

INTEGRASI GAME-BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK: ANALISIS SISTEMATIS DAN IMPLIKASI PEDAGOGIS

Sergius Lay^{1*}, Natalia Harefa², Selvianti Dakhi³, Anisa Putri Hulu⁴, Ester
Fosumange Laia⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Keagamaan Katolik, STP Dian Mandala Gunungsitoli, Indonesia

*e-mail: giuslay.zone@stpdianmandala.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut inovasi pedagogis dalam Pendidikan Agama Katolik (PAK), khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini bertujuan menganalisis secara sistematis integrasi GBL dalam PAK serta merumuskan implikasi pedagogisnya bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* dengan sumber data dari Google Scholar, ERIC, Scopus, dan Garuda pada rentang tahun 2019–2025. Dari hasil pencarian awal diperoleh 132 artikel, dan setelah proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, diperoleh 28 artikel yang dianalisis secara mendalam. Hasil sintesis menunjukkan bahwa GBL efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek kognitif dan belum banyak mengkaji dimensi formasi iman secara mendalam. Oleh karena itu, integrasi GBL dalam PAK perlu ditempatkan dalam kerangka pedagogi iman yang holistik melalui tahapan penguatan konten iman, desain permainan kontekstual, keterlibatan aktif, refleksi nilai, hingga internalisasi dan transformasi sikap. Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual berupa kerangka integratif GBL dalam PAK serta implikasi praktis bagi guru SMP dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan reflektif.

Kata kunci: Game Based Learning, Pendidikan Agama Katolik, Pedagogi Iman, Era Digital

Abstract

The development of digital technology demands pedagogical innovation in Catholic Religious Education (CRE), particularly at the Catholic Junior High School (SMPK) level. One emerging approach is Game-Based Learning (GBL). This study aims to systematically analyze the integration of GBL in CRE and to formulate its pedagogical implications for improving the quality of learning. The research employs a Systematic Literature Review method, with data sources drawn from Google Scholar, ERIC, Scopus, and Garuda within the 2019–2025 period. The initial search yielded 132 articles, and after a selection process based on inclusion and exclusion criteria, 28 articles were analyzed in depth. The synthesis results indicate that GBL is effective in enhancing students' motivation and engagement; however, most studies still focus on cognitive aspects and have not extensively explored the dimension of faith formation.

Therefore, the integration of GBL in CRE needs to be situated within a holistic faith pedagogy framework through stages of strengthening faith content, contextual game design, active engagement, value reflection, and the internalization and transformation of attitudes. This study contributes conceptually by proposing an integrative framework of GBL in CRE and offers practical implications for junior high school teachers in designing innovative and reflective learning.

Keywords: *Game-Based Learning, Catholic Religious Education, Faith Pedagogy, Digital Era*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar dalam praktik pendidikan di berbagai jenjang. Transformasi ini tidak hanya menyentuh aspek teknis pembelajaran, tetapi juga paradigma pedagogis yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Generasi peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang tumbuh bersama perangkat teknologi interaktif, permainan digital, dan media sosial. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru semakin kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan motivasi belajar siswa (Gee, 2003). Oleh karena itu, inovasi pedagogis menjadi kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan.

Salah satu pendekatan yang berkembang sebagai respons terhadap perubahan tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL). GBL merujuk pada penggunaan struktur dan mekanisme permainan secara sistematis dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar (Prensky, 2003). Secara teoretis, GBL berakar pada teori belajar konstruktivisme dan pengalaman belajar, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan (Plass et al., 2015). Meta-analisis yang dilakukan oleh (Clark et al., 2016) menunjukkan bahwa permainan digital memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, terutama ketika dirancang selaras dengan tujuan instruksional.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa GBL memiliki dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Anita & Ariani (2024) menemukan bahwa penerapan GBL pada jenjang sekolah menengah mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan. Temuan serupa dikemukakan oleh Wibawa et al. (2021) yang menyatakan bahwa GBL membantu siswa beradaptasi dengan pembelajaran pada era digital. Selain itu, Kim dan Lee (2020) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif sekaligus kemampuan pengambilan keputusan

moral. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat posisi GBL sebagai inovasi pedagogis yang relevan dengan karakteristik generasi saat ini.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai GBL berfokus pada mata pelajaran umum seperti sains, matematika, dan bahasa. Kajian yang secara khusus membahas integrasi GBL dalam Pendidikan Agama, terutama Pendidikan Agama Katolik (PAK), masih relatif terbatas. Padahal, pendidikan agama memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lain. Pendidikan agama tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan iman, karakter, dan nilai moral. Oleh karena itu, pendekatan pedagogis yang digunakan perlu mempertimbangkan dimensi spiritual dan reflektif secara mendalam.

Pendidikan Agama Katolik memiliki tujuan yang khas, yaitu membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bermoral, dan mampu menghayati nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini bersifat transformatif dan berkelanjutan, tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Dalam praktiknya, pembelajaran PAK sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya minat siswa dan kecenderungan metode pembelajaran yang masih konvensional (Permana, 2022). Kondisi ini menuntut adanya inovasi yang mampu menjembatani ajaran iman dengan pengalaman konkret siswa remaja.

Remaja pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan kognitif dan moral yang dinamis. Pada tahap ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan reflektif, tetapi tetap membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan kontekstual. GBL berpotensi menjadi pendekatan yang relevan karena mampu menyajikan situasi moral dalam bentuk simulasi atau narasi interaktif. Reeve (2009) dan Reeve (2020), menunjukkan bahwa permainan berbasis cerita dapat memfasilitasi diskusi etis secara lebih mendalam. Dalam konteks PAK, pendekatan ini dapat membantu siswa memahami ajaran iman melalui pengalaman yang lebih hidup.

Namun demikian, integrasi GBL dalam PAK tidak dapat dilakukan secara sederhana dengan menambahkan unsur permainan ke dalam pembelajaran. Terdapat risiko bahwa permainan hanya menjadi alat motivasi eksternal tanpa menyentuh dimensi internalisasi nilai. Ryan dan Deci (2000) menegaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu menemukan makna personal dalam aktivitas yang dilakukan. Jika GBL hanya berfokus pada sistem penghargaan atau kompetisi, maka dampaknya terhadap pertumbuhan iman dapat menjadi terbatas. Oleh karena itu,

diperlukan kerangka pedagogis yang memastikan bahwa pengalaman bermain diikuti dengan refleksi nilai yang mendalam.

Selain itu, sebagian penelitian tentang GBL masih mengukur keberhasilan melalui indikator kuantitatif seperti peningkatan nilai tes atau tingkat partisipasi kelas. Indikator tersebut belum cukup untuk menilai keberhasilan pendidikan iman yang bersifat kualitatif dan transformatif. Kim dan Lee (2013) dan Zarglayoun et al., (2022) menunjukkan bahwa perubahan sikap moral memerlukan proses refleksi dan diskusi yang terstruktur. Dalam konteks PAK, refleksi merupakan bagian integral dari pedagogi iman yang tidak dapat diabaikan. Dengan demikian, kajian mengenai integrasi GBL dalam PAK perlu mempertimbangkan dimensi reflektif sebagai komponen utama.

Kesenjangan penelitian inilah yang menjadi dasar pentingnya studi ini. Meskipun terdapat banyak penelitian mengenai efektivitas GBL dengan maksud untuk peningkatan hasil dan motivasi belajar, belum banyak kajian yang secara sistematis menganalisis integrasinya dalam konteks Pendidikan Agama Katolik pada jenjang SMP. Selain itu, belum terdapat sintesis konseptual yang merumuskan kerangka integratif GBL yang selaras dengan tujuan pedagogi iman. Kekosongan ini membuka kemungkinan untuk penelitian lanjutan yang lebih kontekstual dan mendalam

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis literatur mengenai integrasi GBL dalam pendidikan, khususnya yang relevan dengan Pendidikan Agama Katolik pada jenjang SMP. Penelitian ini juga berupaya merumuskan kerangka konseptual integratif yang dapat menjadi pedoman bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan yang reflektif dan bernilai iman. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya sekedar uraian yang bersifat deskriptif, tetapi lebih kepada menawarkan kontribusi teoretis dan pedagogis.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang penggunaan GBL dalam konteks pendidikan iman yang bersifat holistik. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PAK dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan pendekatan SLR, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sintesis yang komprehensif dan dapat menjadi dasar pengembangan penelitian lanjutan. Pada akhirnya, integrasi GBL dalam PAK diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan formasi iman siswa secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan SLR untuk menganalisis secara sistematis integrasi GBL dalam konteks pendidikan yang relevan dengan PAK pada jenjang SMP. Kajian dilakukan terhadap artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2019–2025 dengan sumber data dari Google Scholar, ERIC, Scopus, dan Garuda. Kata kunci yang digunakan meliputi “*Game Based Learning*”, “*Religious Education*”, “*Catholic Religious Education*”, serta “Pendidikan Agama Katolik”. Berdasarkan hasil pencarian awal diperoleh 132 artikel, kemudian dilakukan seleksi berdasarkan judul, abstrak, dan telaah penuh sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga diperoleh 21 artikel yang dianalisis secara mendalam. Kriteria inklusi meliputi artikel *peer-reviewed*, relevan dengan jenjang SMP atau setara, serta membahas implementasi GBL dalam pendidikan formal.

Analisis data dilakukan melalui teknik *thematic synthesis* dengan mengidentifikasi tema-tema utama dari hasil penelitian, seperti pola integrasi GBL, dampak terhadap motivasi dan hasil belajar, serta implikasi terhadap pembentukan nilai dan karakter. Data diekstraksi ke dalam tabel sintesis untuk memudahkan perbandingan dan pengelompokan temuan antarpelitian. Prosedur seleksi mengikuti prinsip transparansi alur PRISMA secara deskriptif untuk meminimalkan bias dan meningkatkan akuntabilitas akademik (Widiarsa, 2019). Meskipun penelitian ini tidak melakukan meta-analisis kuantitatif, pendekatan sistematis yang digunakan memungkinkan perumusan kerangka konseptual integratif yang relevan bagi pengembangan pembelajaran PAK berbasis permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pola Integrasi *Game Based Learning* dalam Pendidikan

Hasil sintesis terhadap 21 artikel menunjukkan bahwa integrasi GBL dalam pendidikan menengah memiliki variasi implementasi yang cukup luas. Bentuk yang paling umum ditemukan adalah penggunaan kuis digital berbasis platform interaktif, permainan berbasis simulasi, serta *serious games* berbasis naratif. Secara konseptual, GBL tidak sekadar memanfaatkan permainan sebagai selingan, melainkan mengintegrasikan mekanisme permainan ke dalam struktur pembelajaran secara sistematis (Prensky, 2003). Hal ini sejalan dengan pandangan (Plass et al., 2015) yang menegaskan bahwa efektivitas GBL sangat bergantung pada kesesuaian antara mekanisme permainan dan tujuan pembelajaran.

Dalam banyak penelitian, desain permainan mencakup elemen tantangan bertingkat, sistem poin, umpan balik instan, serta elemen kompetisi atau kolaborasi.

Clark (2016) dalam meta-analisisnya menunjukkan bahwa permainan digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar ketika dirancang dengan prinsip pedagogis yang jelas. Namun demikian, Mayer (2015) mengingatkan bahwa tidak semua permainan otomatis meningkatkan pembelajaran; desain instruksional tetap menjadi faktor penentu utama keberhasilan.

Dalam konteks pendidikan agama, bentuk integrasi GBL yang muncul cenderung berbasis narasi moral dan simulasi situasi etis. Colado et al., (2019) menemukan bahwa permainan berbasis cerita mampu mendorong diskusi etis yang lebih mendalam dibandingkan metode ceramah konvensional. Narasi dalam permainan memberikan ruang bagi siswa untuk mengambil keputusan moral dan melihat konsekuensinya dalam konteks simulatif. Pendekatan ini berpotensi mengembangkan sensitivitas etis siswa secara lebih reflektif.

Penelitian nasional seperti Minisa et al. (2025) dan Anita et al. (2024) juga menunjukkan bahwa GBL meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan. Permana (2022) menambahkan bahwa generasi *digital native* memiliki kecenderungan belajar melalui interaksi dan eksplorasi, sehingga pendekatan berbasis permainan lebih sesuai dengan karakteristik mereka. Temuan ini memperkuat relevansi GBL dalam konteks pendidikan Indonesia.

Namun demikian, sebagian besar penelitian masih menempatkan permainan sebagai alat peningkatan motivasi dan capaian akademik. Dimensi pembentukan karakter dan internalisasi nilai belum menjadi fokus utama dalam desain permainan. Dalam konteks PAK, kondisi ini menunjukkan adanya ruang pengembangan yang signifikan. Integrasi GBL dalam PAK memerlukan pendekatan yang lebih reflektif dan terarah agar tidak berhenti pada aspek hiburan edukatif semata.

Dengan demikian, pola integrasi GBL dalam pendidikan menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tantangan utama dalam konteks PAK adalah menggeser orientasi dari sekadar peningkatan motivasi menuju penguatan formasi iman yang holistik.

2. Dampak *Game Based Learning* terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Salah satu temuan paling konsisten dalam literatur adalah peningkatan motivasi intrinsik melalui penerapan GBL. Berdasarkan teori *Self-Determination*, motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi (Ryan & Deci, 2000). Struktur permainan yang menyediakan tantangan bertahap dan umpan balik langsung memungkinkan siswa merasakan pencapaian yang

bermakna. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan belajar secara signifikan.

Clark et al. (2016) menunjukkan bahwa permainan digital memiliki efek moderat hingga tinggi terhadap motivasi siswa, terutama ketika dikombinasikan dengan strategi refleksi. Hamari et al. (2014) juga menemukan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan partisipasi, meskipun dampaknya sangat bergantung pada konteks implementasi dan desain aktivitas. Dengan kata lain, GBL bukan solusi instan, tetapi pendekatan yang memerlukan perencanaan pedagogis yang matang.

Dalam konteks PAK, motivasi belajar memiliki dimensi yang lebih kompleks. Pembelajaran iman seringkali dipersepsikan sebagai materi yang abstrak dan normatif oleh siswa remaja. Integrasi permainan dapat menjembatani konsep teologis dengan pengalaman konkret melalui simulasi atau narasi interaktif (Pérez-Colado et al., 2019). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep iman secara teoritis, tetapi juga mengalaminya secara simbolik.

Namun demikian, Ryan dan Deci (2000) mengingatkan bahwa motivasi ekstrinsik berbasis penghargaan dapat bersifat sementara apabila tidak diikuti dengan makna personal. Jika sistem poin dan kompetisi menjadi fokus utama, maka siswa mungkin terdorong untuk menang, bukan untuk memahami nilai iman. Dalam pendidikan iman, motivasi intrinsik yang berbasis makna spiritual menjadi lebih penting dibandingkan sekadar pencapaian skor.

Oleh karena itu, guru PAK perlu memastikan bahwa keterlibatan yang dihasilkan oleh GBL diarahkan pada proses reflektif. Permainan harus menjadi pintu masuk menuju diskusi nilai dan penghayatan iman. Dengan pendekatan ini, motivasi belajar tidak berhenti pada kesenangan bermain, tetapi berkembang menjadi kesadaran spiritual yang lebih mendalam.

3. Keterbatasan pada Dimensi Formasi Iman

Meskipun literatur menunjukkan efektivitas GBL dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif, dimensi formasi iman masih relatif kurang dieksplorasi. Sebagian besar penelitian mengukur keberhasilan melalui indikator kuantitatif seperti peningkatan nilai tes atau partisipasi kelas (Anita & Ariani, 2024; Minisa et al., 2025). Parameter tersebut belum cukup untuk menilai pertumbuhan spiritual siswa yang bersifat kualitatif dan transformatif.

Groome (1980) menegaskan bahwa pendidikan religius harus melibatkan proses refleksi kritis atas pengalaman hidup dalam terang iman. Tanpa refleksi, pengalaman

belajar cenderung bersifat dangkal dan tidak menghasilkan transformasi. Dalam konteks GBL, refleksi pasca-permainan menjadi tahap krusial yang menentukan kedalaman formasi iman.

Naul et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan berbasis naratif dapat memfasilitasi diskusi etis apabila guru memberikan ruang refleksi yang terstruktur. Namun, jika refleksi tidak dirancang secara sistematis, maka permainan hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan tanpa dampak jangka panjang. Kondisi ini menjadi tantangan serius dalam integrasi GBL pada PAK.

Selain itu, pendekatan permainan yang terlalu kompetitif berpotensi bertentangan dengan nilai solidaritas dan kebersamaan dalam pendidikan Katolik. Kongregasi untuk Pendidikan Katolik (2015) tentang Mendidik Masa Kini dan Masa Depan, menekankan pentingnya pendidikan yang membangun komunitas dan relasi interpersonal yang sehat. Oleh karena itu, desain permainan perlu mempertimbangkan dimensi kolaboratif dan empatik.

Dengan demikian, keterbatasan utama integrasi GBL dalam PAK terletak pada kurangnya fokus pada dimensi reflektif dan transformatif. Keberhasilan pendidikan iman tidak dapat diukur semata-mata melalui motivasi dan capaian akademik, tetapi melalui perubahan sikap dan penghayatan nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kerangka Konseptual Integratif GBL dalam Pendidikan Agama Katolik

Berdasarkan sintesis literatur, penelitian ini merumuskan kerangka konseptual integratif GBL dalam PAK yang terdiri dari lima tahap utama. Tahap pertama adalah penguatan konten iman. Materi ajaran Gereja, Kitab Suci, dan nilai moral harus menjadi fondasi sebelum dirancang dalam bentuk permainan. Tanpa fondasi teologis yang jelas, permainan berisiko kehilangan arah pedagogis (Groome, 1980, 2006).

Tahap kedua adalah desain permainan kontekstual yang relevan dengan pengalaman remaja SMP. Plass et al. (2015) menekankan bahwa keselarasan antara tujuan pembelajaran dan mekanisme permainan merupakan kunci efektivitas GBL. Permainan harus dirancang dengan mempertimbangkan konteks sosial dan budaya siswa agar pembelajaran bermakna.

Tahap ketiga adalah keterlibatan aktif melalui partisipasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Gee (2003) menyatakan bahwa permainan menciptakan lingkungan *experiential learning* yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dalam konteks PAK, pengalaman ini dapat berupa simulasi situasi moral yang memicu refleksi etis.

Tahap keempat adalah refleksi nilai terstruktur yang dipandu guru. Refleksi memungkinkan siswa menghubungkan pengalaman permainan dengan ajaran iman dan realitas kehidupan. Ryan dan Deci (2000) menekankan pentingnya makna personal dalam pembentukan motivasi jangka panjang. Refleksi menjadi jembatan menuju internalisasi nilai.

Tahap kelima adalah internalisasi dan transformasi sikap. Proses ini tidak terjadi secara instan, tetapi melalui pengulangan pengalaman reflektif dan dialog iman. Dalam perspektif pendidikan Katolik, transformasi sikap merupakan tujuan utama pembelajaran (*Congregation for Catholic Education*, 2014).

Kerangka konseptual ini menunjukkan bahwa GBL bukan tujuan akhir, melainkan sarana pedagogis dalam proses formasi iman yang holistik. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghadirkan model integratif yang memadukan teori GBL modern dengan pedagogi iman Katolik secara sistematis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil SLR terhadap publikasi tahun 2019–2025, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi GBL dalam pendidikan memiliki dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa. Namun, dalam konteks PAK pada jenjang SMP, efektivitas GBL tidak dapat diukur hanya melalui peningkatan aspek kognitif atau motivasional. Pendidikan iman menuntut dimensi reflektif dan transformatif yang melampaui pencapaian akademik. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan kerangka konseptual integratif yang menempatkan GBL sebagai sarana pedagogis dalam proses formasi iman melalui tahapan penguatan konten iman, desain permainan kontekstual, keterlibatan aktif, refleksi nilai terstruktur, internalisasi, hingga transformasi sikap. Kerangka ini menjadi kontribusi teoretis utama penelitian, karena mengintegrasikan teori motivasi modern dengan pedagogi iman Katolik dalam satu model yang sistematis dan operasional.

Secara pedagogis, implikasi penelitian ini menegaskan bahwa guru PAK perlu merancang pembelajaran berbasis permainan secara reflektif dan terarah, bukan sekadar inovatif secara teknis. Permainan harus dikembangkan berdasarkan tujuan teologis yang jelas, mendorong kolaborasi dan dialog etis, serta diakhiri dengan refleksi yang menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan konkret siswa. Integrasi GBL yang demikian memungkinkan pembelajaran PAK menjadi lebih kontekstual, partisipatif, dan relevan bagi generasi digital tanpa kehilangan identitas spiritualnya. Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi empiris lanjutan untuk menguji

efektivitas kerangka konseptual yang diusulkan, khususnya dalam mengukur dampak jangka panjang terhadap pertumbuhan iman dan pembentukan karakter Kristiani siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh game based learning terhadap pembelajaran fisika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa: Literature review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21–26.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Groome, T. H. (1980). *Christian religious education: Sharing our story and vision*. Harper & Row.
- Groome, T. H. (2006). A shared praxis approach to religious education. *International Handbook of the Religious, Moral and Spiritual Dimensions in Education*, 763–777.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kongregasi untuk Pendidikan Katolik. (2015). *Mendidik di Masa Kini dan Masa Depan: Semangat yang Diperbaharui* (F. . Adisusanto & B. H. Prasasti (trans.)). Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI.
- Krebs, J. (2013). Moral dilemmas in serious games. *2013 International Conference on Advanced ICT and Education (ICAICTE-13)*, 215–219.
- Mayer, R. E. (2015). On the need for research evidence to guide the design of computer games for learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 349–353.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(2), 295–303.
- Naul, E., & Liu, M. (2020). Why story matters: A review of narrative in serious games. *Journal of Educational Computing Research*, 58(3), 687–707.
- Pérez-Colado, V. M., Pérez-Colado, I. J., Freire-Morán, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2019). UAdventure: Simplifying narrative serious games development. *2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning*

Technologies (ICALT), 2161, 119–123.

- Permana, N. S. (2022). Mendesain Hybrid Learning dengan Model Pengembangan Addie untuk Pelajaran Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.381>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21.
- Reeve, C. (2009). Narrative-based serious games. In *Serious games on the move* (pp. 73–89). Springer.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Widiarsa. (2019). Kajian Pustaka (Literature Review) sebagai Layanan Intim Pustakawan Berdasarkan Kepakaran dan Minat Pemustaka. *Media Informasi*, 28(1). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22146/mi.v28i1.3940>
- Zarglayoun, H., Laurendeau-Martin, J., Tato, A., Vera-Estay, E., Blondin, A., Lamy-Brunelle, A., Chaieb, S., Morasse, F., Dufresne, A., & Nkambou, R. (2022). Assessing and optimizing socio-moral reasoning skills: findings from the MorALERT serious video game. *Frontiers in Psychology*, 12, 767596.