



Penerapan Metode Halaqoh Berbasis Game Kuis Interaktif Wordwall Meningkatkan Fokus dan Hasil Belajar Siswa di Kelas II SD

Yusuf Fendra¹, Deprizon², Salman³

¹Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

e-mail: milanistiano@gmail.com, deprizon@umri.ac.id, salman@umri.ac.id

Article Info

Article history:

Received August 02, 2026

Revised August 27, 2026

Accepted August 29, 2026

Keywords:

Halaqah Method,
Wordwall.net, Learning Focus,
Learning Outcomes.

ABSTRACT

This study was initiated by the low focus and learning outcomes in mathematics, specifically on whole numbers, among second-grade students at SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru, caused by the dominance of one-way conventional lecture methods. This study aims to improve students' focus and cognitive learning outcomes through the implementation of the halaqoh learning method integrated with Wordwall.net interactive quiz game media. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The subjects were all 30 second-grade students. Data were collected through focus observation sheets, activity observation sheets, and written evaluation tests. In the Pre-cycle stage, classical completeness only reached 36.67% (11 students) with an average score of 68. After cycle I, completeness rose to 50.00% in meeting 1 and 63.33% in meeting 2. In cycle II, completeness yielded 76.67% in meeting 1, and peaked at 86.67% (26 students) in meeting 2 with a class average score of 83 and student focus falling into the very high category (>75%). It concluded that the halaqoh method based on the Wordwall effectively improves students' focus and outcomes.

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



Article Info

Article history:

Received August 02, 2026

Revised August 27, 2026

Accepted August 29, 2026

Keywords:

Metode Halaqah,
Wordwall.net, Fokus Belajar,
Hasil Belajar .

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya fokus dan hasil belajar matematika materi bilangan cacah pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru akibat dominasi metode ceramah satu arah. Penelitian ini bertujuan meningkatkan fokus dan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan metode halaqoh yang diintegrasikan dengan media game kuis interaktif Wordwall.net. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 30 siswa. Data dikumpulkan melalui lembar observasi fokus belajar, lembar aktivitas, dan tes evaluasi tertulis akhir siklus. Pada tahap Prasiklus, ketuntasan klasikal hasil belajar hanya mencapai 36,67% (11 siswa) dengan rata-rata nilai kelas 68 dan tingkat fokus kategori rendah. Setelah tindakan pada Siklus I Pertemuan 1, ketuntasan naik menjadi 50,00% dan meningkat pada Pertemuan 2 menjadi 63,33%. Perbaikan tindakan pada Siklus II Pertemuan 1 menghasilkan ketuntasan 76,67% dan mencapai puncaknya pada Pertemuan 2 dengan ketuntasan klasikal 86,67% (26 siswa lulus KKM 75), rata-rata kelas 83, serta fokus belajar berkategori sangat tinggi (>75%). Penerapan metode halaqoh berbasis Wordwall efektif meningkatkan fokus dan hasil belajar matematika siswa kelas II.



Corresponding Author:

Yusuf Fendra
Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia
Email: milanistiano@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkembangkan generasi masa depan yang unggul, berkualitas, dan mampu menghadapi tantangan zaman (Deprizon et al., 2021). Melalui proses pembelajaran di kelas, guru memegang tanggung jawab besar untuk menghidupkan suasana akademik yang interaktif dan bermakna. Sayangnya, pada kenyataannya, aktivitas di dalam kelas sering kali masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, yang berimbas langsung pada menurunnya atensi atau perhatian peserta didik selama materi disampaikan.

Kondisi ini terlihat nyata di kelas II SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah. Berdasarkan observasi awal, proses belajar mengajar didominasi oleh metode ceramah satu arah. Akibatnya, fokus belajar siswa menjadi sangat rendah; banyak anak yang berbicara sendiri dengan temannya, mencoret-coret buku tanpa arah, melamun, hingga bersikap pasif selama guru menjelaskan materi di depan papan tulis. Lemahnya perhatian siswa ini berdampak buruk pada performa akademis mereka, di mana dari 30 siswa yang mengikuti tes prasiklus, hanya 11 anak (36,67%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan rata-rata kelas yang hanya menyentuh angka 68.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan rekonstruksi strategi pembelajaran yang mampu memadukan pendekatan sosial religius dengan kemajuan digital. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan metode halaqoh dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall.net. Metode halaqoh yang diadopsi dari tradisi Islam mengondisikan siswa dalam kelompok kecil dengan posisi duduk melingkar, sehingga memunculkan rasa kesetaraan dan meminimalkan peluang siswa untuk tidak memperhatikan guru. Urgensi penggunaan media digital dalam menunjang konsentrasi juga menjadi poin penting. Menurut Salman (2024), pemanfaatan platform digital berbasis game edukasi mampu memberikan stimulasi psikologis yang kuat pada anak-anak. Efek visual, tantangan, dan umpan balik seketika yang dihadirkan oleh sistem game mampu mengubah persepsi anak terhadap materi yang awalnya dianggap rumit atau menjemukan menjadi aktivitas yang menyenangkan, sehingga fokus perhatian mereka bertahan lebih lama selama durasi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini krusial untuk dilakukan guna menguji seberapa besar efektivitas kolaborasi metode halaqoh dan Wordwall.net dalam mendorong capaian hasil belajar serta fokus belajar kognitif siswa kelas II sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadopsi model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Sesuai dengan bagan aslinya, tahapan penelitian dirancang dalam bentuk siklus berulang yang meliputi empat



komponen utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus penuh di mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan di kelas.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah total 30 siswa, yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Lokasi penelitian bertempat di SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru yang beralamat di Jl. H. Agussalim No. 158, Pekanbaru Kota. Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik utama: lembar observasi terstruktur untuk memantau fokus belajar siswa, lembar penilaian aktivitas guru/siswa, serta tes evaluasi tertulis (berupa soal pilihan ganda dan isian singkat) yang diberikan di setiap akhir siklus untuk mengukur ranah kognitif hasil belajar matematika. Kriteria keberhasilan tindakan dinyatakan tercapai apabila ketuntasan klasikal belajar siswa telah menyentuh minimal 75% dari total seluruh siswa di kelas dengan indikator fokus belajar berkategori "Tinggi".

HASIL

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan selama dua siklus menunjukkan adanya lonjakan data yang positif dan signifikan, baik dari segi retensi perhatian maupun nilai ketuntasan belajar matematika siswa kelas II. Rekapitulasi perbandingan hasil belajar dari kondisi prasiklus hingga siklus akhir disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Hasil Belajar Matematika Siswa

No	Tahapan Penelitian	Rata-Rata Nilai Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan Klasikal
1	Prasiklus	68	11	36,67%
2	Siklus 1 Pertemuan 1	71	15	50,00%
3	Siklus 1 Pertemuan 2	74	19	63,33%
4	Siklus 2 Pertemuan 1	78	23	76,67%
5	Siklus 2 Pertemuan 2	83	26	86,67%

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat jelas peningkatan yang konsisten. Pada tahap awal (Prasiklus), ketuntasan belajar matematika siswa sangat rendah karena hanya mencapai 36,67%. Setelah diimplementasikan metode halaqoh berbasis kuis Wordwall di Siklus 1 Pertemuan 1, persentase kelulusan KKM naik menjadi 50,00%, lalu merangkak naik lagi pada Pertemuan 2 menjadi 63,33% dengan rata-rata nilai kelas mencapai 74. Meskipun menunjukkan progres, hasil pada Siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal yang dipersyaratkan (75%).

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan skenario pengajaran, hasil pada Siklus 2 melesat tajam. Pada Pertemuan 1 Siklus 2, persentase ketuntasan mencapai 76,67% dan mencapai titik kulminasi tertingginya pada Pertemuan 2 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 86,67% (26 dari 30 siswa berhasil melampaui nilai KKM 75) serta nilai rata-rata kelas yang sangat memuaskan, yaitu sebesar 83.

Selaras dengan performa nilai, hasil observasi terhadap tingkat fokus belajar siswa juga mengalami evolusi arah yang positif. Pada prasiklus, fokus siswa berada pada kategori "Rendah". Melalui intervensi di Siklus I, perhatian siswa mulai terikat dan masuk dalam kategori "Cukup". Pada Siklus II, setelah pengelolaan kelompok halaqoh dan visualisasi kuis interaktif Wordwall dioptimalkan, indikator atensi siswa menunjukkan grafik menanjak hingga masuk dalam kategori "Sangat Tinggi" (>75%).



PEMBAHASAN

Keberhasilan peningkatan fokus dan hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian tindakan kelas ini dipicu oleh adanya perubahan radikal pada tata ruang kelas dan media instruksional. Metode halaqoh yang memosisikan anak dalam kelompok kecil melingkar mampu meruntuhkan pembatas antara guru dan murid. Susunan bangku melingkar secara psikologis menciptakan atmosfer yang inklusif dan setara, membuat pandangan setiap anak saling bertatapan secara intens dan mempersempit celah bagi siswa untuk melamun atau mengalihkan perhatian ke luar ruang kelas.

Ditinjau dari aspek perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, keberhasilan ini diperkuat oleh pemikiran Salman (2021) yang menyatakan bahwa interaksi intensif melalui pendekatan kelompok terarah, seperti metode takrir dan talaqqi, terbukti mampu menstimulasi kemampuan memori dan perkembangan pemahaman kognitif anak usia sekolah dasar secara signifikan. Formasi melingkar yang menuntut repetisi bersama dalam skala kecil membuat siswa merasa terus dilibatkan dalam alur instruksi. Hambatan psikologis anak kelas rendah dalam mempelajari konsep matematika berkurang drastis karena mereka mendapatkan ruang berdiskusi secara informal dengan teman sebayanya (*peer learning*) sebelum masuk ke tahap pengujian mandiri.

Di sisi lain, platform Wordwall.net yang disisipkan di dalam sintaks halaqoh bertindak sebagai booster energi belajar siswa. Matematika materi bilangan cacah yang awalnya dianggap kering dan teoritis berubah menjadi sebuah tantangan yang seru berkat unsur gamifikasi, seperti perolehan skor langsung, batasan waktu, dan papan peringkat (*leaderboard*). Kombinasi ini sangat ideal: metode halaqoh memperdalam pemahaman konsep siswa melalui dialog kelompok, sedangkan kuis interaktif Wordwall.net mempertajam kecepatan respons memori serta memperlama daya tahan fokus anak sepanjang jam pelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan metode halaqoh berbasis game kuis interaktif melalui platform Wordwall.net terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan fokus sekaligus hasil belajar matematika materi bilangan cacah pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh lompatan angka ketuntasan klasikal kognitif dari yang awalnya hanya 36,67% pada tahap prasiklus melesat hingga mencapai 86,67% pada pertemuan akhir Siklus II, dengan nilai rata-rata kelas yang naik dari 68 menjadi 83. Seiring dengan itu, atensi mental dan kefokuskan belajar siswa di dalam kelas mengalami peningkatan yang konsisten, bergeser dari kategori rendah pada prasiklus menjadi kategori sangat tinggi di akhir tindakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Prasetyo, T. (2022). Penggunaan media wordwall.net dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-56.
- Deprizon, D., Jufri, J., & Sakban, S. (2021). Transformasi nilai-nilai pendidikan dalam menumbuhkan generasi masa depan yang unggul dan berkualitas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Islam*, 5(2), 112-125.
- Majid, A. (2021). *Strategi pembelajaran aktif berbasis nilai-nilai keislaman*. Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2020). *Metodologi pembelajaran Islam di era modern*. Rajawali Pers.



- Rohmani, R., Apriza, B., & Mahendra, Y. (2021). Pengembangan gim kuis edukasi suplemen buku ajar pengantar dasar IPA berbasis website. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 194–208. doi.org.
- Salman, S. (2021). Pengaruh pendekatan takrir dan talaqqi kelompok terarah terhadap stimulasi memori kognitif anak usia dasar. *Jurnal Studi Islam dan Anak Usia Dini*, 4(1), 18-29.
- Salman, S. (2024). Digitalisasi kelas rendah: Pemanfaatan platform digital berbasis game edukasi untuk stimulasi psikologis anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 89-101.
- Salman, S., Fithri, R., & Wahyuni, Y. S. (2025). *Desain dan rancangan tahapan strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa (PBAS)*. Asmuda Press.