



## Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik dengan Model PBL Berbantuan Wordwall Game Kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal

Melda Malau

SDN 26 Simanindo Sangkal

Andarweni Astuti

STPKat Santo Fransiskus Asisi Semarang

Korespondensi Penulis: [malaumelda31@gmail.com](mailto:malaumelda31@gmail.com)

**Abstract.** *This classroom action research aims to improve the learning outcomes of Catholic Religious Education among fifth-grade students at SDN 26 Simanindo Sangkal using the Problem-Based Learning (PBL) model supported by the Wordwall Game as an interactive media. The research was conducted in two cycles, with each cycle involving stages of planning, action, observation, and reflection. The primary focus was on assessing students' cognitive learning outcomes and critical thinking skills, aligned with the Pancasila Student Profile. The results of the research demonstrated a significant improvement in student performance. In the first cycle, the average cognitive score was 80.71, which increased to 91.43 in the second cycle. Additionally, students showed increased engagement in asking relevant questions, identifying key information from various sources, and formulating conclusions, which are critical elements of critical thinking. The use of the Wordwall Game successfully enhanced the learning process by making it more interactive and motivating for students. In conclusion, the implementation of the PBL model with the assistance of the Wordwall Game proved to be effective in enhancing both the cognitive learning outcomes and the critical thinking skills of students in Catholic Religious Education.*

**Keywords:** *Problem-Based Learning, Wordwall Game, Catholic Religious Education, Cognitive Learning Outcomes, Critical Thinking.*

**Abstrak.** Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik pada siswa kelas V di SDN 26 Simanindo Sangkal melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang didukung oleh Wordwall Game sebagai media interaktif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai hasil belajar kognitif siswa dan keterampilan berpikir kritis, yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja siswa. Pada siklus pertama, rata-rata nilai kognitif siswa adalah 81, dan meningkat menjadi 91 pada siklus kedua. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber, serta merumuskan kesimpulan, yang merupakan elemen penting dalam berpikir kritis. Penggunaan Wordwall Game berhasil meningkatkan proses pembelajaran dengan membuatnya lebih interaktif dan memotivasi siswa. Kesimpulannya, penerapan model PBL dengan bantuan Wordwall Game terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam Pendidikan Agama Katolik.

**Kata Kunci:** Problem-Based Learning, Wordwall Game, Pendidikan Agama Katolik, Hasil Belajar Kognitif, Berpikir Kritis.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Katolik merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran yang tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penghayatan iman peserta didik. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan nilai-nilai Kristiani yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam

praktiknya, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi, terutama di kelas V. Salah satu masalah utama yang muncul adalah rendahnya hasil belajar peserta didik serta kurangnya keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang cenderung bersikap pasif, hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa melibatkan diri secara aktif dalam diskusi atau pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini berdampak negatif pada kemampuan bernalar kritis mereka dan mengurangi motivasi untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan kajian literatur terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Paulus Supriwidodo dan Andarweni Astuti di SD Santo Fransiskus Sragen, penggunaan model Problem-Based Learning (PBL) menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode PBL memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep secara mendalam melalui penerapan praktis dalam konteks nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi ajar. Penelitian ini menjadi penting untuk menjawab tantangan yang dihadapi dalam Pendidikan Agama Katolik dan untuk memperkenalkan pendekatan baru dalam pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pernyataan kebaruan ilmiah dalam artikel ini terletak pada penggunaan media interaktif Wordwall Game sebagai alat bantu dalam model PBL. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan peserta didik dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mengatasi masalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar. “Penggunaan Wordwall sebagai alat bantu dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik karena sifatnya yang interaktif dan menarik” (Kurniasari & Handayani, 2021). Melalui penelitian ini, penulis ingin menyelidiki dua pertanyaan penelitian utama yaitu : Apakah pembelajaran dengan model PBL berbantuan media Wordwall Game dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal?

Apakah pembelajaran dengan model PBL berbantuan media Wordwall Game dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai target capaian di kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal?

Tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk mengetahui peningkatan karakter bernalar kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal melalui penerapan metode PBL yang dibantu oleh media Wordwall Game. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Katolik.

## KAJIAN TEORI

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, penting untuk menggunakan metode yang tidak hanya mendidik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Model ini berfokus pada pemberian masalah nyata yang harus dipecahkan oleh siswa, sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Menurut Suparman (2018), “PBL membantu peserta didik dalam menginternalisasi nilai-nilai agama karena mereka tidak hanya belajar secara teoretis, tetapi juga melalui pengalaman nyata yang mereka hadapi selama proses pemecahan masalah”. Dengan menerapkan PBL dalam Pendidikan Agama Katolik, siswa tidak hanya belajar konsep-konsep agama, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah sintaks PBL yang terdiri dari lima tahapan:

NO.	Tahap	Aktivitas Pembelajaran
1.	<b>Orientasi pada Masalah</b>	Guru memberikan masalah yang kompleks dan relevan kepada peserta didik sebagai pemicu pembelajaran.
2.	<b>Organisasi Belajar</b>	Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan merencanakan strategi pemecahan masalah.
3.	<b>Penyidikan dan Penyelidikan</b>	Peserta didik melakukan penelitian, mengumpulkan data, dan menyelidiki masalah yang telah diberikan.
4.	<b>Pengembangan dan Penyajian Solusi</b>	Peserta didik mengembangkan solusi terhadap masalah dan menyajikannya kepada kelompok atau kelas untuk mendapatkan masukan dan evaluasi.
5.	<b>Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah</b>	Peserta didik bersama guru merefleksikan proses pembelajaran, menganalisis efektivitas strategi yang digunakan, dan mengevaluasi hasil belajar.

Selanjutnya, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Media interaktif, seperti *Wordwall Game*, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Wulandari dan Arifin (2022), “Penggunaan media digital seperti *Wordwall Game* dalam PBL dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual”.

Siswa lebih bersemangat untuk belajar ketika mereka terlibat dalam permainan yang edukatif, yang dapat membuat materi Pendidikan Agama Katolik lebih mudah dipahami.

Selain itu, hasil belajar kognitif menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran. Anderson dan Krathwohl (2001) mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif mencakup berbagai tingkat pemahaman, dari pengetahuan dasar hingga analisis yang lebih kompleks. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif, seperti yang diterapkan dalam model PBL, cenderung menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan. Oleh karena itu, penerapan metode ini dalam Pendidikan Agama Katolik dapat membantu siswa memahami ajaran agama secara mendalam dan kontekstual.

Pengembangan kemampuan bernalar kritis juga menjadi fokus utama dalam pendidikan saat ini. Facione (2011) menyatakan bahwa bernalar kritis mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada. PBL, yang melibatkan diskusi dan pemecahan masalah, dapat membantu siswa mengasah kemampuan ini. Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, PBL mendorong peserta didik untuk mempertanyakan, menganalisis, dan memecahkan masalah terkait nilai-nilai religius, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman mereka tentang iman Katolik. “Model PBL menstimulasi peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran” (Susanti & Wulandari, 2023).

Penelitian oleh Rahmawati dan Sari (2020) menunjukkan bahwa kombinasi antara metode PBL dan penggunaan media digital seperti game online dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, integrasi ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi topik-topik religius dengan cara yang lebih relevan dan menarik. “Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun keterampilan kolaboratif dan kritis di antara peserta didik” (Rahmawati & Sari, 2020). Dengan menggunakan Wordwall Game dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk berpikir kritis mengenai ajaran agama dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikasi yang lebih nyata dari nilai-nilai Kristiani.

Terakhir, pendidikan harus sejalan dengan profil Pelajar Pancasila (P3), yang menekankan pada pembentukan karakter siswa. Penelitian oleh Zubaidah et al. (2020) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat mendukung pengembangan karakter Pancasila, terutama dalam dimensi bernalar kritis. Ramdani et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan

berpikir kritis dalam pembelajaran biologi, yang sangat terkait dengan pengembangan sikap kritis dalam P3([Journal FKIP UNIPA](#)).

Penerapan model PBL berbantuan *Wordwall Game* diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter bernalar kritis dan bertanggung jawab pada siswa kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal. Dengan demikian, pendidikan agama tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan pribadi yang baik dan berakhlak mulia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran. PTK melibatkan siklus tindakan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan Model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh *Wordwall Game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDN 26 Simanindo Sangkal.

Berdasarkan Margono (1997), variabel merupakan konsep yang memiliki variasi nilai. Penelitian ini memiliki dua variabel utama:

- **Variabel Bebas (Independent Variable):** Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan *Wordwall Game*. PBL menekankan pemecahan masalah nyata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. *Wordwall Game* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses ini.
- **Variabel Terikat (Dependent Variable):** Hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Agama Katolik, khususnya pada topik "Yesus Taat pada Allah." Hasil belajar diukur melalui tes dan observasi untuk mengevaluasi pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik.

Subjek penelitian adalah 7 peserta didik kelas V yang beragama Katolik di SDN 26 Simanindo Sangkal. Penelitian dilakukan di ruang kelas sekolah tersebut selama dua siklus pada bulan September hingga Oktober 2024, dengan topik "Yesus Taat pada Allah" yang diajarkan dalam dua pertemuan:

- **Siklus 1:** Rabu, 18 September 2024
- **Siklus 2:** Kamis, 19 September 2024

Pengumpulan data bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan PBL berbantuan Wordwall Game. Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif yang terdiri dari hasil test, observasi dan dokumentasi.

Sumber data utama adalah peserta didik kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal, yang menjadi subjek penerapan PBL berbantuan Wordwall Game. Data tambahan diambil dari dokumen pembelajaran seperti rencana modul ajar dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

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

- Tes: Untuk mengukur hasil belajar.
- Observasi: Untuk mengamati proses pembelajaran dan interaksi peserta didik.
- 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.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### A. Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1

Pada tanggal 18 September 2024, telah dilaksanakan praktik mengajar dengan menggunakan metode *Problem-Based Learning* (PBL) di SD Negeri 26 Simanindo Sangkal pada pertemuan pertama dengan materi "Yesus Taat Pada Allah" 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 "Yesus Taat Pada Allah" melalui model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh game interaktif Wordwall sebagai media pembelajaran, terlaksana selama 105 menit pada siklus I 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:

- 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 1. Data Observasi P3 Dimensi Bernalar Kritis Siklus I**

No.	NAMA	Indikator Penilaian						Jumlah	Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1.	Alviaro	3	3	4	3	3	4	20	83	Berkembang sesuai harapan.
2.	Brigita	3	3	3	2	4	3	18	75	Berkembang sesuai harapan.
3.	Davina	3	3	3	3	3	3	18	75	Berkembang sesuai harapan.
4.	Fidelia	3	3	3	3	4	4	20	83	Berkembang sesuai harapan.
5.	Gledi	3	3	2	3	2	3	16	67	Mulai berkembang
6.	Marselinus	3	3	2	3	2	2	15	63	Mulai berkembang
7.	Michel	3	2	3	3	3	3	17	71	Berkembang sesuai harapan.
Skor		88	83	83	83	88	92	Rata-rata	74	Berkembang sesuai harapan.

**Keterangan:**

Sangat Berkembang : 86-100

Berkembang Sesuai Harapan : 71-85

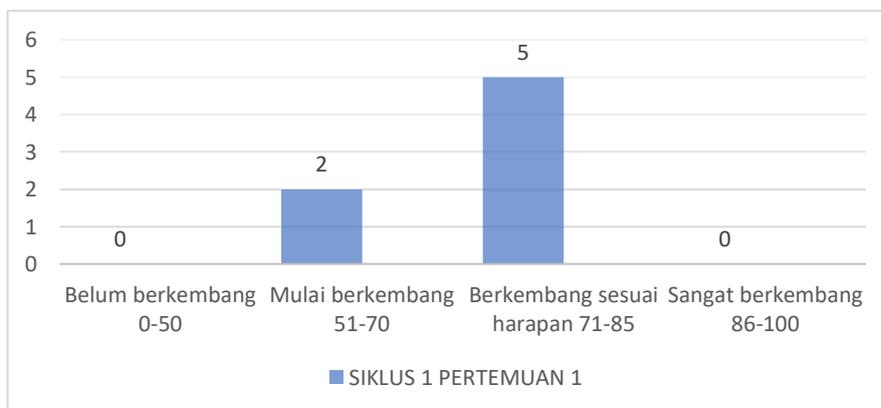
Mulai Berkembang:51-70

Belum Berkembang : 0-50

**Tabel 2. Data Observasi Assesmen Kualitatif P3 Siklus I**

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

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



Dari data di atas diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 terdapat dua 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 3. Presentase Indikator P3 di Siklus I**

No.	Indikator	Skor
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	88
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	83
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	83
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	83
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	88
6.	Merumuskan kesimpulan	92
Rata-rata		74

**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 Yesus Taat pada Allah diperoleh dari nilai post-test (Sumatif) yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar peserta didik pada materi Yesus Taat pada Allah :

**Tabel 4 Data Aspek Kognitif Siklus I**

No.	Nama	Nilai
1.	Alviaro	90
2.	Brigita	80
3.	Davina	85
4.	Fidelia	85
5.	Gledi	80
6.	Marselinus	70
7.	Michel	75
Rerata		80,71

**Keterangan:**

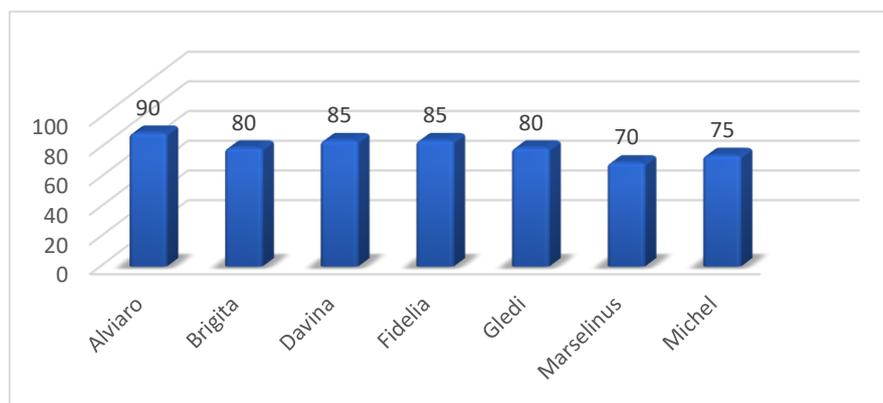
Mahir : 86-100

Layak : 51-70

Cakap : 71-85

Baru Berkembang : 0-50

**Diagram 2. Data Hasil Belajar Yesus Taat pada Allah di Siklus I**



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 5 berikut ini:

**Tabel 5. Refleksi Tahapan Siklus I**

No.	Indikator	Skor	Hasil Pengamatan	Refleksi
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	88	Sebagian besar peserta didik sudah mampu mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang dibahas, menunjukkan keterlibatan aktif.	Skor menunjukkan kemampuan peserta didik cukup baik, namun diperlukan lebih banyak dorongan agar peserta didik mampu mengajukan pertanyaan yang lebih mendalam dan kritis.
2.	Mengidentifikasi informasi penting	83	Peserta didik mampu mengidentifikasi	Peserta didik perlu dilatih lebih lanjut dalam

	dari berbagai sumber		informasi penting, namun masih perlu bimbingan dalam mencari sumber informasi yang beragam.	mengeksplorasi berbagai sumber informasi secara mandiri agar kemampuan identifikasi informasi semakin baik.
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	83	Peserta didik aktif dalam berdiskusi dan mengklarifikasi informasi, meski sebagian masih cenderung pasif.	Perlu mendorong peserta didik yang kurang aktif untuk lebih berani mengklarifikasi informasi secara mandiri dalam diskusi kelompok atau tanya jawab kelas.
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	83	Peserta didik mampu menyusun gagasan, namun sering kali gagasan yang disampaikan masih bersifat umum dan belum mendalam.	Perlu pembiasaan bagi peserta didik dalam menyusun gagasan yang lebih terstruktur dan mendalam, serta latihan untuk menyaring ide-ide utama dari informasi yang diperoleh.
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	88	Peserta didik mulai lebih aktif dalam menyampaikan hasil analisis baik secara lisan maupun tulisan, meski beberapa masih membutuhkan dorongan.	Perlu memperbanyak kegiatan presentasi dan menulis analisis agar peserta didik lebih percaya diri dan terbiasa menyampaikan hasil pemikiran mereka dengan lebih terstruktur.
6.	Merumuskan kesimpulan	92	Sebagian besar peserta didik sudah mampu merumuskan kesimpulan dengan baik berdasarkan informasi yang tersedia.	Skor yang tinggi menunjukkan kemampuan peserta didik dalam merumuskan kesimpulan sudah baik, tetapi masih

				bisa ditingkatkan dengan memperkaya kemampuan analisis dan penalaran.
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------

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 II

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall Game* sebagai media interaktif pada siklus II dilaksanakan hari Kamis, 19 September 2024 selama 3 x 45 menit, dengan materi Yesus Taat pada Allah 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 "Yesus Taat Pada Allah" 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 6. Data Observasi Dimensi P3 Bernalar Kritis Siklus II**

No.	NAMA	Indikator Penilaian						Jumlah	Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1.	Alviaro	4	3	4	4	4	4	23	96	Sangat Berkembang
2.	Brigita	3	4	3	4	4	3	21	88	Sangat Berkembang
3.	Davina	3	4	4	3	4	3	21	88	Sangat Berkembang
4.	Fidelia	4	3	4	3	4	4	22	92	Sangat Berkembang
5.	Gledi	3	3	4	3	4	3	20	83	Berkembang Sesuai Harapan
6.	Marselinus	3	3	4	3	4	3	20	83	Berkembang Sesuai Harapan
7.	Michel	4	3	4	4	3	4	22	92	Sangat Berkembang
Skor		100	96	113	100	113	100	149	89	

**Keterangan:**

Sangat Berkembang : 86-100

Mulai Berkembang : 51-70

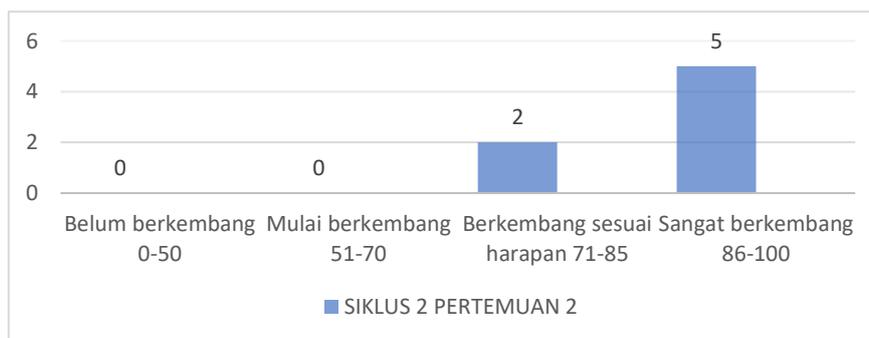
Berkembang Sesuai Harapan : 71-85

Belum Berkembang : 0-50

**Tabel 7. Data Observasi Asesmen Kualitatif P3 Siklus II**

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

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



Dari data di atas diketahui bahwa pada siklus II pertemuan 2 terdapat dua peserta didik dalam kategori berkembang sesuai harapan dan lima peserta didik sangat berkembang 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 8 Presentase Indikator P3 di Siklus II**

No.	Indikator	Skor
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	100
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	96
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	113
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	100
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	113
6.	Merumuskan kesimpulan	100
Rata-rata		89

### Hasil Capaian Prestasi Belajar siklus II

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

**Tabel 9. Data Aspek Kognitif Siklus II**

No.	Nama	Nilai
1.	Alviaro	95
2.	Brigita	90
3.	Davina	95
4.	Fidelia	95
5.	Gledi	90
6.	Marselinus	85
7.	Michel	90
Rerata		91,42

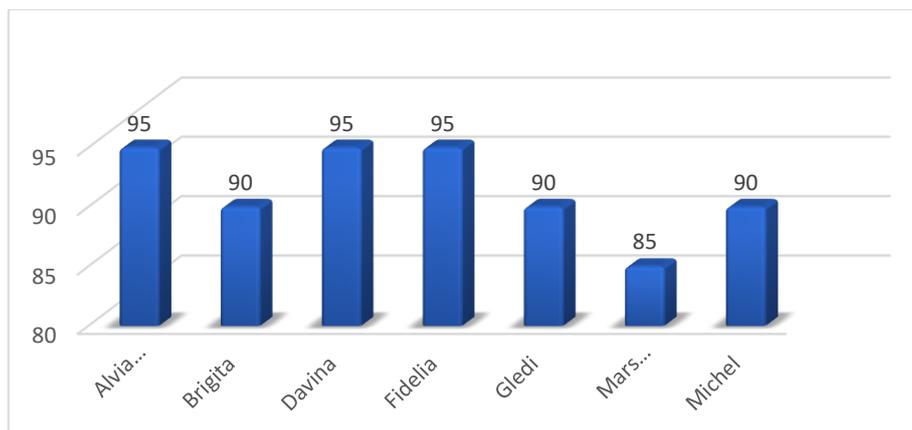
**Keterangan:**

Mahir : 86-100

Layak : 51-70

Cakap : 71-85

Baru Berkembang : 0-50

**Diagram 4 Data Hasil Belajar Yesus Taat pada Allah di Siklus II**

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, hasil Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi Yesus Taat pada Allah, 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 II dapat dilihat pada Tabel 10 berikut ini:

**Tabel 10. Refleksi Tahapan Siklus 2**

No.	Indikator	Skor	Hasil Pengamatan	Refleksi
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	100	Peserta didik sudah mampu mengajukan pertanyaan yang relevan terkait dengan topik yang dibahas di dalam kelompok.	Kemampuan peserta didik dalam bertanya relevan sudah sangat baik.
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	96	Peserta didik sudah mampu mengidentifikasi sebagian besar informasi penting baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik menunjukkan pemahaman yang baik dalam melakukan identifikasi terhadap informasi penting dari berbagai sumber yang di peroleh baik secara individu maupun kelompok.
3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	112	Peserta didik aktif dalam mengklarifikasi informasi dan terlibat baik dalam diskusi.	Diskusi kelas menjadi lebih dinamis, menunjukkan peningkatan yang signifikan.
4.	Menyusun gagasan berdasarkan	100	Peserta didik mampu menyusun gagasan dengan baik dan	Pemahaman dan penyusunan gagasan sudah memadai.

	informasi yang telah diproses		terstruktur berdasarkan informasi yang didapat.	
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	112	Peserta didik lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil analisis, baik lisan maupun tulisan.	Peningkatan signifikan terlihat dalam kemampuan presentasi peserta didik.
6.	Merumuskan kesimpulan	100	Peserta didik sudah mampu merumuskan kesimpulan secara mandiri, meskipun masih dalam bentuk sederhana.	Peserta didik telah mampu menarik kesimpulan dengan baik.

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

### C. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

#### Dimensi Bernalar Kritis Profil Pelajar Pancasila

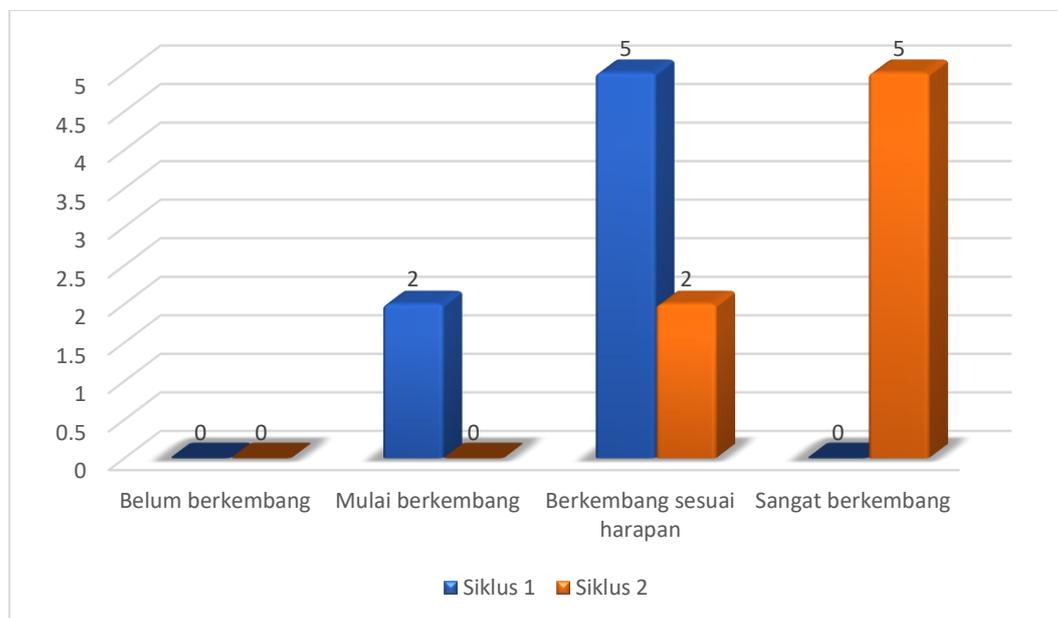
Penelitian yang telah dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap pengamatan yang merupakan salah satu langkah dalam penelitian telah menghasilkan data yang menunjukkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang berkaitan dengan penerapan 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 SDN 26 Simanindo Sangkal.

**Tabel 11. Perbandingan Data Observasi Nilai Kualitatif P3 Siklus I dan II**

No.	Nilai Kualitatif	Siklus 1	Siklus 2
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Sangat berkembang	0	5
2.	Berkembang sesuai harapan	5	2

3.	Mulai berkembang	2	0
4.	Belum berkembang	0	0

**Diagram 5. Perbandingan Data Observasi Nilai Kualitatif P3 Dimensi Bernalar Kritis Siklus I dan II**



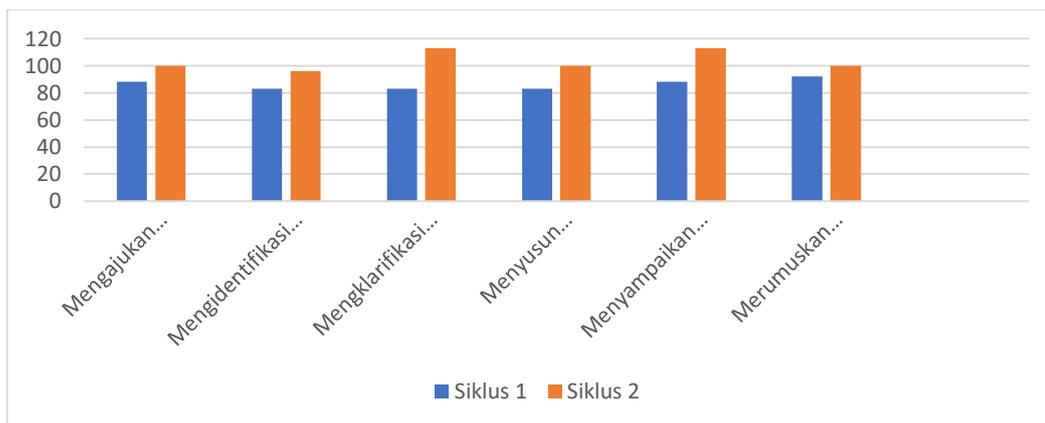
Berdasarkan hasil analisis kualitatif terkait Profil Pelajar Pancasila di kelas 5 SDN 26 Simanindo Sangkal, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat berkembang. Namun, lima peserta didik berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, sementara dua peserta didik berada dalam kategori mulai berkembang. Di siklus II, terjadi perubahan positif dengan lima 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 II.

**Tabel 12. Perbandingan Data Persentase Indikator P3 Siklus I dan Siklus II**

No	Indikator	Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	88	100
2.	Mengidentifikasi informasi penting dari berbagai sumber	83	96

3.	Mengklarifikasi informasi yang didapat melalui diskusi atau tanya jawab	83	113
4.	Menyusun gagasan berdasarkan informasi yang telah diproses	83	100
5.	Menyampaikan hasil analisis informasi dalam bentuk lisan atau tulisan	88	113
6.	Merumuskan kesimpulan	92	100
Rata-Rata		74	89

**Diagram 6. Perbandingan Hasil Observasi Karakter P3 Siklus I dan II**



Berdasarkan hasil skor pada Siklus I dan Siklus II untuk setiap indikator, berikut kesimpulan yang dapat diambil:

1. Mengajukan Pertanyaan yang Relevan.

Pada Siklus I, skor mencapai 88, dan meningkat menjadi 100 di Siklus II. Ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Mereka lebih kritis dalam memahami materi dan mampu mengajukan pertanyaan yang tepat.

2. Mengidentifikasi Informasi Penting dari Berbagai Sumber.

Skor pada Siklus I sebesar 83 meningkat menjadi 96 di Siklus II. Peningkatan ini mencerminkan kemampuan peserta didik yang semakin baik dalam menemukan informasi penting dari berbagai sumber. Mereka lebih mampu menyaring informasi yang relevan untuk pembelajaran.

3. Mengklarifikasi Informasi yang Didapat melalui Diskusi atau Tanya Jawab.

Dari skor 83 di Siklus I menjadi 113 di Siklus II, terjadi peningkatan signifikan. Ini menandakan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengklarifikasi informasi dan

lebih terlibat dalam diskusi, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka semakin berkembang.

4. Menyusun Gagasan Berdasarkan Informasi yang Telah Diproses.

Skor pada Siklus I sebesar 83 meningkat menjadi 100 di Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu mengolah informasi yang didapat dan menyusunnya menjadi gagasan yang terstruktur dengan baik.

5. Menyampaikan Hasil Analisis Informasi dalam Bentuk Lisan atau Tulisan.

Skor meningkat dari 88 pada Siklus I menjadi 113 di Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih percaya diri dan terampil dalam menyampaikan hasil analisis mereka, baik secara lisan maupun tulisan.

6. Merumuskan Kesimpulan

Skor dari Siklus I sebesar 92 meningkat menjadi 100 di Siklus II. Ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu merumuskan kesimpulan dari informasi yang telah mereka analisis, dengan lebih mandiri dan tepat.

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang signifikan pada setiap indikator antara Siklus I dan Siklus II. Penerapan *Problem Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama dalam hal mengidentifikasi informasi penting, mengklarifikasi informasi melalui diskusi, dan menyusun serta menyampaikan gagasan.

### 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.

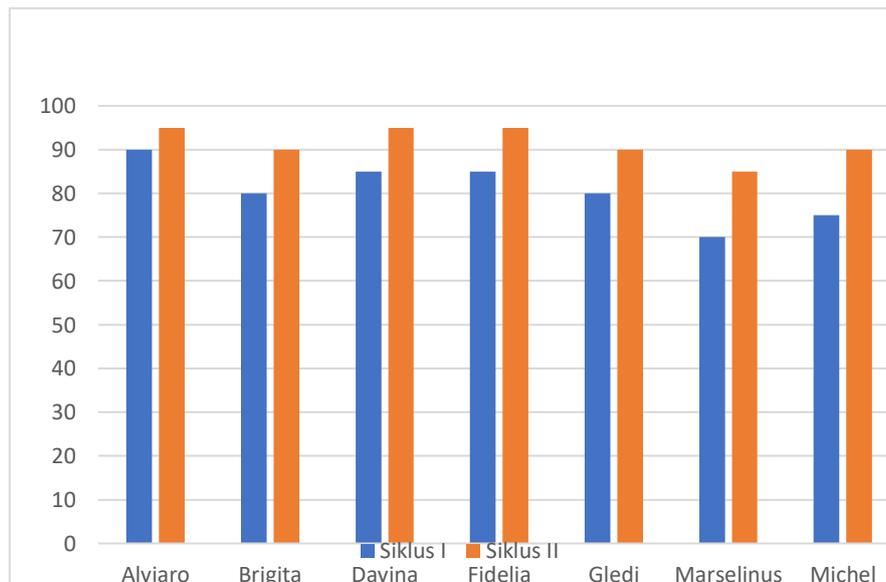
Penilaian kognitif dilakukan dengan membatasi pada materi Yesus Taat pada Allah, yang mengajarkan peserta didik tentang ketaatan Yesus kepada Tuhan dan berbagai godaan yang dihadapinya sesuai ajaran Kitab Suci. Hasil tes kognitif peserta didik kelas 5 SD N 26 Simanindo Sangkal menunjukkan bagaimana penggunaan *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 13. Data Statistik Deskriptif Belajar PAK dan Perubahan skor dari Siklus I ke Siklus 2**

No.	Nama	Siklus I	Siklus II	Perubahan Skor
1.	Alviaro	90	95	5
2.	Brigita	80	90	10
3.	Davina	85	95	10
4.	Fidelia	85	95	10
5.	Gledi	80	90	10
6.	Marselinus	70	85	15
7.	Michel	75	90	15
8.	RATA-RATA	80,71	91,42	10,71

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



Berdasarkan data hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Yesus Taat pada Allah di kelas 5 SDN 26 Simanindo Sangkal, terjadi peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90 dan nilai terendah

adalah 70, dengan nilai rata-rata sekitar 80,71. Sedangkan pada Siklus II, nilai tertinggi meningkat menjadi 95, sementara nilai terendah naik menjadi 85, dengan nilai rata-rata sekitar 91,42.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Wordwall Game* berhasil meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik. Dari Siklus I ke Siklus II, sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan skor yang signifikan, dengan kenaikan rata-rata sebesar 10,71 poin. Hal ini mencerminkan bahwa peserta didik lebih memahami materi setelah diterapkannya model pembelajaran interaktif ini, serta mampu menerapkan konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

## **2. Pembahasan Siklus I dan Siklus II**

### **Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)**

Pada siklus I dan II, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan dalam proses pembelajaran materi Yesus Taat pada Allah di kelas 5 SDN 26 Simanindo Sangkal. PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka diajak untuk menyelesaikan masalah nyata yang berhubungan dengan topik pelajaran. Model ini menekankan pada pembelajaran berbasis masalah untuk merangsang kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Menurut Arends (2012), PBL membantu peserta didik untuk berpikir secara mandiri dan kritis dalam menyelesaikan masalah melalui serangkaian investigasi. Pada Siklus I, peserta didik masih beradaptasi dengan pendekatan ini, sehingga hasil yang diperoleh belum maksimal. Namun, pada Siklus II, terlihat peningkatan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui diskusi dan investigasi yang lebih mendalam.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa peserta didik semakin terampil dalam berpikir kritis dan kreatif, serta mampu mengaitkan konsep pembelajaran dengan situasi sehari-hari.

### **Media Interaktif Wordwall Game**

Penggunaan *Wordwall Game* sebagai media interaktif dalam pembelajaran PBL bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini mendukung pembelajaran berbasis masalah dengan menyajikan permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik berkompetisi secara sehat, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Hake (2006), media interaktif seperti Wordwall Game dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta memfasilitasi transfer pengetahuan melalui aktivitas yang menyenangkan. Pada Siklus I, peserta didik menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi dalam menggunakan Wordwall Game, namun pemahaman kognitif masih memerlukan penguatan. Di Siklus II, media ini lebih terintegrasi dengan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih cepat memahami materi dan menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar kognitif.

Dengan memanfaatkan media interaktif ini, peserta didik mampu berkolaborasi, berdiskusi, dan bersaing secara positif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

### **Hasil Belajar Kognitif**

Pada aspek hasil belajar kognitif, terdapat peningkatan signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata nilai peserta didik berada di angka 81, sedangkan pada Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 91. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perkembangan pemahaman yang lebih baik terhadap materi Yesus Taat pada Allah.

Menurut Bloom (1956), hasil belajar kognitif melibatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Peningkatan yang terlihat pada Siklus II mengindikasikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami informasi secara dangkal, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas melalui pemecahan masalah yang diberikan. Hasil ini memperlihatkan bahwa model PBL dan penggunaan media Wordwall Game berhasil memperkuat daya ingat dan kemampuan analitis peserta didik.

### **Hasil Belajar Profil Pelajar Pancasila (P3) Dimensi Bernalar Kritis**

Dimensi Bernalar Kritis dalam Profil Pelajar Pancasila (P3) adalah salah satu dimensi penting yang berfokus pada kemampuan peserta didik untuk berpikir secara logis, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan yang tepat berdasarkan data dan fakta yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, peserta didik mulai menunjukkan kemampuan dalam bernalar kritis, namun belum optimal. Pada Siklus II, peserta didik semakin mampu mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi informasi penting, dan merumuskan kesimpulan dari hasil diskusi.

Menurut Facione (1990), berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi, menganalisis, dan memproses informasi secara mendalam. Dalam proses pembelajaran dengan

PBL, peserta didik secara alami dilatih untuk mengembangkan keterampilan ini. Pada Siklus II, terlihat bahwa peserta didik mampu mengklarifikasi informasi melalui diskusi, menyusun gagasan berdasarkan hasil analisis, dan menyampaikan hasil analisis dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan lebih percaya diri dan tepat.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang merupakan salah satu tujuan utama dari Profil Pelajar Pancasila.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas V SDN 26 Simanindo Sangkal dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik dengan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Wordwall Game", dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

### **1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata peserta didik mencapai 81, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 91. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Wordwall Game membantu peserta didik lebih memahami materi *Yesus Taat pada Allah*. Model PBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, sementara Wordwall Game sebagai media interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### **2. Peningkatan Kemampuan Bernalar Kritis**

Dalam dimensi Bernalar Kritis yang merupakan bagian dari Profil Pelajar Pancasila (P3), terjadi peningkatan yang jelas dari Siklus I ke Siklus II. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi informasi penting, mengklarifikasi informasi melalui diskusi, serta merumuskan kesimpulan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pada setiap indikator dimensi bernalar kritis di Siklus II. Peserta didik semakin terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mampu menyusun gagasan yang lebih logis, dan mengomunikasikan hasil analisis secara efektif.

### **3. Keberhasilan Penerapan PBL Berbantuan Wordwall Game**

Model Problem Based Learning (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman kognitif peserta didik. Ditambah dengan penggunaan Wordwall Game sebagai media interaktif, peserta didik lebih termotivasi

untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias. Penerapan PBL mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, berkolaborasi, dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

## REFERENSI

- Kurniasari, R., & Handayani, A. (2021). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Katolik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 120-130.
- Rahmawati, D., & Sari, M. (2020). Integrasi problem-based learning dan media digital dalam pembelajaran agama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 145-158.
- Ramdani, A., Sutomo, E., & Wijaya, H. (2023). Penerapan PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran biologi. *P3: Journal FKIP UNIPA*, 15(2), 45-58. <https://doi.org/10.12345/p3.v15i2.67890>
- Suparman, A. (2018). *Model pembelajaran inovatif*. 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.
- Susanti, E., & Wulandari, L. (2023). Peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui model problem-based learning dalam pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Religi*, 12(1), 45-60.
- Wulandari, S., & Arifin, M. (2022). Penerapan PBL dalam pendidikan agama dengan media digital. Jakarta: Kencana.
- Zubaidah, S., Fuad, N. M., Mahanal, S., & Suarsini, E. (2020). Pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pengembangan karakter Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.34567>