

Jurnal Pendidikan Agama Kristen

REGULA FIDEI

Volume I | Nomor 2 | September 2016

PENERAPAN METODE PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SD KRISTEN KANAAN TANGERANG

Stepanus Daniel

Stepanus_daniel@yahoo.com

Universitas Kristen Indonesia

Friska Hasali

friska020491@gmail.com

SD Kanaan Tangerang

Abstract: *This study was conducted to obtain answers about the application method of a game that affect the increased student motivation in learning Christian education at Canaan Christian elementary Tangerang. The method used in this study is a qualitative method. The population in this study were elementary school students grade 3 Tangerang Canaan Christian school year 2015/2016, while the focus of the study population are students of class 3b. In carrying out this study researchers using observation sheets, questionnaires and written test. Mengertahui observation sheet used for students' motivation in participating in learning activities. A questionnaire was used to determine students' opinions about the methods of the game, while the written test is used to determine the ability of students after participating in learning activities using games. The results of data analysis showed that the increased student motivation along with the increasing average value of cognitive students at each cycle. In addition, the psychomotor aspect, the students were active in participating in learning activities, whereas the affective aspects of students become more focused on listening to the regulations and instructions given by the teacher. This means that this study may be accepted where there is a positive and significant relationship between the application of the game method with*

Stepanus & Friska Hasali- Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SD Kristen Kanaan Tangerang

increased student motivation grade 3 in Canaan Christian elementary Tangerang. Especially students of class 3b.

Keywords : *Method of Game, Motivation to Learn, Learning, Christian Religious Education.*

Abstrak: *Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh jawaban tentang penerapan metode permainan yang berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Kristen Kanaan Tangerang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SD Kristen Kanaan Tangerang kelas 3 tahun pelajaran 2015/2016, sedangkan fokus populasi penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 3b. Dalam melaksanakan penelitian ini Peneliti menggunakan lembar observasi, kuisioner dan tes tertulis. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kuisioner digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang metode permainan, sedangkan tes tertulis digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi belajar siswa bersamaan dengan meningkatnya rata-rata nilai kognitif siswa pada setiap siklusnya. Selain itu, pada aspek psikomotorik, para siswa terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan aspek afektif siswa menjadi lebih fokus dalam mendengarkan peraturan dan petunjuk yang diberikan oleh guru. Hal ini berarti bahwa penelitian ini dapat diterima dimana terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penerapan metode permainan dengan peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 di SD Kristen Kanaan Tangerang. Khususnya siswa-siswi kelas 3b.*

Kata Kunci : *Metode Permainan, motivasi belajar siswa, Pembelajaran, Pendidikan Agama Kristen*

Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan syarat penting untuk memajukan kesejahteraan dan pembangunan suatu bangsa, terutama Pendidikan Agama Kristen yang bertujuan untuk merubah karakter seseorang.

Pendidikan Agama Kristen merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, terutama di sekolah yang berlatar belakang Kristen. Mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen bagi siswa berguna untuk mengenal Kristus dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini berarti mata pelajaran

Pendidikan Agama Kristen sangat penting bagi siswa untuk mengubah karakternya dalam kehidupan sehari-hari. Namun banyak orang yang kurang menyukai pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan menganggap Pendidikan Agama Kristen sebagai mata pelajaran menghafal. Terkadang para siswa mengeluh untuk menghafal materi yang disampaikan terutama ketika menghafal ayat Alkitab yang diberikan oleh guru. Masalah dalam pelajaran akan semakin bertambah ketika ada siswa yang memiliki kesulitan belajar dalam menghafal dan tergantung kepada catatan yang diberikan.

Para guru Pendidikan Agama Kristen mengeluhkan rendahnya nilai siswa yang memiliki kesulitan dalam menghafal, sedangkan siswa mengeluhkan pelajaran agama yang membosankan dengan menggunakan metode ceramah atau lebih sering mencatat materi. Banyak siswa yang pulang sekolah tidak bahagia bahkan jarang menceritakan pelajaran yang dilakukannya selama di sekolah, bahkan ada siswa yang tidak termotivasi dalam mengerjakan tugas agama yang diberikan oleh guru.

Sebagian besar guru masih menggunakan cara lama dalam mengajar para siswa, yaitu pendidik hanya menjelaskan materi kemudian meminta anak untuk mencatat kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru. Bagi para siswa metode ceramah sangat membosankan bahkan cenderung tidak membuatnya semangat dalam mengikuti pelajaran Agama di sekolah. Hal tersebut membuat para siswa pasif dalam mengikuti pelajaran, hal tersebut cenderung tidak disadari oleh para pendidik.

Salah satu solusi untuk menambahkan motivasi belajar para siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah dengan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya melalui metode permainan, dimana para siswa dapat berpartisipasi dan berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang harus mempunyai tujuan akhir yaitu para siswa menyukai dan mau belajar Pendidikan Agama Kristen sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Metode permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen merupakan metode belajar yang menggunakan permainan edukatif yang didasari oleh Alkitab sebagai sarana menyampaikan pelajaran. Dengan metode permainan, diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, karena semua siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang mereka pikir sebagai permainan. Meskipun demikian, pembelajaran tetap berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Para siswa tidak akan merasa bosan, sebaliknya mereka akan menantikan pelajaran Pendidikan Agama Kristen

sebagai salah satu pelajaran yang disukai. Diharapkan dengan minat yang dimiliki siswa, maka motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin meneliti mengenai penerapan metode permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Kristen Kanaan Tangerang.

Berdasarkan permasalahan penelitian maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut, apakah pengaruh penerapan metode permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa di SD Kristen Kanaan Tangerang.

Kajian Pustaka

Djamaluddin dan Abdullah dalam buku *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta* (2013:13), menjelaskan arti metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan dalam buku *Pendidikan dan Pembelajaran* (2013:60), menjelaskan bahwa metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Agus Hardijana juga mengungkapkan bahwa metode adalah cara yang telah dipikirkan secara matang yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah tertentu demi tercapainya sebuah tujuan. Senada dengan itu, Titus mengatakan bahwa metode adalah serangkaian cara dan langkah-langkah yang tertib untuk menegaskan suatu bidang keilmuan. Herbert Bisno menjelaskan, metode ialah suatu tehnik yang digeneralisasikan dengan baik dan benar agar bisa diterima ataupun digunakan dalam suatu disiplin ilmu ataupun bidang disiplin dan praktek. Rosdy Ruslan mengemukakan metode sebagai karya ilmiah yang berhubungan dengan cara kerja dalam memahami suatu subjek maupun objek penelitian dalam upaya menemukan suatu jawaban secara ilmiah dan keabsahannya dari sesuatu yang diteliti(<http://seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-metode-dan-metodologi-menurut-para-ahli.html>). Berdasarkan pengertian di atas, maka disimpulkan bahwa metode adalah cara atau langkah-langkah yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Pengertian Permainan

Bermain adalah hal yang menyenangkan, karena bermain bukan hanya disukai oleh anak-anak, bahkan sampai orang dewasa pun menyukai kegiatan bermain. Anak-anak perlu menikmati pelajaran, sehingga mereka akan termotivasi untuk terus belajar seiring mereka tumbuh dewasa. Permainan sendiri adalah bentuk spesifik dari bermain yang dikembangkan oleh kecenderungan manusia untuk melakukan hal yang menyenangkan.

Hirumi (2014:233), mengutip pendapat Robert T. Hays, permainan (*game*) adalah aktivitas kompetitif yang dibuat secara artifisial/buatan dengan tujuan, aturan, dan batasan tertentu yang ditempatkan dalam konteks tertentu.

Menurut Santrock (2006:273), permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kemudian menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006:273), permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Berlyne (dalam Santrock, 2006:273), menyatakan bahwa permainan merupakan suatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena itu memuaskan dorongan penjelajahan kita.

Permainan adalah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Sedangkan menurut Romlah (2001:18), permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Menurut Munandar (dalam Ismail, 2006:11), mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak (<http://pengertian-pengertian-info.blogspot.ae/2015/05/pengertian-permainan-menurut-ahli.html?m=1>).

Jadi permainan adalah aktifitas kompetitif yang mengasyikkan dan menyenangkan, digunakan untuk mempelajari sesuatu yang baru tanpa mempelajarinya secara teori. Bagi anak-anak dapat belajar dengan rasa aman melalui permainan dan dapat membantu anak dalam menyesuaikan diri dalam mencapai perkembangan yang utuh, baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Metode Permainan

Metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam permainan. Berdasarkan pemahaman melalui pengertian metode dan permainan, maka peneliti menyimpulkan bahwa metode permainan adalah cara atau

langkah-langkah yang dilakukan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan dan mengasyikkan, sehingga siswa dapat belajar sesuatu dengan menyenangkan. Metode permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah cara penyampaian pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan sarana permainan. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa merasa senang terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Menurut uraian dan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu metode yang menggunakan sembarang alat, baik digital maupun bukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode permainanpun dapat dilakukan melalui aktivitas yang memiliki satu atau lebih pemenang, dimana seorang atau kelompok siswa saling berhadapan melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu, sehingga didapatkan seorang atau kelompok pemenang, yang dapat menunjang tujuan instruksional pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Peningkatan Motivasi Belajar

Menurut Adi. S, peningkatan berasal dari kata tingkat yang berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan. Peningkatan berarti kemajuan. Secara umum peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan, dan sebagainya (<http://www.duniabelajar.com/2014/08/08/pengertian-peningkatan-menurut-para-ahli/>).

Istilah “peningkatan” juga dapat menggambarkan perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif. Hasil dari sebuah peningkatan dapat berupa kuantitas dan kualitas. Hasil dari suatu peningkatan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Suatu usaha atau proses telah sampai pada titik tersebut maka akan timbul perasaan puas dan bangga atas pencapaian yang telah diharapkan.

Banyak para ahli khususnya dalam bidang psikologi yang berusaha mengungkap tentang motivasi. Wina Sanjaya dalam bukunya *Kurikulum dan Pembelajaran* (2009:250) mengutip pernyataan dari beberapa ahli tentang motivasi. Woodwort mengatakan “*A motive is a set predisposes the individual of*

certain activities and for seeking certain goals". Suatu *motive* adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Dalam buku yang sama, Hillgard mengatakan bahwa motivasi adalah suatu kegiatan yang terdapat dalam diri seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam buku *psikologi pendidikan*, M. Dalyono memaparkan bahwa motivasi adalah daya penggerak/pendorong yang berasal dari dalam diri dan juga luar diri (2005:55). Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang diberikan untuk melakukan perubahan dalam diri seseorang. Dorongan tersebut muncul karena adanya kebutuhan dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik atau meningkatkan hal-hal yang kurang. Dari penjelasan di atas, yang diharapkan pada penelitian ini yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga terjadi perubahan baik secara kualitas maupun kuantitas.

Belajar

Buku *Belajar dan Pembelajaran Sains* (2013:37-38), beberapa tokoh memberikan pengertian tentang hakikat belajar. Cronbach menyatakan bahwa kegiatan belajar ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Spears mendefinisikan belajar sebagai kegiatan mengobservasi, membaca, mengimitasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti perintah. Selain itu, Geoch menyatakan bahwa belajar adalah perubahan kemampuan dan keterampilan sebagai hasil dari praktik yang dilakukan. Kemudian Skinner mengartikan belajar sebagai suatu proses yang berlangsung secara progresif dalam mengadaptasi atau menyesuaikan tingkah laku dengan tuntutan lingkungan.

Sri Awan dan Yuliwati dalam buku *Pendidikan dan Pembelajaran* (2013:25) mengutip pendapat dari Gagne yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan dari proses pertumbuhan. Lebih jelas lagi oleh Bower dan Hilgard bahwa belajar mengacu pada perubahan tingkah laku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh instink, kematangan atau kelelahan dan kebiasaan.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, maka dikatakan bahwa belajar meliputi adanya perkembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku pada siswa yang terjadi akibat dari kegiatan mengobservasi, mendengar, mencontoh, dan mempraktikkan secara langsung.

Belajar yang baik menuntut guru bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang ada agar pembelajaran lebih bermakna. Guru harus dapat merekayasa metode pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang berarti bagi peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada setiap individu, baik kepribadiannya maupun tingkah lakunya. Belajar dimulai ketika masih kecil dengan diajarkan keterampilan-keterampilan sederhana sehingga anak-anak dapat belajar sesuatu dari orang dewasa. Agar dapat melakukannya, guru diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar dilingkungannya secara optimal dalam proses pembelajaran dan berkreasi serta mengembangkan gagasan baru guna menunjang proses belajar.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intristik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar adalah usaha-usaha seseorang (siswa) untuk menyediakan segala daya (kondisi-kondisi) untuk belajar sehingga ia mau atau ingin melakukan proses pembelajaran. Hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pelajar yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Beberapa indikator atau unsur yang mendukung, misalnya keinginan untuk berhasil, lingkungan yang kondusif, dan adanya kegiatan yang menarik.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Jadi motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai

keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Tim Pengembang Kurikulum dan Pembelajaran dalam buku *Kurikulum dan Pembelajaran* (2013:128) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Menurut UU SISDIKNAS menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Buku *Pendidikan dan Pembelajaran* (2013:52), Sri Awan dan Yuliwati mengutip pendapat Winkel, menurutnya pembelajaran adalah sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung dalam diri peserta didik. Dalam buku yang sama, Arief S. Sadian berpendapat bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dengan kata lain pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran itu adalah seperangkat upaya atau usaha yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Hakikat Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan agama dimulai ketika agama mulai muncul dalam hidup manusia. Tiap-tiap agama di dunia ini memiliki sistem pendidikannya masing-masing. Bagaimanapun isi, cara dan bentuknya pendidikan itu, namun pasti ada yang namanya pendidikan agama. Berkenaan dengan itu, tiap-tiap agama mempunyai guru-guru dan lembaga-lembaganya yang ditugaskan untuk menjalankan pendidikan agama, namun bagaimana Pendidikan Agama Kristen itu muncul. Pendidikan Agama Kristen muncul dari persekutuan umat Tuhan dalam Perjanjian Lama. Jadi, pada hakikatnya dasar-dasar Pendidikan Agama Kristen sudah terdapat dalam sejarah Alkitab. Bahkan Pendidikan Agama Kristen berpokok kepada Allah sendiri sebagai Pendidik Agung bagi umat-Nya. (Sumber : Homrighausen. Pendidikan Agama Kristen)

Stepanus & Friska Hasali- Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SD Kristen Kanaan Tangerang

Pemikiran Bushnell (Boehlke Jilid II, 2011:470), menjelaskan tentang pengertian Pendidikan Agama Kristen. Menurut Bushnell, Pendidikan Agama Kristen adalah pelayan dari pihak orang tua Kristen dan gereja yang secara khusus melibatkan kaum muda dengan cara yang wajar dalam pengalaman keluarga dan kehidupan jemaat tanpa mengharuskan kaum muda itu lebih dulu mengalami pertobatan yang hebat menurut umur tertentu.

Menurut Calvin (Boehlke Jilid I, 2006:413), Pendidikan Agama Kristen adalah pemupukan akal orang-orang percaya dan anak-anak mereka dengan Firman Allah di bawah bimbingan Roh Kudus melalui sejumlah pengalaman belajar yang dilaksanakan gereja, sehingga dalam diri mereka dihasilkan pertumbuhan rohani yang bersinambung yang diejawantahkan semakin mendalam melalui pengabdian diri kepada Allah Bapa Tuhan Yesus Kristus berupa tindakan-tindakan kasih terhadap sesamanya.

Menurut Groome, dalam *Christian Religious Education* (2011:37), Pendidikan Agama Kristen adalah kegiatan politis bersama para peziarah dalam waktu yang secara sengaja bersama mereka memberi perhatian pada kegiatan Allah di masa kini kita, pada cerita komunitas iman Kristen dan visi kerajaan Allah, benih-benih yang telah hadir di antara kita. Hakikat Pendidikan Agama Kristen hasil Loka Karya Strategi Pendidikan Agama Kristen tahun 1999 adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan kontinu dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik agar dengan pertolongan Roh Kudus dapat memahami dan menghayati kasih Tuhan Allah di dalam Yesus Kristus yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari, terhadap sesama dan lingkungan hidupnya (<http://sites.google.com/site/kristianitaslagor/>). Namun dalam buku *Pendidikan Agama Kristen* (2007:26), Pendidikan Agama Kristen yaitu dengan menerima pendidikan itu, segala pelajar, muda dan tua, memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan sendiri, dan oleh dan dalam Dia mereka terbiasa pula pada persekutuaan jemaat-Nya yang mengakui dan mempermuliakan Dia di segala waktu dan tempat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat Pendidikan Agama Kristen adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk pelayanan dan pemupukan berdasarkan Firman Allah yang dilakukan oleh orang-orang percaya kepada anak-anak, sehingga menghasilkan pertumbuhan rohani yang berkesinambungan.

Kerangka Berpikir

Dalam dunia pendidikan di sekolah, khususnya pada Pendidikan Agama Kristen, siswa sering dihadapkan pada masalah pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan, sulit menerima pembelajaran dengan optimal, kurang termotivasi dalam belajar, kurang berusaha menyelesaikan latihan yang diberikan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut berakibat pada kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan menganggap pelajaran tersebut cenderung tidak menyenangkan.

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dalam diri siswa untuk berbuat sesuatu secara optimal. Banyak faktor yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen, diantaranya ketidaksiapan siswa menerima pelajaran, sikap pasif siswa, dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan minat para siswa. Permainan dirancang dengan tujuan membantu para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, permainan juga dapat membuat siswa menyukai pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Permainan dibuat sesuai materi pelajaran yang dibahas dan tingkat kesulitan diberikan sesuai dengan kemampuan dan usia peserta didik. Penerapan metode permainan ini diharapkan dapat meningkatkan memotivasi siswa dan dapat berpartisipasi aktif dalam menciptakan kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga para siswa mudah memahami materi pembelajaran. Jadi dapat dikatakan adanya peningkatan motivasi belajar dalam pada siswa melalui metode permainan yang menyenangkan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan selama dua (2) bulan. Dimulai dari bulan April sampai Mei 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SD Kristen Kanaan, Jl. MT. Haryono No. 14-15. Jumlah seluruh siswa di SD Kristen Kanaan Tangerang sebanyak 409 siswa, sedangkan jumlah peserta didik kelas III tahun ajaran 2015/2016 adalah 66 siswa dengan jumlah guru sebanyak 35 orang. Fokus penelitian ini yaitu kelas 3b dengan jumlah siswa 22 siswa.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam buku *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah* (2010:8-9), para ahli berpendapat bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran (Hopkins). Senada dengan Hopkins, Suryanto mengungkapkan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Menurut Rochman Natawijaya, PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi atau memperbaiki sesuatu.

Dengan demikian dalam melakukan PTK, guru secara fleksibel dapat menganalisis apa yang telah dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran atau memecahkan sebuah masalah yang sedang dihadapi. Setelah melakukan PTK, diharapkan siswa dapat memiliki motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Sesuai dengan karakteristik PTK, penelitian ini akan dilakukan secara sigkikal sebanyak 3 kali. Berdasarkan karakteristik PTK, ada empat tahapan kegiatan untuk melakukan PTK yaitu rencana, tindakan, obeservasi, dan refleksi.

Mulyasa (2009:70-72), menjelaskan bahwa prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus sesuai dengan tingkat permasalahan. Siklus-siklus tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Siklus I

a. Rencana

Dalam kegiatan perencanaan pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan sebagai berikut :

- 1) Peneliti menyusun program pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan menggunakan metode permainan.

- 2) Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan tujuan-tujuan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan alat peraga, alat bantu atau media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan.
- 4) Membuat lembar pengamatan siswa.
- 5) Membuat tes untuk hasil evaluasi pembelajaran.

b. Tindakan

Pada tahap kedua tindakan PTK, mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang pentingnya kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.
- 3) Guru membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- 4) Pada kegiatan terakhir guru memberikan tes kepada siswa sebagai kegiatan evaluasi.

c. Observasi.

Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan observasi mencakup implementasi tindakan yang dilakukan dan peneliti mengobservasi keaktifan dan respon dari peserta didik.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan beberapa hal :

- 1) Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh.
- 2) Menarik kesimpulan dari hasil analisis berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dengan nilai 75.
- 3) Mengidentifikasi kelemahan dalam kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan.
- 4) Memperbaiki kelemahan untuk memperbaiki siklus selanjutnya.

Siklus II

Sama halnya dengan siklus pertama, pada siklus kedua ini juga memiliki tahapan rencana, tindakan, observasi dan refleksi.

a. Rencana

Berdasarkan pada hasil siklus pertama, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil dari siklus pertama.

b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Observasi

Peneliti mengadakan observasi terhadap aktifitas siswa dengan menggunakan metode permainan.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun RPP berdasarkan materi yang akan disampaikan pada siklus ketiga.

Siklus III

Siklus ketiga merupakan siklus terakhir dalam penggunaan metode permainan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, dengan tahapan yang sama seperti siklus pertama dan kedua.

a. Rencana

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan siklus kedua.

b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disiapkan pada siklus kedua.

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa dengan metode permainan.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus ketiga dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

PTK ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan profesionalisme guru sebagai pengajar, serta mampu memberikan satu solusi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin menarik dan diminati oleh siswa, serta tidak membuat siswa jenuh dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Kristen akan semakin meningkat.

Hasil Penelitian, Pembahasan, dan Dia Teori dengan Hasil

Siklus I

Metode permainan dalam pembelajaran belum dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan target ketuntasan yang direncanakan. Berdasarkan obeservasi tentang motivasi belajar siswa maka, ditunjukkan siswa mengikuti permainan pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, 64% memiliki semangat, sedangkan 36% siswa tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian hasil belajar yang dicapai siswa kelas 3b di SD Kristen Kanaan Tangerang, baru mencapai rata-rata 74,86, sehingga hasil belajar pada siklus I belum mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan yaitu 75.

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: proses pembelajaran siklus I dengan menerapkan metode permainan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen belum sepenuhnya membuat siswa memiliki motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran. Hal-hal yang membuat belum tercapainya siklus I ini adalah :

- a. Suara guru yang tidak menyeluruh kepada siswa.
- b. Keingintahuan siswa yang membuat permainan tidak berjalan dengan tertib.
- c. Rasa egois yang dimiliki siswa dalam kelompok.

Hasil refleksi berupa rumusan yang akan diimplementasikan pada siklus II adalah sebagai berikut :

- a. Siswa terutama yang 36% yang masih tidak memiliki motivasi belajar perlu diberikan semangat agar mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Disamping itu, perlu diingatkan kembali agar siswa mempersiapkan diri lebih baik lagi sebelum mengikuti pembelajaran.

- b. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II siswa perlu diberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.
- c. Perlu mengingatkan kembali siswa tentang peraturan permainan.
- d. Guru harus memilih posisi yang tepat agar suara dapat terdengar oleh seluruh siswa di dalam kelas.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II ada peningkatan, bukan hanya pada observasi dalam motivasi siswa, tetapi juga peningkatan nilai yang terjadi pada siklus II. Presentase hasil observasi mencapai 70%, sedangkan peningkatan nilai mencapai 95,5% sudah mencapai ketuntasan yang ditentukan, 4,5% belum tuntas, dengan nilai rata-rata nilai mencapai 94,14.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar hampir mencapai target yang direncanakan, yaitu 90% dalam mencapai kategori tinggi. Oleh karena itu, yang harus direfleksi adalah berupa apa yang harus dibenahi kembali dari penerapan metode permainan, agar hasil belajar siswa dapat mencapai nilai rata-rata lebih dari 75 dan motivasi belajar yang lebih tinggi dari Siklus II

Hasil refleksi yang akan diimplementasikan pada siklus III pada dasarnya sama dengan hasil refleksi yang diimplementasikan pada siklus II, yaitu sebagai berikut :

- 1) Siswa yang termasuk dalam kategori belum tuntas perlu diberikan semangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen.
- 2) Setiap pertemuan guru menjelaskan tujuan dan pembelajaran yang akan dilakukan, serta menyakinkan para siswa untuk memahami tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dilakukan.
- 3) Pemberian stimulus untuk siswa berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan pada siklus II atau materi yang akan disampaikan pada siklus III.
- 4) Pada pelaksanaan siklus III siswa akan dilatih dalam kecepatan dan ketepatan dalam mencari ayat Alkitab yang dimaksudkan.
- 5) Tes pada siklus III disesuaikan dengan materi yang disampaikan pada siklus III dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Hasil Penelitian Siklus III

Penelitian pada siklus III dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2016.

Dari hasil analisis pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa pada siklus III telah terjadi peningkatan dari hasil observasi sebelumnya. Berdasarkan tabel 4.6 dapat terlihat peningkatan nilai yang diperoleh berdasarkan hasil rata-rata yaitu mencapai 97,27. Nilai tersebut sudah melampaui nilai ketuntasan minimal yang telah ditentukan, berdasarkan tabel nilai maka presentase ketuntasan penelitian ini mencapai 100%, sedangkan presentase observasi, yaitu mencapai 90%.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode permainan setelah siklus III dapat dinyatakan berhasil. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh beberapa hal sebagai berikut :

- a. Berdasarkan nilai pada siklus I sampai III terus terjadi peningkatan nilai pada setiap siklus. Hal ini dapat dikategorikan tuntas dengan nilai rata-rata mencapai 97,27 nilai ini melebihi kriteria yang ditentukan yaitu 75.
- b. Berdasarkan hasil observasi variabel motivasi belajar, maka pada setiap siklusnya mengalami peningkatan presentase hingga 88%.

Pembahasan

Hasil penelitian dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas selama 3 siklus, ternyata dapat menguji hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini. Berdasarkan pengajuan hipotesis tindakan, maka hasil penelitian yaitu : *terdapat pengaruh dalam penerapan metode permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Kristen Kanaan Tangerang.*

Kemudian yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika siswa memiliki nilai rata-rata tes yang diberikan pada setiap siklus, yaitu dengan nilai ketentuan minimal yaitu 75 dalam skala 10-100. Selain itu juga yang menjadi tolak ukur keberhasilan ini berhubungan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama permainan berlangsung, yaitu mencapai kualitas minimal "tinggi" dengan presentase mencapai 60%.

Untuk melihat lebih jelas keterhubungan hasil penelitian pada masing-masing siklus dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan dapat disajikan dalam tabel yaitu tentang penerapan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada setiap siklus sebagai berikut :

Stepanus & Friska Hasali- Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SD Kristen Kanaan Tangerang

Rekapitulasi hasil PTK penerapan metode permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Kristen kelas 3 di SD Kristen Kanaan Tangerang

No.	Nama Sekolah	Variabel Penelitian	Hasil PTK		
			Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	SD Kristen Kanaan	Hasil Belajar	74,86	94,14	97,27
		Motivasi Belajar	64%	70%	90%

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis sebagai berikut ini:

1. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 74,86 dan hasil observasi mencapai 64%. Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus I ini belum mencapai target ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75. Sedangkan hasil observasi sudah melebihi target yang ditentukan yaitu 60%, tetapi dalam siklus I ini masih perlu peningkatan dalam pembelajaran yaitu sikap tertib dan tenang dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil tes maupun hasil observasi mengalami peningkatan. Dalam siklus II ini rata-rata nilai tes siswa mencapai 94,14 sedangkan presentase observasi siswa mencapai 70%. Berdasarkan hasil siklus II maka secara keseluruhan dapat dikatakan tuntas, karena peningkatan nilai berbanding lurus dengan peningkatan presentase observasi dalam motivasi belajar siswa.
3. Pada siklus III, sama halnya dengan siklus II, hasil tes dan hasil observasi siswa mengalami peningkatan yaitu rata-rata hasil tes siswa mencapai nilai 97,27 sedangkan presentasi hasil observasi mencapai 90%. Peningkatan ini melebihi target yang ditentukan. Senada dengan siklus II, maka pada siklus III dinyatakan berbanding lurus antara peningkatan hasil belajar dengan presentasi observasi belajar siswa.

Dialog Teori dan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis pada siklus I sampai siklus III, maka hasil akhir yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini, yaitu terdapat pengaruh jika metode

permainan diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai tes yang disesuaikan dengan hasil obeservasi yang dilakukan pada setiap siklusnya.

Seperti yang telah dikemukakan pada bab I, masalah yang diangkat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan memperbaiki hasil belajar siswa. Masalah ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Penyebab masalah ini terlihat dari tidak semangatnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan beberapa siswa memperoleh nilai di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan. Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen disebabkan oleh metode yang digunakan guru belum efektif. Dari temuan penyebab masalah tersebut, maka yang perlu dilakukan adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki metode pengajaran yang digunakan. Oleh karena itu, hal yang harus dilakukan adalah menerapkan metode permainan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada landasan teori di bab II, menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan yang diberikan untuk melakukan perubahan dalam diri seseorang. Dorongan tersebut muncul karena adanya kebutuhan dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik atau meningkatkan hal-hal yang kurang. Dalam penelitian ini dorongan tersebut berupa pembelajaran yang menggunakan metode permainan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga nilai-nilai yang kurang dapat diperbaiki. Hal tersebut terlihat dalam tabel 4.8, dimana setiap siklus mengalami peningkatan nilai hasil belajar maupun obeservasi motivasi belajar siswa, ketika metode permainan diterapkan dalam 3 siklus dengan waktu yang berbeda.

Berdasarkan teori, metode permainan adalah suatu metode yang menggunakan sembarang alat, baik digital maupun bukan digital yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti pun dalam menerapkan metode permainan dalam pembelajaran menggunakan perlengkapan untuk mendukung permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori, belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada setiap individu baik kepribadiannya maupun tingkah lakunya, sedangkan motivasi belajar siswa adalah dorongan yang diberikan untuk melakukan perubahan

dalam diri seseorang. Hasil penelitian tindakan kelas yang menerapkan metode permainan maka pada siklus I sampai siklus III, terjadi dorongan yang membuat siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang telah dilakukan selama penelitian ini.

Walaupun metode permainan ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, namun metode permainan bukan segala-galanya dalam mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran karena masih perlu diuji kembali dengan subjek penelitian yang berbeda.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan judul penerapan metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Kristen Kanaan Tangerang, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Metode permainan adalah suatu metode yang menggunakan sembarang alat, baik digital maupun bukan digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada setiap individu, dalam kepribadiannya termasuk tingkah laku dari individu tersebut.
3. Motivasi adalah dorongan yang diberikan untuk melakukan perubahan dalam diri seseorang. Dorongan tersebut muncul karena adanya kebutuhan dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik atau meningkatkan hal-hal yang kurang, seperti hasil belajar.
4. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.
5. Setelah penerapan metode permainan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen terdapat peningkatan motivasi belajar pada siklus I sampai siklus III.
6. Setelah penerapan metode permainan, terdapat peningkatan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklusnya, yang disertai dengan peningkatan motivasi belajar yang diketahui melalui observasi yang dilakukan.
7. Terdapat pengaruh yang positif antara hasil tes siswa dan motivasi belajar siswa. Ini berarti jika metode permainan diterapkan dalam kelas maka motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.

Daftar Pustaka (terpilih)

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Asri, Sri Awan dan Yuliwati. 2013. *Bahan Ajar Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: STKIP Kusuma Negara.
- Atsusi "2C" Hiruni. 2014. *Bermain Game di Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Boehlke, Robert. 2011. *Sejarah Perkembangan Pikiran dan Praktek Pendidikan Agama Kristen: dari Yohanes Amos Comenius sampai Perkembangan PAK di Indonesia*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- _____. 2006. *Sejarah Perkembangan Pikiran dan Praktek Pendidikan Agama Kristen: dari Plato sampai Ignatius Loyola*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Bagasari, Dina. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Skripsi). Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Indraprasta PGRI.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Faizi, Nastur. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Groome, Thomas. 2011. *Christian Religious Education-Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Homrighausen dan Enklaar. 2007. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Jufri, Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Keeler, Ronald F. 2015. *Belajar Alkitab Melalui Permainan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Mucslich, Masnur. 2010. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.