

**KREATIVITAS PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**
**Enhancing Student Learning Interest through
Creative Christian Religious Education at SD Negeri 037 North Bengkulu**

Rahellea Andera

Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Theologia "IKAT"

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen dan bagaimana hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di Sekolah Dasar Negeri 037 Bengkulu Utara. Pendekatan yang digunakan mengkombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendalami dan menganalisis data. Penelitian deskriptif ini berfokus pada narasi dan makna. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi serta menggunakan pengukuran numerik untuk menganalisis data dan menguji hipotesis. Skripsi ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran agama Kristen sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Kendala yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kreativitas juga diidentifikasi, seperti minimnya sumber daya dan pelatihan. Kreativitas dalam pembelajaran agama Kristen berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar. Upaya peningkatan kreativitas dapat memberikan dampak positif dalam proses pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif.

Kata kunci: *Kreativitas, Agama Kristen, Minat Belajar*

ABSTRACT

Study This aims to explore creativity in learning Christian religious education and how this can increase students' interest in learning, especially at State Elementary School 037 North Bengkulu. The approach used combines qualitative and quantitative methods to explore and analyze data. This descriptive research focuses on narrative and meaning. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation as well as using numerical measurements to analyze data and test hypotheses. This thesis shows that creativity in learning about Christianity greatly influences students' interest in learning. By implementing innovative learning methods, teachers can increase student engagement in the classroom. Obstacles faced by teachers in increasing creativity were also identified, such as a lack of resources and training. Creativity in Christian religious learning has a significant effect on students' interest in learning in elementary schools. Efforts to increase creativity can have a positive impact on the educational process. It is hoped that the results of this research will become a reference for developing more effective teaching methods.

Keywords: *Creativity, Christian religious, Interest in learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dalam hidup manusia, karena pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi tanpa kecuali. Pendidikan sering dianggap sebagai indikator kemajuan suatu bangsa dalam konteks kehidupan bernegara. Dengan adanya pendidikan kita dapat memahami dan mengetahui berbagai ilmu pengetahuan.

Pendidikan Agama adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik. Menurut UU No 20 tahun 2003, pendidikan agama harus menjadi bagian dari kurikulum sekolah, baik dasar, menengah, maupun tinggi. (Widaning et al., 2018)

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah memiliki tujuan untuk memberdayakan setiap anak didik menjadi pribadi yang menjadikan Kristus sebagai pedoman hidupnya dalam proses pendidikannya. Dan didalam hal ini Pembelajaran Agama Kristen juga memiliki tujuan agar peserta didik dapat mengikuti teladan yang Yesus ajarkan supaya manusia dapat menjadi serupa dengan Yesus atau meniru sifat baik dari penciptanya. (Agama, n.d.)

Pendidikan Agama Kristen disekolah bukanlah semata-mata untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah saja, tetapi lebih jauh dari pada itu, pendidikan Agama Kristen dapat menolong peserta didik untuk dapat hidup sebagai murid-murid Kristus, memiliki gaya hidup dan moral yang bisa menjadi teladan bagi orang-orang disekitarnya. (Manik & Tanasyah, 2020)

Namun sering kali Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dianggap sebagai Mata Pelajaran yang kaku dan kurang menarik bagi siswa. Banyak siswa yang kehilangan minat untuk belajar karena kurangnya motivasi untuk melakukan tindakan belajar. (Sianipar, 2023) Pendidikan Agama Kristen di sekolah hanya dianggap sebagai pengetahuan saja dan belum di terapkan didalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan kreativitas guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah..

Kurangnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang monoton. Akibatnya siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu minat belajar siswa juga belum mengalami peningkatan atau perubahan dikarenakan cara belajar siswa yang berpusat pada guru, dan siswa menjadi pasif. (Siramba, 2022)

Kurangnya kreativitas guru mengakibatkan bentuk pembelajaran menjadi monoton atau biasa-biasa saja, hal ini yang menyebabkan anak memiliki minat belajar yang kurang baik. Tidak semua guru dapat membawa suasana belajar menjadi menyenangkan, pembelajaran yang dipakai masih menggunakan cara lama seperti bercerita atau menghafalkan, dan hal inilah yang membuat siswa menjadi cepat jenuh dan bosan sehingga siswa pun menjadi kurang semangat belajar. (Zebua, 2020)

Dalam zaman modern atau zaman revolusi 4.0 saat sekarang ini, metode pembelajaran dengan cara ceramah mulai dikesampingkan karena membuat siswa menjadi pasif. Namun tidak bisa kita pungkiri, pada zaman dahulu banyak orang berhasil dan sukses. (Nurzannah, 2022)

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Dasar Negeri 037 Bengkulu Utara, untuk menggali bagaimana cara memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai penerapan kreativitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan minat belajar siswa disekolah menjadi lebih baik dan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi guru pendidikan agama Kristen dalam meningkatkan kreativitas, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran pendidikan agama Kristen dan minat belajar siswa di sekolah menjadi lebih baik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bersumber dan telah dilaksanakan di SD Negeri 037 Bengkulu Utara pada Bulan Agustus 2024 sampai November 2024. Pengumpulan data ini dilakukan setelah mendapat izin penelitian dari pihak sekolah SD Negeri 037 Bengkulu Utara.

Dalam penelitian ini, jumlah populasi yang diteliti adalah peserta didik atau siswa Kristen dari kelas 1-kelas 6 di SD Negeri 037 Bengkulu Utara dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas. Pengambilan sampel yaitu random sampling, dimana semua individu diberi kesempatan yang sama untuk dapat memilih. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Dasar Negeri 037 Bengkulu Utara. Sampel diambil secara acak dari kelas yang berbeda untuk mendapatkan representasi yang baik, sehingga yang terpilih adalah kelas 1,2,3,4,5 dan 6 sebagai kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Dalam penelitian ini, hasil observasi dibahas dengan menitikberatkan pada pengamatan langsung tentang proses pembelajaran agama Kristen di SD Negeri 037 Bengkulu Utara. Observasi dilakukan untuk menilai pengaruh kreativitas guru dalam mengajar terhadap minat belajar siswa. Di bawah ini terdapat sejumlah poin penting yang dihasilkan dari observasi:

Berdasarkan observasi, penggunaan metode pembelajaran yang beragam, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan kreatif (seperti membuat puisi atau gambar), dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Ketika pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan berpartisipasi secara aktif.

Suasana kelas yang kondusif turut berkontribusi terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Observasi menunjukkan bahwa suasana kelas yang positif, di mana siswa merasa nyaman untuk berinteraksi dan bertanya, sangat penting untuk meningkatkan minat belajar. Guru yang dapat menciptakan suasana mendukung dan inklusif akan membantu siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar saat terlibat dalam kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Contohnya, siswa lebih gampang memahami dan mengingat materi yang diajarkan ketika guru menghubungkannya dengan pengalaman nyata mereka.

Observasi juga menunjukkan betapa pentingnya kreativitas saat menyampaikan materi. Aktivitas yang mencakup unsur seni, seperti menggambar atau menyanyi, tidak

hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa dalam mengekspresikan diri mereka. Ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa.

Hasil observasi secara umum menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dengan menggunakan pendekatan kreatif dalam pembelajaran agama Kristen. Guru yang dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan akan lebih berhasil dalam menarik perhatian dan keterlibatan siswa. Diskusi ini mengedepankan signifikansi inovasi di bidang pendidikan demi memperoleh hasil yang lebih baik dalam pembelajaran agama Kristen.

Hasil Wawancara

Berikut adalah penjelasan mengenai persentase hasil wawancara yang diperoleh:

1. Hadiah atau bingkisan kecil sebagai motivasi untuk belajar (100% Sangat Setuju). Tidak ada responden yang memberikan tanggapan negatif. Semua responden setuju bahwa memberikan hadiah atau bingkisan kecil dapat menjadi motivasi yang kuat bagi mereka untuk belajar lebih giat. Ini menunjukkan bahwa penghargaan dan pengakuan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
2. Tertarik jika guru menjelaskan materi pelajaran relevan dengan kejadian dan pengalaman hidup. Tidak Setuju (53,33%) dan Ragu-Ragu (46,66%) Sebagian besar responden tidak setuju bahwa relevansi materi pelajaran dengan pengalaman hidup mereka menarik. Ini menunjukkan bahwa mungkin ada kebutuhan untuk meningkatkan cara guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih menarik.
3. Cara mengajar dengan berkelompok. Sangat Setuju (86,66%) dan Setuju (13,33%) Mayoritas responden merasa bahwa belajar dengan berkelompok membuat mereka nyaman dan memahami materi pelajaran. Ini menunjukkan bahwa mengajar dengan berkelompok dapat berdampak positif.
4. Belajar sambil bermain games. Setuju (60%) dan Sangat Setuju (40%) Mayoritas responden merasa bahwa belajar melalui permainan membantu mereka memahami materi pelajaran. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa.
5. Menggunakan alat peraga meningkatkan semangat belajar. Setuju (46,66%) dan Sangat Setuju (53,33%) Responden umumnya setuju bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Ini menunjukkan pentingnya alat bantu visual dalam proses pembelajaran.
6. Membuat karya kreatif. Setuju (60%) dan Ragu-Ragu (40%). Sebagian besar responden percaya bahwa kegiatan kreatif membuat karya kreatif seperti puisi atau gambar dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif. Namun, ada juga sebagian yang ragu, menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasa nyaman atau terlibat dalam kegiatan kreatif.
7. Mengulas kembali materi pelajaran dengan tanya jawab atau kuis. Setuju (40%), Ragu-Ragu (30%) dan Sangat Setuju (30%). Tidak ada responden yang memberikan

tanggapan negatif (Sangat Tidak Setuju atau Tidak Setuju). Ini menunjukkan bahwa Mengulas kembali materi pelajaran dengan tanya jawab atau kuis dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

8. Pembukaan pelajaran menggunakan ice breaking. Ragu-Ragu (66%), Setuju (20%) dan Tidak Setuju (13,33%): Sebagian besar responden ragu-ragu bahwa pembukaan pelajaran menggunakan ice breaking. Ini menunjukkan bahwa ada ketidakpastian di antara responden mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Mungkin ada kebutuhan untuk mengeksplorasi metode pengulangan yang lebih menarik atau interaktif.
9. Bernyanyi lagu-lagu sesuai tema pembelajaran. Ragu-Ragu (46,66%): Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bernyanyi lagu-lagu sesuai tema pembelajaran mungkin tidak memberikan kenyamanan bagi siswa, atau mereka mungkin lebih suka metode lain.
10. Materi pelajaran dengan media seperti video atau film. Setuju (80%) dan Ragu-Ragu (20%): Sebagian besar responden Setuju menggunakan metode pembelajaran dengan media seperti video atau film. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam materi pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menghargai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi ada juga area yang perlu diperbaiki, seperti relevansi materi dan kenyamanan dalam pembelajaran berkelompok. Dari total responden, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori "Setuju" dan "Sangat Setuju" terhadap kreativitas pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada minat, masih ada ruang untuk perbaikan dalam metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Secara keseluruhan, persentase ini memberikan gambaran tentang bagaimana siswa merespons pendekatan pembelajaran yang diterapkan dan menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat belajar mereka.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), catatan kegiatan, serta materi ajar yang digunakan oleh para guru. Di bawah ini terdapat sejumlah poin penting dari dokumentasi yang dilakukan:

Dokumentasi menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 037 telah mencakup tujuan pembelajaran yang jelas dan terorganisir. Guru juga menunjukkan usaha untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Namun, beberapa RPP masih terkesan monoton dan kurang bervariasi, yang dapat berdampak pada minat belajar siswa.

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran agama Kristen cukup bervariasi, tetapi masih ada peluang untuk perbaikan. Beberapa materi ajar yang digunakan tidak sepenuhnya sesuai dengan konteks kehidupan siswa, sehingga kurang menarik minat mereka. Penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti video, gambar, dan alat peraga, dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik.

Dokumentasi tentang catatan kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan berbagai aktivitas yang melibatkan siswa, seperti diskusi kelompok dan

proyek kreatif. Walau demikian, tidak semua aktivitas terdokumentasi dengan baik, membuat evaluasi efektivitasnya menjadi sulit. Pencatatan yang lebih terstruktur dan sistematis dapat membantu guru dalam mengevaluasi dan memperbaiki metode pembelajaran yang diterapkan secara berkelanjutan.

Hasil dokumentasi mencakup catatan tentang evaluasi yang dilakukan guru terhadap proses pembelajaran. Meskipun ada usaha untuk memberikan umpan balik kepada siswa, frekuensi dan kedalaman umpan balik tersebut masih kurang. Umpan balik yang lebih konstruktif dan teratur dapat membantu siswa memahami kemajuan mereka dan area yang perlu diperbaiki.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil dokumentasi menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa aspek positif dalam proses pembelajaran agama Kristen di SD Negeri 037, masih ada tantangan yang perlu diatasi. Peningkatan dalam penyusunan RPP, pemilihan materi ajar yang lebih relevan, pencatatan kegiatan yang lebih baik, dan pemberian umpan balik yang lebih efektif dapat berkontribusi pada peningkatan kreativitas dan minat belajar siswa. Ini menekankan pentingnya dokumentasi yang baik sebagai alat untuk menilai dan memperbaiki dalam bidang pendidikan.

Pengujian Hipotesa

Perhitungan Rumus Skala Likert

Jumlah Populasi (Populasi Penuh) = 30 orang

Jumlah Sampel (Total Sampling) = 30 orang (Sampling jenuh)

Untuk menentukan Ukuran Sampel dapat menggunakan cara *Slovin*:

n = Ukuran Sampel

N = Populasi

e = Presentasi kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan

Rumus Sampel:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} =$$

$$n = \frac{30}{1 + 30 \times 5\%^2} =$$

$$n = \frac{30}{1,075} = 27,90$$

Maka jumlah sampel dapat dibulatkan menjadi 28

Jumlah Pertanyaan = 10

Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) Skor 1

Berjumlah: 12 Orang, $12 \times 1 = 12$

Responden yang menjawab Tidak Setuju (TS) Skor 2

$$\text{Berjumlah: } 34 \text{ Orang, } 34 \times 2 = 68$$

Responden yang menjawab Ragu-Ragu (RG) Skor 3

$$\text{Berjumlah: } 75 \text{ Orang, } 75 \times 3 = 225$$

Responden yang menjawab Setuju (S) Skor 4

$$\text{Berjumlah: } 96 \text{ Orang, } 96 \times 4 = 384$$

Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) Skor 5

$$\text{Berjumlah: } 93 \text{ Orang, } 93 \times 5 = 465$$

$$\text{Total semua hasil dijumlahkan} = 1154$$

Interpretasi Skor Perhitungan

$$Y = \text{Skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}$$

$$= 5 \times 30 \times 10$$

$$= 1500$$

$$X = \text{Skor Terendah Likert} \times \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}$$

$$= 1 \times 30 \times 10$$

$$= 300$$

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{jumlah Skor}} = \frac{100}{5} = 20$$

Maka jarak interval dari terendah 0% hingga tertinggi 100%.

Angka 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju

Angka 20% - 39,99% = Tidak Setuju

Angka 40% - 59,99% = Ragu-Ragu

Angka 60% - 79,99% = Setuju

Angka 80% - 100 % = Sangat Setuju

Penyelesaian Akhir

Rumus Indeks %

$$= \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100\%$$

$$= \frac{1154}{1500} \times 100\% = 76,93 \%$$

Maka Hasil untuk Tanggapan Responden Terhadap Kreativitas Guru berada dalam Kategori (Setuju).

Terdapat pengaruh positif antara kreativitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diterapkan oleh guru dan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 037 Bengkulu Utara. Dalam skripsi ini, persentase hasil wawancara diukur menggunakan Skala Likert untuk mengevaluasi sikap siswa terhadap kreativitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian:

1. Proses pembelajaran pendidikan agama Kristen di SD Negeri 037 Bengkulu Utara masih belum efektif dalam merangsang minat belajar siswa. Metode yang digunakan seringkali monoton dan berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kreativitas pembelajaran pendidikan agama Kristen di SD Negeri 037 Bengkulu Utara perlu ditingkatkan. Diharapkan para guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan meningkatkan partisipasi siswa.
3. Melaksanakan pembelajaran kreatif dalam pendidikan agama Kristen untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih luas melalui pelatihan guru yang berkelanjutan, kerjasama dengan orang tua, serta penilaian dan umpan balik siswa untuk perbaikan berkelanjutan.
4. Kendala yang dihadapi guru pendidikan agama Kristen dalam mengembangkan kreativitas antara lain kurangnya motivasi dan dukungan lingkungan sekolah serta terbatasnya sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini menghambat upaya guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, P. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*.
- Budi, J., Agama, P., Sianturi, E. R., Sitompul, S. R., & Simatupang, L. (2025). *Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa kelas X SMK Swasta Persiapan Pematang Siantar Tahun Pembelajaran 2024/ 2025*. 3.
- Lahagu, A. (2020). Peran PAK Dalam Membangun Karakter Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Osfpreprint*, 1, 126.
- Magister, M. W., Pendidikan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*.
- Manik, N. D. Y., & Tanasyah, Y. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Perkembangan Moral Peserta Didik. *Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 2(1), 50–62. <https://doi.org/10.55076/didache.v2i1.41>
- Markuat, Triposa, R., & Arifianto, Y. A. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Kristen Menggunakan Media Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *Metanoia*, 2(2), 83–101. <https://doi.org/10.55962/metanoia.v3i2.49>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*,

- 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Purnamasari, D. S. (n.d.). *Makna Agama menurut Wilfred Cantwell Smith dan Karen Armstrong*. 20(1), 1–20.
- Sianipar, G. (2023). Implementasi Mengembangkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 75–91. <https://doi.org/10.69748/jrm.v1i2.36>
- Siramba, F. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Bidang Studi Pendidikan Agama Kristen Melalui Model Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4189–4192. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3685>
- Tenga Lunga, K. (2024). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang menarik dan Menyenangkan. *Inculco: Journal of Christian Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.287>
- Widianing, O. J., Tinggi, S., Berita, T., Teologi, J., & Hidup, B. (2018). Pendidikan Kristen di Sekolah: Sebuah Tugas Ilahi Dalam Memuridkan Jiwa. *Teologi Berita Hidup*, 1(1), 78–89.
- Zebua, D. S. (2020). Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen terhadap Minat Belajar Siswa di SD Kasih Anugrah, Jakarta Barat. *Voice of HAMI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama*, 2(2), 127–140. <http://stthami.ac.id/ojs/index.php/hami/article/view/18%0Ahttp://stthami.ac.id/ojs/index.php/hami/article/viewFile/18/9>

