



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Melalui Pembelajaran Kolaboratif Kooperatif dan Inovasi Interaktif Berbasis Kuis Menggunakan Aplikasi Wordwall di SDN 47 Mataram

Baiq Hazanatul Fanny^{1*}, Heri Hadi Saputra², Ari Irmayani³

¹PPG Prajabatan PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia; ³SDN 47 Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.762>

Article Info

Received: 19 January 2025

Revised: 05 March 2025

Accepted: 11 March 2025

Correspondence:

Phone:

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 47 Mataram melalui penerapan pembelajaran kolaboratif kooperatif dan inovasi interaktif berbasis kuis menggunakan aplikasi Wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas 2 yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72% dan pada siklus II sebesar 90%. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2.

Keywords: pembelajaran kolaboratif, inovasi interaktif, Wordwall, hasil belajar

Citation: Fanny, H.B., Saputra, H.H & Irmayani, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Melalui Pembelajaran Kolaboratif Kooperatif dan Inovasi Interaktif Berbasis Kuis Menggunakan Aplikasi Wordwall di SDN 47 Mataram. *Journal Pendidikan dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 751-756.

doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.762>

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Menurut Pratyca et al. (2023), metode pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Dalam konteks ini, aplikasi Wordwall menjadi salah satu alat bantu pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pembelajaran kolaboratif dan kooperatif.

Pembelajaran kolaboratif kooperatif melibatkan kerja sama siswa dalam menyelesaikan tugas, sedangkan inovasi interaktif seperti Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui permainan kuis berbasis digital. Berdasarkan observasi awal di

SDN 47 Mataram, ditemukan bahwa siswa kurang termotivasi dan hasil belajar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengatasi masalah tersebut melalui penerapan metode pembelajaran inovatif.

Pendukung konsep kooperatif, Slavin (1990:2) mengatakan belajar kooperatif mengacu pada variasi metode mengajar dimana pebelajar bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu belajar materi pelajaran, berdiskusi dan saling adu argumentasi, saling mengases pengetahuan-pengetahuan baru dan dapat saling mengisi kekurangan pengertian yang dialami. Keberhasilan diukur dari kemampuan mereka untuk meyakinkan bahwa tiap-tiap individu telah

Email: baighazanatulfanny11@gmail.com

menangkap pokok-pokok materi dan ide-ide kunci yang diajarkan.

Beberapa penulis lain menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran kolaboratif, sebagaimana Lang & Evans (2006:40), menyatakan bahwa "the term of collaborative learning is an umbrella term that included various interactive approach and methods for group work. Cooperative learning is an aspect of collaborative learning that takes a very specialist approach to group work". Yaitu pembelajaran kolaboratif merupakan istilah umum yang mencakup berbagai pendekatan interaktif dan metode untuk kerja kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan aspek pembelajaran kolaboratif yang mengambil pendekatan yang sangat spesialis untuk kerja kelompok".

Dalam era digital saat ini, pendidikan menghadapi tantangan untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan bagi siswa. Pembelajaran di kelas konvensional sering kali menghadirkan tantangan dalam hal keterlibatan siswa, terutama dalam mempertahankan minat dan motivasi mereka. Salah satu metode yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah pendekatan kolaboratif kooperatif, yang mempromosikan kerja sama, tanggung jawab bersama, dan interaksi sosial dalam proses belajar. Selain itu, inovasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Wordwall, telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi.

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Wordwall dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai permintaan. Di antara beberapa jenis template ini termasuk menebak gambar, kuis, teka-teki dan banyak lagi. Permainan ini digunakan dalam jenis teka-teki dan kuis (Irham et al., 2016)

Aplikasi Wordwall menyediakan berbagai permainan kuis yang interaktif, yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi ini, guru dapat

menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Artikel ini bertujuan untuk meneliti dampak dari penerapan model pembelajaran kolaboratif kooperatif dengan inovasi berbasis kuis melalui aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN 47 Mataram.

Dengan menggunakan pendekatan kolaboratif kooperatif dan inovasi interaktif berbasis Wordwall, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan hasil belajar mereka meningkat secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas rendah.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan langkah-langkah berikut:

1. Perencanaan:

- Menyiapkan RPP berbasis pembelajaran kolaboratif kooperatif.
- Membuat soal kuis pada Wordwall.
- Menyusun lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran.

2. Pelaksanaan:

- Guru menerapkan pembelajaran kolaboratif kooperatif di kelas.
- Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan kuis berbasis Wordwall.

3. Observasi:

- Observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- Hasil kuis dan respons siswa selama pembelajaran dicatat.

4. Refleksi:

- Hasil siklus dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran.
- Perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, dan wawancara dengan guru

kelas. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Hasil Dan Pembahasan

Dari pengumpulan data yang diperoleh untuk melihat Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kolaboratif Kooperatif dan Inovasi Interaktif Berbasis Kuis Menggunakan Aplikasi Wordwall di SDN 47 Mataram. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan melibatkan 25 peserta didik. Berikut adalah rekapitulasi data hasil belajar peserta didik kelas 2 mata pelajaran Matematika:

Tabel 1. Tabel Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Nilai	Jumlah siswa mencapai KKM	Presentasi ketuntasan
Pra Siklus	57	12	48%
Siklus I	72	18	72%
Siklus II	90	23	92%

Berdasarkan hasil tabel ketuntasan di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 47 Mataram yang signifikan setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran kolaboratif kooperatif dan inovasi interaktif berbasis Wordwall selama 2 siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata nilai, dan rata-rata presentase ketuntasan belajar siswa.

Tabel di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran sebelum diberi tindakan (pra siklus) diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 2 terdapat banyak yang hasil belajarnya di bawah KKM, yaitu 70. Pada saat pelaksanaan pembelajaran pra siklus, masih banyak siswa yang belum memperhatikan pembelajaran, terdapat siswa yang masih bermain bersama temannya, media pembelajaran yang kurang menarik, dan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi penyebab kurangnya hasil belajar siswa. Pada tahap ini, dari 25 siswa, hanya 12 (48%) siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 13 siswa lainnya (52%) belum mencapai KKM. Nilai terendah yang diperoleh adalah 50, sedangkan

nilai tertinggi adalah 85. Rata-rata nilai pada tahap ini hanya mencapai 57.

Pada siklus I, meskipun sudah dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan baru, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung dan belum terlihat siswa melaksanakan pembelajaran secara aktif. Hasil belajar pada siklus ini belum meningkat secara signifikan seperti yang diharapkan. Dari hasil pembelajaran, siswa yang mencapai KKM bertambah menjadi 18 (72%), sedangkan 7 siswa (28%) masih belum mencapai KKM. Nilai terendah tetap berada di angka 50, sementara nilai tertinggi meningkat menjadi 90. Rata-rata nilai siswa pada siklus I mencapai 72.

Pada siklus II, siswa sudah mulai aktif dalam pembelajaran. Mereka mampu mendengarkan guru dengan baik, kelas menjadi lebih kondusif, dan siswa terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 23 siswa (92%) berhasil mencapai KKM, sementara hanya 2 siswa (8%) yang belum mencapainya. Nilai terendah meningkat menjadi 70, dan nilai tertinggi mencapai 100. Rata-rata nilai siswa pada siklus II adalah 90 dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif kooperatif dan inovasi interaktif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran matematika di kelas 2 SDN 47 Mataram.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif kooperatif dan inovasi interaktif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 47 Mataram. Pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif dan meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Referensi

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. (2016). Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Lang, R.H dan Evans, N.D. 2006. Models Strategis, and Methods. New York: Person.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70
- Pratycia, A., Putra, A. D., Salsabila, A. G. M., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 58-64.
- Salvin, R. 1990. Cooperative Learnin, Research and practice. Bolton: Allyn & Bacon.
- Suharsimi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MAN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Yanti, S. (2019). Pendekatan TARK: Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 89-102.