

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki potensi yang signifikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK) di SMA Negeri 1 Amurang. Adapun peneliti menyimpulkan juga bahwa pemahaman mereka terhadap game online tidak sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan telah berkembang menjadi sebuah medium edukatif yang mampu menyampaikan pesan-pesan moral, spiritual, dan nilai-nilai kekristenan secara kreatif, kontekstual, dan interaktif. Peneliti juga menyimpulkan bahwa penerapan game berbasis edukasi Kristen, terdapat perubahan sikap dan pemahaman kepada siswa. Siswa mulai menyadari bahwa game online dapat menjadi sarana yang efektif untuk menggali nilai-nilai Alkitab, mengembangkan kemampuan refleksi iman, serta menumbuhkan karakter Kristiani seperti kasih, kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab.
2. Bagaimana *Game Online* dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran alternatif kritis PAK di SMA Negeri 1 Amurang: faktanya, game online dapat digunakan melalui metode sinkron dan asinkron, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Aplikasi seperti Kahoot, Wordwall, dan bahkan game berbasis naratif seperti

Guardians of Ancora terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menumbuhkan minat belajar terhadap materi PAK. Guru memegang peranan penting dalam merancang pembelajaran yang bermakna, memilih game yang tepat, dan memfasilitasi diskusi reflektif agar game tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mendalam secara teologis.

B. Rekomendasi/Saran

1. Guru PAK diharapkan lebih proaktif dan kreatif dalam mengeksplorasi serta mengadaptasi game online yang relevan dengan materi ajar dan nilai-nilai Kristen. Game edukatif yang digunakan harus memperhatikan unsur spiritualitas, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Guru perlu mengikuti pelatihan berbasis teknologi pendidikan, khususnya dalam bidang digital learning dan gamifikasi, guna memperkaya metode pengajaran yang kontekstual dan menarik. Guru juga diharapkan berperan sebagai fasilitator dan pengarah, yang tidak hanya menyampaikan materi melalui game, tetapi juga mendorong siswa untuk merefleksikan nilai-nilai iman Kristen yang terkandung dalam aktivitas bermain tersebut.
2. Sekolah perlu memberikan dukungan penuh dalam bentuk penyediaan fasilitas teknologi seperti jaringan internet yang stabil, perangkat komputer atau tablet, serta ruang kelas yang mendukung pembelajaran digital. Sekolah dianjurkan untuk mengintegrasikan

pendekatan digital, termasuk game online, ke dalam kurikulum dan program pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran berbasis nilai seperti PAK. Perlu dilakukan kerja sama dengan pihak luar, seperti lembaga pendidikan Kristen atau pengembang aplikasi edukatif, untuk menciptakan konten game yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan visi misi sekolah.

3. Siswa perlu dibimbing untuk memiliki kesadaran kritis dalam menggunakan game online, yakni memahami bahwa game bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang membangun karakter dan iman Kristen. Siswa harus didorong untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab, serta menunjukkan keterbukaan terhadap metode pembelajaran baru yang bersifat digital dan interaktif.
4. Orang tua berperan penting dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan game online di rumah, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan akses perangkat dan koneksi internet yang sehat dan aman. Diperlukan kerja sama yang erat antara orang tua dan sekolah untuk memastikan bahwa penggunaan game online oleh siswa tetap berada dalam jalur pendidikan yang positif dan membentuk nilai-nilai moral serta spiritual yang kuat.
5. Peneliti dan pengembang game edukatif Kristen diharapkan dapat merancang game yang berbasis nilai-nilai Alkitabiah, dengan

pendekatan visual, naratif, dan gameplay yang menarik serta mendidik. Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, misalnya pada berbagai jenjang pendidikan, untuk mengevaluasi efektivitas game online sebagai media pembelajaran nilai-nilai kekristenan di berbagai konteks budaya dan sosial.