

## PENGUNAAN PLATFORM GAMES ONLINE GARTIC.IO DALAM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Anita Rosriyanti Sofia Ratu Edo<sup>1</sup>, Leny Asrita Gokun Peong<sup>2</sup>, Simson Haris  
Malla<sup>3</sup>, Jesica Lidya Romaito<sup>4</sup>  
<sup>12345</sup> STT Bethel Indonesia Jakarta  
[anitaratuedo@sttbi.ac.id](mailto:anitaratuedo@sttbi.ac.id)

Diterima 2 Februari 2021; direvisi 29 Maret 2021; diterbitkan 30 April 2021

### **Abstract**

*Educational games have become an essential aspect of modern education. Student engagement in learning is crucial, as teaching should involve teachers and active participation from students. This study discusses the teacher's role in developing innovative and effective teaching methods through educational games. With the advancement of technology, educational games are increasingly relevant for creating engaging and interactive learning experiences. This research employs a descriptive qualitative method with a literature review approach to collect data from various relevant sources. The results show that educational games can enhance students' motivation, engagement, and understanding of lesson material. These games also support various learning styles and help develop essential skills such as problem-solving, critical thinking, teamwork, and creativity. Furthermore, the study emphasizes the importance of teacher creativity in designing and delivering lesson materials and the challenges faced in implementing educational games in the classroom. Support from the government, schools, and the community is necessary to overcome these barriers and maximize the benefits of educational games in education. With the right approach, educational games and teacher creativity can create more meaningful and enjoyable student learning experiences.*

**Keywords:** Games; student; Teacher; learning

### **Abstrak**

Permainan Games edukasi menjadi salah satu hal yang harus diterapkan dalam dunia pendidikan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebab dengan melaksanakan pembelajaran bukan hanya guru, namun setiap siswa harus ikut serta. Penelitian ini membahas pentingnya peran guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif melalui penggunaan games edukatif. Dengan kemajuan teknologi, games edukatif semakin relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa games edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Games ini juga mendukung berbagai gaya belajar dan membantu mengembangkan keterampilan

penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya kreativitas guru dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapan games edukatif di kelas. Dukungan dari pemerintah, sekolah, dan masyarakat diperlukan untuk mengatasi hambatan ini dan memaksimalkan manfaat games edukatif dalam pendidikan. Dengan pendekatan yang tepat, games edukatif dan kreativitas guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

**Kata Kunci:** Games; siswa; guru; pembelajaran

## PENDAHULUAN

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, salah satunya adalah dengan membuat dan menggunakan games edukatif (Novalis et al., 2019). Penggunaan Games dalam pembelajaran bukanlah hal baru, namun semakin relevan dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa (Budiman et al., 2017). Guru yang mampu membuat Games edukatif dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Tentu dalam membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, jika adanya sebuah Games edukatif. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar (Benyamin, 2020). Games yang dirancang dengan baik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, yang secara alami meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Mereka dapat mencoba berbagai strategi, membuat kesalahan, dan belajar dari kesalahan tersebut dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan praktis tentang konsep-konsep yang dipelajari (Sadono & Sahartian, 2020).

Guru dapat Games edukatif dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas (Satya Yoga et al., 2015). Games yang melibatkan tantangan dan tugas kompleks mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam mencari solusi (Sary, 2017). Sebab salah satu manfaat utama dari penggunaan Games dalam pembelajaran adalah kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Games menyediakan tantangan yang menarik dan umpan balik instan, yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran. Lalu bagaimana seorang Guru dapat menggunakan Games yang menarik untuk setiap siswanya.

Guru memegang peran penting dalam mencetak generasi yang akan datang. Mereka tidak hanya bertugas mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus mampu membangkitkan semangat belajar dan rasa ingin tahu pada siswa. Oleh karena itu, kreativitas dalam mengajar menjadi sangat krusial. Guru yang kreatif dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik, efektif, dan bermakna.

Salah satu alasan mengapa guru harus kreatif adalah untuk menjaga minat dan perhatian siswa. Dalam dunia yang dipenuhi dengan berbagai distraksi, seperti media sosial dan teknologi, siswa cenderung mudah bosan dengan metode pengajaran tradisional yang monoton. Guru yang kreatif mampu memanfaatkan teknologi dan berbagai metode pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan interaktif. Misalnya, menggunakan multimedia, permainan edukatif, atau proyek kolaboratif yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, kreativitas dalam mengajar juga membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda; ada yang lebih mudah memahami materi melalui visual, ada yang melalui pendengaran, dan ada pula yang melalui praktik langsung. Guru yang kreatif mampu merancang berbagai strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga semua siswa dapat memahami materi dengan baik. Misalnya, menggunakan diagram, video, dan demonstrasi langsung dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih jelas.

Guru kreatif juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur seni, humor, dan cerita ke dalam pembelajaran, guru dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar. Suasana yang menyenangkan ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran, tetapi juga membantu mereka mengurangi stres dan kecemasan yang mungkin mereka rasakan. Selain itu, guru yang mampu menciptakan suasana kelas yang positif juga membantu dalam membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2013), dengan pendekatan studi pustaka sebagai teknik utama pengumpulan data. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti jurnal akademik, Google Books, dan artikel-artikel yang relevan dengan topik penelitian. Setiap data yang ditemukan diklasifikasikan dengan cermat untuk memastikan keakuratan dan validitasnya. Setelah itu, data tersebut dianalisis secara mendalam untuk memahami fenomena yang ada di lapangan. Analisis ini bertujuan untuk menghasilkan kontribusi baru dalam bidang penelitian yang relevan (Moleong, 2010). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diteliti serta menyediakan landasan yang kuat untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi berbagai aspek penting dari penggunaan games edukatif dalam proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Games Edukatif**

Karakter Games edukasi telah menjadi fenomena yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk mendidik pemain sambil tetap menghibur. Games edukasi mencakup berbagai genre dan platform, mulai dari permainan video di komputer dan konsol hingga aplikasi di ponsel pintar dan tablet. Mereka memanfaatkan teknologi dan desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dalam esai ini, kita akan mengeksplorasi berbagai hal dari Games edukasi, termasuk manfaatnya, jenis-jenisnya, contoh konkret, dan bagaimana mereka dapat dihubungkan ke dalam kurikulum pendidikan (Putri & Akmal, 2019).

Manfaat utama dari Games edukasi adalah kemampuan mereka untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik (Husna & Supriyadi, 2019). Banyak siswa yang merasa kesulitan atau bosan dengan metode pengajaran tradisional, tetapi Games edukasi dapat mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang dinantikan. Dengan menggunakan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, Games edukasi mampu menjaga minat dan motivasi siswa lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Paradina et al., 2019). Games edukasi

menunjukkan bahwa ketika siswa belajar melalui permainan, mereka cenderung mengingat informasi lebih baik karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini sering kali mengharuskan pemain untuk menyelesaikan masalah atau tantangan, yang dapat membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Contohnya, permainan sejarah seperti *Civilization* memungkinkan pemain untuk membangun dan mengelola peradaban mereka sendiri, sambil mempelajari peristiwa sejarah dan tokoh-tokoh penting.

Games edukasi juga bisa disesuaikan untuk berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar (Anggarawan, 2019). Banyak permainan yang dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, sehingga siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini sangat bermanfaat di kelas dengan siswa yang memiliki berbagai tingkat kemampuan. Selain itu, beberapa permainan menawarkan berbagai metode pembelajaran, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Permainan ini mengajarkan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, *SimCity* mengajarkan manajemen sumber daya dan perencanaan kota, sementara *The Sims* mengajarkan manajemen waktu dan keterampilan sosial.

Meskipun ada banyak manfaat dari Games edukasi, ada juga tantangan dan keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan dan aksesibilitas. Tidak semua sekolah memiliki sumber daya untuk membeli atau mengakses teknologi yang diperlukan untuk menggunakan Games edukasi (Qomariah et al., 2019). Selain itu, ada juga kekhawatiran tentang waktu layar yang berlebihan dan potensi kecanduan permainan. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan Games edukasi seimbang dan dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain. Selain itu, kualitas Games edukasi dapat sangat bervariasi. Tidak semua Games yang mengklaim bersifat edukatif benar-benar efektif dalam mengajar. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian dan memilih permainan yang didukung oleh bukti ilmiah tentang efektivitasnya. Guru dan orang tua juga harus terlibat dalam proses pemilihan dan pengawasan penggunaan Games edukasi untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan manfaat maksimal.

Salah satu contoh sukses dari integrasi game edukasi dalam pendidikan adalah program "*Minecraft: Education Edition*". *Minecraft* adalah permainan yang sangat

populer di kalangan anak-anak, dan versi pendidikan dari permainan ini telah digunakan di banyak sekolah di seluruh dunia. Program ini memungkinkan siswa untuk belajar berbagai subjek, mulai dari matematika dan sains hingga sejarah dan seni, melalui eksplorasi dan konstruksi dalam dunia virtual Minecraft. Guru dapat merancang pelajaran khusus yang sesuai dengan kurikulum mereka, dan siswa dapat bekerja secara individu atau dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek-proyek dalam permainan.

### **Kreativitas Guru Mengajar**

Kreativitas guru dalam mengajar merupakan hal penting yang mampu membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran (Idhayani et al., 2020). Kreativitas ini mencakup berbagai aspek, mulai dari penyampaian materi yang inovatif hingga penggunaan alat dan metode yang tidak konvensional untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks (Nurdin, 2013). Dalam esai ini, Tentu akan membahas berbagai hal-hal kreativitas guru dalam mengajar, manfaat yang diperoleh dari pendekatan kreatif, contoh konkret dari praktik kreatif di kelas, serta tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan kreativitas mereka.

Dalam kreativitas guru dapat terlihat dalam cara mereka merancang dan menyampaikan materi pembelajaran. Seorang guru yang kreatif tidak hanya terpaku pada buku teks atau metode pengajaran tradisional, tetapi juga mencari cara-cara baru untuk membuat materi lebih menarik dan relevan bagi siswa (Mustagfiroh, 2020). Misalnya, seorang guru PAK mungkin menggunakan drama atau permainan peran untuk menghidupkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah dalam alkitab, sementara seorang guru pengetahuan alkitab dapat menggambarkan hal-hal yang menarik dalam alur berpikir alkitab. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami dan mengingat pembelajaran dengan lebih baik (Budiman et al., 2017). Selain itu, kreativitas guru juga terlihat dalam penggunaan teknologi di dalam kelas. Di era digital ini, berbagai alat dan platform teknologi tersedia untuk mendukung pembelajaran (Harmadi & Jatmiko, 2020). Guru yang kreatif dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Contohnya, penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot! atau Quizizz dapat mengubah ujian atau kuis menjadi kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif (Fahmi, 2020). Sementara itu, platform seperti Google

Classroom atau Microsoft Teams dapat digunakan untuk mendukung kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru, serta memfasilitasi pembelajaran jarak jauh (Pratiwi, 2020).

Lebih lanjut, kreativitas guru juga tercermin dalam cara mereka menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda-beda, dan guru yang kreatif mampu mengenali perbedaan ini dan menyesuaikan metode pengajaran mereka agar sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Misalnya, seorang guru bahasa mungkin menggunakan musik, film, atau cerita untuk menarik minat siswa yang memiliki kecenderungan belajar auditori atau visual. Dengan menyesuaikan metode pengajaran, guru tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mencapai potensi belajar maksimal. Manfaat dari pendekatan pengajaran yang kreatif sangat banyak (Novalis et al., 2019). Pertama, kreativitas dalam mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ketika siswa merasa bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Hal ini, pada gilirannya, dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Selain itu, pendekatan pengajaran yang kreatif juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Ketika guru mengajak siswa untuk berpikir di luar kotak dan mencari solusi kreatif untuk masalah, mereka membantu siswa mengembangkan keterampilan yang sangat penting untuk kehidupan di masa depan (Darmawan, 2014).

Contoh konkret dari kreativitas guru dalam mengajar dapat ditemukan di berbagai sekolah di seluruh dunia (Tjandra, 2020). Misalnya, di sebuah sekolah dasar di Finlandia, seorang guru menggunakan proyek seni sebagai cara untuk mengajarkan matematika. Siswa diminta untuk membuat patung dari berbagai bentuk geometris, dan melalui proses ini, mereka belajar tentang konsep-konsep seperti volume, luas permukaan, dan proporsi. Di sekolah lain di Jepang, seorang guru menggunakan permainan video populer, *Minecraft*, untuk mengajarkan sejarah dan geografi. Siswa diminta untuk membangun replika bangunan bersejarah atau lanskap geografis dalam permainan, yang membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Namun, mengembangkan kreativitas dalam mengajar bukanlah tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya waktu dan sumber daya. Banyak guru yang merasa terbebani dengan beban kerja yang tinggi dan tuntutan sekolah, sehingga sulit bagi mereka untuk menemukan waktu untuk merancang dan menerapkan metode pengajaran yang kreatif (Surahman et al., 2020). Selain itu, kurangnya dukungan dari sekolah atau sistem pendidikan juga dapat menjadi hambatan. Tanpa dukungan yang memadai, baik dalam bentuk pelatihan maupun sumber daya, guru mungkin merasa enggan untuk mencoba pendekatan baru. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan masyarakat. Pemerintah dapat memainkan peran penting dengan menyediakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Selain itu, sekolah dapat mendukung kreativitas guru dengan menyediakan lingkungan yang mendukung, termasuk sumber daya yang memadai dan fleksibilitas dalam kurikulum. Masyarakat juga dapat berperan dengan menghargai dan mendukung upaya kreatif guru dalam mengajar (Priska, 2020).

Sebagai contoh, di Singapura, pemerintah telah meluncurkan program “Teach Less, Learn More” yang bertujuan untuk mengurangi beban administratif guru dan memberikan mereka lebih banyak waktu untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Program ini juga menyediakan pelatihan dan sumber daya untuk mendukung guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang inovatif. Di Finlandia, sekolah-sekolah didorong untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang berbasis proyek, di mana siswa belajar melalui proyek-proyek interdisipliner yang relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini tidak hanya mendukung kreativitas guru, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dukungan dari pihak luar, guru juga dapat mengembangkan kreativitas mereka sendiri dengan terus belajar dan mencari inspirasi dari berbagai sumber. Misalnya, guru dapat mengikuti konferensi pendidikan, bergabung dengan komunitas profesional, atau membaca literatur tentang metode pengajaran inovatif. Mereka juga dapat mencoba berbagai pendekatan dan mengevaluasi efektivitasnya, serta berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka untuk berbagi ide dan pengalaman. Dengan terus belajar dan beradaptasi, guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa mereka.

Kreativitas guru dalam mengajar merupakan elemen kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan efektif (Idhayani et al., 2020). Dengan memanfaatkan berbagai metode dan alat yang inovatif, guru dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan penting untuk masa depan (Simbolon, 2014). Meskipun ada tantangan yang harus dihadapi, dengan dukungan yang tepat dan komitmen untuk terus belajar dan berinovasi, guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dan membawa perubahan positif dalam pendidikan. Kreativitas dalam mengajar tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru itu sendiri, karena mereka menemukan cara baru untuk menginspirasi dan memotivasi siswa, serta mengembangkan profesionalisme mereka.

### **Platform Games Online Gartic.io pada Pendidikan Agama Kristen**

Gartic.io adalah sebuah permainan online yang berfokus pada aktivitas menggambar dan menebak gambar (Admin, 2020). Permainan ini menggabungkan elemen seni dan kecerdasan dalam bentuk yang menyenangkan dan inovatif. Konsep dasar dari Gartic.io adalah pemain akan diberikan sebuah kata atau frasa yang harus mereka gambarkan, sementara pemain lainnya harus menebak kata atau frasa tersebut berdasarkan gambar yang dihasilkan. Ini adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus, sehingga menciptakan suasana yang kompetitif namun tetap bersahabat. Untuk memulai permainan di Gartic.io, pemain pertama-tama harus bergabung dalam sebuah ruangan yang bisa dipilih berdasarkan tema tertentu atau dapat dibuat secara khusus oleh pemain sendiri. Permainan ini memberikan kerja sama yang baik, sebab dengan melakukan kerja sama tersebut maka akan melibatkan setiap siswa untuk dapat interaktif dalam pembelajaran (Tri Nastiti & Wathon, 2018).

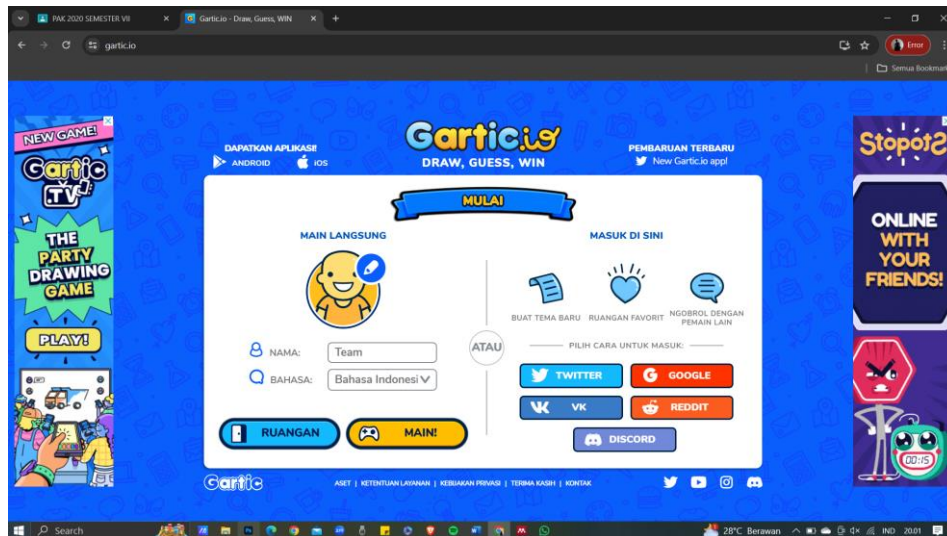
Setiap ruangan memiliki jumlah pemain maksimal yang dapat bergabung, biasanya berkisar antara 12 hingga 16 pemain. Setelah ruangan penuh atau mencapai jumlah pemain yang cukup, permainan akan dimulai. Saat giliran seorang pemain tiba, mereka akan menerima sebuah kata atau frasa yang harus mereka gambar. Lalu, Pemain tersebut kemudian menggunakan alat gambar yang tersedia di antarmuka permainan untuk membuat ilustrasi yang sesuai dengan kata atau frasa tersebut. Alat gambar ini biasanya sederhana, termasuk pensil, kuas, penghapus, dan beberapa pilihan warna (Yulia, 2020). Tujuan utama pemain yang menggambar adalah untuk membuat gambar

yang cukup jelas agar pemain lain dapat menebaknya, namun juga cukup menantang agar tidak terlalu mudah ditebak. Tentunya permainan ini akan menjadikan setiap siswa dapat interaktif dalam kelas. Memang penggunaan ini membutuhkan internet dan handphone genggam atau laptop.

Sementara satu pemain menggambar, pemain lainnya akan melihat proses menggambar tersebut secara langsung dan mencoba menebak kata atau frasa yang digambarkan. Mereka mengetikkan tebakannya di kotak chat yang tersedia. Jika seorang pemain berhasil menebak kata dengan benar, mereka akan mendapatkan poin. Jumlah poin yang diberikan biasanya bergantung pada seberapa cepat mereka berhasil menebak dibandingkan dengan pemain lain. Pemain yang menggambar juga mendapatkan poin berdasarkan jumlah pemain yang berhasil menebak kata atau frasa yang mereka gambar. Permainan berlanjut dengan setiap pemain mendapatkan giliran untuk menggambar dan menebak secara bergantian. Setelah semua pemain mendapatkan giliran untuk menggambar, permainan akan berakhir dan pemain dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Sistem poin dan giliran ini membuat permainan menjadi adil dan memberikan kesempatan yang sama bagi setiap pemain untuk menggambar dan menebak.

Permainan ini dapat dilakukan bagi seorang guru PAK dalam pembelajaran yang menarik dan tepat. Karena dalam permainan ini, Seorang guru dapat melakukan permainan ini dengan mengundang setiap anak melalui Handphone genggam ataupun laptop. Setiap siswa akan merasakan bahwa pembelajaran ini terasa permainan yang menyenangkan. Oleh sebab itu, seorang guru harus melakukan sebuah variasi dalam pembelajaran PAK, tentunya tidak melupakan etika dalam setiap pembelajaran yang dilakukan (Sumarno, 2019). Jika pembelajaran PAK tidak memperhatikan etika, tentunya tidak dapat terlaksana dengan baik, Games hanya menjadi alat untuk memberikan sebuah pelengkap dalam setiap pembelajaran yang ada.

Maka tidak boleh lupa pesan yang disampaikan, pada materi pengajaran pendidikan agama Kristen. juga memberikan manfaat edukatif. Permainan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan menggambar, kreativitas, dan pemikiran visual pemain. Gartic.io Selain itu, karena permainan ini sering melibatkan kata-kata dalam bahasa Inggris atau bahasa lain, pemain juga dapat memperkaya kosakata dan keterampilan berbahasa mereka.



Gambar 1. Games Gartic.io

### Kebijakan Guru dalam Games Edukatif

Guru Pendidikan Agama Kristen adalah pendidik yang bertanggung jawab untuk mengajarkan dan membimbing siswa dalam memahami dan menghayati ajaran-ajaran agama Kristen (Agung & Astika, 2011). Peran utama guru PAK adalah mengembangkan iman, karakter, dan moral siswa berdasarkan prinsip-prinsip Kristiani. Mereka tidak hanya menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga berperan sebagai teladan dalam kehidupan rohani dan karakter Kristus. Seorang guru PAK harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang ajaran agama Kristen, termasuk pemahaman yang kuat tentang Alkitab, pemikiran Kristen dan sejarah gereja. Kompetensi ini memungkinkan mereka untuk menjelaskan konsep-konsep teologis dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa dalam sekolah (Beis et al., 2020).

Guru PAK harus terampil dalam metode pengajaran yang efektif. Mereka perlu mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan relevan, serta mengembangkan strategi yang dapat menumbuhkan minat dan pemahaman siswa terhadap ajaran Kristen. Guru PAK harus menunjukkan karakter yang sesuai dengan ajaran Kristiani, seperti kasih, kesabaran, dan kerendahan hati. Mereka berperan sebagai model yang menginspirasi siswa untuk mengikuti nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Tugas utama guru PAK adalah mengajar siswa tentang ajaran-ajaran agama Kristen (Benyamin, 2020). Ini meliputi pengajaran tentang Alkitab, doktrin-doktrin dasar, sejarah gereja, dan etika Kristiani. Selain itu, mereka juga membimbing siswa dalam mengaplikasikan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru PAK

berperan dalam membentuk karakter siswa agar sesuai dengan nilai-nilai Kristiani. Mereka membantu siswa memahami pentingnya moralitas, kejujuran, tanggung jawab, dan kasih terhadap sesama. Guru PAK mendukung pertumbuhan rohani siswa melalui kegiatan-kegiatan seperti doa, ibadah, dan pertemuan yang mendalam. Mereka menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk mendekatkan diri kepada Tuhan dan memperkuat iman mereka (Novalis et al., 2019).

Dalam dunia yang semakin sekuler, guru PAK menghadapi tantangan dalam mempertahankan relevansi ajaran agama di tengah masyarakat yang mungkin kurang mendukung nilai-nilai religius. Mereka perlu kreatif dan bijaksana dalam menyampaikan ajaran yang dapat diterima oleh siswa dari berbagai latar belakang. Dengan kemajuan teknologi, guru PAK memiliki peluang untuk menggunakan berbagai alat digital dalam pengajaran. Ini mencakup penggunaan media online, aplikasi Alkitab, dan platform *e-learning* untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Marbun, 2019).

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan games edukatif dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Games edukatif, dengan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, mampu menjaga minat siswa lebih lama dibandingkan metode pengajaran konvensional. Games ini juga memfasilitasi berbagai gaya belajar, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Selain itu, games edukatif dapat membantu mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas, yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan.

Guru memainkan peran krusial dalam implementasi games edukatif, yang menuntut kreativitas dan inovasi dalam mengajar. Kreativitas guru tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan relevan. Dalam dunia yang dipenuhi dengan berbagai distraksi, kreativitas guru menjadi kunci untuk menjaga minat dan perhatian siswa. Tantangan dalam penerapan games edukatif, seperti ketersediaan sumber daya dan aksesibilitas teknologi, dapat diatasi dengan dukungan

yang tepat dari pemerintah, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian, games edukatif dan kreativitas guru bersama-sama dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020). *Kegiatan Ice Breaking Kekinian yang Kreatif dan Inovatif*. Edoo.Id.
- Agung, I., & Astika, M. (2011). Penerapan Metode Mengajar Yesus Menurut Injil Sinoptik dalam Pelaksanaan Pendidikan Agama Kristen di SMA Gamaliel Makassar. *Jurnal Jaffray*, 9(2), 147. <https://doi.org/10.25278/jj71.v9i2.99>
- Anggarawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal MATRIK*, 18(2), 3.
- Beis, Y. S., Octavianus, S., & Sari, D. N. (2020). Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, 5(2), 148–159.
- Benyamin, P. I. (2020). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.47167/kharis.v3i1.43>
- Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. (2017). Online Game “Pics and Words” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Html. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(1).
- Darmawan, I. P. A. (2014). Pendidikan Kristen di Era Postmodern. *STT Simpson*, 1(2), 37–46.
- Fahmi, M. H. (2020). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous dalam E-Learning Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2). <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v6i2.4947>
- Harmadi, M., & Jatmiko, A. (2020). Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Kristen Generasi Milenial. *PASCA : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 16(1), 62–74. <https://doi.org/10.46494/psc.v16i1.72>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2019). Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

- Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Marbun, P. (2019). Strategi Pembelajaran Transformatif. *Diegesis: Jurnal Teologi*, 4(2).  
<https://doi.org/10.46933/dgs.vol4i241-49>
- Mustagfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme di Perguruan Tinggi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147.
- Novalis, D., Sumarno, Y., & Paruntung, J. P. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar PAK. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 10(1), 27–39.
- Nurdin, M. (2013). Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 9–22.
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 169–176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>
- Pratiwi, E. W. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1).
- Priska, V. H. (2020). Pentingnya Menanamkan Karakter Sejak Dini. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology*.
- Putri, A., & Akmal, A. (2019). Sekolah Ramah Anak: Tantangan dan Implikasinya Terhadap Pemenuhan Hak Anak. *Journal of Civic Education*, 2(4), 228–235.  
<https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.190>
- Qomariah, S., Nursobah, & Lailiyah, S. (2019). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom untuk Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*.
- Sadono, S., & Sahartian, S. (2020). Paulus sebagai Teladan Pendidik Kristen Masa Kini. 5(September), 132–147.
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan Kognitif dan Emosi Psikologi Masa Remaja Awal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 6–12.
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat

- Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Sumarno, Y. (2019). Etika Guru Sekolah Minggu. In G. K. R. Pakpahan & S. Sugiono (Eds.), *Etika Kehidupan untuk Semua* (Pertama, p. 219). Bethel Press.
- Surahman, E., Sulthoni, S., Ulfa, S., Husna, A., Ramdiana, H., At Thaariq, Z. Z., Setiawan, A. B., & Qolbi, M. S. (2020). Pelatihan Micro Learning Object Berbasis TPACK bagi Guru-Guru SMA di Garut. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um050v3i1p1-14>
- Tjandra, D. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1). <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.33>
- Tri Nastiti, P., & Wathon. (2018). Membangun Kerjasama Belajar Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 52–72.
- Yulia. (2020). *Bermain Tebak Gambar Online dengan Teman di Gartic.io*. WwW.Biem.Co.