

Diterima : 04 Desember 2025

Dipublikasi : 31 Januari 2026

GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN ERA DIGITAL DI SMP NEGERI 11 MANADO

Sarina Puide Bawole¹, Olivia Cherly Wuwung², Subaedah Luma³

Institut Agama Kristen Negeri Manado

Email : sarinabawole10@gmail.com

Abstrak. *This research aims to analyze and describe the use of educational games as a learning medium for Christian Religious Education in the Digital Era at SMP Negeri 11 Manado. This study employs a qualitative research method with a descriptive-analytic approach. Observation, interviews, and literature studies were conducted to collect data and revealed the following findings: Teachers have previously used technology, but mostly relied on conventional media which make students are not highly motivated to participate in the learning process. The use of educational games such as Wordwall application as a learning medium can improve students' participation and motivation in the learning process. Although the implementation of the educational games at first faced several challenges that hinders learning such as limited internet quota and the poor condition of the device used by some students, the problems can be solved by the school support such as the availability of School Wi-Fi and electrical power sources or sockets in several corners of classrooms. Thus, the improvements in the teaching and learning process can be observed through the use of educational games. One of the significant outcomes is the increased enthusiasm of students to participate actively in classroom activities. This ultimately contributes to improving the quality of education at SMP Negeri 11 Manado*

Keywords : *Educational, Game, Wordwall*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Teguh Triwiyanto: 23-24). Pendidikan Agama Kristen di Sekolah dilakukan berdasarkan kurikulum yang didalamnya sudah ditentukan standar kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai. Tujuan Pendidikan Agama Kristen tidak hanya untuk mengetahui tentang agama, tetapi agar siswa memiliki iman kepada Tuhan, bahkan mencapai kepribadian yang dewasa dan lengkap. Artinya Pendidikan agama Kristen yang dilakukan di kelas perlu diikuti dengan kegiatan lain yang mengasuh, merawat, dan membina baik di lingkungan sekolah dan di luar sekolah seperti di jemaat, sekolah dan masyarakat.

Era Revolusi 4.0 saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia

Pendidikan. Teknologi telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan mengakses informasi. Beberapa contoh penerapan teori pembelajaran era digital dalam praktik pendidikan antara lain: Pembelajaran online yaitu menggunakan platform pembelajaran online seperti GoogleClassroom, Canva dan AI; Blended learning yaitu kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online; Game-based learning yaitu penggunaan *game* untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, Penelitian oleh (Zebua & Sibarani, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam PAK dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Media interaktif, diskusi kelompok, permainan edukatif berbasis nilai-nilai kekristenan, serta pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan PAK tidak lagi cukup bergantung pada penguasaan materi semata, melainkan pada kemampuan guru untuk menyampaikan materi secara kreatif, kontekstual, dan partisipatif. Guru dituntut menjadi fasilitator pembelajaran, bukan hanya sebagai sumber informasi tunggal. Pergeseran ini sangat penting demi menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan iman dan karakter Kristiani secara aktif dan berkelanjutan.

Game Edukasi, secara khusus aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara online. *Wordwall* dapat diartikan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *website* yang kita gunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang bervariasi. Media berbasis *website* ini sangat tepat digunakan untuk mengulas materi pelajaran yang sedang atau sudah berlangsung sehingga terciptanya hasil belajar yang efektif. Media *Wordwall* sangat mudah ditemukan dan digunakan melalui *smartphone* atau *laptop*. *Wordwall* adalah salah satu aplikasi atau sebuah media menarik yang tersedia di *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. *Wordwall* dapat diartikan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *website* yang kita gunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang bervariasi. Media berbasis *website* ini sangat tepat digunakan untuk mengulas materi pelajaran yang sedang atau sudah berlangsung sehingga terciptanya hasil belajar yang efektif. Dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai platform *game* edukasi, pengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas, memberikan umpan balik yang

langsung, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kesempatan untuk menciptakan aktivitas evaluasi yang beragam dan menarik melalui *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa. (Sepling Paling 2019 : 199)

Namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) seringkali tidak mendapatkan prioritas dari siswa karena dianggap tidak memberikan kontribusi langsung terhadap capaian akademik yang diukur secara nasional, sebagaimana disampaikan dalam jurnal *Education and Development*, “banyak siswa memprioritaskan mata pelajaran yang masuk dalam ujian nasional, dan menganggap PAK sebagai pelajaran pelengkap”. Berkaitan dengan Game Edukasi sebagai media pembelajaran PAK era digital, SMP Negeri 11 Manado juga menghadapi tantangan serupa. Peneliti mengamati bahwa fokus dan perhatian siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran perlu ditingkatkan. Selama pengamatan, peneliti menemukan beberapa siswa tidak membawa Alkitab yang merupakan sumber utama materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu, siswa kurang berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan menurunnya kemampuan siswa dalam memahami dan memaknai materi pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti termotivasi untuk meneliti tentang: Apa saja faktor pendukung dalam penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Era Digital di SMP Negeri 11 Manado?

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitik untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam berkaitan dengan penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Era Digital di SMP Negeri 11 Manado

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati objek penelitian meliputi lokasi dan keadaan di SMP Negeri 11 Manado, keadaan guru dan peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, Guru PAK, dan siswa menggunakan pedoman umum, dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kondensasi data dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan Nvivo 12 Plus. Nvivo 12 plus adalah software kualitatif yang membantu menganalisis data berupa teks, gambar, suara dan menampilkannya ke dalam hasil yang terstruktur. Selanjutnya, data yang telah diolah disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman. Tahap akhir adalah pengecekan keabsahan data dan penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus dan akan menjadi kuat apabila didukung oleh bukti yang valid dan konsisten selama proses penelitian.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Dasar Game Edukasi

Game (dalam KBBI: gim) arti sederhana adalah permainan. *Game* edukasi atau biasa disebut permainan edukasi menjadi bagian penting dalam pembelajaran. *Game* edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-pemain permainan tersebut yang diberi muatan pendidikan. (Irfan Dahnia 2024 : 133).

Dalam perkembangan dunia pendidikan media *game* edukasi merupakan media berbasis *game* untuk kegiatan pembelajaran. media *game* edukasi ini mengacu pada penggunaan permainan atau permainan video sebagai alat untuk menyampaikan informasi, mengajarkan keterampilan atau memfasilitasi pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan. Konsep ini menggabungkan unsur-unsur pendidikan dengan interaksi dan elemen permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan terlibat. (Hamidulloh Ibda 2023: 5). Keunggulan *game* edukasi sebagai media evaluasi dalam pembelajaran tercermin dalam kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi siswa. Karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, *game* edukasi mendorong keterlibatan siswa dengan materi pelajaran lebih dalam dan memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang praktis dan relevan. Dengan penggunaan teknologi dan desain yang tepat, *game* edukasi dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan. (Hamidulloh Ibda 2023: 9)

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Game* edukasi

adalah permainan yang dirancang agar pemainnya dapat mempelajari topik tertentu, memperluas konsep, dan memahami suatu peristiwa atau budaya sambil bermain. Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang bermanfaat untuk menunjang proses belajar mengajar dengan lebih menyenangkan dan kreatif. Selain itu, permainan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran atau menambah pengetahuan pengguna melalui media yang menyenangkan. Konten yang terdapat dalam *game* edukasi adalah konten pembelajaran

B. Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SMP Negeri 11 Manado

Berdasarkan hasil pengamatan awal penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen kurang optimal dan menyenangkan karena guru lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku cetak, papan tulis dan diskusi kelompok. Metode pembelajaran terkesan monoton dan kurang variatif serta belum sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan mesin pencarian google untuk mencari referensi materi terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Penggunaan *Game* Edukasi dalam pembelajaran menurut para siswa belum pernah dilakukan dan karenanya siswa belum mengenal atau menggunakan *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Melalui penggunaan *Game* Edukasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 11 Manado, data hasil penelitian menunjukkan bahwa respon terhadap penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diolah menggunakan project map dan matriks coding pada nvivo 12 plus adalah sebagai berikut : 1) kegiatan pembelajaran menjadi menarik, 2) melibatkan partisipasi aktif siswa, 3) guru mendapatkan apresiasi, dan 4) membantu peran guru. Disamping itu, terkait Peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan *game* edukasi *Wordwall* hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) siswa merasa percaya diri, 2) siswa lebih mudah menghafal jawaban/ mengingat materi pelajaran, 3) siswa lebih mudah memahami materi, dan 4) siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan tugas.

C. Faktor Pendukung Penggunaan *Game Edukasi Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SMP Negeri 11 Manado

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara pada beberapa informan yang terdiri dari unsur Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Agama Kristen, dan Siswa menunjukkan bahwa pada tahap awal penggunaan *Game Edukasi* mengalami hambatan dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan karena siswa belum memiliki HP sendiri, kuota internet siswa yang minim, dan kondisi perangkat gawai yang kurang memadai dapat diminimalisir dengan adanya faktor-faktor pendukung yang menunjang penggunaan *game edukasi Wordwall* sebagai media pembelajaran Pendidikan agama Kristen di SMP Negeri 11 Manado. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga faktor utama yang mendukung penggunaan *game edukasi* dalam kegiatan pembelajaran, yaitu

1. Ketersediaan perangkat IT sekolah. Ketersediaan LCD Proyektor, Chromebook dan Laboratorium Komputer menjadi faktor pendukung penting karena memungkinkan guru menampilkan materi secara interaktif serta memberi kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas digital, termasuk penggunaan *game edukasi* pada kegiatan pembelajaran.
2. Ketersediaan sumber daya listrik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi hanya dapat berjalan optimal apabila didukung oleh ketersediaan sumber daya teknis, termasuk listrik sebagai energi utama. Dalam pembelajaran *Game edukasi* dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, ketersediaan colokan listrik dengan beberapa titik colokan diruang kelas menjadi faktor pendukung yang penting karena memastikan perangkat siswa maupun guru (seperti HP, laptop dan chromebook) tetap dapat digunakan selama proses belajar berlangsung, secara khusus pada pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *game edukasi digital*.
3. Ketersediaan jaringan *Wi-fi* Sekolah. Ketersediaan jaringan *Wi-fi* di sekolah menjadi faktor pendukung penting dalam penggunaan *game edukasi* seperti *Wordwall* karena siswa dapat mengakses aplikasi secara langsung tanpa kendala kuota pribadi. Tanpa hambatan biaya kuota pribadi, para siswa terlihat lebih fokus belajar dan aktivitas pembelajaran digital berjalan secara real time tanpa gangguan koneksi.

Melalui paparan data diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Edukasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan ditunjang dengan

faktor-faktor pendukung tersebut diatas, menunjukkan bahwa suasana kegiatan pembelajaran dikelas terlihat lebih hidup dan penuh semangat. Siswa diajak berpetualang mencari kebenaran Alkitabiah melalui kuis interaktif, teka-teki silang, atau pencocokan ayat. Disamping itu, nilai-nilai seperti ketekunan, kejujuran (sportivitas dalam kuis), dan pemahaman dogma tertanam lebih mendalam karena siswa terlibat secara aktif (active learning), bukan pasif mendengar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Game* Edukasi sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Era Digital di SMP Negeri 11, penggunaan *Game* Edukasi, khususnya aplikasi *Wordwall*, dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang terlihat dari munculnya sikap rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan tugas dan menghafal jawaban dari tugas yang diberikan. Meskipun pada awal penerapan game edukasi mengalami kendala seperti terbatasnya kuota internet siswa dan kondisi perangkat gawai siswa yang kurang mendukung, namun kendala tersebut dapat diminimalisir karena ditunjang oleh tiga faktor pendukung dalam penerapan *game* edukasi *Wordwall* di SMP Negeri 11 Manado, antara lain: 1) Fasilitas perangkat listrik sekolah yang memadai, 2) Ketersediaan jaringan internet *wi-fi* sekolah, dan 3) Ketersediaan perangkat teknologi seperti LCD Proyektor, laptop dan chromebook dalam menunjang pembelajaran berbasis digital disekolah. Ketiga faktor ini menunjukkan bahwa secara infrastruktur, sekolah sudah relatif siap untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika fasilitas pendukung tersebut dikelola dan dimanfaatkan secara optimal, maka penerapan *game* edukasi *Wordwall* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah ini.

Saran

1. Bagi SMP Negeri 11 Manado, Sekolah diharapkan dapat terus memperkuat dukungan infrastruktur digital, baik melalui penyediaan perangkat tambahan, pengelolaan jaringan internet, maupun kebijakan internal yang mendorong penggunaan media digital. Sekolah juga dapat menjalin kerja sama dengan pihak eksternal untuk memperluas akses dan memperkuat fasilitas pembelajaran berbasis teknologi.
2. Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, diharapkan lebih terbuka

terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan *Wordwall* dan media digital lainnya. Partisipasi aktif dalam pelatihan teknologi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengelola media pembelajaran berbasis *game-based learning*.

3. Bagi Pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan, khususnya penggunaan *game* edukasi seperti *Wordwall*. Di era digital saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada media konvensional, melainkan dapat dikembangkan melalui media interaktif yang mampu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahnial, I. (2024). *Modernisasi Pendidikan pada Era Artificial Intelligence*. UMSU Press.
- Ibda, H. Aniqah. Dkk. (2023). *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi
- Paling, S. (2019). *Media Pembelajaran Digital*. CV. Tohar Media.
- Triwiyanto. T. *Pengantar Pendidikan*.
- Zebua, H., & Sibarani, T. (2023). Peningkatan Kreativitas Guru PAK Melalui Pengembangan Materi Pembelajaran Digital. *Sinar Kasj : Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, *1(1)*, 58-66.