang dan sampelnya berupa kelas XI B yang terdiri dari 8 siswa. Penelitian ini berfokus pada evaluasi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Jeopardy Game* yang bertujuan pada keterampilan membaca (*Maharah Qiraah*). Adapun hasil pemerolehan data dapat dilihat sebagai berikut.

Uji Pre-Test dan Post-Test

Uji pre-test dilakukan sebelum adanya perlakuan atau penerapan media pembelajaran kepada siswa untuk mengetahui nilai siswa pada kemampuan membaca bahasa Arab. Sedangkan uji post-test dilakukan setelah perlakuan atau penerapan media pembelajaran kepada siswa untuk mengetahui nilai siswa pada kemampuan membaca bahasa Arab (Firda & Nurhadi, 2023). Peneliti melakukan uji pre-test dan post-test pada siswa kelas IX MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang dengan memberikan 50 butir soal pilihan ganda dalam bentuk *Google Form*. Uji pre-test dan post-test ini

diberikan kepada 8 orang siswa. Dari hasil tersebut peneliti menghitung jumlah *mean* (rata-rata). Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Statistics 29* untuk menghitung hasil uji mean pada pretest dan post-test siswa kelas IX MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Mean Pre-Test dan Post-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kemampuan Membaca	8	45	60	52.12	5.643
Posttest Kemampuan Membaca	8	85	100	90.50	5.477
Valid N (listwise)	8				

Pada uji *pre-test* yang dilakukan diperoleh skor nilai terendah adalah 45 dan skor tertinggi adalah 60. Hasil analisa menunjukkan rata-rata (mean) pretest adalah 55.12. Kemudian pada uji *post-test* diperoleh skor nilai terendah adalah 85 dan skor nilai tertinggi adalah 100. Hasil analisa menunjukkan rata-rata (mean) posttest adalah 90.50.

Uji Paired Sample T-Test (Uji-T)

Setelah mengetahui hasil dari uji mean pada pre-test dan post-test siswa, peneliti melakukan uji *paired sample t test* (uji-t) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil pre-test dan post-test siswa. Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Statistics 29* untuk menghitung hasil uji t pada pretest dan post-test siswa kelas IX MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Kemampuan Membaca - Posttest Kemampuan Membaca	-38.375	2.774	.981	-40.694	-36.056	-39.124	7	<.001	<.001

Untuk mengetahui perbedaan hasil antara pretest dan posttest, maka peneliti menggunakan Uji Paired Sample T Test. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan tabel diatas pada *output Pair 1* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0,05$. Maka dari sini dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca siswa pada kelas IX MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang.

Uji N-Gain Score

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Jeopardy Game* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab diperlukan uji *N-Gain Score*. Mengacu pada nilai *N-Gain Score* dalam bentuk persen (%) dan tabel output deskriptif sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N Gain Score

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngainscore	8	.71	1.00	.8100	.10234
ngainscorepersen	8	71.15	100.00	80.9970	10.23385
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji *N-Gain Score* pada *N-Gain Persen* didapatkan dari skor mean sebesar 80.9970. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* dalam bentuk persentase menurut Hake dapat dikategorikan efektif, yakni berada di interval > 76 . Artinya, bahwa penggunaan media *Jeopardy Game* efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab pada *Maharah Qira'ah*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Jeopardy Game* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca siswa kelas IX MTs Ar-Rosyidiyyah Mambaul Ulum Sampang, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari pre-test ke post-test. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$, menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan,

sementara uji N-Gain Score menunjukkan nilai mean 80.9970, yang dikategorikan efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media Jeopardy Game tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, menjadikannya sebagai media evaluasi yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Agustianti, R., Pandriadi, Wahyudi, L. N., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., Ikhrum, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. CV. Tohar Media.
- Cholis, A. N., Ningsih, M. L. W., & Syifaussakinah, A. K. A. Z. (2020). Media Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Pemula Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Industri 4.0. *Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASBARA) 2020*, 12, 365–377. <https://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/view/724>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Halmuniati, H., Riswandi, D., Zainuddin, Z., Asmin, L. O., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(4), 332–340. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i4.27199>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Lusiana, E. D., & Mahmudi, M. (2021). *ANOVA Untuk Penelitian Eksperimen: Teori dan Praktik Dengan R*. Universitas Brawijaya Press.
- Noor, M. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. PT Multi Kreasi Satudelapan.
- Nufus, H. (2023). *Tathbiq Lu'batu Jeopardy bi Istikhdaami al-Wasa'ili al-Muta'addidati at-Tafaa'uliyati Litarqiyati Dawafi'i at-Thalabati fii Ta'liimi al-Lughati al-'Arabiyati" Diraasatun Tajribiyatun bi Ma'hadi Madani Al-Aziziyah Aceh Besar* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/30814>

- Raffles, R., Riswandi, R., Nurwahidin, M., Herpratiwi, H., & Yulianti, D. (2023). Efektifitas Desain Pelatihan Model Addie Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Minggu. *Media Bina Ilmiah: Pendidikan-Penelitian-Olahraga-Teknologi-Seni*, 4(1), 88–100. <https://doi.org/10.33578/mbi.v17i7.261>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3413>
- Simbolon, A., Simanjuntak, N., Pardede, R. A., Gultom, S., Tarigan, N. W. P., & Simbolon, R. (2022). The Effect of Jeopardy Game on Students' Reading Comprehension. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 472–476. <https://doi.org/10.36277/basataka.v5i2.203>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. ALFABETA.
- Suryani, S., & Kareviati, E. (2021). the Students' Difficulties in Learning Reading Comprehension Using Cooperative Learning Through Jeopardy Game. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.22460/project.v4i1.p23-28>
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.

Copyright holder :

© Retnowati Satyaningrum, Muhammad Ihsan, Slamet Daroini. (2024)

First publication right:

Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

