

ABSTRAK

Halimah. 2025. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar siswa pada materi *Literasi Digital* dalam Kebinekaan Bangsa Indonesia dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Online (*Wordwall*) di Kelas VIII MTs Walisongo 1 Maron. Skripsi, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing (1) Dra. Nurul Saila, M.M., M.Pd. Pembimbing (2) Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Wordwall*.

Aktivitas dan juga hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas VIII MTs Walisongo 1 Maron rendah atau belum optimal. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar kurang menarik, sehingga siswa cepat bosan dan kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif dan mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan tindakan, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game online (*Wordwall*). Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game online (*WordWall*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Walisongo 1 Maron. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar siswa kelas VIII MTs Walisongo 1 Maron.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus dan peneliti sebagai guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis tes, yaitu pre-test yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game online (*WordWall*) dan post-test yang dilakukan setelahnya untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game online (*Wordwall*) dapat meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar siswa kelas VIII MTs Walisongo 1 Maron. Dapat dilihat hasil observasi siklus I, persentase aktivitas guru 75% (termasuk kriteria cukup baik), persentase aktivitas belajar siswa 63,6% (termasuk kriteria kurang baik), dan persentase hasil belajar siswa adalah 54,55% (termasuk kriteria sangat kurang baik). Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu, persentase 85,7% (termasuk kriteria baik), persentase aktivitas siswa 90,9% (termasuk kategori sangat baik), dan hasil belajar siswa 81,82% (termasuk kategori baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game online (*Wordwall*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran PPKn di kelas VIII MTs Walisongo 1 Maron.

ABSTRACT

Halimah. 2025. *Improving Student Activity and Learning Outcomes on Digital Literacy Material within the Diversity of the Indonesian Nation Using Interactive Learning Media Based on Online Games (Wordwall) in Class VIII MTs Walisongo 1 Maron*. Thesis, Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Panca Marga University Probolinggo. Supervisors: (1) Dra. Nurul Saila, M.M., M.Pd. (2) Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Learning Activity, Learning Outcomes, Wordwall Learning Media.*

The activity and learning outcomes of students, especially in Pancasila and Civic Education (PPKn) for the eighth grade at MTs Walisongo 1 Maron, are low or not yet optimal. This is because the learning media used by teachers in their teaching is not engaging enough, causing students to become easily bored and less enthusiastic during the learning process. This leads to students being passive and achieving unsatisfactory learning outcomes. To address this issue, action is needed, one of which is by using interactive online game-based learning media (Wordwall). Based on this, the research question in this study is: "How can the use of interactive online game-based learning media (WordWall) improve the activity and learning outcomes of eighth-grade students?" This research aims to enhance the activity and learning outcomes of eighth-grade students at MTs Walisongo 1 Maron. The formulation of the problem in this study is "How to improve the activity and learning outcomes of class VIII students by using interactive learning media based on online games (WordWall). This study aims to improve the activity and learning outcomes of class VIII students at MTs Walisongo 1 Maron.

The type of research used in this study is Classroom Action Research (PTK) with two cycles, and the researcher acts as the teacher. The data collection techniques employed in this research are observation, interviews, tests, and documentation. This study involves two types of tests: a pre-test administered before the implementation of online game-based learning media (WordWall) and a post-test administered afterward to determine the improvement in student activity and learning outcomes.

The results indicate that the interactive learning media based on online games (Wordwall) can improve student activity and learning outcomes in Class VIII MTs Walisongo 1 Maron. Observations from Cycle I show that the percentage of teacher activity was 75% (categorized as fairly good), student learning activity was 63.6% (categorized as poor), and student learning outcomes were 54.55% (categorized as very poor). In Cycle II, there was an improvement with percentages of 85.7% (categorized as good), student activity at 90.9% (categorized as very good), and student learning outcomes at 81.82% (categorized as good). Thus, it can be concluded that interactive learning media based on online games (Wordwall) can enhance activity and learning outcomes in PPKn subjects in Class VIII MTs Walisongo 1 Maron.