

Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Game Kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan

Janes Saroha Sihotang

SD Santo Yoseph 1 Medan, Indonesia

janessihotang28@gmail.com

Alamat: Jl. Pemuda No.3 A, A U R, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara
20212

Korespondensi penulis: janessihotang28@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve the learning outcomes of Catholic Religious Education for 5th-grade students at SD Santo Yoseph 1 Medan through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model supported by the interactive media Wordwall Game. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, with each cycle comprising planning, action, observation, and reflection. Data collection was carried out through learning outcome tests, observation, and documentation. The results indicate an improvement in student learning outcomes from Cycle 1 to Cycle 2. In Cycle 1, the average student score was 81.5, while in Cycle 2, it increased to 91. The application of the PBL model with the Wordwall Game media proved to be effective in enhancing student engagement and learning outcomes. This improvement was driven by a more engaging and interactive learning process, as well as the students' ability to think critically and solve problems. Therefore, the PBL model with the support of Wordwall Game can be widely implemented to improve learning quality.*

Keywords: *Problem Based Learning; Wordwall Game; learning outcomes*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik siswa kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dibantu dengan media interaktif Wordwall Game. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus 1 ke Siklus 2. Pada Siklus 1, rata-rata nilai siswa adalah 81,5, sementara pada Siklus 2 meningkat menjadi 91. Penerapan model PBL dengan media Wordwall Game terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini disebabkan oleh proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Dengan demikian, model PBL berbantuan media Wordwall Game dapat diimplementasikan secara luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Problem Based Learning; Wordwall Game; hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Katolik di sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki dasar moral yang kuat. Namun, seiring perkembangan zaman, pembelajaran ini sering menghadapi tantangan dalam hal model pembelajaran yang digunakan. Pengajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif sering kali menurunkan minat dan motivasi belajar mereka, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar dalam Pendidikan Agama Katolik.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu solusi yang dapat mengatasi masalah ini. PBL menempatkan peserta didik di pusat pembelajaran, di mana mereka dituntut untuk aktif dalam mencari, memahami, dan memecahkan masalah terkait materi. Menurut Rahmat (2018), PBL tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, model PBL memungkinkan peserta didik untuk mendalami nilai-nilai iman dan moral melalui relevansi dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, di SD Santo Yoseph 1 Medan, penerapan PBL masih terbatas. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi inovatif. *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas seperti permainan dan kuis yang menarik, membantu peserta didik untuk tetap terlibat dan termotivasi selama pembelajaran. Penelitian oleh Arimbawa (2021) mendukung bahwa media seperti *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Katolik di kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan. Diharapkan, kombinasi ini dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik, serta memberikan rekomendasi model pengajaran yang lebih inovatif untuk masa depan.

2. KAJIAN TEORI

Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah sebagai cara untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Paulus Supriwidodo dan Andarweni Astuti di SD Santo Fransiskus Sragen menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan ketika menggunakan model PBL. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui penerapan praktis dalam konteks yang nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi ajar. Oleh karena itu, penerapan PBL dalam Pendidikan Agama Katolik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

PBL terdiri dari beberapa tahap atau sintaks yang harus diikuti secara sistematis. Berikut adalah sintaks PBL yang diadaptasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik:

Tabel 1. Tahap

No.	Tahap	Aktivitas Pembelajaran
1.	Orientasi pada Masalah	Guru memulai dengan menyajikan masalah yang relevan dengan tema ajaran agama Katolik yang sedang dipelajari. Masalah yang diberikan harus menantang dan menstimulasi peserta didik untuk berpikir.
2.	Mengorganisasi Belajar	Guru membantu peserta didik untuk mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Ini termasuk membagi peserta didik ke dalam kelompok dan menjelaskan peran masing-masing anggota kelompok. Dalam konteks ini, guru juga menjelaskan bagaimana masalah yang diberikan akan membantu mereka memahami ajaran agama lebih dalam.
3.	Penyidikan dan Penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan untuk mengumpulkan informasi yang relevan. Mereka dapat mencari sumber dari Kitab Suci, buku-buku ajaran agama, atau media lain yang mendukung. Di tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan arahan ketika diperlukan.
4.	Pengembangan dan Penyajian Solusi	Peserta didik mengembangkan solusi atau jawaban atas masalah yang diberikan dan kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Hasil karya ini bisa berupa laporan, presentasi, atau proyek kreatif yang menggambarkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama.
5.	Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis solusi yang telah disajikan, mengevaluasi efektivitasnya, dan memberikan umpan balik. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami materi secara dangkal, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks yang berbeda. mengevaluasi hasil belajar.

Keunggulan lain dari PBL adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Sugiyanto (2008), ketika peserta didik merasa terlibat dalam proses pembelajaran dan melihat relevansi materi dengan kehidupan mereka, motivasi untuk belajar meningkat secara signifikan. Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, PBL dapat membuat ajaran agama terasa lebih hidup dan relevan bagi peserta didik, karena mereka tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga menerapkannya dalam situasi nyata.

Media interaktif, seperti Wordwall Game, memberikan cara yang menarik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian oleh Prensky (2001) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Game edukatif seperti Wordwall tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berlatih dan memperkuat pemahaman mereka melalui pendekatan yang menyenangkan. Menurut Marzano (2010), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan

menyenangkan, yang sangat penting dalam konteks Pendidikan Agama Katolik yang sering kali berhubungan dengan nilai-nilai dan moralitas. Selain itu, penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sari mencatat bahwa peserta didik yang menggunakan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran merasa lebih termotivasi untuk belajar karena media ini menyediakan cara belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini juga menemukan bahwa Wordwall efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit, karena fitur-fiturnya yang mendukung pembelajaran visual dan kinestetik.

Berdasarkan kajian literatur di atas, penelitian ini mengusulkan pengembangan konseptual yang mengintegrasikan model PBL dengan media Wordwall Game. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan bagi siswa kelas 5. Dalam konteks ini, PBL diharapkan dapat memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa, sementara Wordwall Game dapat memberikan umpan balik langsung yang memperkuat proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati dan Iskandar (2020) menunjukkan bahwa kombinasi PBL dengan media digital meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai disiplin ilmu. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkonfirmasi dan memperluas temuan tersebut dalam konteks Pendidikan Agama Katolik.

Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada fokusnya untuk mengintegrasikan model PBL dengan media Wordwall Game dalam konteks Pendidikan Agama Katolik di SD Santo Yoseph 1 Medan. Meskipun PBL dan penggunaan media digital dalam pendidikan telah banyak diteliti, kombinasi spesifik dari kedua pendekatan ini dalam konteks pendidikan agama masih terbatas. Dengan mengadopsi pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dalam pendidikan agama, serta menghasilkan temuan yang dapat dijadikan referensi bagi praktisi dan peneliti lainnya.

Berdasarkan kajian teori ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL yang dibantu oleh media interaktif seperti Wordwall Game memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada literatur yang ada, tetapi juga memberikan wawasan baru tentang cara-cara inovatif dalam mengajarkan nilai-nilai agama kepada siswa dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan. Metode PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media interaktif Wordwall. PTK melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah dan merancang solusi yang tepat. Penelitian ini menganalisis dua variabel utama:

- a. **Variabel Bebas (Independent Variable):** Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media interaktif Wordwall. Model PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.
- b. **Variabel Terikat (Dependent Variable):** Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, diukur melalui tes sebelum dan sesudah penerapan model PBL.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan, yang berada pada fase perkembangan kognitif yang sesuai untuk penerapan metode PBL. Penelitian ini dilaksanakan di SD Santo Yoseph 1 Medan, yang memiliki fasilitas memadai untuk penggunaan teknologi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus 1 pada tanggal 19 September 2024 dan siklus 2 pada tanggal 20 September 2024 dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada setiap siklus, peneliti merencanakan dan mengimplementasikan model PBL dengan media Wordwall, mengamati keterlibatan peserta didik, dan merefleksikan hasil untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan kualitatif berdasarkan hasil belajar peserta didik melalui tes dan penilaian. Teknik pengumpulan data mencakup:

- a. **Tes:** Untuk mengukur hasil belajar.
- b. **Observasi:** Untuk mengamati proses pembelajaran dan interaksi peserta didik.
- c. **Dokumentasi:** Mengumpulkan catatan harian, rekaman video, dan foto kegiatan.

Data dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Proses analisis melibatkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari observasi dan

dokumentasi dikelompokkan ke dalam tema-tema tertentu untuk memahami proses pembelajaran yang terjadi.

Target keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan peningkatan nilai akademik peserta didik, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan kemampuan mereka menerapkan konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari siklus pertama menunjukkan 60% peserta didik berada pada kategori 'Cakap', sedangkan siklus kedua menunjukkan peningkatan, di mana 80% peserta didik mencapai kategori 'Mahir'.

Melalui metode yang sistematis ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Agama Katolik di SD Santo Yoseph 1 Medan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1

Pada tanggal 19 September 2024, telah dilaksanakan praktik mengajar dengan menggunakan metode *Problem-Based Learning* (PBL) di SD Santo Yoseph 1 Medan pada pertemuan pertama dengan materi “Salomo yang Bijaksana” selama 3x35 menit. Berdasarkan pelaksanaan tersebut, berikut ini disajikan data hasil pembelajaran pada pertemuan pertama: **Hasil Pengamatan Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) Dimensi Bernalar Kritis.**

Pada tahapan observasi, aktivitas pembelajaran “Salomo yang Bijaksana” melalui model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh game interaktif *Wordwall* sebagai media pembelajaran, terlaksana selama 105 menit pada siklus 1 pertemuan 1, dengan rincian: 15 menit untuk kegiatan pendahuluan, 75 menit untuk kegiatan inti, dan 15 menit untuk kegiatan penutup.

Data observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* dengan bantuan media *Wordwall* menunjukkan hasil terkait karakter Profil Pelajar Pancasila (P3), khususnya pada dimensi bernalar kritis. Elemen yang diukur adalah kemampuan peserta didik dalam memperoleh dan memproses informasi serta gagasan. Sub-elemen yang diamati meliputi:

- 1) Mengajukan pertanyaan
- 2) Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi serta gagasan.

Berikut adalah rincian hasil observasi terkait karakter peserta didik dalam dimensi bernalar kritis tersebut:

Tabel 2. Data Observasi P3 Dimensi Bernalar Kritis Siklus I

No.	NAMA	Indikator Penilaian						Jumlah	Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1.	Abigael	3	3	4	3	3	4	20	83	Berkembang sesuai harapan.
2.	Andre	3	3	3	2	4	3	18	75	Berkembang sesuai harapan.
3.	Fayola	3	3	3	3	3	3	18	75	Berkembang sesuai harapan.
4.	Jayden	3	3	3	3	4	4	20	83	Berkembang sesuai harapan.
5.	Jenifer	3	3	2	3	2	3	16	67	Mulai berkembang
6.	Maloni	3	3	2	3	2	2	15	63	Mulai berkembang
7.	Nathanael	3	2	3	3	3	3	17	71	Berkembang sesuai harapan.
8.	Prita	3	3	2	3	2	3	16	67	Mulai berkembang
9.	Rosaline	3	3	2	3	2	3	16	67	Mulai berkembang
10.	Syafii	3	3	2	3	2	3	16	67	Mulai berkembang
Skor		125	121	108	121	113	129	Rata-rata	72	Berkembang sesuai harapan.

Keterangan:

Sangat Berkembang : 86-100

Berkembang Sesuai Harapan : 71-85

Mulai Berkembang : 51-70

Belum Berkembang : 0-50

Tabel 3. Data Observasi Assesmen Kualitatif P3 Siklus 1

No.	Nilai Kualitatif Indikator	Siklus 1
1.	Sangat berkembang	0
2.	Berkembang sesuai harapan	5
3.	Mulai berkembang	5
4.	Belum berkembang	0

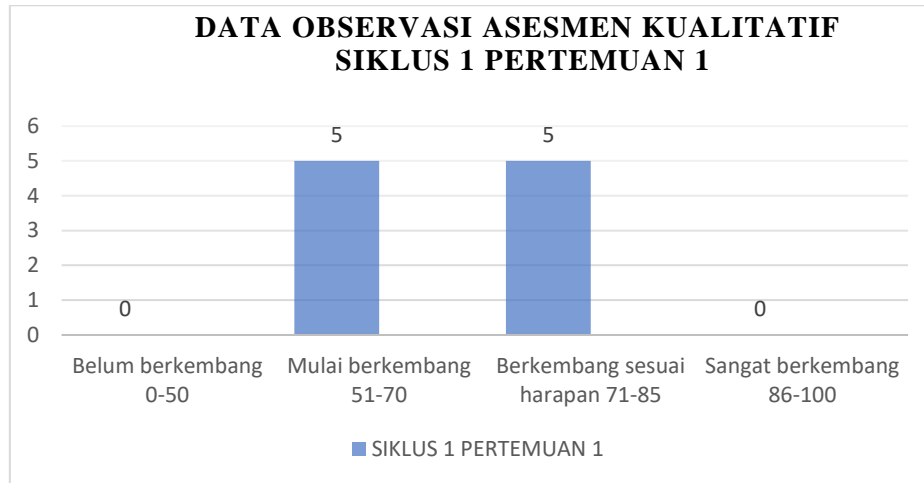


Diagram 1. Data Observasi Nilai Kualitatif P3 di Siklus 1 Pertemuan 1

Dari data di atas diketahui bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 terdapat lima peserta didik dalam kategori mulai berkembang, lima peserta didik berkembang sesuai harapan dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis. Elemen yang diukur adalah kemampuan peserta didik dalam memperoleh dan memproses informasi serta gagasan. Sub-elemen yang diamati meliputi mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi serta gagasan. Dari data ini selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi.

Tabel 4. Presentase Indikator P3 di Siklus 1

No.	Indikator	Skor
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	125
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	121
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	108
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	121
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	113
6.	Merumuskan kesimpulan	129
Rata-rata		72

Hasil Capaian Prestasi Belajar siklus I

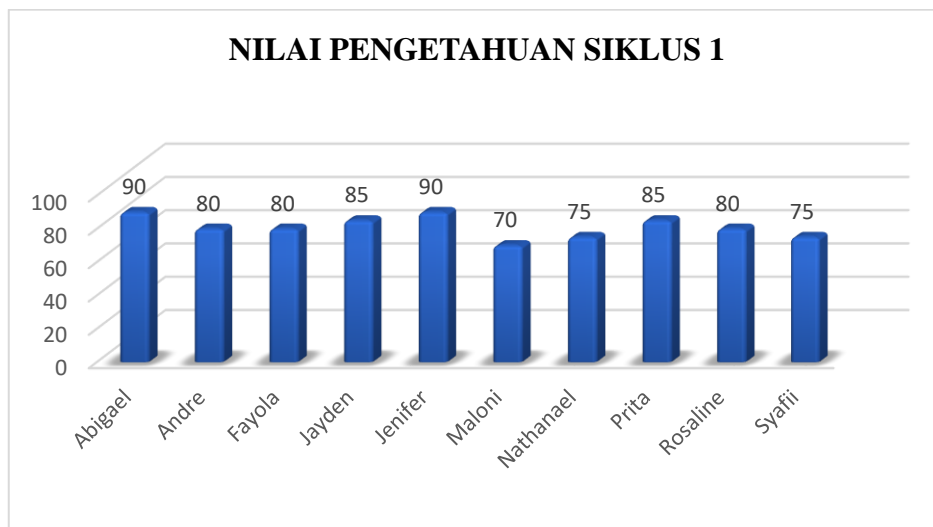
Data hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan model *Problem Based Learning* berbantuan Wordwall Game pada materi Salomo yang Bijaksana diperoleh dari nilai post-test (Sumatif) yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar peserta didik pada materi Salomo yang Bijaksana:

Tabel 5. Data Aspek Kognitif Siklus I

No.	Nama	Nilai
1.	Abigael	90
2.	Andre	80
3.	Fayola	80
4.	Jayden	85
5.	Jenifer	90
6.	Maloni	70
7.	Nathanael	75
8.	Prita	85
9.	Rosaline	80
10.	Syafii	75
Rerata		81

Keterangan:

Mahir	: 86-100	Layak	: 51-70
Cakap	: 71-85	Baru Berkembang	: 0-50

**Diagram 2.** Data Hasil Belajar Salomo yang Bijaksana di Siklus 1

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *post test* peserta didik sudah memiliki kategori cakap. Namun masih ada satu orang yang termasuk kategori layak sehingga masih perlu untuk remedial pada indikator-indikator yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

Refleksi

Sesuai dengan hasil pengamatan, refleksi untuk penerapan metode *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall Game* sebagai media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi pekerti sudah mengalami peningkatan dalam proses pembentukan karakter Profil Pelajar Pacasila (P3) dimensi; Bernalar Kritis. Adapun refleksi dari tahapan siklus I dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Refleksi Tahapan Siklus I

No.	Indikator	Skor	Hasil Pengamatan	Refleksi
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	125	Peserta didik sering bertanya hal-hal yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran.	Peserta didik mampu berpikir kritis dengan mengajukan pertanyaan yang mendalam dan relevan.
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	121	Peserta didik dapat mencari dan memilah informasi penting dari buku dan sumber lainnya.	Keterampilan Peserta didik dalam menemukan informasi penting sudah baik, namun perlu diperdalam lagi.
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi	108	Peserta didik masih kesulitan dalam memastikan kebenaran informasi dari diskusi.	Perlu lebih banyak latihan untuk membantu Peserta didik memahami cara klarifikasi informasi.
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	121	Peserta didik mampu merangkai gagasan dengan logis dari informasi yang diperoleh.	Peserta didik menunjukkan kemampuan menyusun gagasan, namun perlu lebih bervariasi dalam penyusunan.
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	113	Peserta didik cukup mampu menyampaikan hasil analisis, namun masih kurang percaya diri.	Perlu peningkatan keterampilan komunikasi lisan dan tulisan agar Peserta didik lebih percaya diri.
6.	Merumuskan kesimpulan	129	Peserta didik dapat menyimpulkan dengan baik dari informasi yang telah dianalisis.	Peserta didik sudah menunjukkan kemampuan merumuskan kesimpulan yang baik dan akurat.

Dari hasil pengamatan pada siklus 1, peneliti dengan pertimbangan guru serta observer memutuskan untuk melanjutkan ke siklus kedua dengan harapan beberapa kelemahan di siklus pertama tidak terulang kembali.

b. Hasil Belajar Pembelajaran Siklus 2

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall Game* sebagai media interaktif pada siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 20 September 2024 selama 3 x 45 menit, dengan materi Salomo yang Bijaksana pada pertemuan ke dua.

Berdasarkan pelaksanaan tersebut, berikut ini disajikan data hasil pembelajaran pada pertemuan ke dua: **Hasil Pengamatan Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) Dimensi Bernalar Kritis.**

Pada tahapan observasi, aktivitas pembelajaran “Salomo yang Bijaksana” melalui model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh game interaktif *Wordwall* sebagai media pembelajaran, terlaksana selama 105 menit pada siklus II pertemuan 2, dengan rincian: 15 menit untuk kegiatan pendahuluan, 75 menit untuk kegiatan inti, dan 15 menit untuk kegiatan penutup.

Data observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* dengan bantuan media *Wordwall* menunjukkan hasil terkait karakter Profil Pelajar Pancasila (P3), khususnya pada dimensi bernalar kritis. Elemen yang diukur adalah kemampuan peserta didik dalam memperoleh dan memproses informasi serta gagasan. Sub-elemen yang diamati meliputi:

- a. Mengajukan pertanyaan
- b. Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi serta gagasan.

Berikut adalah rincian hasil observasi terkait karakter peserta didik dalam dimensi bernalar kritis tersebut:

Tabel 7. Data Observasi Dimensi P3 Bernalar Kritis Siklus 2

No.	NAMA	Indikator Penilaian						Jumlah	Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1.	Abigael	3	3	4	4	4	4	22	91,6	Sangat berkembang
2.	Andre	3	3	4	4	4	4	22	91,6	Sangat berkembang
3.	Fayola	3	3	3	4	4	4	21	87.5	Sangat berkembang

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK MELALUI MODEL
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUKAN MEDIA WORDWALL GAME KELAS 5 SD SANTO
YOSEPH 1 MEDAN**

4.	Jayden	4	4	4	3	3	3	21	87,5	Sangat berkembang
5.	Jenifer	3	3	4	4	4	4	22	91,6	Sangat berkembang
6.	Maloni	3	3	4	4	4	4	22	91,6	Sangat berkembang
7.	Nathanael	4	4	4	3	3	3	21	87,5	Sangat berkembang
8.	Prita	3	3	3	3	3	4	19	79,1	Berkembang sesuai harapan
9.	Rosaline	3	3	3	3	4	4	20	83,3	Berkembang sesuai harapan
10.	Syafii	3	3	4	4	4	4	22	91,6	Sangat berkembang
Skor		133	133	154	150	154	158	Rata-rata	88	Sangat berkembang

Keterangan:

Sangat Berkembang : 86-100

Berkembang Sesuai Harapan : 71-85

Mulai Berkembang : 51-70

Belum Berkembang : 0-50

Tabel 8. Data Observasi Assesmen Kualitatif P3 Siklus 2

No.	Nilai Kualitatif Indikator	Siklus 2
1.	Sangat berkembang	8
2.	Berkembang sesuai harapan	2
3.	Mulai berkembang	0
4.	Belum berkembang	0

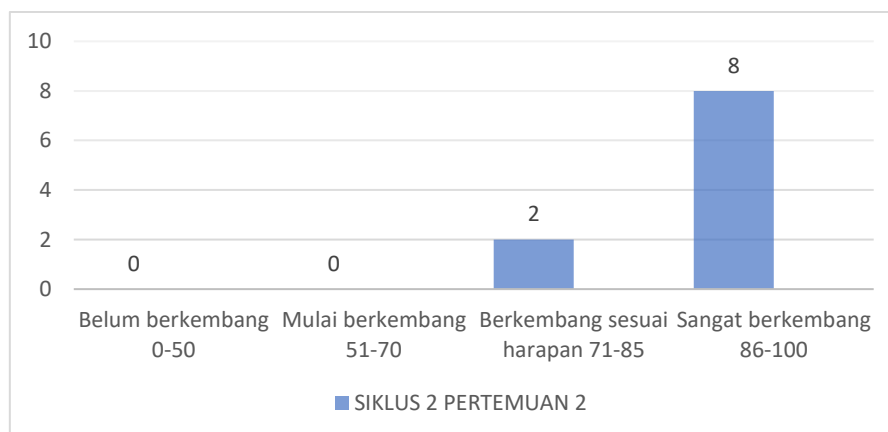


Diagram 3. Data Observasi Nilai Kualitatif P3 di Siklus 2 Pertemuan 2

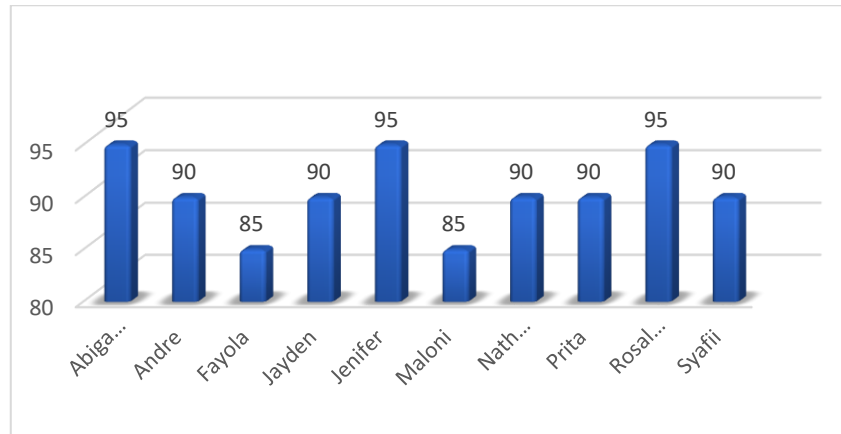


Diagram 4. Data Hasil Belajar Salomo yang Bijaksana di Siklus 2

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, hasil Siklus 2 menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi Salomo yang Bijaksana, serta adanya perbaikan dalam keterampilan berpikir kritis dan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, serta menyimpulkan informasi yang relevan.

Refleksi

Sesuai dengan hasil pengamatan, refleksi untuk penerapan metode *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall Game* sebagai media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi pekerti sudah mengalami peningkatan dalam proses pembentukan karakter Profil Pelajar Pacasila (P3) dimensi; Bernalar Kritis. Adapun refleksi dari tahapan siklus 2 dapat dilihat pada Tabel 10 berikut ini:

Tabel 11. Refleksi Tahapan Siklus 2

No.	Indikator	Skor	Hasil Pengamatan	Refleksi
1	Mengajukan pertanyaan yang relevan	133	Peserta didik sering mengajukan pertanyaan yang mendalam dan berhubungan langsung dengan materi pelajaran.	Peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan bertanya hal-hal yang esensial. Dapat lebih difokuskan pada pertanyaan yang memicu diskusi lebih lanjut.
2	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	133	Peserta didik mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dengan tepat dan relevan.	Peserta didik sudah baik dalam mengidentifikasi informasi penting, namun masih perlu belajar mengevaluasi keakuratan sumber informasi.
3	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui	154	Peserta didik cukup aktif dalam diskusi dan mampu	Peserta didik menunjukkan keterampilan klarifikasi yang baik, tetapi masih bisa ditingkatkan dalam

	diskusi atau tanya jawab		mengklarifikasi informasi dengan jelas.	memperdalam analisis informasi yang diperoleh.
4	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	150	Peserta didik mampu menyusun gagasan secara logis dan terstruktur dari informasi yang didapat.	Peserta didik menunjukkan kemampuan yang kuat dalam penyusunan gagasan, namun bisa ditingkatkan dengan eksplorasi lebih kreatif.
5	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	154	Peserta didik mampu menyampaikan hasil analisis secara jelas dan meyakinkan baik secara lisan maupun tulisan.	Peserta didik telah menunjukkan kemajuan besar dalam menyampaikan hasil analisis, tetapi perlu meningkatkan variasi dalam penyampaian ide agar lebih menarik.
6	Merumuskan kesimpulan	158	Peserta didik dapat merumuskan kesimpulan yang komprehensif dan tepat dari informasi yang dianalisis.	Peserta didik sangat baik dalam merumuskan kesimpulan, namun disarankan untuk lebih mempertimbangkan berbagai perspektif dalam proses analisis sebelum menarik kesimpulan.

Dari hasil pengamatan pada siklus 2, tabel ini menggambarkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan Bernalar Kritis pada peserta didik dalam Siklus 2 berdasarkan pengamatan dan refleksi terhadap skor nilai masing-masing indikator.

c. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Dimensi Bernalar Kritis Profil Pelajar Pancasila

Penelitian yang telah dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap pengamatan yang merupakan salah satu langkah dalam penelitian telah menghasilkan data yang menunjukkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang berkaitan dengan penerapan profil pelajar pancasila (P3) dalam pembelajaran menggunakan model *Problem based learning* (PBL). Berikut ini tabel yang menunjukkan peningkatan hasil belajar profil pelajar pancasila dimensi Bernalar Kritis Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti kelas 5 Fase C SD Santo Yoseph 1 Medan.

Tabel 12. Perbandingan Data Observasi Nilai Kualitatif P3 Siklus 1 dan 2

No.	Nilai Kualitatif	Siklus 1	Siklus 2
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Sangat berkembang	0	8
2.	Berkembang sesuai harapan	5	2
3.	Mulai berkembang	5	0
4.	Belum berkembang	0	0

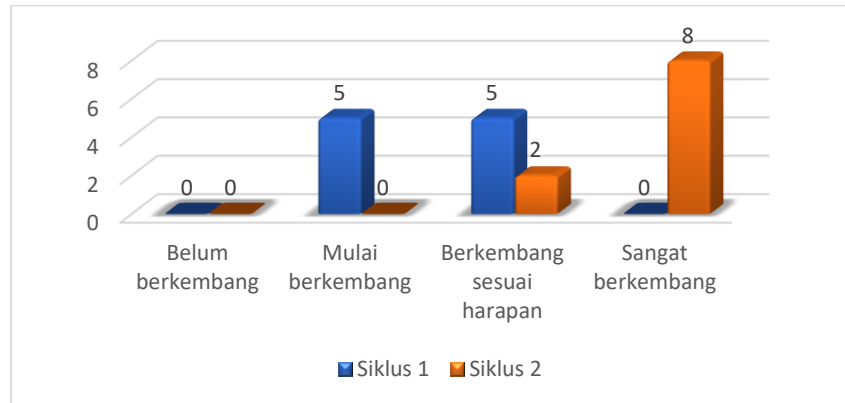


Diagram 5. Perbandingan Data Observasi Nilai Kualitatif P3 Dimensi Bernalar Kritis Siklus 1 dan 2

Berdasarkan hasil analisis kualitatif terkait Profil Pelajar Pancasila di kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat berkembang. Namun, lima peserta didik berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, sementara lima peserta didik berada dalam kategori mulai berkembang. Di siklus 2, terjadi perubahan positif dengan delapan peserta didik masuk dalam kategori sangat berkembang dan dua peserta didik dalam kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pencapaian peserta didik di siklus 2.

Tabel 13. Perbandingan Data Persentase Indikator P3 Siklus 1 dan Siklus 2

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	125	133
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	121	133
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	108	154
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	121	150
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	113	154
6.	Merumuskan kesimpulan	129	158
Rata-Rata		72	88

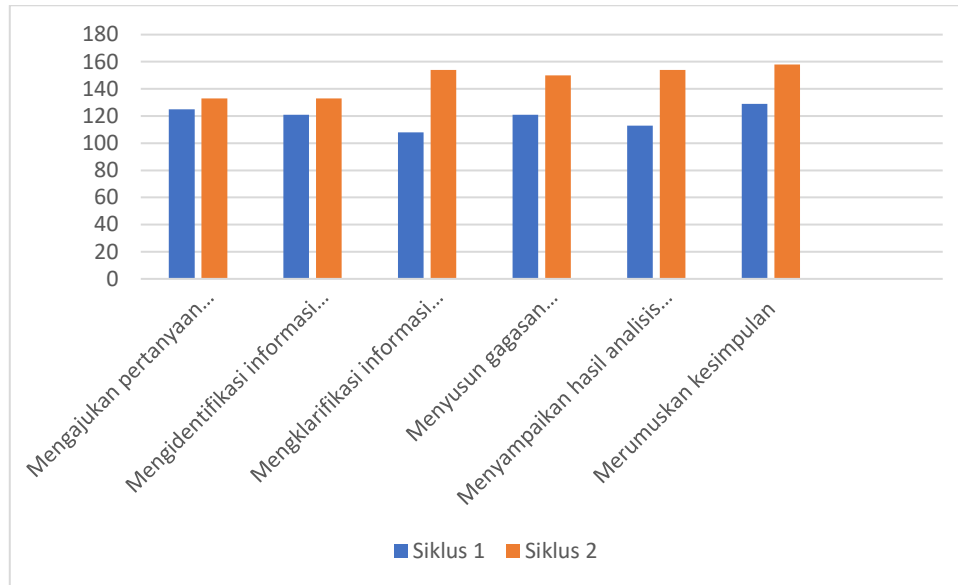


Diagram 6. Perbandingan Hasil Observasi Karakter P3 Siklus 1 dan 2

Berdasarkan hasil penilaian pada Siklus 1 dan Siklus 2, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator bernalar kritis peserta didik. Hal ini terlihat pada:

1) Mengajukan pertanyaan yang relevan.

Pada Siklus 1, skor 125 menunjukkan peserta didik sudah mulai mengajukan pertanyaan yang relevan, namun masih kurang mendalam. Pada Siklus 2, terjadi peningkatan menjadi 133, menunjukkan bahwa peserta didik semakin terampil dalam mengajukan pertanyaan yang lebih kritis dan relevan.

2) Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber.

Pada Siklus 1, skor 121 mengindikasikan peserta didik dapat mengidentifikasi informasi penting, meskipun masih ada beberapa kekurangan dalam ketepatan. Pada Siklus 2, skor meningkat menjadi 133, menandakan peningkatan dalam kemampuan peserta didik menemukan dan memilih informasi yang lebih tepat dari berbagai sumber.

3) Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab.

Skor 108 pada Siklus 1 menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengklarifikasi informasi dengan baik. Namun, pada Siklus 2, skor naik drastis menjadi 154, yang menunjukkan adanya peningkatan besar dalam keterampilan klarifikasi informasi, terutama melalui diskusi yang lebih mendalam.

4) Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses.

Pada Siklus 1, peserta didik memperoleh skor 121, yang menunjukkan peserta didik cukup mampu merangkai gagasan berdasarkan informasi yang didapat, tetapi masih perlu

pengembangan. Peningkatan pada Siklus 2 dengan skor 150 menunjukkan bahwa peserta didik sudah jauh lebih baik dalam menyusun gagasan yang lebih terstruktur dan logis.

5) Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan.

Pada Siklus 1, skor 113 mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyampaikan hasil analisis masih kurang, baik secara lisan maupun tulisan. Peningkatan signifikan terjadi pada Siklus 2 dengan skor 154, yang menandakan peserta didik lebih percaya diri dan efektif dalam menyampaikan hasil analisis mereka.

6) Merumuskan kesimpulan.

Pada Siklus 1, skor 129 menunjukkan bahwa peserta didik sudah dapat merumuskan kesimpulan dengan baik, namun masih ada ruang untuk perbaikan. Pada Siklus 2, skor meningkat menjadi 158, yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam merumuskan kesimpulan sudah sangat baik dan komprehensif.

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang sangat baik pada semua indikator bernalar kritis dari Siklus 1 ke Siklus 2. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik.

Hasil Tes Kognitif

Selain penarikan kesimpulan dari indikator hasil belajar Profil Pelajar Pancasila (P3) dimensi Bernalar Kritis, diberikan juga kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Fokus pembelajaran ini adalah peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Wordwall Game* sebagai media interaktif.

Penilaian kognitif dilakukan dengan membatasi pada materi Salomo yang Bijaksana, yang mengajarkan peserta didik tentang kebijaksanaan sesuai ajaran Kitab Suci. Hasil tes kognitif peserta didik kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan menunjukkan bagaimana penggunaan *Wordwall Game* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Hasil belajar ini dinilai berdasarkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam peserta didik terhadap materi yang disajikan. Berikut hasil belajar peserta didik kelas 5 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall Game* sebagai media interaktif.

Tabel 14. Data Statistik Deskriptif Belajar PAK dan Perubahan skor dari Siklus I ke Siklus 2

No.	Nama	Siklus 1	Siklus 2	Perubahan Skor
1.	Abigael	90	95	5
2.	Andre	80	90	10
3.	Fayola	80	85	5
4.	Jayden	85	90	5
5.	Jenifer	90	95	5
6.	Maloni	70	85	15
7.	Nathanael	75	90	15
8.	Prita	85	90	5
9.	Rosaline	80	95	15
10.	Syafii	75	90	15

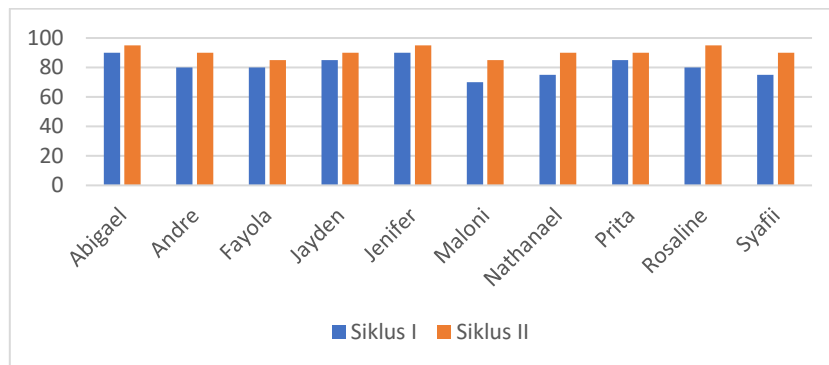


Diagram 7. Diagram 7. Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar PAK dan Perubahan skor dari Siklus 1 ke Siklus 2

Berdasarkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan pada materi Salomo yang Bijaksana, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara Siklus 1 dan Siklus 2.

Pada Siklus 1, nilai peserta didik bervariasi, dengan nilai tertinggi mencapai 90 dan nilai terendah berada di angka 70. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik sudah memahami materi dengan cukup baik, masih ada beberapa peserta didik yang memerlukan peningkatan pemahaman.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus 2, seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar. Nilai tertinggi meningkat menjadi 95, dan nilai terendah yang awalnya 70, naik menjadi 85. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan pemahaman materi secara keseluruhan di kelas. Sebagian besar peserta didik berhasil meningkatkan nilai mereka sebesar 5 hingga 15 poin, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang

diterapkan pada Siklus 2 lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar dari Siklus 1 ke Siklus 2 ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan reflektif berhasil meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi Salomo yang Bijaksana. Ini juga menandakan bahwa peserta didik semakin mampu menginternalisasi pelajaran dan menerapkannya dengan baik dalam konteks evaluasi.

d. Pembahasan Siklus 1 dan Siklus 2

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang berfokus pada pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata. Pada Siklus 1, implementasi PBL masih menunjukkan beberapa tantangan, di mana peserta didik cenderung kesulitan dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang relevan. Hal ini berpengaruh pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari nilai-nilai kognitif yang belum optimal.

Dalam Siklus 2, setelah melakukan refleksi dan perbaikan, penerapan PBL diperkuat dengan memberikan masalah yang lebih kontekstual dan relevan bagi peserta didik. Dengan bimbingan yang lebih intensif dari guru, peserta didik menjadi lebih aktif dalam menggali informasi dan mencari solusi. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman materi Salomo yang Bijaksana, yang tercermin dari skor nilai yang lebih tinggi.

Menurut Barrows (1996), PBL meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan peserta didik dengan memfokuskan pada penyelesaian masalah nyata. Dalam konteks pembelajaran agama, PBL membantu peserta didik mengaitkan nilai-nilai moral dan etika dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh Wulandari (2019) di sebuah sekolah di Jakarta juga menegaskan manfaat dari penggunaan PBL dalam pendidikan agama. Wulandari menemukan bahwa dengan menggunakan PBL, peserta didik lebih mampu menghubungkan ajaran agama dengan situasi kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi mereka. Penelitian ini juga menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, terutama dalam hal pemahaman dan aplikasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Media Interaktif Wordwall Game

Media interaktif seperti *Wordwall Game* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pada Siklus 1, penggunaan media ini belum optimal, sehingga dampaknya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik juga terbatas. Meskipun peserta didik tampak tertarik, interaksi mereka dengan media tersebut tidak sepenuhnya dimanfaatkan untuk memahami konsep-konsep penting.

Dalam Siklus 2, media *Wordwall Game* digunakan secara lebih terarah dan terintegrasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan tugas untuk berpartisipasi dalam permainan yang tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis. Dengan cara ini, peserta didik lebih aktif dalam belajar dan memahami materi, yang terlihat dari peningkatan skor nilai.

Menurut Mayer (2009), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara visual dan kinestetik, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan menarik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari dan Handayani (2021), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Game-based learning memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak yang sering ditemukan dalam Pendidikan Agama Katolik. "Penggunaan Wordwall sebagai alat bantu dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik karena sifatnya yang interaktif dan menarik" (Kurniasari & Handayani, 2021).

Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif peserta didik pada Siklus 1 menunjukkan variasi yang cukup besar, dengan beberapa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Nilai rata-rata yang diperoleh mencerminkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya menguasai konsep-konsep yang diajarkan.

Setelah menerapkan metode PBL dan media interaktif pada Siklus 2, hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat, yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih luas.

Bloom (1956) dalam taksonomi belajar mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif dapat diukur melalui berbagai tingkat pemahaman, mulai dari pengetahuan dasar hingga aplikasi dan analisis. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik di Siklus 2 menunjukkan bahwa mereka telah mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi berkat pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Hasil Belajar Profil Pelajar Pancasila (P3) Dimensi Bernalar Kritis

Dimensi bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila (P3) berfokus pada kemampuan peserta didik untuk berpikir secara kritis. Pada Siklus 1, hasil belajar dalam dimensi ini masih kurang memuaskan. Peserta didik cenderung kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan merumuskan kesimpulan berdasarkan informasi yang ada.

Namun, pada Siklus 2, setelah penerapan PBL dan penggunaan media interaktif, kemampuan bernalar kritis peserta didik meningkat. Peserta didik mulai lebih aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan yang relevan, serta mampu menyusun gagasan dan merumuskan kesimpulan secara lebih sistematis. Hal ini terlihat dari skor yang lebih tinggi pada indikator-indikator bernalar kritis.

Sullivan (2006) menyatakan bahwa pendidikan yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan metode yang sesuai, peserta didik dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan analitis dan kritis yang merupakan bagian penting dari Profil Pelajar Pancasila.

Secara keseluruhan, penerapan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* dan penggunaan media interaktif *Wordwall Game* telah memberikan dampak positif pada hasil belajar kognitif peserta didik, serta pada pengembangan dimensi bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila. Peningkatan yang signifikan antara Siklus 1 dan Siklus 2 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan mempersiapkan mereka untuk menjadi pelajar yang lebih kritis dan mandiri.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Game Kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan," dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang

didukung dengan media interaktif *Wordwall Game* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dari analisis data siklus 1 dan siklus 2, terdapat peningkatan yang jelas pada nilai kognitif siswa serta penguasaan materi tentang Salomo yang Bijaksana. Skor rata-rata siswa menunjukkan perkembangan dari siklus pertama ke siklus kedua, yang menandakan bahwa peserta didik tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, tetapi juga menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan bernalar kritis peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang positif, yang sangat mendukung pembentukan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

REFERENSI

- Arimbawa, I.G.P.A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Kurniasari, R., & Handayani, A. (2021). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Katolik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 120-130.
- Rahmat, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 144–159. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12955>
- Sari, D. (2020). *Penggunaan Media Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Supriwidodo, P., & Astuti, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Berdiferensiasi Berbasis PBL Pendidikan Agama Katolik SD Santo Fransiskus Sragen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Agama*, 4(1), 59-73. <https://doi.org/10.55606/semnaspa.v4i1>
- Wulandari, S. (2019). *Efektivitas Problem Based Learning dalam Pendidikan Agama di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.