

## ABSTRAK

Wulandari, Wiwin. 2025. Skripsi. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quiz Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Klenang Lor I, Program Studi PGSD FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing (1) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd.,M.Pd, Pembimbing (2) Ryzca Siti Qomariyah, S.Pd, M.Pd.

### **Kata Kunci : Media Interaktif Quiz Wordwall, Hasil Belajar Kognitif, Pendidikan Pancasila**

Penelitian dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan di sekolah kelas III SDN Klenang Lor I, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang kurang dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, kurangnya penerapan media, juga pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk itu peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengaktifkan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam perbaikan belajar yang dilaksanakan.

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar diperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 4 tahap yaitu, tahap perencanaan, kegiatan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdapat II siklus yang disetiap siklusnya terdapat 2 pertemuan. Terdapat 19 siswa kelas III di SDN Klenang Lor I, yang mana terdapat 10 siswa laki-laki dan 9 perempuan sebagai objek penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2025 hingga 22 Februari 2025 dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I ada 13 siswa dari 19 siswa yang mencapai ketuntasan belajar (68,42%), sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 18 siswa dari 19 siswa dengan presentase rata-rata (94,73%). Dengan adanya peningkatan hasil belajar ini terjadi karena penerapan media yang tidak hanya bergambar saja, melainkan didalamnya terdapat sedikit game. Metode yang digunakan yaitu metode kooperatif dengan media berbasis aplikasi *Quiz Wordwall* Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas III SDN Klenang Lor I.

## **ABSTRACT**

Wulandari, Wiwin. 2025. *Thesis. Implementation of Interactive Learning Media Based on Quiz Wordwall to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes in Pancasila Education Class III SDN Klenang Lor I, PGSD Study Program, FKIP, Panca Marga University Probolinggo. Supervisor (1) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd, Supervisor (2) Ryzca Siti Qomariyah, S.Pd, M.Pd.*

**Keywords: Quiz Wordwall Interactive Media, Cognitive Learning Outcomes, Pancasila Education**

*The research was motivated by the low cognitive learning outcomes of students in Pancasila Education subjects on the material of rules at home and at school class III SDN Klenang Lor I, student activeness in the learning process that is lacking and not in accordance with student learning needs, lack of media application, as well as teacher-centered learning. For this reason, researchers conducted a study that aims to activate student learning and improve student learning outcomes in the learning improvements carried out.*

*This research uses the Classroom Action Research Method (PTK). Classroom Action Research is research conducted in the classroom using an action to improve the quality of the teaching and learning process in order to obtain better results than before. The Classroom Action Research method consists of 4 stages, namely, the planning stage, activities, observation or observation and reflection. This research has II cycles, each cycle has 2 meetings. There are 19 third grade students at SDN Klenang Lor I, of which there are 10 boys and 9 girls as the object of this research.*

*This research was conducted from February 18, 2025 to February 22, 2025 in two cycles, namely cycle I and cycle II. In cycle I there were 13 students out of 19 students who reached learning completeness (68.42%), while in cycle II, the number of students who reached learning completeness increased to 18 students out of 19 students with an average percentage (94.73%). With the increase in learning outcomes this occurred due to the application of media that was not only pictorial, but included a little game. The method used is a cooperative method with media based on the Quiz Wordwall application. It can be concluded that there is an increase in students' cognitive learning outcomes in class III SDN Klenang Lor 01.*