

**MODEL ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM BERBANTUAN WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DAN KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Cahyaning Purnamawanti¹, Meggy Novitasari²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta

cahyaning.purnana@gmail.com, mn147@ums.ac.id

ABSTRACT

This research aims to decrypt the Active Learning Type Quiz Team model assisted by Wordwall, which can improve learning outcomes and student activity in class IV IPAS material at SDN Pajang 1. This research follows a class action research approach and is conducted using a cycle model. Data gathering techniques include observation, description tests to assess student learning outcomes, and documentation. Descriptive analysis is used to analyze the research data. The study results show a significant improvement in learning outcomes and student activity during the implementation of the Active Learning Type Quiz Team model with Wordwall. Initial learning results had an average score of 69, which increased to 76 in cycle I and 95 in cycle II. Meanwhile, initial student activity was at 28%, rising to 60% in cycle 1 and 80% in Cycle II.

Keywords: Model Active Learning Type Quiz Time, Learning Outcomes, Activity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan adalah untuk mendeksripsikan model *Active Learning Tipe Quiz Team* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi IPAS kelas IV di SDN Pajang 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dengan model siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes berupa soal uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa, angket untuk mengetahui keaktifan siswa dan dokumentasi. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data penelitian ini. Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil belajar dan keaktifan siswa dalam menerapkan model *Active Learning Tipe Quiz Team* berbantuan *Wordwall*. Hal ini dibuktikan hasil belajar awal mencapai nilai rata-rata 69, pada siklus I mencapai nilai rerata 76 dan siklus II mencapai nilai rerata 95. Sementara itu, hasil awal keaktifan siswa mencapai 28%, siklus I mencapai 60% dan siklus II mencapai 80%.

Kata Kunci: Model *Active Learning Tipe Quiz Team*, Hasil Belajar, Keaktifan

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan, maka akan sulit untuk mencapai hasil

sumber daya manusia yang optimal.

Hal ini ditunjukkan oleh tujuan pendidikan, yang bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya menjadi individu yang beriman dan

bertakwa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang teguh dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab sosial dan nasional (Elvira, 2021; Sangsurya et al., 2021; Sujana, 2019). Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada pendidikan di jenjang sekolah dasar adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran baru berupa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menuntut guru untuk berpikir kritis dan kreatif untuk menggabungkan pengetahuan alam dan sosial. Selain itu, sesuai dengan struktur program profil pelajar, yang sangat diharapkan oleh pemerintah untuk menghasilkan generasi patriot yang cinta tanah air (Agustini et al., 2024; Saesari et al., 2023).

Pembelajaran adalah proses bagi guru dan siswa berinteraksi secara edukatif untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan.. Proses pembelajaran yang efektif memacu pertumbuhan keterampilan berpikir siswa, yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran (Nisa & Soekamto, 2023; Pratiwi, 2022). Proses pembelajaran yang berkualitas dapat

meningkatkan pengetahuan siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan siswa setelah belajar. Ini biasanya mencakup perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dihasilkan dari pengalaman, bukan hanya potensi (Ariyani & Kristin, 2021). Selain itu, Hasil penilaian pengetahuan dan kemampuan siswa setelah belajar yang ditunjukkan dalam bentuk angka dimaknai sebagai hasil belajar (Pamungkas & Koeswanti, 2022; Sahu & Wijaya, 2017). Penggunaan angka bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan siswa setelah mendapatkan pelajaran (Pamungkas & Koeswanti, 2022; Wali et al., 2020).

Selain itu, untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran juga diperlukan keaktifan siswa dalam belajar yakni dengan komunikasi dan partisipasi aktif antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Beberapa indikator keaktifan belajar adalah sebagai berikut: (1) siswa berpartisipasi dalam tugas belajar selama kegiatan pembelajaran; (2) siswa ingin berpartisipasi dalam pemecahan masalah selama kegiatan pembelajaran; dan (3) siswa ingin bertanya kepada teman atau guru jika

mereka tidak memahami materi atau menghadapi kesulitan, (4) Siswa berusaha mencari tahu apa yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah, (5) Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Siswa memiliki kemampuan untuk menilai kemampuan mereka sendiri dan hasil diskusi, (7) Siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikan tugas atau masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikan tugas atau masalah. (Prasetyo & Abduh, 2021; Sudjana et al., 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Pajang 1 bahwa, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan model pembelajaran tradisional yang belum sejalan dengan kebutuhan siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa masih lebih senang bermain sendiri yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, siswa yang duduk dibangku belakang kurang mendengar dengan baik penjelasan yang guru sampaikan, dan beberapa siswa senang menggambar di buku

yang tidak berkaitan dengan Pelajaran serta didominasi oleh siswa tertentu saja yang menjawab pertanyaan guru.

Salah satu pengaruh dari rendahnya hasil belajar yaitu disebabkan oleh metode pembelajaran tradisional yang digunakan dalam pembelajaran yaitu ceramah yang mana kurang bervariasi, karena siswa hanya terpaku pada penjelasan dari guru, sehingga siswa kurang maksimal dalam memahami materi. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil ulangan harian bahwa terdapat hanya 35% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sementara itu, ketika proses pembelajaran keaktifan siswa masih kurang. Hal ini juga dapat dibuktikan bahwa 45% keaktifan siswa masih terbilang belum terkondisikan dengan baik seperti kebanyakan siswa belum berani bertanya kepada guru kaitannya dengan materi yang belum dipahami, kurang terlibat dalam memecahkan masalah, dan masih kurang aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok.

Solusi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dengan menggunakan model *Active Learning* Tipe Quiz Team. Model pembelajaran *Active*

Learning adalah pembelajaran yang mengharuskan setiap materi pelajaran terhubung dengan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Materi pelajaran baru dikombinasikan dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga siswa dapat belajar secara aktif. Guru harus membuat strategi yang tepat agar siswa menjadi sangat termotivasi untuk belajar (Kariadi & Suprpto, 2018). Quiz Team adalah salah satu jenis model pembelajaran aktif yang meningkatkan kemampuan siswa untuk bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari dengan mengajukan pertanyaan dan menjawabnya (Sapta, 2018). Model pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Model ini dapat menghidupkan suasana belajar, mendorong siswa untuk berani tanya jawab dengan deretan pertanyaan, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari. (Anggara & Kustini, 2021; Sugihartini, 2023).

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah di kelas dapat ditingkatkan oleh guru, dengan

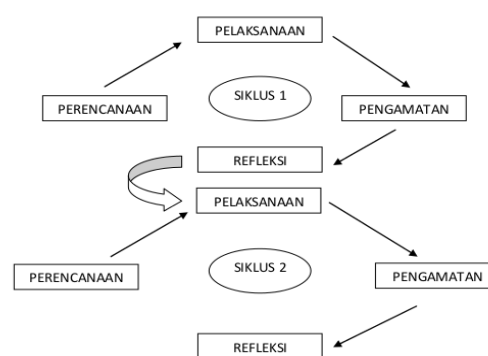
menggunakan model pembelajaran aktif tipe quiz tim. Sehingga, peserta didik lebih percaya diri untuk bertanya kepada guru tentang materi yang kurang jelas saat menggunakan metode quiz. Selain itu, model ini memungkinkan siswa untuk melakukan diskusi bersama timnya dan menemukan solusi masalah (Anggara & Kustini, 2021; Tirado-Olivares et al., 2021). Selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai, tentunya juga memerlukan media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa serta mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah situs pembelajaran di mana guru dapat membuat *template* pembelajaran berbentuk game (Agusti & Aslam, 2022; Rosdiani et al., 2021). Memiliki berbagai *template* kuis berbentuk game adalah keunggulan dari aplikasi ini karena dapat meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Aplikasi *Wordwall* menyediakan *template* kuis dalam berbagai bentuk, seperti soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu dan mencocokkan gambar (*matching pairs*), menemukan jawaban yang

tepat (*find the match*), dan sebagainya. Dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan untuk menilai baik secara harian maupun jangka panjang (Nisa & Soekamto, 2023; Purnama et al., 2023; Rosdiani et al., 2021).

berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model active learning tipe quiz team berbantuan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri Pajang 1..

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang melibatkan sejumlah subjek yang ditargetkan, yaitu peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keadaan pembelajaran di kelas sehingga kualitas pembelajaran ditingkatkan (Arikunto, 2019). Desain penelitian model Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas IV di SD Negeri Pajang 1. Dua variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yg berpengaruh yaitu model Active Learning Tipe Quiz Team, sedangkan variabel terikatnya atau yang dipengaruhi adalah hasil belajar dan keaktifan pada materi IPAS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal evaluasi uraian singkat untuk mengetahui hasil belajar siswa dan menggunakan angket untuk mengetahui keaktifan siswa serta dokumentasi. Pada penelitian ini, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil kerja pada tiap siklus yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II dibandingkan, dengan menemukan nilai rata-rata tertinggi

dan terendah. Ada indikator kinerja yang digunakan pada setiap siklus, dengan kriteria keberhasilan yang mencapai 80% dari total siswa dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Setiap siklus terdapat dua pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV SD Negeri Pajang 1 dengan mata pelajaran IPAS. Pengamatan dilaksanakan sesuai dengan pedoman modul ajar yang telah dibuat oleh peneliti sesuai model *Active Learning* Tipe Quiz Team. Selain itu, persentase hasil angket keaktifan yang diperoleh siswa dikonversikan sesuai pedoman kriteria yang dikelompokkan ke dalam lima kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, kurang sekali.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi IPAS, penelitian tindakan kelas menggunakan model *Active Learning* Tipe Quiz Team berbantuan Wordwall dimulai dengan tahap pra siklus atau tahap penilaian sebelum tindakan dilakukan.. Hasil penilaian pada tahap pra siklus disajikan pada Tabel 1. dan Tabel 2.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Aspek	Pra Siklus
Mean	69
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Jumlah Siswa Tuntas	10
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14
Persentase Ketuntasan Belajar	55%

Berdasarkan Tabel 1. yang memuat data hasil belajar Pra Siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 69, perolehan nilai tertinggi adalah 80 serta perolehan nilai terendah adalah 41. Selain itu, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa menunjukkan bahwa hasil belajarnya dalam mata pelajaran IPAS masih rendah karena beracuan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran ini di SD Negeri Pajang 1 adalah 75.

Tabel 2 Data Keaktifan Siswa Pra Siklus

Rentang Nilai	Kategori	Persentase
80 - 100%	Sangat Baik	0%
66 - 79%	Baik	28%
56 - 65%	Cukup	40%
40- 55%	Kurang	28%
<40%	Kurang Sekali	4%

Berdasarkan Tabel 2. yang memuat data hasil keaktifan siswa pada Pra Siklus menunjukkan bahwa

untuk kategori sangat baik persentase yang diperoleh adalah 0%, sedangkan kategori baik persentase yang diperoleh adalah 28%. Sementara itu, kategori cukup persentase yang diperoleh adalah 40%, kategori kurang persentase yang diperoleh adalah 28% serta kategori kurang sekali adalah 4%. Dengan nilai yang sangat rendah ini, peneliti berusaha untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan model *Active Learning* Tipe Quiz Team berbantuan *Wordwall*. Hasil belajar dan nilai keaktifan siswa untuk siklus I disajikan pada Tabel 3. dan Tabel 4.

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siswa
Siklus I

Aspek	Siklus I
Mean	76
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	55
Jumlah Siswa Tuntas	17
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
Persentase Ketuntasan Belajar	78%

Berdasarkan Tabel 3. yang memuat data hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 76, perolehan nilai tertinggi adalah 90 serta perolehan nilai terendah adalah 55. Selain itu, jumlah siswa tuntas sebanyak 17 siswa hal ini

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan dari siklus pra siklus ke siklus I.

Tabel 4 Data Keaktifan Siswa
Siklus I

Rentang Nilai	Kategori	Persentase
80 - 100%	Sangat Baik	20%
66 - 79%	Baik	40%
56 - 65%	Cukup	37%
40- 55%	Kurang	3%
<40%	Kurang Sekali	0%

Berdasarkan Tabel 4. yang memuat data hasil keaktifan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa untuk kategori sangat baik persentase yang diperoleh adalah 20%, sedangkan kategori baik persentase yang diperoleh adalah 40%. Sementara itu, kategori cukup persentase yang diperoleh adalah 37%, kategori kurang persentase yang diperoleh adalah 3% serta kategori kurang sekali adalah 0%. Hal tersebut terjadi peningkatan akibat penggunaan model *Active Learning* Tipe Quiz Team berbantuan *Wordwall* belum maksimal dilakukan, hal ini disebabkan penerapan model tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar. Hasil belajar dan nilai

keaktifan siswa untuk siklus I disajikan pada Tabel 5. dan Tabel 6.

**Tabel 5 Data Hasil Belajar Siswa
Siklus II**

Aspek	Siklus II
Mean	95
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	71
Jumlah Siswa Tuntas	24
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	0
Persentase Ketuntasan Belajar	100%

Berdasarkan Tabel 5. yang memuat data hasil belajar siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 95, perolehan nilai tertinggi adalah 100 serta perolehan nilai terendah adalah 71. Selain itu, jumlah siswa tuntas sebanyak 100 siswa hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

**Tabel 6 Data Keaktifan Siswa
Siklus II**

Rentang Nilai	Kategori	Persentase
80 - 100%	Sangat Baik	80%
66 - 79%	Baik	15%
56 - 65%	Cukup	5%
40- 55%	Kurang	0%
<40%	Kurang Sekali	0%

Berdasarkan Tabel 6. yang memuat data hasil keaktifan siswa pada siklus II menunjukkan bahwa

untuk kategori sangat baik persentase yang diperoleh adalah 80%, sedangkan kategori baik persentase yang diperoleh adalah 15%. Sementara itu, kategori cukup persentase yang diperoleh adalah 5%, kategori kurang persentase yang diperoleh adalah 0% serta kategori kurang sekali adalah 0%. Pada siklus kedua peneliti mengupayakan persiapan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa., menggunakan alur dan teori dari model *Active Learning* Tipe Quiz Team berbantuan *Wordwall* dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa untuk berusaha keras dalam belajar, memberikan bimbingan, dan membantu mereka memahami materi pelajaran di mata pelajaran IPAS. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun pada suatu keberhasilan bahwa model *Active Learning* Tipe Quiz Team berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa melalui model *Active Learning* Tipe Quiz Team berbantuan *Wordwall*. Model *Active Learning* Tipe Quiz Team suatu pedoman pengajaran yang

mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran melalui pertanyaan antara regu, dengan salah satu orang berfungsi sebagai penanya. Oleh karena itu, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model quiz tim aktif. Guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, dan siswa merupakan agen pembelajaran. Selain itu, Keaktifan belajar dapat menuntut siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang relevan dan mempertimbangkan apa yang mereka lakukan (Anggara & Kustini, 2021; Sugihartini, 2023; Utaminingsih & Alym, 2022). Model *Active Learning* Tipe Quiz Team membagi siswa menjadi beberapa tim, dengan masing-masing tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran kuis tim ini dengan melakukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang nantinya akan dipertandingkan antar kelompok (Kusumawati, 2017).

Kelebihan model *Active Learning* Tipe Quiz Team merupakan pembelajaran tim quiz akan menjadi lebih menyenangkan dan siswa akan menjadi lebih aktif, antusias, dan

termotivasi untuk belajar. Selain itu, model pembelajaran aktif seperti tim quiz dapat membantu siswa memahami topik dan melatih berbicara dengan memberikan mereka kesempatan berpendapat. Dengan demikian, dapat menghilangkan lingkungan belajar yang bosan dan meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar (Utaminingsih & Alym, 2022). Model *Active Learning* Tipe Quiz Team mampu meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama siswa serta membuat belajar lebih nyaman dengan interaksi dan kerja sama. Melalui kegiatan tanya jawab yang menyenangkan, model pembelajaran aktif tipe quiz tim juga dapat meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa. (Parnayathi, 2020).

Penelitian ini menggunakan model *Active Learning* Tipe Quiz Team juga dibantu dengan aplikasi *Wordwall* untuk mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan. Fitur menarik yang terdapat pada aplikasi ini dapat meningkatkan minat siswa dan mengurangi kebosanan dalam belajar. Dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan untuk memberikan soal evaluasi kepada siswa. Aplikasi *Wordwall* dapat dimainkan tanpa terhubung ke internet dan skor yang

dihasilkan selama permainan dapat dicetak secara instan. Fitur share games *Wordwall* memungkinkan dapat membagikan game ke berbagai aplikasi dan kode tertanam. *Wordwall.net* membantu guru membuat permainan interaktif dan lembar kerja untuk siswa (Khairunisa, 2021; Minarta & Pamungkas, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa meningkat dari kondisi pra-siklus ke siklus I sebesar 55% menjadi 78%, dan nilai rerata meningkat dari 69 menjadi 76. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 78% meningkat pada siklus II menjadi 100% dengan nilai rerata 76 menjadi 95.

Siswa juga dapat terlibat aktif karena menggunakan model pembelajaran aktif tipe quiz team dengan bantuan *Wordwall*. Hal ini terlihat pada kenaikan dari Siklus I, pra-siklus, hingga siklus II. Keaktifan siswa dapat mendorong semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketika pembelajaran dimulai siswa turut aktif dalam mencatat materi yang disampaikan oleh guru, siswa melakukan diskusi bersama kelompok. Selain itu, siswa turut terlibat dalam proses tanya jawab dan turut aktif menyimpulkan

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kharis, 2019) bahwa keaktifan siswa dapat diukur melalui kegiatan (1) Siswa hanya mendengarkan pemberitahuan atau mencatatnya, (2) memperhatikan penjelasan tentang materi yang disampaikan guru, (3) mencatat tugas dan mengerjakannya secara langsung, dan (4) berpartisipasi dalam diskusi dengan kelompok belajarnya dan (5) berpartisipasi dalam menyelesaikan pelajaran. Keaktifan siswa pada pra siklus dengan kategori sangat baik sebesar 0%, sedangkan kategori baik persentase yang diperoleh adalah 28%. Sementara itu, persentase yang didapatkan yaitu persentase cukup 40%, persentase kurang 28%, dan persentase kurang sekali 4%. Untuk siklus I kategori sangat baik persentase yang diperoleh adalah 20%, sedangkan kategori baik persentase yang diperoleh adalah 40%. Sementara itu, kategori cukup persentase yang diperoleh adalah 37% dan kategori kurang persentase yang diperoleh adalah 3% serta kurang sekali sebesar 0%. Dan yang terakhir untuk siklus II kategori sangat baik persentase yang diperoleh adalah 80%, sedangkan kategori baik persentase yang diperoleh adalah

15%. Sementara itu, kategori cukup persentase yang diperoleh adalah 0% dan kategori kurang persentase yang diperoleh adalah 0% serta kurang sekali sebesar 0%.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Active Learning Tipe Quiz Team dengan bantuan Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV di SD Negeri Pajang 1. Pembelajaran aktif dengan tipe tim quiz akan menjadi lebih menyenangkan, dan siswa akan lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk belajar. Hal ini dibuktikan hasil belajar awal mencapai nilai rata-rata 69, pada siklus I mencapai nilai rerata 76 dan siklus II mencapai nilai rerata 95. Sementara itu, hasil awal keaktifan siswa berada pada 28%, siklus I berada pada 60% dan siklus II berada pada 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Anggara, R. T. P., & Kustini, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Type Quiz Team Dapat Menuntaskan Hasil Belajar Mata Diklat di SMK. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2), 1–8.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Elvira, E. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya (Studi pada: Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi). *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 16(2), 93–98. <https://doi.org/10.56338/iqra.v16i2.1602>
- Kariadi, D., & Suprpto, W. (2018). Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Pengajuan Pertanyaan untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran PKn. *Educatio*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.838>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi: Jurnal Kajian Dan*

- Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, 2(1), 41–47.
<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kharis, S. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 173–180.
- Kusumawati, N. (2017). Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Bertanya dan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(2), 26–36.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199.
<https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nisa, A. Q., & Soekamto, H. (2023). Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media WordWall dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrosfer. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*, 6(3), 548–557.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Parnayathi, I. G. A. S. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 473–480.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Purnama, R. P., Sumani, & Pranoto, D. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1737–1746.
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255.
<https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Saesari, A. A. I., Untari, M. F. A., & Nuvitalia, D. (2023). ANALISIS METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4561–4570.
<https://doi.org/10.36989/didaktik>

- v9i2.1149
- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Kelas V Di SD Zion Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.262>
- Sangsurya, Y., Muazza, M., & Rahman, R. (2021). Perencanaan Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sd Islam Mutiara Al Madan Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 766–778. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.644>
- Sapta, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Sukubanyak Melalui Model Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Aplikasi Maple. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i2.215>
- Sugihartini, S. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sd Negeri Slukatan. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 30–37. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7623>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Tirado-Olivares, S., Cózar-Gutiérrez, R., García-Olivares, R., & González-Calero, J. A. (2021). Active learning in history teaching in higher education: The effect of inquiry-based learning and a student response system-based formative assessment in teacher training. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(5), 61–76. <https://doi.org/10.14742/ajet.7087>
- Utaminingsih, R., & Alym, G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri Margoyasan Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(3), 1455–1463. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i3.12405>
- Wali, M., Mbabho, F., & Pali, A. (2020). Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 404–411.