

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi game online sebagai media pembelajaran alternatif dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK) di SMA Negeri 1 Amurang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada realitas berkembangnya teknologi digital dan tingginya minat peserta didik terhadap game online, yang jika dimanfaatkan secara tepat, dapat menjadi media edukatif yang efektif dan kontekstual, terutama dalam menyampaikan nilai-nilai kekristenan kepada generasi sekarang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam kepada guru dan siswa, serta observasi terhadap praktik pembelajaran. Dengan cara pertama peneliti mengkaji dan menganalisa kebiasaan pola belajar siswa dan mengajar guru kemudian melakukan wawancara mendalam sehingga menghasilkan penelitian yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online tidak hanya dipahami sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi edukatif yang signifikan dalam membangun pemahaman siswa terhadap nilai-nilai iman Kristen seperti kasih, pengampunan, kerja sama, dan tanggung jawab. Penggunaan game online dalam pembelajaran PAK dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang interaktif, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan aplikatif. Guru memegang peranan sentral dalam merancang, mengarahkan, dan merefleksikan pembelajaran berbasis game agar tidak menyimpang dari tujuan spiritual dan etika pendidikan Kristen.

Kata Kunci: Game Online, Pendidikan Agama Kristen, Media Pembelajaran, Nilai Kekristenan, Siswa SMA.

Abstract

This research aims to examine the potential of online games as an alternative learning media in Christian Religious Education (PAK) at SMA Negeri 1 Amurang. The background of this research is based on the reality of the development of digital technology and the high interest of students in online games, which if utilized appropriately, can be an effective and contextual educational media, especially in conveying Christian values to the current generation. The research method used is a qualitative approach with in-depth interview techniques with teachers and students, as well as observation of learning practices. The results showed that online games are not only understood as a means of entertainment, but also have significant educational potential in building students' understanding of Christian faith values such as love, forgiveness, cooperation, and responsibility. The use of online games in PAK learning can increase learning motivation, create an interactive classroom atmosphere, and facilitate visual and applicative understanding of concepts. Teachers play a central role in designing, directing, and reflecting on game-based learning so as not to deviate from the spiritual and ethical goals of Christian education.

Keywords: *Online Games, Christian Religious Education, Learning Media, Christian Values, High School Students.*