

Media Games Edukatif sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Arestu Yulanda ¹, Irma Nelyani ²

Program Studi Pendidikan Agama Kristen Jurusan Ilmu Pendidikan Kristen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Palangka Raya^{1,2}

*Email arestuyulanda014@gmail.com; irmanelyani@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 20-06-2026
Disetujui 24-06-2026
Diterbitkan 26-06-2026

ABSTRACT

This study aims to describe the role of educational game-based learning media and analyze its contribution to increasing students' interest in learning Christian Religious Education (CRE). The research employed a qualitative descriptive method using a library research approach, drawing data from various relevant sources, including books, scientific journals, and scholarly articles related to educational games, learning interest, and Christian Religious Education. The findings indicate that educational game-based learning media can create a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment, thereby encouraging students' active participation in the learning process. The use of educational games also enhances students' motivation, concentration, and enthusiasm in learning Christian Religious Education materials. Furthermore, this learning media helps students understand Christian values more contextually through meaningful learning experiences. The successful implementation of educational game-based learning media is influenced by teachers' creativity in designing and selecting games that align with learning objectives and students' characteristics. Therefore, educational game-based learning media can serve as an effective alternative for increasing students' learning interest while supporting the achievement of Christian Religious Education learning objectives.

Keywords: learning media, educational games, learning interest, Christian Religious Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran berbasis games edukatif serta menganalisis kontribusinya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research), yang memanfaatkan berbagai sumber literatur berupa buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan media games edukatif, minat belajar, dan pembelajaran PAK. Hasil kajian menunjukkan bahwa media games edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan games edukatif juga dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan antusiasme siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Kristen. Selain itu, media ini membantu siswa memahami nilai-nilai Kristiani secara lebih kontekstual melalui pengalaman belajar yang bermakna. Keberhasilan penerapan media games edukatif dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang dan memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis games edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Kata Kunci: media pembelajaran, games edukatif, minat belajar, Pendidikan Agama Kristen.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Yulanda, A., & Nelyani, I. . (2026). Media Games Edukatif sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 6700-6711. <https://doi.org/10.63822/vabwta14>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa agar mampu berkembang dengan baik. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki visi, misi, dan tujuan untuk menciptakan peserta didik yang aktif, kreatif, berpikir kritis, serta memiliki minat belajar yang tinggi. Lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab besar dalam mewujudkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kepribadian siswa secara utuh. Pendidikan harus mampu menciptakan keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan dan penanaman nilai-nilai moral serta spiritual. Khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, siswa diharapkan mampu memahami ajaran iman secara menyeluruh, menghayatinya dalam hati, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencerminkan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana kognitif, tetapi juga sebagai proses transformasi nilai yang membentuk perilaku dan sikap siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berkarakter, berintegritas, dan memiliki landasan iman yang kuat.

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, pendekatan yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan, melainkan merasa tertarik dan terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mempermudah siswa dalam memahami materi, serta membantu mereka mengingat dan mengaplikasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang beragam menjadi salah satu kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan akan membantu siswa merasa bahwa belajar merupakan aktivitas yang penting dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya muncul secara spontan, tetapi juga dapat dibangun melalui proses pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, keterlibatan aktif siswa dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi, maupun kegiatan belajar lainnya. Keterlibatan aktif ini akan membantu siswa untuk lebih memahami materi secara mendalam, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, melalui interaksi dengan teman sebaya, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, siswa diharapkan mampu memahami bahwa nilai-nilai yang dipelajari memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa dapat menerapkan sikap kasih, kejujuran, tanggung jawab, serta toleransi dalam interaksi dengan orang lain. Pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kondisi siswa akan membantu siswa memahami makna dari setiap materi yang dipelajari, sehingga mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, guru perlu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa agar proses belajar terasa lebih nyata, relevan, dan bermakna bagi mereka. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih mudah memahami materi serta menyadari pentingnya nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan kondisi yang diharapkan sekolah juga dapat memanfaatkan dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran. guru mampu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang kreatif, seperti media visual dan *games edukatif*. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, penggunaan media yang menarik akan membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis *games edukatif*, misalnya, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa seringkali ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, kurangnya perhatian terhadap materi, serta rendahnya ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang monoton dan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran juga dapat membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga mereka menjadi kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu merangsang rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara emosional maupun kognitif selama proses belajar, sehingga mereka cenderung tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Sehingga antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi menunjukkan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Di satu sisi, pembelajaran dituntut untuk mampu menciptakan siswa yang aktif dan memiliki minat belajar tinggi, namun di sisi lain masih ditemukan siswa yang pasif dan kurang termotivasi. Perbedaan ini menunjukkan bahwa strategi dan metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *games edukatif*. Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana penggunaan *games edukatif* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian serius dan solusi yang tepat. Rendahnya minat belajar siswa merupakan kondisi nyata yang terjadi di lingkungan pendidikan dan menjadi masalah yang harus segera diatasi. Masalah ini dapat diartikan adanya ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan yang terjadi. Jika tidak ditangani dengan baik, maka akan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research). Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan literatur lainnya yang berkaitan dengan media games edukatif, minat belajar, dan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

HASILPEMBAHASAN

Media Pembelajaran Berbasis Games Edukatif

Media pembelajaran bentuk games edukatif adalah salah satu inovasi dalam proses belajar yang menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pendidikan, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi

lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Secara umum, games edukatif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas bermain yang mengandung nilai pendidikan.

Menurut Noemi dan Maximo yang dikutip oleh Meike Elsa, et al., dalam jurnalnya yang berjudul *“game edukatif drag drop sebagai media pembelajaran pada sekolah minggu”* dijelaskan bahwa, games edukatif adalah jenis permainan yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui aktivitas yang dapat menumbuhkan minat, partisipasi aktif, semangat belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam Pendidikan Agama Kristen, penerapan permainan edukatif memiliki peranan yang sangat penting, karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan nilai-nilai iman, moral, dan spiritual dengan cara yang lebih relevan serta sesuai dengan karakter generasi digital.

Penelitian tentang metode pembelajaran PAK melalui games edukatif yang berbasis Alkitab mengungkapkan bahwa media games dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai Kekristenan. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mentransformasikan pembelajaran yang dapat mengaitkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual para siswa. Sehingga, media ini sangat sesuai digunakan dalam PAK karena generasi sekarang lebih responsif terhadap metode pembelajaran digital yang interaktif dibandingkan dengan cara pengajaran tradisional yang bersifat ceramah.

Jenis-Jenis Games Edukatif

Adapun jenis-jenis games edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, yaitu :

- a. Games kuis Alkitab, permainan ini siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim dan menjawab pertanyaan secara bergantian. Kuis kelompok efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir cepat, kerja sama, dan keberanian menyampaikan pendapat. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, kuis dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang tokoh Alkitab, cerita alkitab atau nilai-nilai kekristenan.
- b. Games kartu edukatif, permainan ini menggunakan kartu yang berisi pertanyaan, gambar, dan ayat Alkitab. Misalnya kartu tokoh Alkitab dan perannya, kartu ayat hafalan, atau kartu nilai-nilai karakter Kristen.
- c. Games teka-teki silang dan puzzle edukatif, permainan ini membantu siswa melatih daya ingat, logika, dan pemahaman konsep. Dalam PAK, teka-teki silang dapat berisi istilah Alkitab, nama tokoh, tempat penting dalam Alkitab, atau nilai karakter Kristen.

Kelebihan dan Kekurangan Games Edukatif

Games edukatif memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya :

Kelebihan :

1. Membuat Siswa Menjadi Aktif Dan Kritis

Dalam pembelajaran yang menggunakan permainan atau aktivitas interaktif, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi ikut terlibat secara langsung. Siswa akan berpikir, bertanya, menjawab, serta mencari solusi dari masalah yang diberikan. Hal ini membuat kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa berkembang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah.

2. Adanya Interaksi Dan Peran Langsung Dalam Pembelajaran

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman maupun guru. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling bertukar pendapat. Keterlibatan langsung tersebut membuat siswa merasa memiliki peran penting dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

3. Guru Dapat Mengevaluasi Secara Langsung Pada Saat Permainan

Saat kegiatan berlangsung, guru dapat mengamati kemampuan siswa secara langsung, seperti pemahaman materi, kerja sama, keberanian berbicara, dan kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, guru lebih mudah mengetahui siswa yang sudah memahami materi maupun yang masih memerlukan bimbingan tambahan.

4. Pemahaman Lebih Berkesan Dan Bertahan Lama Dalam Ingatan Siswa

Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung biasanya lebih mudah diingat oleh siswa. Ketika siswa belajar sambil bermain atau melakukan aktivitas tertentu, materi pelajaran akan lebih melekat dalam ingatan karena siswa mengalami sendiri proses pembelajarannya. Hal ini membuat hasil belajar menjadi lebih bermakna dan tahan lama.

5. Menumbuhkan Rasa Nyaman, Menyenangkan, Dan Semangat Dalam Diri Siswa

Suasana belajar yang menyenangkan dapat mengurangi rasa takut atau bosan saat belajar. Siswa menjadi lebih rileks, nyaman, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Semangat belajar yang tinggi akan membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan partisipasi mereka di kelas.

Kekurangan :

1. Membutuhkan Alat Dan Media Tambahan

Dalam penerapannya, metode ini sering memerlukan berbagai alat bantu seperti kartu permainan, gambar, papan permainan, atau media pembelajaran lainnya. Jika alat dan media tidak tersedia, proses pembelajaran bisa menjadi kurang maksimal. Selain itu, guru perlu mengeluarkan waktu dan biaya tambahan untuk mempersiapkannya.

2. Suasana Kelas Sering Menjadi Tidak Kondusif

Karena siswa aktif bergerak dan berinteraksi, suasana kelas terkadang menjadi ramai dan sulit dikendalikan. Jika guru kurang mampu mengatur kelas, pembelajaran dapat berubah menjadi terlalu gaduh sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain dan tujuan pembelajaran menjadi kurang tercapai.

3. Membutuhkan Waktu Pembelajaran Yang Relatif Banyak

Kegiatan permainan atau pembelajaran interaktif biasanya memerlukan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah. Waktu digunakan untuk menjelaskan aturan, membagi kelompok, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi. Akibatnya, guru harus pandai mengatur waktu agar seluruh materi tetap dapat disampaikan dengan baik.

4. Setting Pembelajaran Perlu Dipersiapkan Dengan Matang

Guru harus merancang kegiatan secara rinci sebelum pembelajaran dimulai, mulai dari tujuan, aturan permainan, alat yang digunakan, hingga cara evaluasi. Jika persiapan kurang matang, kegiatan bisa menjadi tidak terarah dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Oleh karena itu, metode ini memerlukan perencanaan yang baik agar berjalan efektif.

Sehingga, games edukatif merupakan media pembelajaran yang sangat efektif apabila dirancang secara tepat sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dalam Pendidikan Agama Kristen, media ini bukan hanya membantu siswa memahami materi ajar, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter dan iman Kristen. Oleh sebab itu, guru PAK perlu memiliki kreativitas dalam mengembangkan permainan edukatif yang sederhana, menarik, dan tetap berpusat pada nilai-nilai Alkitabiah agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Minat belajar

Minat dapat diartikan sebagai tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa terhadap suatu kegiatan tertentu. Minat tidak hanya berkaitan dengan rasa suka atau tidak suka terhadap mata pelajaran, tetapi juga mencakup sikap, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, minat belajar siswa merupakan kecenderungan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar yang dapat menimbulkan rasa senang dan ketertarikan dalam dirinya. Tingkat minat belajar setiap siswa berbeda-beda karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kepribadian, lingkungan, serta materi yang dipelajari. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya lebih terdorong untuk belajar sehingga berpeluang memperoleh prestasi yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Menurut Syamsul Huda et al., dalam bukunya Amelia Atika & Novi Andrianti yang berjudul “Minat Belajar Anak *Slow Learner*” menyatakan bahwa minat belajar pada dasarnya merupakan bentuk penerimaan siswa terhadap proses belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung akan belajar secara bersungguh-sungguh untuk hasil belajar yang maksimal. Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki minat serta hasil belajar yang baik. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), minat belajar memiliki makna yang lebih mendalam karena bukan hanya berkaitan dengan pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan iman, karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik. Pendidikan Agama Kristen bertujuan membimbing peserta didik untuk mengenal Tuhan, memahami nilai-nilai kekristenan, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, minat belajar memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar, motivasi, sikap, dan hasil pendidikan karakter siswa, sehingga minat belajar menjadi indikator keberhasilan pembelajaran sebab siswa yang berminat akan lebih mudah memahami materi, memiliki disiplin belajar, serta menunjukkan perubahan perilaku yang positif.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhi minat belajar seseorang, baik yang berasal dari luar diri siswa maupun dari dalam dirinya sendiri.

a. Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan dalam pendidikan. Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sosial, dukungan keluarga, fasilitas pendidikan, serta budaya masyarakat.

Salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh adalah lingkungan sosial. Lingkungan tempat siswa tumbuh dan berkembang dapat menentukan tingkat minat mereka dalam belajar. Siswa yang berada di lingkungan dengan masyarakat yang peduli terhadap pendidikan umumnya memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Arjanggal dan Suprihatin menunjukkan bahwa interaksi dengan teman sebaya yang memiliki semangat belajar tinggi dapat meningkatkan

motivasi siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung pendidikan dapat membuat siswa kurang terdorong untuk belajar.

Selain lingkungan sosial, dukungan keluarga juga sangat memengaruhi minat belajar siswa. Orang tua yang terlibat aktif dalam pendidikan anak, seperti membantu belajar di rumah atau memberikan perhatian terhadap kegiatan sekolah, dapat meningkatkan semangat belajar anak. Penelitian oleh Brigita Suhartini dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa dukungan emosional maupun dukungan dalam bentuk fasilitas dari orang tua memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Sebaliknya, kurangnya perhatian dan dukungan dari keluarga dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dalam belajar.

Fasilitas pendidikan juga menjadi faktor penting dalam membentuk minat belajar siswa. Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti buku, teknologi pembelajaran, perpustakaan, dan ruang kelas yang nyaman, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung. Penelitian oleh F. Rahmawati menunjukkan bahwa penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya, keterbatasan fasilitas sekolah dapat membuat siswa kurang termotivasi dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran.

Selain itu, budaya masyarakat turut memengaruhi minat belajar siswa. Dalam masyarakat yang memandang pendidikan sebagai hal penting dan sebagai jalan menuju kesuksesan, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Namun, pada lingkungan masyarakat yang kurang menghargai pendidikan, siswa dapat menganggap belajar sebagai sesuatu yang tidak terlalu penting sehingga minat belajar mereka menjadi rendah.

b. Faktor Internal yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa

Selain faktor eksternal, minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor-faktor tersebut meliputi motivasi, sikap terhadap pembelajaran, kepribadian, dan kebiasaan belajar.

1. Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor internal yang paling berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri siswa, misalnya pujian, penghargaan, atau dukungan dari guru dan orang tua. Penelitian oleh Nurishlah dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa siswa dengan dorongan belajar dari dalam diri yang kuat biasanya lebih terlibat dalam proses belajar dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kegiatan pembelajaran..

2. Sikap terhadap Pembelajaran

Sikap siswa terhadap proses pembelajaran juga memengaruhi minat belajar mereka. Siswa yang memiliki pandangan positif terhadap sekolah dan kegiatan belajar biasanya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang memiliki pengalaman belajar kurang menyenangkan cenderung merasa bosan, tertekan, dan kurang tertarik untuk belajar. Sikap ini dapat dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, hubungan dengan teman sebaya, maupun pandangan keluarga terhadap pendidikan. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar siswa memiliki sikap positif terhadap pembelajaran.

3. Kepribadian Siswa

Kepribadian siswa turut memengaruhi minat belajar mereka. Siswa yang memiliki sifat terbuka, kreatif, dan rasa ingin tahu tinggi biasanya lebih tertarik untuk mempelajari hal-hal baru. Sebaliknya, siswa yang cenderung pemalu atau tertutup sering kali kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian oleh Khoeron dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa karakteristik kepribadian tertentu dapat memengaruhi cara siswa memahami materi pelajaran dan berinteraksi dalam lingkungan belajar.

4. Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar yang baik juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Siswa yang terbiasa mengatur jadwal belajar, membuat catatan, dan mengulang materi secara rutin umumnya memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran dapat meningkatkan ketekunan dan disiplin siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat besar terhadap suatu bidang biasanya akan lebih fokus, mampu menghadapi kesulitan, dan terus berusaha memahami materi. Hal tersebut pada akhirnya akan membentuk kebiasaan belajar yang positif dan mendukung keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan konteks Pendidikan Agama Kristen, faktor guru menjadi sangat penting karena guru Pendidikan Agama Kristen bukan hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga pembimbing rohani dan teladan iman bagi peserta didik. Guru yang kreatif, komunikatif, dan mampu membangun hubungan emosional dengan siswa akan lebih mudah meningkatkan minat belajar. Sebaliknya, guru yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa variasi akan membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran PAK.

Faktor yang paling dominan memengaruhi minat belajar dalam Pendidikan Agama Kristen adalah metode pembelajaran dan keteladanan guru. Peserta didik masa kini lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan mereka. Ketika guru mampu menghubungkan nilai-nilai kekristenan dengan realitas kehidupan sehari-hari, siswa akan merasa bahwa pembelajaran PAK memiliki makna nyata bagi hidup mereka. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan membangun hubungan personal dengan peserta didik agar minat belajar terus berkembang.

Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Upaya meningkatkan minat belajar merupakan bagian penting dalam proses pendidikan karena minat belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Secara umum, peningkatan minat belajar dapat dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran yang kreatif, pemberian motivasi, penggunaan media pembelajaran yang menarik, pengelolaan kelas yang baik, serta menciptakan hubungan positif antara guru dan siswa. Guru memiliki peran penting dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Menurut Slameto, minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat belajar dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa agar muncul perhatian serta keinginan untuk belajar. Dalam Pendidikan Agama Kristen, upaya meningkatkan minat belajar tidak hanya dilakukan melalui aspek akademik, tetapi juga melalui pendekatan spiritual dan pembentukan karakter. Guru PAK perlu menghadirkan pembelajaran yang mampu menyentuh hati peserta didik, misalnya melalui refleksi firman Tuhan, diskusi tentang kehidupan sehari-hari, permainan edukatif,

drama Alkitab, maupun kegiatan pelayanan sosial. Pendekatan tersebut membantu siswa memahami bahwa pembelajaran agama bukan sekadar hafalan ayat, melainkan proses pembentukan iman dan karakter Kristen.

Upaya meningkatkan minat belajar sering dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar, motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan pembentukan karakter siswa. Peneliti menilai bahwa minat belajar tidak dapat tumbuh secara instan, melainkan perlu dibangun melalui proses pembelajaran yang konsisten dan bermakna. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, guru harus menjadi teladan hidup yang mencerminkan kasih, kesabaran, dan integritas sehingga siswa bukan hanya tertarik pada materi pelajaran, tetapi juga terinspirasi oleh kehidupan gurunya. Adapun, keberhasilan meningkatkan minat belajar PAK sangat bergantung pada kemampuan guru menciptakan pembelajaran yang relevan, kreatif, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik sehingga nilai-nilai kekristenan dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Media games edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan minat belajar melalui kegiatan pembelajaran yang tidak monoton. Selain membantu peserta didik memahami materi, media games edukatif juga dapat mendukung penanaman nilai-nilai Kristiani secara lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan hasil kajian pustaka, penggunaan media games edukatif memiliki peran yang positif dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Keberhasilan penggunaannya dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam memilih, merancang, dan memanfaatkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, media games edukatif dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

SARAN

Guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan dapat memanfaatkan media games edukatif secara kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta karakteristik peserta didik agar pembelajaran berlangsung secara efektif.

Bagi peneliti selanjutnya, kajian mengenai media games edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat dikembangkan melalui penelitian lapangan atau dengan mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan motivasi belajar, hasil belajar, maupun pembentukan karakter peserta didik sehingga dapat memperkaya pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Agama Kristen.

DAFTAR PUSTAKA

Rifky, Sehan, et al. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan : Panduan Untuk Menjadi Pengajar Profesional* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia : Jambi)

- Sulastri, Sulastri, et al. "Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar." JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia) 7.3 (2022): 583-590. (diakses pada 26 April 2026, <https://www.academia.edu/download/116448942/1109.pdf>)
- Miftah, Mohamad, and Syamsurijal Syamsurijal. "Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa." Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan 4.01 (2024): 95-106. (diakses pada 26 April 2026, <https://itscience-indexing.com/jurnal/index.php/educendikia/article/view/3954>)
- Iliza, Ika Nur, and Ma'mun Hanif. "Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik." Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam 1.3 (2025): 700-708. (diakses pada 26 April 2026, <https://journal.al-affif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/377>)
- Saleh, Abd Rahman. "Peran lingkungan belajar dalam mendorong partisipasi aktif siswa sekolah dasar." Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran 1.2 (2025): 83-92. (diakses pada 26 April 2026, <https://jurnal.yayasanmeisyrainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/56>)
- Djatmika, Ery. "Pengaruh penggunaan modul pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan (2016). (diakses pada 26 April 2026, <https://www.academia.edu/download/93991963/2808.pdf>)
- Saputri, Cikha, Yonatan Alex Arifianto, and Reni Triposa. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen." Murid Kristus: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen 1.2 (2024): 172-187. (diakses pada 26 April 2026, <http://jurnal.sttrmk.ac.id/index.php/sttrmk/article/view/16>)
- Ilham, Ilham. "Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1.2 (2025): 52-59. (diakses pada 27 April 2026, <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/36>)
- Nisa, Ani Khoirotun, et al. "Transisi pembelajaran teacher centered menuju student centered: Penguatan literasi teknologi siswa sekolah dasar." Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 9.3 (2024): 1453-1460. (diakses pada 29 April 2026, <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/920>)
- Nadia, Asma, et al. "Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan) 3.3 (2025): 498-503. (diakses pada 29 April 2026, <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/489>)
- Lamada, Mustari S., and Muhammad Rais. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Manjalling." Journal of Computers, Informatics, and Vocational Education (2025): 25-30. (diakses pada 29 April 2026, <https://journal.unm.ac.id/index.php/CIVE/article/view/10150>)
- Wibawanto, Wandah. (2024). BOARD GAME EDUKASI (Penerbit Idebuku : Makassar)
- Toisuta, Meike Elsa, Sanny Taner Sapulete, and Yamres Pakniany. "Game Edukatif Drag and Drop Sebagai Media Pembelajaran Pada Sekolah Minggu." Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen 8.2 (2022): 89-109. (diakses pada 14 Mei 2026, <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/623>)
- Manik, Valoman N. G & Tamba, Maranatha. "STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN YANG MENYENANGKAN MELALUI GAME EDUKATIF BERBASIS ALKITAB." Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran 84.4 (2025): 8592. (diakses pada 14 Mei 2026, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/53651/32117>)

- Welidinata, Jonsi, Kristina Kristinav, and Manorang Gultom. "IMPLEMENTASI SPEECH RECOGNITION DALAM PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI KUIS ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU BERBASIS ANDROID." *MASITIKA* 7 (2022). (diakses pada 14 Mei 2026, <http://journal.widyadharma.ac.id/index.php/masitika/article/view/1553>)
- Toisuta, Meike Elsa, Sanny Taner Sapulete, and Yamres Pakniany. "Game Edukatif Drag and Drop Sebagai Media Pembelajaran Pada Sekolah Minggu." *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 8.2 (2022): 89-109. (diakses pada 14 Mei 2026, <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/623>)
- Sari, Putri Mika, et al. "PENERAPAN METODE CROSSWORD PUZZEL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 TARUTUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 4.4 (2025): 7395-7404. (diakses pada 14 Mei 2026, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3032>)
- Arifanissa, et al. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran* (PT Sonpedia Publishing Indonesia : Jambi)
- Atika, Amelia & Andrianti, Novi. (2023). *Minat Belajar Anak Slow Learner* (PT Sonpedia Publishing Indonesia : Jambi)
- Widiatsih, Asri. (2026). *PBL - Melejitkan Prestasi Belajar* (Media Kunkun Nusantara : Jawa Timur)
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Telaumbanua, Agusni Hanna Niwati. "Peran guru pendidikan agama kristen dalam membentuk karakter siswa di era industri 4.0." *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6.2 (2020): 45-62. (diakses pada 16 Mei 2026, <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/it/article/view/243>)