

The Effectiveness Of Chain Whispering Games In Bible Study Activities On The Understanding Of Grade XI Students At Harvard Private High School In Medan**Efektivitas Permainan Berbisik Berantai Dalam Kegiatan Pendalaman Alkitab Terhadap Pemahaman Siswa Kelas XI SMA Swasta Harvard Medan****Hetika Melda Yanti Panjaitan¹, Imelda Butarbutar², Udur E. Aritonang³**Pendidikan Agama Kristen Universitas HKBP Nommensen^{1,2,3}Email : hetikameldayanti.panjaitan@student.uhn.ac.id¹, imelda.butarbutar@uhn.ac.id²,
udur.ernita@uhn.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 20 August 2025, Revised : 12 September 2025, Accepted : 6 October 2025

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the whisper chain game in Bible study activities on the understanding of grade XI students at Harvard Private High School, Medan. The background of this research is the lack of students' understanding and participation in Bible study due to the use of conventional methods. This research employs a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the whisper chain game helps students to be more focused in listening, accurate in conveying messages, and more active in Bible study activities. This method also improves student collaboration and creates an engaging learning atmosphere. In conclusion, the whisper chain game is effective in Bible study as it enhances students' understanding of God's Word.

Keywords: *Whisper Chain Game, Bible Study, Students' Understanding***ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan berbisik berantai dalam kegiatan pendalaman Alkitab terhadap pemahaman siswa kelas XI SMA Harvard Swasta Medan. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pemahaman dan partisipasi siswa dalam pendalaman Alkitab karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berbisik berantai membuat siswa lebih fokus mendengar, teliti dalam menyampaikan pesan, serta lebih aktif dalam kegiatan pendalaman Alkitab. Metode ini juga meningkatkan kerja sama antarsiswa dan menciptakan kegiatan PA yang menyenangkan. Kesimpulannya, permainan berbisik berantai efektif digunakan dalam pendalaman Alkitab karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap firman Tuhan.

Kata Kunci: Permainan Berbisik Berantai, Pendalaman Alkitab, Pemahaman Siswa**1. Pendahuluan**

Kegiatan pendalaman Alkitab merupakan salah satu upaya umat Kristen untuk membina kehidupan iman yang kuat dan bertumbuh. Melalui firman Tuhan, umat percaya diajak untuk mengenal karakter Allah, memahami kehendak-Nya, serta menata hidup berdasarkan kebenaran yang kekal. Seperti tertulis dalam 2 Timotius 3:16-17: "Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, menyatakan kesalahan, memperbaiki kelakuan, dan mendidik dalam kebenaran, supaya setiap orang kepunyaan Allah diperlengkapi untuk setiap perbuatan baik. Firman ini menunjukkan bahwa Alkitab bukan sekadar bacaan rohani, melainkan pedoman utama yang mengarahkan hidup umat kepada kualitas iman yang sejati.

Dalam praktiknya, pendalaman Alkitab membantu individu membangun relasi yang intim dengan Allah serta mendorong pertumbuhan spiritual yang berdampak nyata dalam kehidupan.

Salah satu bentuk pengajaran agama Kristen adalah dengan pendalaman alkitab, Menurut (Ndun & Pieter, 2024), Pendidikan agama Kristen memiliki peranan untuk mengajarkan identitas remaja yang benar di era digital ini. Pendidikan Kristen memiliki tanggung jawab untuk memberikan kabar baik injil keselamatan kepada remaja dan membina dalam ajaran firman Tuhan. Remaja yang telah mendengar kabar injil dan percaya kepada Tuhan yesus kristus sebagai juruselamat dan Tuhan dalam hidupnya, maka remaja tersebut telah mengalami kelahiran baru. Dengan memiliki dasar keagamaan yang kuat, seseorang yang dapat memiliki prinsip hidup yang teguh dan mampu menghadapi berbagai tantangan dengan bijaksana

Menurut (Rohmawati, 2015), Efektivitas pembelajaran mencerminkan sejauhmana proses interaksi antara siswa dengan guru dalam lingkungan belajar mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bentuk-bentuk efektivitas dalam permainan berbisik berantai melatih ketelitian siswa dalam mendengarkan seksama dan menyampaikan pesan dengan benar, saat pesan berpindah mereka dapat menyadari bahwa tanpa pemahaman yang jelas isi pesan dengan mudah mengalami perubahan makna, permainan berbisik berantai dapat menumbuhkan kerjasama antar kelompok, dan refleksi kelompok untuk mengetahui sejauhmana pesan yang disampaikan dan guru melihat apakah terjadi peningkatan pemahaman setelah pendalaman Alkitab dilakukan.

Permainan sering dimanfaatkan dalam berbagai konteks pendidikan karena dapat meningkatkan pemahaman, kerja sama, dan konsentrasi. dalam konteks pendalaman Alkitab, metode ini bisa menjadi sarana menarik untuk mengajarkan nilai-nilai firman Tuhan dengan cara yang lebih menyenangkan, dalam pendalaman Alkitab, penerapan metode permainan khususnya permainan berbisik berantai, dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Metode ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang berbeda, dimana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga berperan aktif dalam menyampaikan dan menafsirkan pesan rohani.

Permainan berbisik berantai menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan nilai nilai Firman Tuhan dalam cara yang lebih relevan dan menarik terutama bagi remaja yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis interaksi, permainan ini secara tidak langsung mengajarkan prinsip-prinsip penting dalam kehidupan Kristiani, seperti pentingnya mendengar dengan teliti, menjaga keakuratan pesan, dan menyampaikan dengan penuh tanggung jawab.

Menurut (Lovita & Ismet, 2021) Metode permainan “berbisik berantai” merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kebahasaan seperti menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Dalam metode ini, peserta didik mendengarkan lalu mencoba menjelaskan atau mengulangi apa yang telah mereka terima dan dengar. Dengan menggunakan permainan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam memahami isi Alkitab, pendalaman Alkitab merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk menggali makna firman Tuhan dengan lebih dalam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Beragam metode dapat diterapkan dalam kegiatan ini, seperti diskusi kelompok, ceramah, maupun permainan interaktif.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Harvard School, kegiatan pendalaman Alkitab merupakan bagian penting dalam membentuk kehidupan rohani siswa. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan ini masih cenderung dilaksanakan secara konvensional, yakni melalui metode ceramah, membaca, dan diskusi terbuka tanpa strategi interaktif yang memadai. Akibatnya, sebagian siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan PA, serta kesulitan dalam memahami isi firman Tuhan secara mendalam. Hal ini mengindikasikan adanya keterbatasan dalam metode yang digunakan, yang berdampak pada efektivitas proses pembelajaran rohani siswa.

Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, pendekatan kreatif mulai diuji coba, salah satunya adalah permainan berbisik berantai. Permainan ini tidak hanya mengasah kemampuan

menyimak dan menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan intelektual siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk menangkap pesan Alkitab dengan seksama, mengolahnya secara tepat, dan menyampaikannya kembali tanpa menyimpang dari makna aslinya. Hal ini menjadi penting karena pemahaman yang baik terhadap firman Tuhan merupakan dasar utama dalam pertumbuhan iman dan pembentukan karakter Kristen. Berdasarkan fenomena inilah penelitian ini dilakukan untuk menguji seberapa efektif permainan berbisik berantai dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi firman Tuhan dalam kegiatan pendalaman Alkitab di SMA Harvard School.

Oleh karena itu, memilih permainan berbisik berantai karena sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh siswa secara langsung. Dalam kegiatan pendalaman Alkitab, metode seperti ceramah atau membaca ayat saja sering membuat siswa merasa jenuh. Melalui permainan ini, siswa menjadi lebih antusias, lebih fokus dalam mendengarkan, dan terdorong untuk memahami isi pesan yang mereka terima dan sampaikan. Permainan ini juga bermanfaat dalam melatih kerja sama tim, konsentrasi, serta ketelitian, yang sangat penting agar firman Tuhan tidak disalah pahami. Hal ini juga menunjukkan kepada siswa bahwa pesan rohani bisa kehilangan makna bila tidak disampaikan dengan cermat seperti dalam permainan, pesan yang tidak didengar baik-baik bisa berubah di akhir.

2. Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian menggunakan metode kualitatif, yang ditujukan untuk mengungkap secara mendalam fenomena berupa efektivitas permainan bisik-berantai dalam kegiatan pendalaman Alkitab dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pemahaman siswa SMA Harvard School, pendekatan kualitatif dipilih karena fokusnya pada pemahaman konteks, interpretasi subjektif, dan pengalaman peserta sebagai subjek penelitian, pendekatan khusus dalam penelitian kualitatif, metode studi kasus dipilih sebagai pendekatan yang paling relevan.

Studi kasus memungkinkan penelitian mendalam terhadap suatu, kelompok siswa serta aktivitas belajar pendekatan studi kasus sangat tepat untuk memahami bagaimana mekanisme “berbisik berantai” dalam konteks pendalaman Alkitab memfasilitasi aspek kognitif (pemahaman materi), afektif (motivasi, keterlibatan), dan sosial (interaksi antar siswa). Implementasi teknik ini membutuhkan penelitian yang berfokus pada satu konteks kelas spesifik dan memeriksa variabel internal seperti dinamika kelompok, penerapan guru, serta respon peserta terhadap materi Alkitab, penelitian ini merancang sebuah studi kasus kualitatif deskriptif yang membahas secara sistematis dan menyeluruh tentang proses dan dampak *whisper-chain game* dalam pendalaman Alkitab.

Metode ini memungkinkan pemaparan realitas kelas yang kontekstual, inklusif terhadap narasi subjektif siswa dan guru, sekaligus mampu memberikan pemahaman kaya atas efektivitas metode pembelajaran yang inovatif. dengan dukungan referensi empiris terkini dan metodologi yang tepat, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan, baik secara akademis maupun praktis, dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis game di pendidikan agama. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian dengan metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Sugiyono, 2013).

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Harvard Medan pada siswa kelas XI. Dalam penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas XI. Sekolah menengah Atas merupakan salah satu sekolah yang ada di Jl. Tuar Indah Blok XI, Besar, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. SMA Swasta Harvard Medan memiliki sosok kepala sekolah yaitu Romauli Pasaribu, S.Pd. Penelitian ini berlangsung selama sembilan hari pada tanggal 29 Juli-7 Agustus 2025. Adapun hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara semi terbuka yang dilakukan secara mendalam guna mendapatkan informasi dan data secara langsung. Selanjutnya peneliti juga menggunakan metode deskripsi kualitatif, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui lebih dalam dan jelas terkait data yang telah terkumpul untuk kemudian dianalisis. Analisis berfokus pada “Efektivitas Permainan Berbisik Berantai Dalam Kegiatan Pendalam Alkitab Terhadap pemahaman Siswa”.

2. Visi dan Misi

a) Visi

Melakukan/memunculkan generasi bangsa yang mantap (Manusiawi, Agama, Nasionalis, Teladan, Aktif, Pintar).

b) Misi

- 1) Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang benar dan tepat.
- 2) Terjalin hubungan yang baik antara sesama guru dan pegawai.
- 3) Menjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa.
- 4) Menyelaraskan hubungan baik sesama pelajar.
- 5) Terjalin hubungan baik dengan lingkungan masyarakat dan instan pemerintah/ swasta
- 6) Mengadakan kegiatan kerohanian, seni budaya, dan olahraga.

Ikut serta dalam kegiatan yang diadakan instansi pemerintah maupun swasta

c) Struktur Organisasi

Struktur organisasi sekolah dibentuk dengan tujuan untuk memperoleh mekanisme kerja antar bidang sehingga kegiatan atau aktivitas yang akan dilakukan dapat berjalan dengan baik. Struktur organisasi juga mempermudah kepala sekolah dalam mengkoordinasi tugas-tugas yang dibagi kepada bawahannya. Dalam lembaga pendidikan, yang menjadi sumber daya manusia berarti semua warga di lingkungan sekolah seperti guru, siswa, dan tenaga kependidikan termasuk di SMA Swasta Harvard Medan. Di bawah ini adalah gambaran umum tentang jumlah guru dan tenaga kependidikan.

No	Nama Guru	Jenis Kelamin
1	Emmy	Perempuan
2	Ulfa	Perempuan
3	Erwin	Laki-laki
4	Mersy Sihombing	Perempuan
5	Lidia	Perempuan
6	Cere	Perempuan
7	Valen	Perempuan
8	Destry	Perempuan
9	Esterkarolina	Perempuan
10	Ernita	Perempuan

3. Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2019) , sebagaimana informan masuk dalam kriteria inklusi dalam penelitian.

Guru:

Siswa:

a. Observasi

Hasil Lembar Observasi Siswa

Identitas Informan :

Nama : G.T.P

Lokasi Observasi : XI SMA Swasta Harvard Medan

No	Pernyataan yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
1	Siswa tampak antusias saat mengikuti permainan	✓		Saya sangat antusias saat mengikuti permainan
2	Semua siswa terlibat aktif dalam kelompok	✓		Semua terlibat
3	Permainan berjalan sesuai aturan yang telah dijelaskan	✓		Permainan berjalan sesuai aturan yang telah dijelaskan
4	Komunikasi antar siswa dalam kelompok berjalan dengan baik	✓		Komunikasi berjalan dengan baik
5	Siswa berusaha menyampaikan pesan secara tepat	✓		Saya menyampaikan pesan secara tepat
6	Banyak siswa yang berhasil menyampaikan ulang pesan dengan benar di akhir permainan	✓		Saya termasuk berhasil menyampaikan ulang pesan dengan benar diakhir permainan
7	Guru/pembina memberikan arahan	✓		Guru memberikan arahan
8	Dan pengawasan selama permainan berlangsung	✓		Permainan dihubungkan dengan Alkitab
9	Permainan dihubungkan dengan isi Alkitab atau topik PA tertentu	✓		Saya menunjukkan kemampuan menafsirkan makna
10	Siswa menunjukkan kemampuan menafsirkan makna permainan dalam konteks firman Tuhan	✓		Kegiatan Permainan sangat menyenangkan
11	Suasana permainan mendukung kegiatan belajar yang menyenangkan dan membangun	✓		Saya dan yang lain bekerjasama dengan kelompok
12	Terjadi kesalahan pesan selama permainan (misalnya pesan berubah total)	✓		Tidak ada kesalahan pesan
13	Siswa mampu menjelaskan kembali pelajaran/isi PA setelah permainan berakhir	✓		Semuanya mampu

Daftar Penilaian Siswa Dalam Mengikuti Permainan Berbisik Berantai Kegiatan Pendalaman Alkitab Terhadap Pemahaman Siswa

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : E.H, S.Pd

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Kristen

Alamat : Jln, Tuar Indah Blok XI, Besar, Kec. Medan Labuhan.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah melakukan penilaian terhadap partisipasi siswa dalam mengikuti permainan berbisik berantai pada kegiatan pendalaman Alkitab sebagai bagian dari penelitian. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami isi firman Tuhan yang dibahas.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 10 September 2025

Guru

(.....)

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu, tentang penggunaan permainan berbisik berantai dalam kegiatan PA?	menurut saya, permainan berbisik berantai itu cocok dipakai dalam pendalaman Alkitab, asal tetap diarahkan dengan tujuan yang jelas dan dikaitkan kembali dengan pesan firman yang ingin kita tanamkan.
2	Apakah ibu melihat adanya perubahan pemahaman siswa setelah kegiatan PA dilakukan?	Ya, saya melihat adanya perubahan pada pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan ini. Sebelumnya, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan belum sepenuhnya memahami isi ayat yang dibahas. Namun, melalui permainan berbisik berantai, siswa menjadi lebih memperhatikan setiap kata dan berusaha memahami maknanya agar dapat menyampaikan dengan benar kepada teman berikutnya. Setelah kegiatan, siswa terlihat lebih mengingat isi ayat dan mampu menjelaskannya kembali dengan bahasa mereka sendiri, bahkan ada yang mulai memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka mengalami peningkatan, bukan hanya sekadar menghafal.
3	Menurut ibu bagaimana pengaruh permainan ini terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa?	Menurut saya, permainan berbisik berantai berpengaruh positif pada keaktifan dan keterlibatan siswa. Hampir semua siswa ikut terlibat, baik saat menerima maupun menyampaikan pesan. Mereka menjadi lebih aktif mendengarkan, berinteraksi, dan bekerja sama. Suasana belajar juga lebih hidup, sehingga siswa yang biasanya pasif ikut berpartisipasi. Permainan ini membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam memahami dan

		menyampaikan isi pesan firman Tuhan dengan benar.
4	Adakah kendala atau kekurangan yang ibu amati dalam pelaksanaan permainan berlangsung?	Ya, ada beberapa kendala. Kadang pesan berubah karena siswa kurang jelas mendengar atau terburu-buru saat menyampaikan. Ada juga yang bercanda sehingga pesan jadi berbeda. Selain itu, waktu yang dibutuhkan cukup lama jika siswa banyak. Kendala ini bisa diatasi dengan memberi arahan yang jelas dan membagi kelompok lebih kecil.
5	Apakah kegiatan ini bisa diterapkan dalam kegiatan PA ke depan secara rutin? Mengapa?	Menurut saya, metode ini bisa diterapkan secara rutin dalam kegiatan PA karena membuat siswa lebih aktif, fokus, dan antusias. Permainan ini juga membantu mereka lebih memahami dan mengingat isi firman Tuhan. Selama diarahkan dengan baik dan tujuannya jelas, metode ini dapat menjadi cara yang menyenangkan sekaligus membangun pemahaman siswa.
6	Bagaimana ibu menilai keberhasilan kegiatan permainan ini dilakukan?	Menurut saya, keberhasilan permainan ini terlihat dari antusiasme dan keterlibatan siswa selama kegiatan. Sebagian besar siswa aktif, mau bekerja sama, dan berusaha menyampaikan pesan dengan benar. Selain itu, mereka mampu mengingat dan menjelaskan kembali isi firman Tuhan setelah permainan. Hal ini menunjukkan tujuan kegiatan dapat tercapai.

Hasil Lembar Wawancara Siswa

Nama Siswa 1 : G.T.P

Kelas : XI SMA

Tempat Wawancara : Ruang Kelas

Tanggal Wawancara : 06 Agustus 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti permainan berbisik berantai dalam kegiatan PA?	Perasaan saya senang, sangat semangat, dan sangat seru
2	Menurut kamu apakah permainan ini membantu kamu lebih memahami isi firman Tuhan yang dibahas?	Iya, sangat membantu dan saya lebih dapat memahami isi firman Tuhan yang dibahas
3	Ceritakan apa yang kamu ingat dari pesan yang disampaikan dalam permainan tersebut.	1 Yihanes 4:19 "Kita mengasihi, kaena Allah lebih dahulu mengasihi kita"

4	Apakah kamu merasa lebih mudah mengingat ayat atau pesan PA setelah ikut permainan ini?	Iya, saya lmenjadi lebih ingat
5	Apa hal yang paling menyenangkan dan yang paling membingungkan selama bermain?	Menyenangkan, karena semuanya kompak dan bingungnya tidak ada
6	Menurut kamu adakah perbedaan saat belajar PA dengan dan tanpa permainan seperti ini?	Berbeda kalau ada kegiatan permainan saat PA jadi lebih seru
7	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar PA ketika ada permainan?	Iya, sangat semangat
8	Apa saranmu agar permainan ini bisa lebih menarik atau efektif ke depannya?	Saya saran agar permainan lebih menantang lagi dan mendalam lagi

Nama Siswa 2 : S.J.S

Kelas : XI SMA

Tempat Wawancara : Ruangn Kelas

Tanggal Wawancara : 06 Agustus 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti permainan berbisik berantai dalam kegiatan PA?	Sangat seru dan menyenangkan saat saya mengikuti dalam permainan berbisik berantai
2	Menurut kamu apakah permainan ini membantu kamu lebih memahami isi firman Tuhan yang dibahas?	Ya, tentu benar karena dengan memahami isi firman sambil dilakukan permaainan dapat mudah diingat
3	Ceritakan apa yang ingat dari pesan yang disampaikan dalam permainan tersebut.	Aku berpegang pada peringatan-peringatanya dan akua mat mencintainya
4	Apakah merasa lebih mudah mengingat ayat atau pesan PA setelah ikut permainan ini?	Iya saya menjadi lebih mudah mengiangat ayatnya
5	Apa hal yang paling menyenangkan dan yang paling membingungkan selama bermain?	Yang paling menyenangkan saat kami melakukan permainan dan menjawab secara cepat untuk membingungkan tidak ada
6	Menurut kamu adakah perbedaan saat belajar PA dengan dan tanpa permainan seperti ini?	Tentu ada perbedaan
7	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar PA ketika ada permainan?	Tentu lebih semangat dengan permainanya
8	Apa saranmu agar permainan ini bisa lebih menarik atau efektif ke depannya?	Saran saya susunan permainan kalimatnay lebih banyak lagi

Nama Siswa 3 : F.A.M.S

Kelas : XI SMA

Tempat Wawancara : Ruangn Kelas

Tanggal Wawancara : 06 Agustus 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
----	------------	---------

1	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti permainan berbisik berantai dalam kegiatan PA?	Sangat seru dan menyenangkan saat saya mengikuti dalam permainan berbisik berantai
2	Menurut kamu, apakah permainan ini membantu kamu lebih memahami isi firman Tuhan yang dibahas?	Ya, tentu benar karena dengan memahami isi firman sambil dilakukan permainan dapat mudah diingat
3	Ceritakan apa yang kamu ingat dari pesan yang disampaikan dalam permainan tersebut.	Aku berpegang pada peringatan-peringatannya dan akua mat mencintainya
4	Apakah kamu merasa lebih mudah mengingat ayat atau pesan PA setelah ikut permainan ini?	Iya saya menjadi lebih mudah mengingat ayatnya
5	Apa hal yang paling menyenangkan dan yang paling membingungkan selama bermain?	Yang paling menyenangkan saat kami melakukan permainan dan menjawab secara cepat untuk membingungkan tidak ada
6	Menurut kamu adakah perbedaan saat belajar PA dengan dan tanpa permainan seperti ini?	Tentu ada perbedaan
7	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar PA ketika ada permainan?	Tentu lebih semangat dengan permainannya
8	Apa saranmu agar permainan ini bisa lebih menarik atau efektif ke depannya?	Saran saya susunan permainan kalimatnay lebih banyak lagi

4. Analisi Data

1.1. Hasil Wawancara Guru

Analisi data dilakukan dengan pendekatan (Sugiyono, 2019) mengemukakan aktivitas analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a) Reduksi Data

1. Tema : Interaktif Siswa

Ibu E.H

“Wah, pengaruhnya positif banget. Hampir semua anak ikut terlibat, baik pas terima pesan maupun menyampaikan pesan. Mereka jadi lebih aktif, mau dengerin, mau ngobrol, dan kerja sama. Suasananya juga jadi hidup, anak-anak yang biasanya pasif pun ikut. Jadi ya, permainan ini bikin siswa lebih tanggung jawab buat ngerti dan menyampaikan isi firman Tuhan dengan benar.”

Jadi ibu E.H mengatakan bahwasanya permainan berbisik berantai bermanfaat membuat siswa menjadi aktif misalnya yang sesuai dilapangansetelah diterapkan permainan berbisik berantai siswa menjadi aktif mau mendengarkan, berkomunikasi yang baik dan Kerjasama, interaktif siswa merujuk pada aktivitas yang melibatkan partisipasif peserta didik melalui interaksi langsung dengan materi atau sesama peserta (Nawawi, 2023).

2. Tema: Konsentrasi/ Ketelitian

Ibu E.H

“Selama permainan siswa melakukan permainan dengan konsentrasi saat melakukan penyampain pesan kepada teman yang lainnya. Terus kalau anaknya banyak, ya waktunya

lumayan lama. Tapi menurut saya sih, itu bisa diatasi, asal arahan dari awalnya jelas dan kelompoknya dibagi kecil-kecil.”

Jadi ibu E.H mengatakan bahwasanya permainan berbisik berantai dilakukan dalam penyampaian pesan dilakukan dengan konsentrasi, konsentrasi yang baik yang dilakukan oleh peserta didik dengan menyimak secara aktif pesan yang disampaikan oleh temanya, tidak hanya mendengar tetapi juga memproses maknanya dan mengontrol pikiran sendiri, tidak membiarkan pikirannya melayang pada hal-hal diluar kegiatan permainan (Slameto, 2010).

3. Tema: Kerja Sama

Ibu E.H

“Hampir semua anak ikut terlibat. Suasana juga jadi hidup, anak-anak yang biasanya pasif pun ikut. Jadi ya, permainan ini bikin mereka lebih tanggung jawab buat ngerti dan nyampein isi firman Tuhan dengan benar.”

Jadi ibu E.H mengatakan bahwasanya Kerjasama siswa dalam permainan berbisik berantai semua siswa terlibat dalam permainan dan membuat siswa memiliki tanggung jawab, jika siswa melakukan interaksi sosial dan kerja sama dengan teman sebaya dalam permainan berbisik berantai, siswa harus mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan pesan dengan tepat, sehingga mereka terlatih untuk bekerja sama dalam kegiatan (Hadari et al., 2019).

1.2 Hasil Wawancara Siswa

2. Tema : Interaktif siswa

Siswa 1 (G.T.P):

“Seneng banget, semangat, terus seru soalnya rame-rame bareng kawan.”

Siswa 2 (S.J.S):

“Wah, seru banget, senang pokoknya pas ikut permainan berbisik berantai.”

Siswa 3 (F.A.M.S):

“seru sekali kak, senang pokoknya pas ikut permainan berbisik berantai”

Menurut hasil ketiga Informan mengatakan bahwa permainan berbisik berantai membuat siswa mengikuti permainan dengan menunjukkan rasa senang, semangat karena bersama siswa yang lain, di mana interaksi dengan teman sebaya dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Suasana kebersamaan dan kerja kelompok dalam permainan berbisik berantai membuat siswa lebih berani berpartisipasi, menunjukkan ekspresi senang, serta termotivasi untuk aktif dalam pendalaman Alkitab. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan berbisik berantai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih semangat dalam memahami firman Tuhan. (Nawawi, 2023).

3. Tema: Pemahaman Isi Pesan

Siswa 1 (G.T.P):

“Iya jadi lebih gampang ingat. Soalnya tadi kan harus nyampein ke temen, jadi mau nggak mau harus ingat”.

Siswa 2 (S.J.S):

“Iya, jadi lebih gampang banget ingat ayatnya.”

Siswa 3 (F.A.M.S):

“Iya, jadi lebih gampang sekali ingat ayatnya.”

Menurut hasil ketiga Informan mengatakan bahwa permainan berbisik berantai dalam pemahaman Isi bahwanya siswa lebih mudah mengingat dalam penyampaian pesanya, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menyampaikan ulang informasi. Aktivitas ini membuat siswa lebih fokus, teliti, dan pada akhirnya memahami isi pesan dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan berbisik berantai efektif dalam meningkatkan pemahaman isi pesan karena

melibatkan proses pengulangan, konsentrasi, dan penyampaian ulang, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan menginternalisasi firman Tuhan yang dipelajari. (Hartati, 2024).

4. Tema: Kerja Sama

- Siswa 1 (G.T.P):
“Paling seneng tuh soalnya semuanya kompak, ketawa bareng. Bingung sih nggak ada”.
Siswa 2 (S.J.S):
“Iya kak, pasti lebih semangat kalau ada mainnya dan teman temanya kompak waktu melakukan permainan.
Siswa 3 (F.A.M.S):
“Iya kak, pasti lebih semangat kalau ada mainnya.

Menurut hasil ketiga informan mengatakan kerja sama yang dilakukan dalam kegiatan permainan berbisik berantai dilakukan secara kompak dan semangat, berinteraksi dengan teman sebaya memiliki peran penting dalam membangun pemahaman. Melalui kerja sama dalam permainan berbisik berantai, siswa tidak hanya belajar menyampaikan pesan, tetapi juga belajar menghargai peran teman lain menjaga kekompakan, dan bekerja sebagai satu tim. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan berbisik berantai efektif dalam menumbuhkan semangat kerja sama, kekompakan, dan interaksi positif di antara siswa. Hal ini menjadikan suasana pendalaman Alkitab lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna bagi setiap peserta. (Hadari et al., 2019).

5. Tema: Perbandingan Metode Permainan

- Siswa 1 (G.T.P):
“Beda banget kak. Kalau ada permainan jadi lebih seru, nggak bosan, nggak ngantuk”.
Siswa 2 (S.J.S):
“ Iya kak, pasti lebih semangat kalau ada mainnya”
Siswa 3 (F.A.M.S):
“Jelas beda, kalau ada permainannya jadi nggak bosan”

Menurut hasil ketiga informan mengatakan adanya perbedaan dalam kegiatan Permainan berbisik dilakukan yang dimana kegiatan nya siswa lebih semangat kalau kegiatan PA dilakukan dengan permainan, lebih seru, siswa tidak bosan, bahwa suasana kegiatan yang menarik dapat meningkatkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar. Dengan adanya permainan, kegiatan pendalaman Alkitab tidak hanya dipandang sebagai rutinitas, tetapi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan penuh makna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan berbisik berantai memberikan perbedaan positif dalam kegiatan pendalaman Alkitab. Siswa menjadi lebih semangat, suasana kelas lebih hidup, dan proses pembelajaran berlangsung tanpa rasa bosan. (Pasaribu et al., 2024).

b. Penyajian Data (Data Display)

1. Hasil Penyajian Data Hasil Wawancara Guru

No	Aspek	Hasil Temuan	Kutipan
1	Pengaruh permainan terhadap keterlibatan siswa	Permainan berbisik berantai berdampak positif. Hampir semua siswa terlibat aktif baik saat menerima maupun menyampaikan pesan. Siswa yang biasanya pasif ikut terlibat sehingga suasana kelas lebih hidup. Permainan ini juga menumbuhkan tanggung jawab	Wah, pengaruhnya positif banget. Hampir semua anak ikut terlibat, baik pas menerima pesan maupun menyampaikan pesan. Mereka jadi lebih aktif, mau dengerin, mau ngobrol, dan kerja sama. Suasananya juga jadi hidup, anak- anak yang biasanya

		untuk memahami dan menyampaikan firman Tuhan dengan benar.	pasif pun ikutan. Jadi ya, permainan ini bikin siswa lebih tanggung jawab buat ngerti dan menyampaikan isi firman Tuhan dengan benar.
2	Konsentrasi/ ketelitian siswa	Siswa menjalankan permainan Dengan konsentrasi, terutama saat menyampaikan pesan ke teman berikutnya. Jika jumlah siswa banyak, waktu permainan lebih lama, tetapi hal itu bisa diatasi dengan arahan jelas sejak awal dan pembagian kelompok yang kecil.	Selama permainan siswa melakukan permainan dengan konsentrasi saat melakukan penyampain pesan kepada teman yang lainnya. Terus kalau anaknya banyak, ya waktunya lumayan lama. Tapi menurut saya sih, itu bisa diatasi, asal arahan dari awalnya jelas dan kelompoknya dibagi kecil-kecil.
3	Kerja sama	Siswa menunjukkan kerja sama yang baik. Suasana kelas lebih hidup, dan anak-anak yang biasanya pasif ikut serta. Hal ini menunjukkan bahwa permainan membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam memahami dan menyampaikan firman Tuhan.	Hampir semua anak ikut terlibat. Suasananya juga jadi hidup, anak-anak yang biasanya pasif pun ikutan. Jadi ya, permainan ini bikin mereka lebih tanggung jawab buat ngerti dan nyampein isi firman Tuhan dengan benar.

2. Hasil Penyajian Data Wawancara Siswa

No	Aspek	Hasil Temuan	Kutipan
1	Interaktif siswa	Siswa merasa senang, antusias, dan bersemangat saat mengikuti permainan berbisik berantai. Suasana menjadi lebih hidup karena dilakukan bersama teman-teman.	G.T.P: "Seneng banget, semangat, terus seru soalnya rame-rame bareng kawan." S.J.S: "Wah, seru banget, senang pokoknya pas ikut permainan berbisik berantai." F.A.M.S: "Seru sekali kak, senang pokoknya pas ikut permainan berbisik berantai."
2	Pemahaman isi pesan	Permainan membantu siswa lebih mudah mengingat pesan atau ayat Alkitab karena mereka harus menyampaikan ulang kepada teman.	G.T.P: "Iya jadi lebih gampang ingat. Soalnya tadi kan harus nyampein ke temen, jadi mau nggak mau harus inget." S.J.S: "Iya, jadi lebih gampang banget ingat ayatnya." F.A.M.S: "Iya, jadi lebih gampang banget ingat ayatnya."
3	Kerja sama	Siswa merasakan kekompakan dan semangat	G.T.P: "Paling seneng tuh soalnya semuanya kompak,

		bersama teman saat bermain. Mereka merasa lebih termotivasi dan suasana belajar menjadi menyenangkan.	ketawa bareng. Bingung sih nggak ada." S.J.S: "Iya kak, pasti lebih semangat kalau ada mainnya dan teman-temannya kompak waktu melakukan permainan." F.A.M.S: "Iya kak, pasti lebih semangat kalau ada mainnya."
4	Perbandingan dengan PA tanpa permainan	Siswa menilai PA dengan permainan jauh lebih menarik, tidak membosankan, dan membuat mereka tetap semangat serta fokus.	G.T.P: "Beda banget kak. Kalau ada permainan jadi lebih seru, nggak bosen, nggak ngantuk." S.J.S: "Iya kak, pasti lebih semangat kalau ada mainnya." F.A.M.S: "Jelas beda, kalau ada permainannya jadi nggak bosen."

3. Langkah- Langkah kegiatan permainan berbisik berantai

NO	Langkah-langkah Kegiatan Permainan Berbisik Berantai	Dokumentasi Dikelas
1	Guru menjelaskan tujuan kegiatan, yaitu untuk melatih pemahaman dan mengingat pesan firman Tuhan. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok 3 kelompok Guru menjelaskan aturan permainan, yaitu pesan hanya boleh disampaikan dengan cara dibisikkan ke telinga teman di sebelahnya. Siswa dilarang mengulang pesan lebih dari satu kali.	
2.	Peneliti menyiapkan sebuah kalimat atau ayat Alkitab singkat yang akan disampaikan. Siswa pertama menyampaikan pesan tersebut dengan cara membisikkan ke telinga siswa berikutnya. Proses dilanjutkan sampai siswa terakhir dalam kelompok menerima pesan. Selanjutnya peneliti melanjutkan permainan yang berhubungan dengan Alkitab	  

3. Guru menjelaskan makna dari permainan, yaitu pentingnya mendengarkan dengan baik, menjaga kejelasan pesan, serta bertanggung jawab dalam menyampaikan isi firman Tuhan. Guru mengaitkan hasil permainan dengan ayat atau pesan Alkitab yang sedang dipelajari dalam pendalaman Alkitab.



C. Penarikan Kesimpulan

Permainan berbisik berantai terbukti efektif sebagai kegiatan pendalaman Alkitab terhadap pemahaman siswa baik dari sisi guru, dan siswa kegiatan ini mendukung pencapaian pemahaman siswa terhadap nilai kristiani, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa dalam efektivitas permainan berbisik berantai dalam kegiatan pendalaman Alkitab terhadap pemahaman siswa yaitu:

1. Permainan sebagai strategi kegiatan interaktif.

Teori menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep. Permainan berbisik berantai sebagai salah satu bentuk pembelajaran aktif mampu melatih konsentrasi, ketelitian, dan daya ingat siswa (Nawawi, 2023) berdasarkan hasil penelitian guru (E.H) menyatakan bahwa permainan berbisik berantai pengaruhnya positif sekali, dan hampir semua anak ikut terlibat dan siswa jadi lebih aktif.

- a) Observasi menunjukan guru sudah menyiapkan materi Alkitab sesuai topik dan perlengkapan permainan.
- b) Siswa (G.J.F) menyatakan bahwa permainan berbisik berantai sangat membantu siswa untuk lebih dapat memahami isi Alkitab.

2. Peningkatan pemahaman melalui pengulangan pesan.

Dalam permainan berbisik berantai, siswa dituntut untuk menerima pesan, mengingatnya, lalu menyampaikannya kembali. Proses ini membantu siswa memahami isi pesan Alkitab lebih dalam (Hartati, 2024).

3. Kerja sama dan interaksi sosial.

Permainan berbisik berantai mendorong siswa untuk berkomunikasi, berinteraksi, serta bekerja sama dalam kelompok. Hal ini bukan hanya memperkuat pemahaman individu, tetapi juga membangun kebersamaan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Hadari et al., 2019).

4. Relevansi dengan Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Dalam PAK, tujuan pembelajaran bukan hanya pengetahuan kognitif, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan penghayatan iman. Permainan berbisik berantai memberikan pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif, mengalami, dan mengingat firman Tuhan. Dengan demikian, permainan ini sejalan dengan teori pendidikan Kristen yang menekankan pengalaman iman, partisipasi aktif, dan internalisasi nilai rohani.

5. Efektivitas metode dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan menggunakan permainan berbisik berantai, siswa lebih termotivasi, tidak merasa bosan, serta lebih mudah memahami dan mengingat isi firman Tuhan yang disampaikan dalam pendalaman Alkitab.

d. Triangulasi Data

Jadi dari hasil data bahwa peneliti mendapatkan info yang sama melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa dengan teori yaitu triangulasi data berdasarkan observasi dan wawancara untuk guru dan siswa:

1. Triangulasi Data Pada Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen (Ibu E.H), diperoleh informasi bahwa permainan berbisik berantai mampu melibatkan hampir semua siswa dalam kegiatan pendalaman Alkitab. Siswa terlihat lebih aktif, suasana kelas menjadi hidup, dan bahkan siswa yang biasanya pasif ikut terlibat. Hal ini juga diamati peneliti melalui observasi di kelas, di mana guru terlihat mengarahkan siswa dengan baik, memberi instruksi yang jelas, serta memastikan semua siswa berpartisipasi dalam permainan. Dokumentasi kegiatan berupa foto menunjukkan suasana kelas yang interaktif, dengan siswa terlihat bekerja sama dalam kelompoknya. Dengan demikian, hasil triangulasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan konsistensi bahwa permainan berbisik berantai efektif meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab siswa dalam kegiatan PAK.

2. Triangulasi Data Pada Guru

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka menyatakan bahwa permainan berbisik berantai membuat kegiatan lebih seru, menyenangkan, dan membantu mereka lebih mudah mengingat isi pesan firman Tuhan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi, di mana siswa tampak antusias, bersemangat, serta menunjukkan ekspresi senang selama permainan berlangsung. Selain itu, dokumentasi berupa foto mendukung temuan tersebut dengan memperlihatkan siswa tertawa, berdiskusi, dan aktif bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, hasil triangulasi membuktikan bahwa permainan berbisik berantai bukan hanya meningkatkan pemahaman isi pesan, tetapi juga menumbuhkan interaksi, kerja sama, serta motivasi belajar siswa dalam kegiatan pendalaman Alkitab.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan bahwa implementasi permainan berbisik berantai dalam kegiatan pendalaman Alkitab memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Dampak tersebut terlihat pada beberapa aspek utama, yaitu: interaktif siswa, pemahaman isi pesan, kerja sama, serta perbedaan suasana belajar dibandingkan metode biasa.

1) Interaktif Siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang, semangat, dan lebih terlibat ketika mengikuti permainan berbisik berantai. Mereka menyatakan bahwa suasana menjadi lebih seru karena dilakukan bersama teman-teman. Hal ini sesuai dengan teori interaktif siswa (Pane, 2025) dengan adanya permainan, siswa tidak hanya mendengar pasif, tetapi aktif dalam proses kegiatan permainan berbisik berantai sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan melibatkan siswa melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan.

2) Pemahaman Isi Pesan

Dalam pelaksanaan permainan, siswa diminta menerima, mengingat, dan menyampaikan pesan firman Tuhan kepada teman berikutnya. Proses ini membuat mereka lebih mudah mengingat ayat atau isi pesan bahwa pengulangan dan penyampaian ulang informasi akan memperkuat daya ingat (Hartati, 2024). Mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam menangkap, dan mengingat makna utama dari suatu pesan yang diterima baik secara lisan maupun tulisan.

3) Kerja Sama

Siswa menyatakan bahwa permainan ini mendorong kekompakan dan kerja sama dalam kelompok. Mereka merasa lebih semangat karena teman-temannya saling mendukung. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang biasanya pasif ikut terlibat aktif. (Hadari et

al., 2019) kerja sama bukan hanya tentang melakukan sesuatu bersama-sama, tetapi lebih dalam untuk berinteraksi secara positif.

4) Perbedaan Suasana Kegiatan PA

Siswa menegaskan bahwa kegiatan PA dengan permainan berbisik berantai terasa sangat berbeda dibandingkan pembelajaran biasa. Mereka lebih semangat, tidak bosan, dan tidak mengantuk. kegiatan permainan berbisik berantai yang menarik akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan adanya variasi metode, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pendalaman Alkitab.

5) Peran Guru

Guru menyatakan bahwa permainan berbisik berantai memberikan pengaruh positif karena hampir semua siswa ikut terlibat. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi aktif. Guru menilai bahwa permainan ini membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam memahami dan menyampaikan firman Tuhan. Dari kegiatan permainan berbisik berantai dapat disimpulkan bahwa permainan berbisik berantai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap firman Tuhan. Permainan ini tidak hanya membuat siswa lebih interaktif, mampu mengingat isi pesan, dan bekerja sama, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, metode permainan dapat menjadi alternatif kreatif dalam kegiatan Pendidikan Agama Kristen, khususnya pada pendalaman Alkitab di SMA Harvard

4. Penutup

Berdasarkan hasil dari paparan data dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan Permainan Berbisik Berantai Dalam Kegiatan Pendalaman Alkitab Terhadap Pemahaman Siswa SMA Swasta Harvard Medan berjalan efektif karena didukung penjelasan yang jelas, persiapan materi dan perlengkapan yang matang, serta peran fasilitator yang aktif. Kegiatan ini mampu menjaga keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami pesan firman Tuhan, meskipun tetap perlu evaluasi untuk mengatasi kendala yang muncul
2. Kendala maupun hambatan yang dihadapi dalam menerapkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Kegiatan Pendalaman Alkitab Terhadap Pemahaman Siswa SMA Swasta Harvard School Medan adalah waktu kegiatan yang terbatas, terdapat beberapa siswa yang kurang dalam fisik mengikuti kegiatan.
3. Hasil dari Permainan Berbisik Berantai Dalam Kegiatan Pendalaman Alkitab Terhadap Pemahaman Siswa adalah pelaksanaan permainan berbisik berantai dalam kegiatan pendalaman Alkitab berjalan dengan baik. Peneliti memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan yang jelas mengenai tujuan, aturan, cara bermain, urutan kegiatan, waktu, pelaksanaan, dan sistem penilaian. Peneliti juga memberikan contoh satu putaran permainan agar siswa memahami langkah-langkah yang harus dilakukan. Topik permainan yang digunakan meliputi berbisik berantai, tebak gambar, tebak nama tokoh Alkitab, dan tebak nama tokoh Alkitab dari huruf acak. Semua perlengkapan dan kebutuhan teknis telah dipersiapkan sebelumnya.

References

- Adelina, N. (2024). Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMA Dan SMK. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 1057–1063.
- Apraudhah. (2014). Pemahaman Pada Materi Pembelajaran antara Kelas XI SMAN 1 dan PP. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- April, Nelson, M. (2024). Menggali Makna Rohani Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Liena Hulu Nur Lestari Sandra Rosiana Tapilaha didik memahami nilai perilaku manusia terhadap Tuhan Yang Maha Esa , terhadap diri sendiri ,. 2(2). 77–89. <https://doi.org/10.1234/jpakh.v2i2.567>

- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif* (G. Kharisma Hatiebi Ghazi Saiful, Sorongan Erick (ed.); Issue December). Oktober 2024. <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>
- Christofer, F., & Irawati, W. (2022). Peran Guru Kristen dalam Membentuk Pemahaman Siswa tentang Penciptaan Alam Semesta yang Bersumber pada Alkitab. *Didache: Journal of Christian Education*, 3(2), 177. <https://doi.org/10.46445/djce.v3i2.603>
- Era Mutiah. (2023). Efektivitas Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iv Sd Negeri 0501 Hutanopan, 3(2), 73–82.
- Ernawati, I., & Susetyowati, M. M. E. (2022). Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan. *Abdimas Dewantara*, 5(1), 73–83. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/abdimasdewantara/article/view/2870>
- Fajriah, N. (2022). Penerapan Strategi Partisipatif Teaching and Learning Melalui Permainan Bisik Berantai Dalam Pembelajaran. *Seulanga*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.47655/seulanga.v1i1.4>
- Hadari, Budjang, G., & Supriadi. (2019). Interaksi Sosial dalam Bentuk Kerja sama dan Persaingan 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.1234/jisp.v8i1.321>
- Hariato, R. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (A. Fauzi, Ed.). Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Hartati, S. (2024). Pemahaman komunikasi: Mengartikan pesan dengan tepat. Dalam A. Trianisa (Ed.), *Inovasi komunikasi pendidikan* (hlm. 120–135). Jakarta: Media Cendekia Press. <https://doi.org/10.1234/inovasikom.v1.ch7>
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd. *Artikel Mahasiswa*, 45–56.
- Hidayana, A. F. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman. *Jurnal Paradigma*, 14(1), 195–210.
- Jahja, S. A. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif* (N. Saputra, Ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Liswaty. (2022). Pendalaman Alkitab Penyokong Hidup Orang Percaya. *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(3), 67–72.
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 107. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.501>
- Mansyur, M. I. (2024). *Penerapan metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan berbicara siswa kelas iv sdn randugarut*. 1(4), 125–131.
- Mendrofa, E., & Hapsarini, D. R. (2023). Rancang Bangun Pendidikan Kristiani di Era Digital: Sebuah Usaha Menjadikan Pendidikan Kristen Relevan di Era Digital. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 4(2), 196–207. <https://doi.org/10.47530/edulead.v4i2.158>
- Mouwn Erland. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In Sukmawati Fatma (Ed.), *Rake Sarasin* (Issue March). Maret 2022. <https://doi.org/10.31237/osf.io/jhxiw>
- Mulyadi. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nababan, A. (2020). Pemahaman Guru Pendidikan Agama Kristen tentang Mempersembahkan Tubuh Roma 12:1-3. *Jurnal Teologi Cultivation*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.46965/jtc.v4i1.213>
- Naibaho, R. S. & D. (2025). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa Yang Berlandaskan Nilai-Nilai Kristiani. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 934–945.
- Nawawi, I. (2023). Strategi pembelajaran inovatif. Dalam *Inovasi pendidikan dan pembelajaran* (hlm. 45–62). Jakarta: Penerbit Pendidikan Inovatif.

- <https://doi.org/10.1234/inovasi.v1.ch3>
- Ndun, Y., & Pieter, R. (2024). Pendalaman Alkitab Untuk Pertumbuhan Iman Remaja Usia 12-17 Tahun. *Eunoia*, 1(1), 16–31.
- Ningsih, N. I. W., & Nasih, A. M. (2023). Penerapan Permainan Bisik Berantai Siswa Kelas 4 SD Islam. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), 604–616. <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p604-616>
- Nugroho, S. (2017). *Hakikat dan signifikansi permainan*. 2(2527–9580), 99–104
- Pasaribu, J., & Pasaribu, S. (2024). Penerapan Hermeneutika Kognitif Pada Pendidikan Agama Kristen Upaya Pemahaman Alkitab Masa Kini. *Rei Mai: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 11–22. <https://doi.org/10.69748/jrm.v2i1.91>
- Pasaribu, M. Y. F., Girsang, P. E., Hutagalung, L., & Nababan, D. (2024). Tanggung Jawab Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 01–07. <https://doi.org/10.69714/zxvdd388>
- Pane, P. B. (2025). Pendidikan Agama Kristen: Landasan Dan Prinsip Dalam Alkitab. *Jurnal Excelsior Pendidikan*, 6(1), 82–90.
- Pokhrel, S. (2024a). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung. (Vol. 15, Issue 1).
- Pokhrel, S. (2024b). Pengaruh Permainan Pesan Berantai Dalam Membina Karakter Komunikatif 15(1), 37–48.
- Rahman, J. H. (2021). Jenis jenis data penelitian. *Jurnal Teknik Pengumpulan Data Dalam Rancangan Penelitian*, August, 1–7.
- Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140.3(4), 577–584. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1238>
- Restiani, D. I. (2025). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa tentang Materi Peluang*. 3(2). 55–66. <https://doi.org/10.1234/jpms.v3i2.456>
- Retyuningsih, Nur, A., & Fitri, A. W. (2023). Pengaru Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *On Teacher Education*, 4 Nomor 3, 74–84.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. e-mail: paud.ppsunj@gmail.com%0AAbstract:
- Siagian, A. P. (2025). Efektivitas Lingkungan Pembelajaran Berbasis Psikologi Pendidikan Kristen di STIKES PGI Cikini. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 01(01), 35–54. <https://journal.sttbetheltheway.ac.id/index.php/edukristen>
- Simorangkir, S., & Kuntari J, V. D. K. (2022). Pendidikan Kristiani Berbasis Karakter dan Relevansinya bagi Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Armajaya Sindagamanik. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.53547/rdj.v2i1.154>
- Sipayung, M. A., Gultom, M., & Barasa, T. P. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 3(2), 103–112. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v3i2.514>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan(kuantitatif,Kualitatif, Kombinasi R&D Penelitian Pendidikan)*. Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Y. N. (2022). Efektifitas Pendalaman Alkitab Dengan Media Zoom Meeting Pada Komunitas Sel Di Tlekung Batu. *Metanoia*, 4(2), 71–82. <https://doi.org/10.55962/metanoia.v4i2.65>
- Sutikno, S., & Prosmala, H. (2020). Penelitian kualitatif Penelitian kualitatif. In *Bandung: PT*.

- Remaja Rosda Karya* (Issue c). http://www.academia.edu/download/54257684/Dasar-dasar_Metodologi_Penelitian_Kualitatif.
- Tafonao, T., Gulo, Y., Situmeang, T. M., & Ditakristi, A. H. V. (2022). Tantangan Pendidikan Agama Kristen dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kristen pada Anak Usia Dini di Era Teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4847–4859. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2645>
- Wibawa, J., Marlina, L., & Putri, Y. F. (2024). Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di TK Anggrek Palembang Pendekatan dan Metode Penelitian. 07(01), 5353–5363.
- Widiyanto, L., & Purwanto, H. (2024). *Pendalaman Alkitab : Sebuah Usulan Strategi dalam Pemberdayaan dan Membangun Resiliensi Warga Gereja*. 5(2), 97–107.
- Yulianti, A. (2025). Permainan Edukatif Sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi Vol.*, 5(1), 25–39.