

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK
PADA PESERTA DIDIK KELAS X-1 SMAS ST. IGNASIUS MEDAN**

Heber Gimilanta Br Ginting¹, Monika Handayani Br Ginting²,
Din Oloan Sihotang³

^{1,2,3} STP Santo Bonaventura Keuskupan Agung Medan, Indonesia

¹heberrginz@gmail.com, ²monikahandayani9@gmail.com,

³oloansihotang08@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of a gamification-based Problem-Based Learning (PBL) model and to examine the improvement of students' learning outcomes in Catholic Religious Education and Character Education. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 23 students of Class X-1 Phase E at SMAS St. Ignasius Medan in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed that the implementation of the gamification-based Problem-Based Learning model effectively improved students' learning outcomes. The average learning outcome score increased from 64 in the pre-action stage to 78 in Cycle I and 88 in Cycle II. Improvements were also observed in the cognitive, affective, and psychomotor domains, as reflected in students' active participation in discussions, problem-solving activities, presentations, and the use of gamification platforms such as Wordwall and Wayground. Therefore, the gamification-based Problem-Based Learning model can be considered an effective approach to improving students' learning outcomes in Catholic Religious Education and Character Education.

Keywords: *Problem-Based Learning, gamification, learning outcomes, Catholic Religious Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang masih perlu ditingkatkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Problem Based Learning berbasis gamifikasi serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 23 peserta didik kelas X-1 Fase E SMAS St. Ignasius Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbasis gamifikasi melalui media Wordwall dan Wayground dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 64 pada kondisi awal

menjadi 78 pada siklus I dan 88 pada siklus II. Selain itu, terjadi peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model Problem Based Learning berbasis gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: Problem Based Learning, *gamifikasi*, *hasil belajar*, *Pendidikan Agama Katolik*.

A. Pendahuluan

Hasil pembelajaran adalah salah satu tolok ukur penting dalam mengevaluasi kesuksesan proses belajar mengajar karena mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditentukan. Hasil belajar tidak hanya terkait dengan penguasaan ilmu, tetapi juga mencakup perkembangan sikap serta keterampilan yang diperoleh siswa selama proses belajar.

Oleh karena itu, hasil belajar menjadi dasar bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran sekaligus menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Agusti & Aslam, 2022; Wibowo et al., 2025). Hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran secara utuh pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan belajar. Faktor yang bersifat internal meliputi motivasi, minat, kesiapan, dan kemampuan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan pembelajaran, fasilitas dan infrastruktur, media pengajaran, serta metode pengajaran yang diterapkan oleh pengajar. (Fauhah et al 2020)

Dalam penelitian Ardianti et al. (2021) ia mengemukakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri sehingga kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah Problem Based Learning (PBL). Model Pembelajaran Berbasis Masalah menempatkan siswa sebagai fokus dalam proses belajar melalui penyajian isu nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk dianalisis dan diselesaikan bersama. Dengan aktivitas tersebut, siswa diajak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Penelitian Ardianti et al. (2021) menyatakan bahwa implementasi Problem Based Learning dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan berhubungan dengan konteks.

Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat, penggunaan teknologi dalam proses belajar juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam

proses pembelajaran untuk menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. (Putra et al 2024). Gamifikasi memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menantang melalui pemberian poin, level, penghargaan, maupun umpan balik secara langsung. Rahmadani et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengintegrasian Problem Based Learning dengan gamifikasi berpotensi menciptakan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Problem Based Learning maupun gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Ardianti et al. (2021) melaporkan bahwa Problem Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar melalui aktivitas pemecahan masalah.

Sementara itu, Shofiyah dan Anwar (2024) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran yang berfokus pada masalah dapat memperbesar motivasi dan partisipasi siswa. Meskipun demikian, penelitian yang menggabungkan Problem Based Learning dengan gamifikasi dalam materi Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di jenjang SMA masih cukup jarang. Selain itu, mayoritas penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil belajar dalam aspek kognitif, sedangkan peningkatan aspek afektif dan psikomotorik masih jarang diteliti secara komprehensif. Oleh karena itu, studi ini menawarkan inovasi melalui penerapan Problem Based Learning yang berbasis gamifikasi dengan menggunakan platform Wordwall dan Wayground untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X-1 Fase E SMAS St. Ignasius Medan yang berjumlah 23 peserta didik, diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 64, masih berada di bawah Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada aspek kognitif, sebanyak 65% peserta didik masih berada pada kategori Layak dalam kemampuan memahami, menganalisis, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Pada aspek psikomotorik, sebanyak 87% peserta didik masih berada pada kategori Layak dalam menunjukkan sikap tanggung jawab dan disiplin selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran telah memanfaatkan media presentasi dan permainan sederhana, peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam. Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka kurang percaya diri dalam mengerjakan soal evaluasi dan belum terbiasa menyelesaikan permasalahan yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperbaiki hasil belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model Problem Based Learning yang menggunakan gamifikasi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana model Problem Based Learning yang diintegrasikan dengan gamifikasi diterapkan, serta mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa dalam tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik di kelas X-1 Fase E SMAS St. Ignasius Medan. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pilihan pembelajaran yang lebih kreatif bagi para guru dalam meningkatkan kualitas mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti, serta bisa dijadikan acuan oleh peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran yang menggunakan teknologi di lingkungan sekolah menengah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat

tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (obs), dan refleksi (refl).



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Model ini dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SMAS St. Ignasius Medan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 23 peserta didik kelas X-1 Fase E. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis gamifikasi.

Tindakan yang diberikan berupa penerapan model Problem Based Learning berbasis gamifikasi dalam

proses pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik diarahkan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, penyelidikan, presentasi hasil, dan refleksi. Unsur gamifikasi diterapkan dengan memanfaatkan platform Wordwall dan Wayground sebagai media pembelajaran dan evaluasi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan cara mengamati, melakukan tes, dan mencatat dokumen terkait. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan siswa dan sejauh mana model Pembelajaran Berbasis Masalah yang menggunakan gamifikasi berjalan selama proses belajar. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setiap siklusnya, sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan belajar dan berkas terkait penelitian digunakan sebagai bukti pendukung.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi

keterlaksanaan pembelajaran, dan tes hasil belajar yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar peserta didik dianalisis pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan indikator yang digunakan dalam penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran yang dideskripsikan untuk menggambarkan proses penerapan model Problem Based Learning berbasis gamifikasi selama penelitian berlangsung.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata kelas dan meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai kategori Layak, Cakap, dan Mahir sesuai dengan kriteria ketercapaian hasil belajar yang telah ditetapkan. Selain itu, keterlaksanaan model Problem Based

Learning berbasis gamifikasi berada pada kategori Baik atau Sangat Baik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di kelas X-1 Fase E SMAS St. Ignasius Medan. Sebelum tindakan diberikan, peneliti melaksanakan prapenelitian untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik. Hasil prapenelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 64, masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai target sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

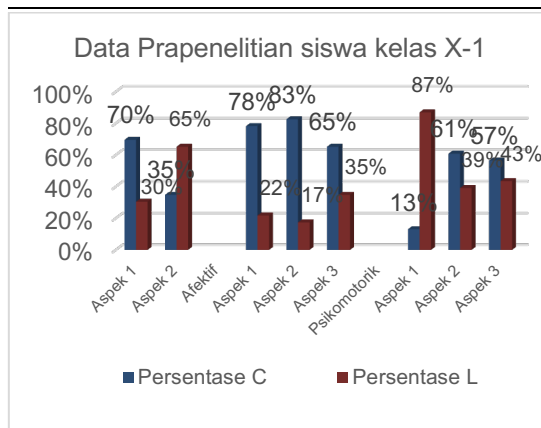
Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Rata-rata Nilai
Prapenelitian	23	70	64
Siklus I	23	70	78
Siklus II	23	70	88

Sumber: Hasil tes peserta didik (2026).

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik masih didominasi kategori Cakap dan Layak. Pada aspek kognitif, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pada aspek afektif, sikap kerja sama, tanggung jawab, dan partisipasi aktif selama pembelajaran belum berkembang secara optimal. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi maupun menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi.

<i>Tahapan Pembelajaran</i>	<i>Siklus I (SB)</i>	<i>Siklus II (SB)</i>
Mengorientasikan peserta didik pada masalah	25%	100%
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	58%	92%
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	63%	100%
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	42%	83%
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	50%	83%
Refleksi	50%	83%



Gambar 1. Grafik Hasil Prapenelitian Peserta Didik

Grafik di atas ialah data prapenelitian yang dilihat dari indikator hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik, pada grafik dijelaskan bagian mana peserta didik paling menonjol, seperti dibagian kognitif

aspek 1 dan 2 peserta didik paling menonjol di kriteria layak dan cakap begitu juga seterusnya.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan sintaks *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan unsur gamifikasi melalui media Wordwall dan Wayground.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi

Keterangan: SB = Sangat Baik.

<i>Tahapan Pembelajaran</i>	<i>Siklus I (SB)</i>	<i>Siklus II (SB)</i>
Mengorientasikan peserta didik pada masalah	25%	100%
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	58%	92%
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	63%	100%
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	42%	83%
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	50%	83%
Refleksi	50%	83%

Sumber: Hasil observasi guru (2026).

Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru semakin mampu menerapkan sintaks *Problem Based Learning* secara sistematis dan konsisten. Perbaikan pada setiap tahap pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi, melakukan penyelidikan, serta mempresentasikan hasil. Temuan ini sejalan dengan Ardianti et al. (2021) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penyelesaian masalah nyata.

Selain meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran, penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi juga meningkatkan aktivitas peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Aspek	M	C	L	MB
Kognitif Siklus I				
Memahami materi	16	7	0	0

Aspek	M	C	L	MB
Menganalisis dan menyelesaikan masalah	9	12	2	0
Kognitif Siklus II				
Memahami materi	18	5	0	0
Menganalisis dan menyelesaikan masalah	19	4	0	0
Afektif Siklus I				
Disiplin	5	18	0	0
Kerja sama	1	22	0	0
Tanggung jawab	4	11	8	0
Afektif Siklus II				
Disiplin	12	11	0	0
Kerja sama	11	12	0	0
Tanggung jawab	14	9	0	0
Psikomotorik Siklus I				
Aspek 1	11	5	7	0
Aspek 2	0	23	0	0
Aspek 3	0	21	2	0

Psikomotorik Siklus II Aspek 1	12	11	0	0
Aspek 2	4	19	0	0
Aspek 3	6	17	0	0

Keterangan:: M = Mahir, C = Cakap, L = Layak, MB = Mulai Berkembang. Angka pada tabel menunjukkan jumlah peserta didik pada setiap kategori penilaian berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sumber: Hasil observasi aktivitas peserta didik (2026).

Berdasarkan Tabel 3, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan pada seluruh aspek yang diamati selama penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi. Pada aspek kognitif, jumlah peserta didik yang mencapai kategori Mahir meningkat. Pada indikator memahami materi, peserta didik yang berada pada kategori Mahir bertambah dari 16 orang pada siklus I menjadi 18 orang pada siklus II. Sementara itu, pada indikator menganalisis dan menyelesaikan masalah, jumlah peserta didik pada kategori Mahir meningkat dari 9 orang menjadi 19 orang, disertai tidak ditemukannya lagi peserta didik pada kategori Layak pada siklus II.

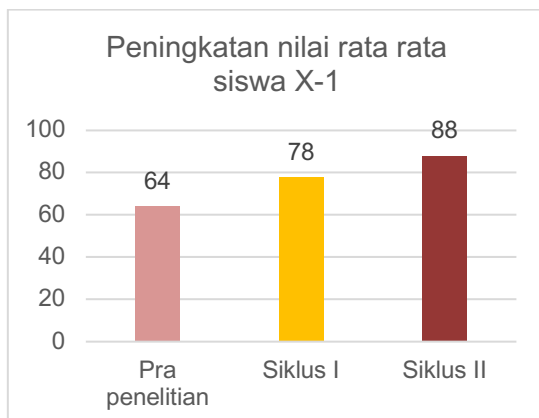
Pada aspek afektif juga terjadi peningkatan. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori Mahir pada indikator disiplin meningkat dari 5 orang menjadi 12 orang, pada indikator kerja sama meningkat dari 1 orang menjadi 11 orang, dan pada indikator tanggung jawab meningkat dari 4 orang menjadi 14 orang. Sejalan dengan itu, jumlah peserta didik pada kategori Cakap dan Layak mengalami penurunan sebagai dampak perpindahan ke kategori Mahir.

Peningkatan serupa terlihat pada aspek psikomotorik. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori Mahir pada indikator menyampaikan hasil diskusi meningkat dari 11 orang menjadi 12 orang. Pada indikator menggunakan media pembelajaran, peserta didik yang mencapai kategori Mahir meningkat dari tidak ada (0 orang) pada siklus I menjadi 4 orang pada siklus II. Demikian pula pada indikator menyelesaikan tugas pembelajaran, jumlah peserta didik kategori Mahir meningkat dari tidak ada (0 orang) menjadi 6 orang pada siklus II. Selain itu, kategori Layak tidak lagi ditemukan pada seluruh indikator psikomotorik pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi mampu meningkatkan aktivitas peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur gamifikasi melalui media Wordwall dan Wayground mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti seluruh tahapan

pembelajaran melalui tantangan, kuis interaktif, dan umpan balik yang diberikan secara langsung. Temuan ini mendukung pendapat Rahmadani et al. (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, kolaborasi, serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik berdampak pada hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 64 pada tahap prapenelitian menjadi 78 pada siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 88 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena nilai rata-rata peserta didik telah melampaui KKTP yang ditetapkan yaitu 70.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat dalam mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, berdiskusi, menyusun solusi, dan mempresentasikan hasil. Integrasi gamifikasi melalui media Wordwall dan Wayground semakin memperkuat motivasi belajar karena peserta didik memperoleh tantangan dan umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Ardianti et al. (2021) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini juga mendukung penelitian Putra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat pendapat Rahmadani et al. (2024) yang menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kolaborasi, komunikasi,

serta pemahaman peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas X-1 Fase E SMAS St. Ignasius Medan.

D. Kesimpulan

Penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di kelas X-1 Fase E SMAS St. Ignasius Medan. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlaksanaan sintaks pembelajaran, aktivitas peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran melalui pemanfaatan media gamifikasi Wordwall dan Wayground.

Model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi juga terbukti

meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 64 pada tahap prapenelitian menjadi 78 pada siklus I dan 88 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti serta mencapai indikator keberhasilan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ainin Shofiyah, K. A. (2024). Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 8(1), 73–83. <https://miftahul-ulum.or.id/ojs/index.php/jps/article/view/37>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied*

Physics, 3(1), 27–35.
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>

Dwanda Putra, L., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (n.d.). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4).

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

Oktiningrum, W., Ayu, D., Wardhani, P., Zuhroh, L., & Wibowo, A. (2025). *INTEGRASI PLATFORM DIGITAL WAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN*. 8(2), 61–72.

Rahmadani, H., Hadi, S., & Prabandari, I. (2024). *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya*. 4.