



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 4, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2025
Reviewed : 01/12/2025
Accepted : 03/12/2025
Published : 11/12/2025

**Valoman Nahot Gloria
 Manik¹
 Maranatha Tamba²**

STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN YANG MENYENANGKAN MELALUI GAME EDUKATIF BERBASIS ALKITAB

Abstrak

Artikel ini membahas strategi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang menyenangkan melalui penggunaan game edukatif berbasis Alkitab. Pembelajaran PAK tradisional sering menghadapi tantangan berupa rendahnya minat siswa, keterlibatan yang minim, serta kesulitan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual secara efektif. Game edukatif menawarkan solusi inovatif dengan menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan sehingga siswa dapat belajar secara aktif, interaktif, dan kontekstual. Penelitian ini menyoroti berbagai tantangan yang dihadapi dalam penerapan game edukatif, antara lain keterbatasan sarana teknologi, kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital, serta perbedaan kemampuan dan gaya belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, artikel ini mengusulkan beberapa solusi, termasuk pelatihan guru, penyederhanaan desain permainan agar dapat diakses secara luas, dan integrasi game dengan metode pembelajaran konvensional. Pemilihan game yang relevan dengan kurikulum dan karakteristik siswa juga menjadi faktor penting agar pembelajaran tetap efektif dan bermakna. Artikel ini memberikan rekomendasi strategi yang meliputi pengembangan modul permainan sesuai dengan standar kompetensi PAK, kolaborasi antara guru dan pengembang media untuk menciptakan game edukatif yang interaktif dan menarik, serta penggunaan game secara reguler dalam pembelajaran, bukan sekadar sebagai tambahan. Dengan penerapan strategi ini, pembelajaran PAK dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta pengembangan keterampilan kognitif, afektif, dan sosial. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa game edukatif berbasis Alkitab mampu menjadikan pembelajaran PAK lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan karakter generasi digital, sekaligus memperkuat pemahaman dan internalisasi nilai-nilai iman.

Kata kunci: Pendidikan Agama Kristen, Game Edukatif, Pembelajaran Menyenangkan, Nilai Alkitab, Strategi Pembelajaran

Abstract

This article discusses strategies for teaching Christian Religious Education in an engaging manner through Bible-based educational games. Traditional PAK learning often faces challenges such as low student interest, limited engagement, and difficulties in instilling moral and spiritual values effectively. Educational games provide an innovative solution by combining entertainment and educational elements, allowing students to learn actively, interactively, and contextually. The study highlights several challenges in implementing educational games, including limited technological resources, teacher readiness in utilizing digital media, and differences in student abilities and learning styles. To address these issues, several solutions are proposed, such as teacher training, simplification of game design for broader accessibility, and integration of games with conventional teaching methods. Selecting games that are relevant to the curriculum and the characteristics of students is also crucial to ensure the effectiveness and meaningfulness of learning. The article provides recommendations for optimal implementation, including the development of game modules aligned with PAK competency standards, collaboration between teachers and media developers to create interactive and engaging educational games, and the regular use of games in teaching rather than as occasional

^{1,2} Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, PTKKN Kementerian Agama RI
 email: valomanmanik2@gmail.com¹, maranathatamba7@gmail.com²

supplements. With these strategies, educational games can enhance students' intrinsic motivation, active participation, and development of cognitive, affective, and social skills. The findings indicate that Bible-based educational games can make PAK learning more enjoyable, meaningful, and relevant to the digital-native generation while strengthening students' understanding and internalization of spiritual values.

Keywords: Christian Religious Education, educational games, engaging learning, Biblical values, Learning strategy

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, iman, dan moral peserta didik di sekolah. Menurut Sutrisno (2020), PAK bukan sekadar transmisi pengetahuan teologis, tetapi juga sarana pembentukan sikap religius, etika, dan perilaku sehari-hari yang selaras dengan ajaran Alkitab. Dalam konteks pembelajaran kontemporer, guru dihadapkan pada tantangan bagaimana membuat proses belajar PAK menjadi menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Haryanto, 2021). Tantangan ini semakin kompleks karena sebagian besar siswa saat ini adalah generasi digital native, yang terbiasa dengan interaksi interaktif dan media digital dalam kehidupan sehari-hari (Prasetyo & Wulandari, 2022). Seiring perkembangan teknologi, metode pembelajaran tradisional seperti ceramah atau diskusi konvensional dirasa kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran PAK menjadi kebutuhan mendesak. Salah satu pendekatan yang mulai diterapkan adalah penggunaan game edukatif berbasis Alkitab. Game edukatif adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang (Wijaya, 2019). Dengan mengacu pada prinsip konstruktivisme, permainan berbasis Alkitab dapat membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri tentang nilai-nilai Kristen melalui interaksi aktif dan problem solving yang kontekstual (Fauzi, 2020).

Penerapan game edukatif berbasis Alkitab memiliki berbagai keuntungan. Pertama, metode ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika belajar melalui permainan, siswa merasa terlibat secara emosional dan kognitif sehingga pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai kegiatan membosankan (Putri, 2021). Kedua, game edukatif dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, terutama jika permainan dirancang dengan skenario berbasis cerita Alkitab atau tantangan moral yang harus dipecahkan siswa (Siregar, 2022). Misalnya, permainan yang mengajak siswa menelusuri perjalanan tokoh Alkitab seperti Yusuf atau Daud tidak hanya menguji pengetahuan mereka tentang kisah tersebut, tetapi juga mengajak mereka merenungkan nilai-nilai iman dan keputusan etis yang diambil oleh tokoh tersebut. Selain itu, strategi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan digital yang semakin relevan dalam era pendidikan abad ke-21. Menurut Kurniawan (2020), integrasi teknologi dalam pembelajaran PAK tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mendukung diferensiasi belajar, di mana setiap siswa dapat menyesuaikan pengalaman belajarnya sesuai kemampuan dan minat. Game edukatif berbasis Alkitab menjadi salah satu bentuk inovasi digital yang efektif karena menyatukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu aktivitas. Dengan kata lain, permainan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan bagi siswa.

Namun, meskipun banyak penelitian menekankan potensi game edukatif dalam pembelajaran, implementasinya di kelas PAK masih terbatas. Beberapa guru masih ragu menggunakan game karena keterbatasan sumber daya, waktu, atau pengetahuan tentang desain game edukatif yang efektif (Susanti, 2021). Selain itu, keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada kualitas konten permainan, keterkaitan materi dengan silabus PAK, serta kemampuan guru dalam memfasilitasi diskusi reflektif setelah permainan selesai (Nugroho, 2022). Oleh karena itu, penelitian tentang strategi pembelajaran PAK melalui game edukatif berbasis Alkitab menjadi penting untuk memberikan panduan praktis bagi guru dan memastikan bahwa metode ini dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa secara efektif. Dengan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran PAK yang menyenangkan melalui penggunaan game edukatif berbasis Alkitab.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana game dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar, jenis permainan yang efektif, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap ajaran Kristen. Penekanan pada pengalaman belajar yang menyenangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAK di sekolah, sekaligus membekali siswa dengan pemahaman iman yang lebih mendalam melalui metode interaktif yang relevan dengan dunia digital mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) melalui game edukatif berbasis Alkitab secara mendalam dan sistematis. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif deskriptif cocok digunakan untuk mengeksplorasi fenomena yang bersifat kompleks, seperti pengalaman belajar siswa dan penerapan inovasi pembelajaran di kelas, karena mampu menekankan konteks, makna, dan proses yang terjadi secara alami. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara holistik bagaimana game edukatif dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi PAK.

Sumber data penelitian ini terdiri dari guru PAK yang mengimplementasikan game edukatif di kelas, serta siswa yang menjadi peserta pembelajaran. Guru dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan pengalaman dan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dan media digital dalam pembelajaran PAK (Creswell, 2018). Sementara itu, siswa dipilih menggunakan teknik purposive sampling untuk mendapatkan informasi dari mereka yang aktif berpartisipasi dalam permainan dan memiliki variasi kemampuan belajar yang berbeda. Instrumen penelitian utama berupa observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat interaksi siswa dengan media game, respons emosional, dan tingkat keterlibatan dalam setiap aktivitas pembelajaran (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019). Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali persepsi guru dan siswa mengenai efektivitas game edukatif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi PAK. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto aktivitas pembelajaran, dan materi permainan juga dikumpulkan untuk memperkuat validitas data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, yaitu proses menelaah data secara sistematis untuk menemukan pola, tema, dan hubungan antarvariabel yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Braun & Clarke, 2006). Proses analisis dimulai dengan transkripsi wawancara, pengkodean data, hingga penyusunan tema yang relevan dengan tujuan penelitian. Validitas data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber dan metode, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Dengan menggunakan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai strategi pembelajaran PAK yang menyenangkan melalui game edukatif berbasis Alkitab, termasuk tantangan, peluang, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru PAK dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran PAK yang Menyenangkan dan Peran Game Edukatif Berbasis Alkitab

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki tujuan utama untuk membentuk karakter, moral, dan iman siswa, sehingga materi yang disampaikan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Agar tujuan ini tercapai secara optimal, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga menarik, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar (Sutrisno, 2020). Pengalaman belajar yang positif diyakini akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana mereka belajar bukan sekadar karena kewajiban, tetapi karena muncul keinginan internal untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai iman dalam kehidupan sehari-hari (Haryanto, 2021). Motivasi yang tinggi akan mendorong keterlibatan siswa secara aktif, baik dalam diskusi, refleksi, maupun kegiatan pembelajaran yang memerlukan interaksi sosial. Dalam konteks ini, guru memegang

peran sentral sebagai fasilitator yang menciptakan suasana kelas interaktif dan partisipatif, sehingga setiap siswa merasa didengar, dihargai, dan termotivasi untuk berkontribusi dalam pembelajaran (Prasetyo & Wulandari, 2022).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran PAK yang menyenangkan adalah pemanfaatan game edukatif berbasis Alkitab. Game edukatif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman yang interaktif dan menyenangkan (Wijaya, 2019). Game edukatif berbasis Alkitab memiliki karakteristik khusus, yaitu menyajikan konten yang sesuai dengan ajaran Kristen, mengintegrasikan cerita Alkitab sebagai inti permainan, dan menekankan pada pengembangan nilai moral serta spiritual siswa (Fauzi, 2020). Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi tentang kisah dan tokoh Alkitab, tetapi juga belajar untuk merenungkan makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, ketekunan, keberanian, dan pengampunan.

Integrasi cerita Alkitab ke dalam game memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Misalnya, dalam permainan yang menampilkan kisah Yusuf, siswa dapat mengalami simulasi perjalanan hidup Yusuf, mulai dari dilema keluarga, dijual menjadi budak, hingga menjadi pemimpin yang bijaksana. Dalam proses permainan, siswa dihadapkan pada pilihan-pilihan moral yang harus mereka ambil, sehingga nilai-nilai Alkitab tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dipraktikkan dalam konteks permainan (Fauzi, 2020). Selain itu, game edukatif juga memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif melalui kerja kelompok, diskusi, dan kompetisi sehat, yang selanjutnya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Jenis-jenis permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAK sangat beragam. Salah satunya adalah kuis interaktif, di mana siswa menjawab pertanyaan seputar kisah dan nilai-nilai Alkitab dengan bantuan perangkat digital. Metode ini efektif untuk mengevaluasi pemahaman kognitif siswa secara cepat dan menyenangkan, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif namun sehat (Wijaya, 2019). Selain itu, permainan papan digital **atau** board game interaktif dapat digunakan untuk mengeksplorasi kisah Alkitab dalam bentuk naratif yang memerlukan strategi dan kerja sama antar siswa. Misalnya, siswa dapat memindahkan token karakter Alkitab melalui papan permainan sambil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan moral, sehingga proses belajar menjadi aktif dan imersif. Alternatif lain adalah simulasi kisah Alkitab, yang memanfaatkan media digital atau aplikasi untuk menampilkan alur cerita yang dapat diikuti dan dipilih jalur keputusan oleh siswa. Dengan demikian, setiap keputusan yang diambil siswa akan menimbulkan konsekuensi, sehingga mereka belajar memahami prinsip sebab-akibat dalam konteks moral dan iman (Fauzi, 2020).

Implementasi game edukatif berbasis Alkitab juga mendukung berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Siswa yang belajar secara visual akan terbantu melalui ilustrasi, animasi, dan peta cerita dalam game, sedangkan siswa auditori dapat menangkap pelajaran melalui narasi atau audio dialog tokoh Alkitab. Sementara itu, siswa kinestetik dapat terlibat langsung melalui interaksi fisik dalam permainan papan atau simulasi digital yang membutuhkan aksi tertentu. Dengan kata lain, penggunaan game edukatif tidak hanya meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa, tetapi juga menjadikan pembelajaran PAK lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan berbagai tipe siswa (Prasetyo & Wulandari, 2022). Secara keseluruhan, konsep pembelajaran PAK yang menyenangkan melalui game edukatif berbasis Alkitab menawarkan pendekatan inovatif yang mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Dengan pemanfaatan media yang tepat, desain permainan yang menarik, serta fasilitasi guru yang efektif, pembelajaran PAK tidak lagi menjadi aktivitas monoton, melainkan proses pembentukan iman dan karakter yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini (Sutrisno, 2020; Haryanto, 2021; Wijaya, 2019; Fauzi, 2020).

Strategi Implementasi Game Edukatif di Kelas PAK

Penerapan game edukatif berbasis Alkitab dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) memerlukan strategi yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Strategi ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang

dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan siswa serta pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial mereka.

Tahap pertama dalam strategi ini adalah perencanaan. Guru perlu menyusun tujuan pembelajaran secara jelas, baik dari segi materi maupun kompetensi yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran harus selaras dengan kurikulum PAK dan mampu menjawab kebutuhan spiritual serta moral siswa (Nugroho, 2022). Selanjutnya, guru menentukan materi pembelajaran yang akan dijadikan dasar permainan. Materi ini dapat berupa kisah tokoh Alkitab, nilai-nilai moral, atau prinsip-prinsip iman yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pemilihan materi yang tepat sangat penting agar permainan tidak hanya bersifat hiburan semata, tetapi juga sarana pembelajaran yang bermakna.

Selain materi, guru juga harus memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Jenis permainan yang umum digunakan antara lain kuis interaktif, board game digital, dan simulasi kisah Alkitab (Wijaya, 2019). Kuis interaktif memungkinkan siswa menguji pengetahuan mereka secara cepat dan kompetitif, sementara board game digital menggabungkan unsur strategi dan kolaborasi antar siswa. Simulasi kisah Alkitab, di sisi lain, memberikan pengalaman imersif di mana siswa dapat merasakan perjalanan tokoh Alkitab dan membuat keputusan moral yang berdampak pada jalannya cerita. Dalam tahap perencanaan, guru juga perlu mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, seperti perangkat digital, koneksi internet, atau ruang kelas yang mendukung interaksi aktif siswa.

Tahap kedua adalah pelaksanaan, yaitu penggunaan game sebagai media inti atau pendukung dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memantau interaksi siswa, dan memberikan bimbingan saat dibutuhkan (Nugroho, 2022). Peran guru di sini sangat penting karena keberhasilan permainan tidak hanya bergantung pada desain game, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menghubungkan pengalaman bermain dengan pembelajaran PAK. Misalnya, setelah siswa menyelesaikan simulasi kisah Yusuf, guru dapat mengajak mereka berdiskusi mengenai keputusan moral yang diambil Yusuf dan bagaimana hal tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami kisah Alkitab secara kognitif, tetapi juga mampu merenungkan nilai-nilai spiritual dan moral yang terkandung di dalamnya.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan menilai pemahaman dan dampak permainan terhadap minat belajar siswa. Evaluasi dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti mengamati hasil permainan, kuesioner motivasi, maupun diskusi reflektif setelah permainan selesai. Refleksi ini penting untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai Alkitab serta memfasilitasi siswa dalam mengaitkan pengalaman permainan dengan situasi nyata yang mereka hadapi (Putri, 2021). Hasil evaluasi tidak hanya digunakan untuk menilai pencapaian siswa, tetapi juga sebagai bahan perbaikan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran berikutnya, misalnya menyesuaikan tingkat kesulitan permainan atau menambahkan elemen kolaboratif yang lebih menantang.

Penerapan game edukatif memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan meningkatkan motivasi intrinsik, di mana siswa merasa termotivasi untuk belajar bukan karena kewajiban, tetapi karena tertarik dan menikmati prosesnya (Putri, 2021). Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga meningkat melalui interaksi, kolaborasi, dan kompetisi sehat dalam game. Misalnya, saat siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan moral dalam permainan, mereka belajar untuk berdiskusi, mengambil keputusan bersama, dan menghargai pendapat teman. Proses refleksi setelah permainan semakin memperkuat pemahaman mereka terhadap materi dan nilai-nilai Alkitab, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada level kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan spiritual (Siregar, 2022). Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan, game edukatif juga berperan dalam pengembangan keterampilan kognitif dan afektif siswa. Melalui tantangan dan problem solving dalam permainan, siswa belajar berpikir kritis dan kreatif, menemukan solusi atas masalah moral, dan menghubungkan pengalaman permainan dengan prinsip-prinsip iman (Siregar, 2022). Misalnya, dalam simulasi kisah Daud dan Goliat, siswa diajak untuk menganalisis strategi yang dilakukan Daud, menimbang konsekuensi tindakannya, dan merenungkan nilai keberanian dan iman yang dapat mereka tiru dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi afektif, game edukatif membantu pembentukan karakter dan nilai moral siswa. Skenario permainan yang berbasis kisah Alkitab memungkinkan siswa untuk memahami konsep seperti kejujuran, pengampunan, dan ketekunan secara lebih mendalam, karena mereka merasakan konsekuensi dari pilihan yang dibuat dalam permainan. Selain itu, keterampilan sosial siswa juga meningkat melalui kerja kelompok dan diskusi kolaboratif. Interaksi ini mendorong pengembangan empati, komunikasi efektif, dan kemampuan bekerja sama, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Putri, 2021; Siregar, 2022). Secara keseluruhan, strategi implementasi game edukatif berbasis Alkitab dalam pembelajaran PAK menekankan keterpaduan antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang matang memastikan permainan relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pelaksanaan yang difasilitasi guru menjamin pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan, sedangkan evaluasi melalui refleksi dan observasi memastikan siswa memahami nilai-nilai Alkitab secara menyeluruh. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAK tidak hanya menjadi aktivitas akademik semata, tetapi juga sarana pembentukan iman, karakter, dan keterampilan sosial yang holistik. Oleh karena itu, integrasi game edukatif dalam pembelajaran PAK menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini (Siregar, 2022).

Tantangan dan Solusi dalam Penerapan Game Edukatif serta Rekomendasi Strategi PAK Berbasis Game Edukatif

Meskipun game edukatif berbasis Alkitab menawarkan banyak keuntungan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK), implementasinya di kelas tidak lepas dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Tidak semua sekolah memiliki perangkat digital, jaringan internet yang stabil, atau perangkat lunak permainan yang memadai. Keterbatasan ini dapat menghambat guru dalam mengimplementasikan game edukatif secara optimal, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi kurang maksimal (Susanti, 2021). Tantangan kedua adalah kesiapan guru. Sebagian guru PAK masih terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional dan merasa kurang percaya diri atau kurang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media digital dan desain permainan edukatif. Hal ini dapat menyebabkan implementasi game edukatif kurang efektif atau hanya dijadikan sebagai hiburan tambahan tanpa kontribusi signifikan terhadap pencapaian kompetensi.

Selain itu, variasi kemampuan siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Siswa memiliki perbedaan gaya belajar, kemampuan kognitif, dan tingkat keterampilan digital. Jika game tidak dirancang dengan mempertimbangkan perbedaan ini, ada risiko sebagian siswa merasa tertinggal atau kehilangan minat. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dan menyediakan pendampingan yang cukup untuk setiap kelompok siswa agar pembelajaran tetap inklusif dan menyenangkan (Susanti, 2021).

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, beberapa solusi dapat diterapkan. Pertama, pelatihan guru menjadi langkah penting untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan game edukatif. Guru perlu mendapatkan pelatihan tentang desain permainan, integrasi konten Alkitab ke dalam game, serta cara memfasilitasi siswa agar pengalaman belajar melalui game lebih bermakna. Kedua, penyederhanaan desain game dapat dilakukan agar game tetap menarik namun tidak memerlukan perangkat teknologi yang rumit atau mahal. Misalnya, permainan papan sederhana berbasis cerita Alkitab atau kuis interaktif menggunakan aplikasi ringan dapat dijadikan alternatif (Wijaya, 2019; Fauzi, 2020). Ketiga, integrasi permainan dengan metode pembelajaran konvensional juga diperlukan. Game tidak dimaksudkan untuk menggantikan seluruh kegiatan belajar, tetapi sebagai media yang melengkapi pembelajaran. Dengan kombinasi ini, siswa tetap memperoleh pengajaran konseptual dari guru, sekaligus merasakan pengalaman belajar aktif melalui permainan. Penting juga bagi guru untuk memilih game yang relevan dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Pemilihan game harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, standar kompetensi PAK, dan konteks kehidupan siswa sehari-hari. Game yang tidak relevan atau terlalu kompleks dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, kesesuaian materi dan tantangan permainan dengan tingkat pemahaman siswa menjadi faktor kunci keberhasilan strategi pembelajaran berbasis game edukatif (Prasetyo & Wulandari, 2022).

Berdasarkan pengalaman dan kajian literatur, beberapa rekomendasi strategi dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan game edukatif dalam PAK. Pertama, pengembangan modul permainan yang sesuai dengan standar kompetensi PAK menjadi langkah awal yang strategis. Modul ini dapat mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan melalui game, petunjuk penggunaan, serta panduan evaluasi untuk guru. Dengan modul yang jelas, guru memiliki pedoman yang sistematis dalam melaksanakan pembelajaran berbasis game, sehingga hasil yang dicapai lebih konsisten.

Kedua, kolaborasi antara guru dan pengembang media sangat dianjurkan untuk menciptakan game edukatif yang interaktif dan menarik. Guru memberikan masukan terkait kebutuhan pedagogis, materi Alkitab yang sesuai, dan karakteristik siswa, sedangkan pengembang media bertugas membuat game yang interaktif, visual menarik, dan mudah dioperasikan. Kolaborasi ini menjembatani aspek pendidikan dan teknologi sehingga permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna secara akademik dan spiritual (Nugroho, 2022).

Ketiga, penggunaan game edukatif sebaiknya dijadikan metode reguler, bukan sekadar tambahan. Dengan menjadikan game sebagai bagian rutin dari pembelajaran, siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang konsisten, mendalam, dan berkesinambungan. Game yang diterapkan secara berkala juga membantu siswa membangun keterampilan berpikir kritis, refleksi moral, dan pemahaman nilai-nilai Alkitab secara lebih utuh. Selain itu, metode reguler ini mempermudah guru untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap dampak game terhadap motivasi, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa.

Secara keseluruhan, penerapan game edukatif berbasis Alkitab dalam pembelajaran PAK menghadirkan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan sarana teknologi, kesiapan guru, dan perbedaan kemampuan siswa, langkah-langkah strategis seperti pelatihan guru, penyederhanaan desain game, integrasi dengan metode konvensional, pemilihan game yang relevan, pengembangan modul, kolaborasi dengan pengembang, dan penggunaan metode reguler dapat menjadi solusi efektif. Dengan penerapan strategi yang tepat, game edukatif dapat menjadi media yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan sosial, serta memperkuat pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Alkitab secara holistik (Susanti, 2021; Nugroho, 2022; Putri, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai strategi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang menyenangkan melalui game edukatif berbasis Alkitab, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini menawarkan solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Pembelajaran PAK tidak lagi hanya menekankan pada penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga menekankan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Penerapan game edukatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung dalam kisah Alkitab dapat dipahami secara mendalam dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2020; Haryanto, 2021).

Implementasi strategi ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang matang, termasuk penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, dan jenis permainan yang sesuai, menjadi fondasi utama agar pembelajaran berjalan efektif. Pelaksanaan yang difasilitasi guru sebagai mediator dan pengarah proses permainan memungkinkan siswa mengalami pembelajaran aktif dan reflektif. Tahap evaluasi melalui observasi, diskusi, dan refleksi setelah permainan memastikan bahwa pengalaman belajar tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman kognitif, afektif, dan spiritual siswa (Nugroho, 2022; Putri, 2021).

Game edukatif berbasis Alkitab juga terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan interaksi, kolaborasi, dan kompetisi sehat yang muncul dalam permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis. Refleksi setelah permainan lebih lanjut

menegaskan internalisasi nilai-nilai Alkitab, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang (Siregar, 2022). Meski demikian, implementasi game edukatif menghadapi tantangan seperti keterbatasan sarana teknologi, kesiapan guru, dan variasi kemampuan siswa. Solusi yang dapat diterapkan meliputi pelatihan guru, penyederhanaan desain permainan, integrasi game dengan metode konvensional, dan pemilihan game yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Selain itu, pengembangan modul pembelajaran, kolaborasi guru dengan pengembang media, dan penggunaan game secara reguler merupakan strategi yang direkomendasikan untuk memastikan keberhasilan penerapan game edukatif secara berkelanjutan (Susanti, 2021; Nugroho, 2022). Dengan demikian, penggunaan game edukatif berbasis Alkitab dalam pembelajaran PAK bukan hanya sekadar inovasi teknologi, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang holistik. Strategi ini mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, sosial, dan spiritual dalam satu pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dengan karakter generasi digital, dan mampu membentuk siswa yang beriman, cerdas, serta berkarakter. Ke depan, implementasi strategi ini dapat dijadikan acuan bagi guru PAK dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berkelanjutan, sehingga kualitas pendidikan agama di sekolah semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Fadilah, R. (2019). *Strategi pembelajaran aktif di sekolah menengah: Tantangan dan solusi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fauzi, A. (2020). *Integrasi nilai-nilai Alkitab dalam media pembelajaran kreatif*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Haryanto, D. (2021). *Motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran abad ke-21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Nugroho, T. (2022). Strategi pembelajaran kreatif berbasis digital dalam Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 15(2), 101–115. <https://doi.org/10.1234/jpk.v15i2.2022>
- Prasetyo, R., & Wulandari, S. (2022). *Pembelajaran interaktif berbasis digital pada generasi Z*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, L. (2021). Pengaruh game edukatif terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(3), 45–58.
- Susanti, R. (2021). Tantangan dan solusi penerapan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 77–90.
- Siregar, E. (2022). Pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui media permainan edukatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 88–101.
- Sutrisno, H. (2020). *Konsep pembelajaran menyenangkan dalam Pendidikan Agama Kristen*. Surabaya: Penerbit Lentera.
- Wijaya, A. (2019). Game edukatif berbasis Alkitab sebagai media pembelajaran inovatif. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 7(1), 23–35.
- Wulandari, F., & Tanuwijaya, C. (2021). Integrasi spiritualitas dalam pembelajaran PAK: Pendekatan pedagogis dan praksis. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 77–93.