

---

## Aplikasi Game Edukasi: Meningkatkan Pembelajaran dan Minat Belajar Remaja Di GGP Sanggabuana

### *Educational Game Application: Increasing Teenagers' Learning and Interest in Learning at GGP Sanggabuana*

Sri Rezeki  
STT Kadesi Bogor

Korespondensi Penulis: [srierie937@gmail.com](mailto:srierie937@gmail.com)\*

---

#### Article History:

Received: Desember 31,2023;

Accepted: Januari 15,2024;

Published: Februari 29,2024;

**Keywords:** Educational Games, Learning, Adolescents

**Abstract.** *This paper discusses the importance of using educational gaming applications to enhance adolescent learning at GGP Sanggabuana. In this era of rapid technological advancement, educational gaming applications have become an innovative solution to facilitate interactive and enjoyable learning for children. The benefits of using these applications include increased interest in learning, reinforcement of teaching through visual and auditory interaction, facilitation of self-directed learning, provision of instant feedback, and reinforcement of positive collaboration and competition. The steps for implementing educational gaming applications at GGP Sanggabuana include needs assessment, application development, training and mentoring, integration with the curriculum, monitoring and evaluation, and collaboration with parents. By involving all stakeholders, educational gaming applications can be optimized in enhancing children's interest and effectiveness in learning within the context of religious education. However, it is important to conduct further research and evaluation on the effectiveness and benefits of educational gaming applications in adolescent learning. This is necessary to continue developing and improving the quality of applications, so that children's learning experiences can further enhance their understanding of religious and moral values. With the existence of educational gaming applications, it is hoped that children can experience more engaging, interactive, and meaningful learning experiences in the context of adolescence at GGP Sanggabuana.*

---

#### Abstrak

Tulisan ini membahas pentingnya penggunaan aplikasi game edukasi untuk meningkatkan pembelajaran remaja di GGP Sanggabuana. Dalam era teknologi yang pesat, aplikasi game edukasi telah menjadi solusi inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Manfaat dari penggunaan aplikasi ini meliputi peningkatan minat belajar, penguatan pengajaran melalui interaksi visual dan auditif, memfasilitasi pembelajaran mandiri, memberikan umpan balik instan, dan memperkuat kolaborasi serta kompetensi positif. Langkah-langkah implementasi aplikasi game edukasi di GGP Sanggabuana mencakup penilaian kebutuhan, pengembangan aplikasi, pelatihan dan pendampingan, integrasi dengan kurikulum, monitoring dan evaluasi, serta kolaborasi dengan orangtua. Dengan melibatkan semua pihak terkait, aplikasi game edukasi dapat dioptimalkan dalam meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran anak-anak dalam konteks pembelajaran agama. Namun, penting untuk melakukan penelitian dan evaluasi yang lebih mendalam tentang efektivitas dan manfaat aplikasi game edukasi dalam pembelajaran untuk remaja. Hal ini diperlukan agar dapat terus mengembangkan dan memperbaiki kualitas aplikasi, sehingga pengalaman belajar anak-anak dapat semakin meningkat dalam memahami nilai-nilai agama dan moral. Dengan adanya aplikasi game edukasi, diharapkan anak-anak dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna dalam konteks remaja di GGP Sanggabuana.

**Kata Kunci:** Game Edukasi; Pembelajaran; Remaja

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak, terutama dalam konteks pembelajaran agama di lingkungan gereja. Sekolah Minggu menjadi salah satu kegiatan utama di mana anak-anak diajarkan nilai-nilai agama dan moral melalui berbagai aktivitas interaktif.

Dalam upaya meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran di komunitas remaja, penggunaan teknologi dapat menjadi solusi yang menarik. Dalam hal ini, aplikasi game edukasi menjadi alat yang relevan dan efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Di tengah kemajuan teknologi yang pesat, aplikasi game edukasi telah menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pembelajaran di berbagai konteks pendidikan, termasuk komunitas remaja di GGP Sanggabuana. Komunitas remaja di gereja adalah program pendidikan agama yang ditujukan bagi anak-anak untuk mempelajari nilai-nilai keagamaan dan moral melalui berbagai aktivitas interaktif.

Namun, tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dalam komunitas remaja adalah menjaga minat dan keterlibatan aktif anak-anak dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi game edukasi dapat menjadi solusi yang menarik untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap pembelajaran agama. Melalui fitur-fitur menarik seperti permainan, tantangan, dan hadiah, aplikasi game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

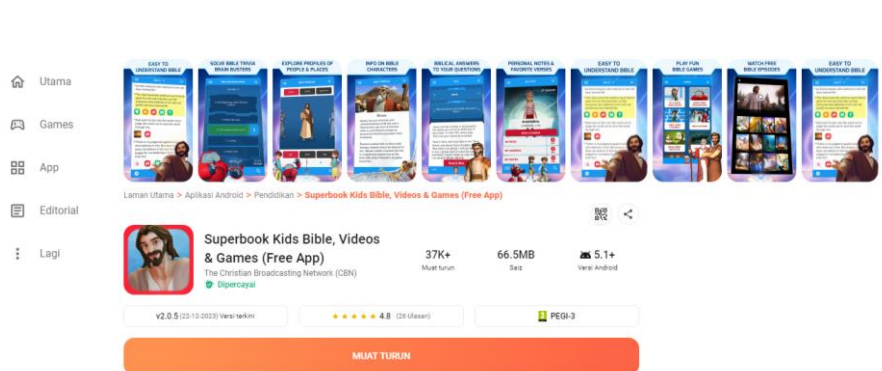
Meskipun aplikasi game edukasi menawarkan potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran, penting untuk melakukan penelitian dan evaluasi yang lebih mendalam tentang efektivitas dan manfaatnya. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk mengkaji implementasi aplikasi game edukasi dalam pembelajaran di komunitas remaja GGP Sanggabuana, serta manfaat yang dapat diperoleh dalam meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran anak-anak di lingkungan gereja.

Pada pendahuluan ini, akan dibahas pentingnya penggunaan aplikasi game edukasi untuk meningkatkan pembelajaran dan minat anak-anak dalam komunitas remaja. Selain itu, juga akan dijelaskan tujuan tulisan ini sebagai upaya untuk menggali potensi aplikasi game edukasi dalam konteks pembelajaran agama di GGP Sanggabuana.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman dan persepsi remaja terkait penggunaan aplikasi game edukasi, serta untuk mengevaluasi dampak aplikasi tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat mereka. Kami akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Partisipan penelitian akan terdiri dari peserta komunitas remaja yang telah menggunakan aplikasi game edukasi selama periode penelitian yang berlangsung selama 3 bulan. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan peserta, observasi terhadap perilaku dan respon mereka saat menggunakan aplikasi, serta dokumentasi berupa catatan atau materi pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi. Variabel utama yang akan dianalisis adalah persepsi dan pengalaman peserta terkait penggunaan aplikasi game edukasi, serta dampaknya terhadap motivasi belajar dan minat mempelajari Alkitab. Variabel pendukung yang akan diperhatikan meliputi usia, jenis kelamin, dan latar belakang pendidikan peserta. Setelah mengumpulkan data, penulis melakukan analisis isi terhadap transkrip wawancara, menyusun temuan dari observasi, serta menganalisis dokumen yang terkait. Hasil analisis akan diinterpretasikan secara holistik untuk memahami secara mendalam persepsi dan pengalaman peserta, serta dampak aplikasi game edukasi terhadap motivasi belajar dan minat mempelajari Alkitab. Kesimpulan dan rekomendasi akan disarikan berdasarkan temuan kualitatif yang ditemukan. Selanjutnya, laporan penelitian akan ditulis dengan rapi dan sistematis, menyajikan hasil temuan melalui kutipan atau contoh konkret dari wawancara, observasi, dan dokumen yang relevan.

### Manfaat Aplikasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Alkitab



**Gambar1 Contoh Game Aplikasi**

Pada era digital seperti sekarang ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Demikian pula halnya dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam pembelajaran adalah aplikasi game edukasi.

Para ahli di bidang pendidikan telah menyampaikan pendapat mereka mengenai manfaat aplikasi game edukasi dalam pembelajaran Sekolah Minggu. Dr. Siti Aminah, seorang pakar pendidikan anak usia dini, mempercayai bahwa penggunaan aplikasi game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak karena permainan yang menarik dan interaktif.<sup>1</sup> Prof. James Paul Gee berpendapat bahwa aplikasi game edukasi dapat memperkuat keterampilan kognitif dan motorik anak-anak melalui permainan yang dirancang dengan baik.<sup>2</sup> Dr. Richard Mayer menyoroti bahwa aplikasi game edukasi dapat meningkatkan retensi informasi anak-anak dengan menyajikan informasi secara visual dan interaktif.<sup>3</sup> Dr. Karen Schrier menyatakan bahwa penggunaan aplikasi game dalam pembelajaran dapat memfasilitasi kolaborasi antara anak-anak, sehingga meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama.<sup>4</sup> Dr. Lisa Guernsey berpendapat bahwa aplikasi game edukasi dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak-anak melalui situasi permainan yang mendorong pemecahan masalah secara logis dan kreatif.<sup>5</sup> Dengan demikian, aplikasi game edukasi memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar anak-anak dalam konteks pembelajaran Alkitab.

Dalam konteks pembelajaran, aplikasi game edukasi memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak-anak. Berikut ini adalah beberapa manfaat utama dari penggunaan aplikasi game edukasi dalam pembelajaran Alkitab:

### **1. Meningkatkan Minat Belajar**

Aplikasi game edukasi menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan fitur-fitur menarik seperti permainan, tantangan, dan hadiah, anak-anak akan lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari nilai-nilai agama secara aktif dan konsisten.<sup>6</sup>

### **2. Memperkuat Pengajaran Melalui Interaksi Visual dan Auditif**

Anak-anak cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman visual dan auditif. Aplikasi game edukasi dapat memanfaatkan elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, dan

---

<sup>1</sup> Aminah, S. (2018). "Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 41-52.

<sup>2</sup> Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.

<sup>3</sup> Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

<sup>4</sup> Schrier, K. (2017). *Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. John Wiley & Sons.

<sup>5</sup> Guernsey, L. (2015). *Screen time: How electronic media—from baby videos to educational software—affects your young child*. Basic Books.

<sup>6</sup> Yusuf, M., & Hidayatullah, A. (2019). Usage of Educational Games in Teaching Religious Education in Madrasah Ibtidaiyah: A Systematic Literature Review. *Journal of Primary Education*, 8(1), 37-47.

video untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas dan menarik. Dengan adanya pengajaran yang diperkuat melalui stimulus visual dan auditif, anak-anak akan lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran yang diberikan.<sup>7</sup>

### **3. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri**

Aplikasi game edukasi memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses aplikasi kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh waktu atau tempat tertentu. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri dan menjadi lebih bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

### **4. Menyediakan Umpan Balik Instan**

Dalam pembelajaran, umpan balik instan sangat penting agar anak-anak dapat memperbaiki pemahaman mereka segera setelah melakukan kesalahan. Aplikasi game edukasi dapat memberikan umpan balik langsung ketika anak-anak menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas. Hal ini membantu mereka untuk merasa termotivasi dan melihat perkembangan mereka dalam mempelajari nilai-nilai agama dengan lebih efektif.<sup>9</sup>

### **5. Memperkuat Kolaborasi dan Kompetisi Positif**

Aplikasi game edukasi juga dapat memfasilitasi kolaborasi antar anak-anak. Misalnya, melalui fitur-fitur seperti mode multiplayer atau leaderboard, anak-anak dapat berkompetisi dengan teman-teman mereka dalam mencapai prestasi tertinggi. Ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga memperkuat kerjasama dan persahabatan di antara mereka.<sup>10</sup>

### **Implementasi Aplikasi Game Edukasi di GGP Sanggabuana**

Dalam konteks GGP Sanggabuana, implementasi aplikasi game edukasi dalam pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat. Beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengimplementasikan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. **Penilaian Kebutuhan:** Lakukan penilaian kebutuhan terhadap anak-anak di komunitasnya agar aplikasi game edukasi dapat disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

---

<sup>7</sup> Puspitasari, V. D., & Hariyanto, A. (2020). The Development of Islamic Education Learning Media Based on Android Games for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1-10.

<sup>8</sup> Sari, R. M., Dewi, N. R., & Fauzi, A. (2021). Effect of Educational Game Applications on the Learning Achievement of Islamic Religious Education for Elementary School Students. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 5(2), 71-80.

<sup>9</sup> Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2020). Gamification and Learning: A Review of Educational Game Applications for Muslim Children. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5501-5524.

<sup>10</sup> Ali, A. E. H., & Mohamed, S. K. (2019). Designing an Interactive Mobile Application to Support Islamic Education for Children with Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(9), 616-625.

2. Pengembangan Aplikasi: Buatlah tim pengembang yang terdiri dari ahli pendidikan dan pengembang aplikasi untuk merancang dan mengembangkan aplikasi game edukasi yang sesuai dengan kebutuhan remaja di GGP Sanggabuana.
3. Pelatihan dan Pendampingan: Lakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru atau mentor tentang penggunaan aplikasi game edukasi. Pastikan mereka memahami cara menggunakan aplikasi dengan baik dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran.
4. Integrasi dengan Kurikulum: Integrasikan aplikasi game edukasi ke dalam kurikulum yang diterapkan di GGP Sanggabuana. Identifikasi topik-topik yang dapat diajarkan melalui aplikasi ini dan tentukan bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan dalam setiap sesi pembelajaran.
5. Monitoring dan Evaluasi: Lakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan aplikasi game edukasi. Amati perkembangan anak-anak dalam pembelajaran dan perhatikan feedback dari guru dan orangtua. Gunakan informasi ini untuk terus meningkatkan kualitas aplikasi dan efektivitas pembelajaran.
6. Kolaborasi dengan Orangtua: Melibatkan orangtua dalam penggunaan aplikasi game edukasi juga penting. Libatkan mereka dalam proses penggunaan aplikasi dan berikan informasi mengenai manfaat serta tindakan penguatan nilai-nilai agama di rumah.



**Gambar 2 Proses pendampingan**

Dengan mengimplementasikan aplikasi game edukasi dalam pembelajaran Alkitab di GGP Sanggabuana, diharapkan minat dan efektivitas pembelajaran anak-anak dapat meningkat. Anak-anak akan lebih terlibat, antusias, dan enjoy dalam belajar nilai-nilai agama melalui pengalaman menyenangkan yang ditawarkan oleh aplikasi ini.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan aplikasi game edukasi dalam pembelajaran Alkitab di GGP Sanggabuana memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran anak-anak. Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi anak-anak. Beberapa manfaat penting dari penggunaan aplikasi game edukasi meliputi peningkatan minat belajar, penguatan pengajaran melalui interaksi visual dan auditif, memfasilitasi pembelajaran mandiri, menyediakan umpan balik instan, dan memperkuat kolaborasi serta kompetisi positif.

Langkah-langkah implementasi aplikasi game edukasi di GGP Sanggabuana melibatkan penilaian kebutuhan, pengembangan aplikasi, pelatihan dan pendampingan, integrasi dengan kurikulum, monitoring dan evaluasi, serta kolaborasi dengan orangtua. Dengan melibatkan semua pihak terkait, diharapkan aplikasi game edukasi dapat dioptimalkan dalam meningkatkan pembelajaran agama.

Penting untuk melakukan penelitian dan evaluasi yang lebih mendalam tentang efektivitas dan manfaat aplikasi game edukasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat terus mengembangkan dan memperbaiki kualitas aplikasi guna meningkatkan pengalaman belajar anak-anak dalam konteks pembelajaran agama di GGP Sanggabuana. Dengan adanya aplikasi game edukasi, diharapkan anak-anak dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna dalam memahami nilai-nilai agama dan moral.

## **REFERENSI**

- Ali, A. E. H., & Mohamed, S. K. (2019). Designing an Interactive Mobile Application to Support Islamic Education for Children with Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(9), 616-625.
- Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2020). Gamification and Learning: A Review of Educational Game Applications for Muslim Children. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5501-5524.
- Aminah, S. (2018). "Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 41-52.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.
- Guernsey, L. (2015). *Screen time: How electronic media—from baby videos to educational software—affects your young child*. Basic Books.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

- Puspitasari, V. D., & Hariyanto, A. (2020). The Development of Islamic Education Learning Media Based on Android Games for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1-10.
- Sari, R. M., Dewi, N. R., & Fauzi, A. (2021). Effect of Educational Game Applications on the Learning Achievement of Islamic Religious Education for Elementary School Students. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 5(2), 71-80.
- Schrier, K. (2017). *Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. John Wiley & Sons.
- Yusuf, M., & Hidayatullah, A. (2019). Usage of Educational Games in Teaching Religious Education in Madrasah Ibtidaiyah: A Systematic Literature Review. *Journal of Primary Education*, 8(1), 37-47.