

Model PAIKEM Berbasis Jeopardy untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa MI

Rere Fauza Ilham^{1*}, Amran², Muhammad Faishal Hidayat³

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas ibn Khaldun Bogor
^{2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

*Korespondensi: rerefauza275@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low interest in learning mathematics among students at MI Nurul Huda 1 Kayumanis, as indicated by observation results showing that only 40% of students achieved learning mastery. This research aims to determine the implementation of the Jeopardy-based PAIKEM learning model, measure students' learning interest before and after its implementation, and analyze its effect on students' interest in learning mathematics. The study employed a quantitative approach with an experimental design. The research sample consisted of 30 fourth-grade students. The research instruments included a learning interest questionnaire and a learning achievement test. The data were analyzed using normality, homogeneity, and t-test analyses. The results showed a significant increase in students' learning interest after the implementation of the Jeopardy-based PAIKEM learning model. The study concludes that the use of the Jeopardy game-based learning media in mathematics instruction can effectively improve students' learning interest.

Keywords: Jeopardy, Learning Interest, Mathematics, PAIKEM

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa di MI Nurul Huda 1 Kayumanis, yang ditunjukkan oleh hasil observasi bahwa hanya 40% siswa mencapai ketuntasan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PAIKEM berbasis Jeopardy, mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan, serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar matematika. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IV. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar siswa setelah penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan Jeopardy dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa secara efektif.

Kata Kunci: Jeopardy; Matematika; Minat Belajar; PAIKEM

PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya terlahir dalam keadaan jahiliyah sehingga membutuhkan ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup. Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap Muslim, sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah SWT yang memerintahkan manusia untuk membaca dan belajar (QS al-Alaq [96]:1-5). Ayat tersebut menekankan pentingnya ilmu pengetahuan sebagai sarana untuk mengungkapkan kebesaran Allah SWT. Oleh karena itu, pendidikan menjadi bagian fundamental dalam membangun mutu sumber daya manusia, terlebih dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan (Kaban *et al.*, 2021). Pendidikan harus diselenggarakan secara sadar dan terarah, melibatkan peserta didik secara penuh, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif (Ramdhani *et al.*, 2025). Salah satu aspek penting dalam menciptakan suasana tersebut yaitu menumbuhkan minat belajar siswa.

Minat adalah perhatian yang disertai emosi, rasa senang, dan keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga mendorong seseorang untuk berusaha meraih apa yang diinginkannya (Furqon, 2024). Menurut Slameto minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas yang muncul secara alami tanpa paksaan dan menimbulkan perasaan senang saat dilakukan (Kusuma, 2022). Menurut Maryani minat belajar merupakan kondisi ketika siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran, yang tercermin melalui rasa suka, perhatian, dan ketertarikan terhadap materi. Tingginya minat belajar dapat meningkatkan keterlibatan dan mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal (Annur dan Ritawati, 2025).

Minat belajar berperan besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa dengan minat tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan fokus sehingga hasil belajarnya lebih baik. Sebaliknya, siswa dengan minat rendah cenderung pasif dan mengalami kesulitan (Aulia dan Prihatin, 2023). Mata pelajaran matematika tidak hanya menuntut pemahaman dan penyelesaian soal secara mandiri, tetapi juga memerlukan diskusi, pemahaman bersama, dan pertukaran gagasan untuk memperoleh solusi terbaik (Rahmatillah *et al.*, 2025). Menurut Sujono, matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan, perhitungan, ruang, bentuk, dan penalaran logis yang disusun secara sistematis (Majid, 2021). Matematika menuntut peserta didik berpikir kritis sehingga diperlukan metode pembelajaran yang membantu memahami konsep secara sistematis (Febrianti *et al.*, 2025).

Rendahnya minat belajar matematika juga dipengaruhi oleh faktor guru, sehingga diperlukan keterampilan mengajar yang kreatif agar siswa lebih tertarik (Kristina & Permatasari, 2021). Data PISA menunjukkan skor numerasi Indonesia masih rendah,

yaitu 366 poin pada 2022, jauh dari target RPJMN 2024 sebesar 388, sehingga menegaskan perlunya upaya peningkatan minat belajar matematika.

Observasi di kelas IV MI Nurul Huda 1 Kota Bogor pada Januari 2026 menunjukkan sebagian siswa kurang memperhatikan pembelajaran, guru jarang menggunakan media menarik, dan rata-rata nilai matematika masih rendah dengan 60% siswa belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran. Salah satu alternatif adalah penerapan model pembelajaran. Model merupakan representasi atau gambaran suatu realitas, peristiwa, atau sistem yang dikembangkan untuk mendekati keadaan sebenarnya, meskipun tidak sepenuhnya sama dengan realitas tersebut (Rodliyah *et al.*, 2017). Pembelajaran adalah proses pengembangan potensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang terencana dan berkelanjutan (Hasriadi, 2022). Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang keberhasilannya ditentukan oleh peran aktif kedua belah pihak (Anatasya *et al.*, 2020). Menurut Trianto model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, termasuk tujuan, tahapan kegiatan, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas (Octavia, 2020).

Model yang digunakan model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dengan guru sebagai fasilitator (Syakni dkk., 2025). Model pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada keaktifan peserta didik dalam proses belajar (Mulyana & Kurnisar, 2025). PAIKEM merupakan model pembelajaran yang mendorong terciptanya kegiatan belajar yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan guna mencapai tujuan pembelajaran (Sihombing, 2021). Model pembelajaran PAIKEM memiliki lima karakteristik utama, yaitu aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang mendorong keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan, mengembangkan kreativitas, mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik (Amalia & Marta, 2024). Model ini dapat dipadukan dengan media berbasis permainan, seperti Jeopardy Quiz, yang menuntut siswa berdiskusi, menentukan strategi, dan mengambil keputusan bersama (Rahmatillah *et al.*, 2025). Jeopardy dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, seperti penggunaan animasi visual interaktif (Gusteti, 2022). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media berbasis permainan, seperti Jeopardy, dalam pembelajaran matematika masih terbatas. Padahal,

media berbasis permainan memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif (Rahmatillah *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy dalam pembelajaran matematika di MI Nurul Huda 1 Kayumanis. Tujuan penelitian untuk mengetahui penerapan model tersebut, mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan, serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar matematika. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen karena fokus penelitian mengukur pengaruh model pembelajaran PAIKEM berbasis Jeopardy terhadap minat belajar matematika siswa. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memberikan perlakuan pada satu atau lebih variabel bebas serta mengamati pengaruhnya terhadap variabel terikat untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut (Muhyani, 2019). Pendekatan kuantitatif dipilih sebab memungkinkan peneliti menguji hipotesis melalui data numerik yang dapat dianalisis secara statistik sehingga hasilnya lebih objektif dan terukur. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan satu kelompok eksperimen, di mana sebelum perlakuan siswa diberikan angket minat belajar untuk mengetahui kondisi awal, kemudian setelah penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy siswa kembali diberikan angket yang sama untuk melihat perubahan minat belajar. Perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* menjadi dasar untuk mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Huda 1 Kayumanis, Kota Bogor, Jawa Barat, dengan alasan bahwa sekolah tersebut menunjukkan permasalahan rendahnya minat belajar matematika berdasarkan hasil observasi awal. Penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu dari Januari hingga Februari 2026, dengan tahapan meliputi persiapan instrumen, pelaksanaan *pre-test*, penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy dalam beberapa kali pertemuan, pemberian *post-test*, serta analisis data.

Populasi penelitian seluruh siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 Kayumanis yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan peneliti ingin memperoleh data yang lebih akurat. Instrumen penelitian terdiri dari angket minat belajar dan tes hasil belajar matematika. Angket minat belajar disusun berdasarkan indikator Safari dalam Apriyanto & Herlina (Mulyono & Sugiarti,

2025) yang mencakup rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Angket ini menggunakan skala likert 4 karena peneliti ingin menghindari jawaban "netral" atau "ragu-ragu" dari responden. Skala ini memaksa responden untuk mengambil sikap, baik setuju maupun tidak setuju, sehingga menghasilkan data yang lebih terarah (Simamora, 2022). Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan kompetensi dasar kelas IV, digunakan untuk mendukung data minat belajar dengan melihat pencapaian akademik siswa. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan, validitas diuji dengan korelasi Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach Alpha. Validitas menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur secara tepat dan akurat sesuai dengan tujuan pengukuran (Ramadhan *et al.*, 2024). Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan pengukuran yang dapat dipercaya dan relatif tetap pada penggunaan berulang (Widodo *et.al.*, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu observasi awal untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa sebelum perlakuan, pemberian angket *pre-test* untuk mengukur minat belajar awal, penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy dalam pembelajaran matematika selama beberapa pertemuan, pemberian angket *post-test* untuk mengukur minat belajar setelah perlakuan, serta tes hasil belajar untuk melihat pencapaian akademik siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji statistik dengan bantuan SPSS. Tahapan analisis meliputi uji normalitas untuk memastikan distribusi data normal, uji homogenitas untuk memastikan varians data homogen, serta uji t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Analisis ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan model PAIKEM berbasis Jeopardy terhadap minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data kuesioner minat belajar matematika yang diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model PAIKEM berbasis Jeopardy. Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan angket *pre-test* untuk mengetahui tingkat minat belajar awal. Setelah beberapa kali pertemuan, dilakukan *post-test* untuk mengukur perubahan minat belajar setelah penerapan model.

Secara umum, hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Siswa di kelas

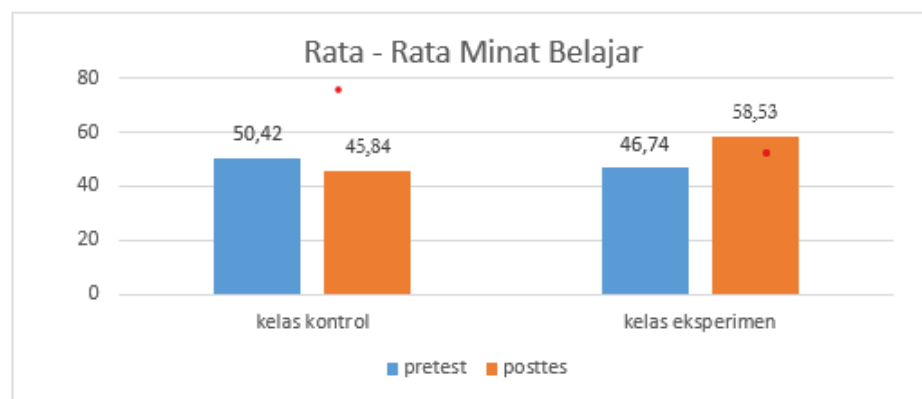
eksperimen terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan rasa senang dan ketertarikan terhadap materi matematika. Sementara itu, siswa di kelas kontrol masih cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Tabel 1. Rata-rata nilai minat belajar.

Kelas	Pretest	Post-tes	Std Deviasi
Kontrol	50,42	45,58	4,5
Eksperimen	46,74	58,53	5,2

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas kontrol hanya mengalami penurunan sebesar 5 poin, sedangkan kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar, yaitu 12 poin. Hal ini memperkuat temuan bahwa model PAIKEM berbasis Jeopardy memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa.

Untuk memperjelas perbandingan antara kedua kelas, berikut grafik visualisasi hasil kuesioner:



Gambar 1. Diagram rata-rata minat belajar

Gambar di atas menunjukkan perbandingan rata-rata skor kuesioner minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas kontrol, skor rata-rata *pre-test* sebesar 50,42 menurun menjadi 45,84 pada *post-test*. Penurunan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas kontrol belum mampu mempertahankan atau meningkatkan minat belajar siswa

terhadap matematika. Siswa cenderung kurang antusias, tidak aktif dalam diskusi, dan menunjukkan penurunan perhatian terhadap materi yang diajarkan.

Sebaliknya, kelas eksperimen yang menggunakan model PAIKEM berbasis Jeopardy menunjukkan peningkatan yang jelas. Skor rata-rata pre-test sebesar 46,74 meningkat menjadi 58,53 pada *post-test*. Peningkatan ini menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa senang, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Permainan Jeopardy yang dikemas dalam bentuk kuis kelompok membuat siswa lebih bersemangat, berani menjawab, dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

Perbedaan tren antara kedua kelas memperkuat hasil analisis bahwa model PAIKEM berbasis Jeopardy memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa. Kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan, sedangkan kelas kontrol justru mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan interaksi sosial lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton. Dengan demikian, penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan sikap siswa yang lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berani mengambil keputusan bersama dalam permainan kuis. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dengan adanya media permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini memperkuat temuan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar. Misalnya, penelitian Rahmatillah *et al.* (2025) menunjukkan bahwa Jeopardy quiz efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena fokus pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah, yang selama ini dianggap sulit dan kurang diminati. Dengan demikian, penelitian ini menutup celah penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan

media animasi visual interaktif (Gusteti, 2022) dan belum banyak mengkaji penggunaan Jeopardy dalam konteks matematika.

Selain itu, perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memperkuat temuan penelitian ini. Grafik menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami penurunan skor minat belajar dari 50,42 menjadi 45,84, sedangkan kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 46,74 menjadi 58,53. Perbedaan tren ini menegaskan bahwa metode konvensional tidak mampu mempertahankan minat belajar siswa, sementara model PAIKEM berbasis Jeopardy justru berhasil meningkatkan minat secara signifikan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya relevan tetapi juga lebih efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif.

Dengan demikian, model pembelajaran PAIKEM berbasis Jeopardy tidak hanya sebagai alat bantu ajar dan model pembelajaran saja, tetapi juga bisa sebagai stimulus agar siswa berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan minat mereka untuk belajar matematika yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati. Peningkatan minat belajar yang signifikan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan media dalam menyampaikan materi, tetapi juga menggambarkan perubahan sikap siswa terhadap mata pelajaran yang sebelumnya mungkin dianggap sulit atau membosankan. Dalam pendidikan, minat belajar menjadi peranan penting dalam mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, serta seberapa besar upaya yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan belajar (Arif, 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 Kayumanis. Data kuesioner memperlihatkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor minat belajar dari 46,74 menjadi 58,53, sedangkan kelas kontrol justru mengalami penurunan dari 50,42 menjadi 45,84. Perbedaan tren ini menegaskan bahwa pembelajaran konvensional tidak mampu mempertahankan minat belajar siswa, sementara penerapan model PAIKEM berbasis Jeopardy berhasil meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan rasa senang siswa dalam belajar matematika.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran,

khususnya dengan memanfaatkan media berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Keterbatasan penelitian ini adalah jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel lebih luas serta membandingkan berbagai jenis media berbasis permainan untuk melihat dampak yang lebih komprehensif terhadap minat belajar dan hasil akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, F. R. A. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI*.
- Amalia, I. F. & Marta, A. (2024). *Penerapan Pembelajaran PAIKEM Application of PAIKEM Learning*. 8022–8030.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/2092>
- Anatasya, D., Nova, S., & Padang, U. N. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM GEMBROT Terhadap Hasil Belajar Geografil Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasya*. 3, 1511–1518.
<https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1963>
- Arif, Muhammad Nur. (2025). *Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach*. 4, 8–16. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.989>
- Febrianti, R., Akhbar, M. T., & Arief, K. (2025). Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 7(3), 423–333.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.3195>
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar* (A. Febryanti & Andi asari (eds.)). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Gusteti, Meria Ultra N. (2022). *Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka*. 3(3), 636–646. 10.46306/lb.v3i3.180
- Hasriadi. (2022). *Strategi Pembelajaran* (Firman (ed.)). Mata Kata Inspirasi.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., Silaban, P. J., Guru, P., Dasar, S., Katolik, U., & Thomas, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAIKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Kristina, O., & Permatasari, G. (2021). *Jurnal Ilmiah Pedagogy Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah Jurnal Ilmiah Pedagogy*. 17(20). <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v14i2.96>

- Kusuma, I. (2022). *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. 3(4), 1–6.
<https://doi.org/10.51178/jesa.v3i4.877>
- Muhammad Firman Annur, Bernadeta Ritawati, Y. (2025). *Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 5(1), 70–80.
<https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4486>
- Muhyani. (2019). *Metodologi Penelitian*. UIKA PRESS.
- Mulyana, Fathia Tiara & Kurnisar (2025). *Implementasi Model PAIKEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP NEGERI 46 PALEMBANG*. 10(September).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.29681>
- Mulyono, N., & Sugiarti, S. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik SDN 2 Kertajaya*. 2(November), 165–179.
<https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i2.115>
- Octavia, S. A. (2020). *MODEL MODEL PEMBELAJARAN*. deepublish.
- Rahmatillah, N., Yanti, A. W., Matematika, P., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Siswa, K. K., & Pendahuluan, A. (2025). *Implementasi Permainan Jeopardy Quiz Berbasis*. 10, 1819–1834. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7234>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Validitas and Reliabilitas*. 06(02), 10967–10975. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Ramdhani, I., Rizal, R., & Maulidah, R. (2025). *PAIKEM Model with Jeopardy : Its Impact on Students ' Learning of Sound Wave Model PAIKEM dengan Jeopardy : Dampaknya pada Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Gelombang Bunyi*. 121–135. <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42527>
- Ratna Putri Aulia, Jekti Prihatin, B. H. S. (2023). *Hubungan Antara Minat Belajar dengan Keberhasilan Belajar Siswa dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekspres Berbasis Brain-Based Learning (BBL) Dilengkapi Video dan Diagram Roundhouse*. 10(1), 11–17.
<https://doi.org/10.31849/bl.v10i1.13435>
- Rodliyah, St., M. P., Ahmad Royani, M. P., Fajar Abdillah, M. P., Putri Maja Mulia K, M. P., Susi Qory Utami, M. P., Syaifuddin Zuhri, M. P., & Rizqiyah Ratu Balkis, M. P. (2017). *Inovasi Pendidikan*.
- Sihombing, L. N. (2021). *Pengaruh model pembelajaran paikem terhadap hasil belajar siswa*. 2, 203–213. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1228>
- Simamora, B. (2022). *Skala Likert , Bias Penggunaan dan Jalan*. 12(1), 84–93.
<https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

- Syakni, M. Nashir, dkk. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) Terhadap Motivasi Belajar dan hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Negri 3 Lahat Sumatra Selatan*. 10(April), 44–53. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.793>
- Widodo, S. et al. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*.