



## Pengembangan *Board Game* Interaktif “*Bible’s Back in Time Challenge*” untuk Pembelajaran Alkitab Anak SD di Sekolah Minggu

Elshadai Charis Hariyanto<sup>1\*</sup>, Eni Rombe<sup>2</sup>, Ragil Kristiawan<sup>3</sup>  
<sup>1-3</sup>Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega  
E-mail: [elshagaby@gmail.com](mailto:elshagaby@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk mengatasi kejenuhan dan kesulitan anak Sekolah Dasar dalam mengenal Alkitab di Sekolah Minggu. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model MANTAP Level 1 untuk merancang prototipe *board game* edukatif berjudul *Bible’s Back in Time Challenge* (BBC). Validasi produk melibatkan sepuluh ahli dan penilaian dari 30 responden dengan analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil analisis menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91,04% yang berada pada kategori “sangat tepat”, menunjukkan bahwa rancangan media dipersepsikan memiliki kualitas desain dan potensi penggunaan yang baik sebagai media pengenalan Alkitab bagi anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa *board game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam konteks pendidikan iman anak. Meskipun telah tervalidasi oleh para ahli, penelitian ini belum menguji dampak empiris terhadap peningkatan pengetahuan anak, sehingga diperlukan penelitian lanjutan melalui uji coba lapangan untuk mengukur efektivitas pembelajaran secara langsung.

**Kata Kunci:** *Board Game*; Gamifikasi; Interaksi kolaboratif; Pembelajaran Alkitab, Sekolah Minggu

### Abstract

*This study aims to develop an innovative learning medium to address boredom and difficulties experienced by elementary school children in learning the Bible in Sunday School. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the MANTAP Level 1 model to design a prototype of an educational board game entitled Bible’s Back in Time Challenge (BBC). Product validation involved ten experts and evaluations from 30 respondents, analyzed using qualitative descriptive analysis and descriptive statistics. The results indicate a feasibility level of 91.04%, categorized as “very appropriate,” suggesting that the designed media is perceived to have strong design quality and potential usability as a medium for introducing the Bible to children. These findings indicate that board games can serve as an alternative interactive and engaging learning medium within the context of children’s faith education. However, although the product has been validated by experts, this study has not yet examined the empirical impact of the media on children’s knowledge improvement. Therefore, further research involving field testing is necessary to measure its instructional effectiveness in real learning settings.*

**Keywords:** *Board Game*; Gamification; Collaborative Interaction; Biblical Learning; Sunday School



## PENDAHULUAN

Pendidikan, dalam esensinya yang paling mendasar, merupakan suatu usaha sadar dan terpilih untuk memengaruhi serta membantu perkembangan anak.<sup>1</sup> Dalam konteks pendidikan agama Kristen (PAK), prinsip ini mendapatkan dimensi yang lebih dalam. PAK didefinisikan sebagai pendidikan yang bercorak, berdasarkan, dan berorientasi pada nilai-nilai Kristiani, yang ruang lingkungannya melampaui dinding sekolah hingga ke inti kehidupan keluarga.<sup>2</sup> Pada titik inilah pengenalan Alkitab beserta kebenaran ajarannya muncul sebagai prinsip dasar fundamental yang harus diwariskan kepada generasi penerus. Namun, penyampaian prinsip dasar ini tidak dapat dilepaskan dari dinamika dan metodologi proses pembelajaran itu sendiri.

Proses pembelajaran, sebagai kegiatan yang bernilai edukatif, sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik.<sup>3</sup> Salah satu faktor penentu utama dalam interaksi tersebut adalah ketersediaan dan kualitas sarana atau media pembelajaran.<sup>4</sup> Media pembelajaran berfungsi sebagai komponen pokok yang menyalurkan pesan secara efisien dan efektif, sekaligus berperan sebagai pendorong motivasi belajar. Tanpa media yang tepat, pesan edukatif, terutama yang bersifat doktrinal seperti pengenalan Alkitab, berisiko tidak tersampaikan dengan optimal dan gagal menciptakan kesan yang mendalam. Salah satu bentuk media yang diakui potensinya adalah papan permainan atau *board game*.<sup>5</sup> Media ini menawarkan paradigma *learning by playing* (belajar sambil bermain), yang menurut teori perkembangan Piaget sangat sesuai untuk anak usia 7-12 tahun. Rentan usia ini merupakan rentang usia yang umum dijumpai di Sekolah Dasar (SD).<sup>6</sup> Penelitian-penelitian sebelumnya, juga mengkonfirmasi keefektifan media berbasis permainan papan dalam meningkatkan pemahaman konseptual. Keunggulannya terletak pada kemampuannya

---

<sup>1</sup> Martinus Tukiran, *Filsafat Manajemen Pendidikan*, vol. 6 (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020), 133-134.

<sup>2</sup> Leni Fitrianti, "Prinsip Kontinuitas," *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 89-102, <http://www.journal.staihubbulwathan.id>, 89.

<sup>3</sup> Vilma Zydziunaite et al., "Learning to Learn' characteristics in Educational Interactions between Teacher and Student in the Classroom," *European Journal of Contemporary Education* 11, no. 1 (2022): 213-40.

<sup>4</sup> Sunday C Eze et al., "Factors Influencing the Use of E-Learning Facilities by Students in a Private Higher Education Institution (HEI) in a Developing Economy," *Humanities and Social Sciences Communications* 7, no. 1 (2020): 1-15.

<sup>5</sup> Rebecca Yvonne Bayeck, "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research," *Simulation & Gaming* 51, no. 4 (2020): 411-31.

<sup>6</sup> Winarti Agustina, *MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 83.

mengajak anak untuk terlibat aktif, sehingga proses pembelajaran bergeser dari pasif menjadi partisipatif.

Penggunaan konsep permainan dalam pembelajaran (*Game Based Learning*) juga memungkinkan peserta didik bekerja secara individu, dengan teman sebaya, maupun bekerja sama dengan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konsep pembelajaran ini memberikan ruang bagi anak untuk beraktivitas dalam beberapa batasan ruang dan waktu, dalam urutan yang terlihat, serta berdasarkan aturan yang sesuai dengan lingkup kebutuhan anak.<sup>7</sup> Dalam pendidikan agama Kristen, metode tradisional saat ini kurang relevan bagi anak karena seringkali hanya berfokus kepada metode ceramah sehingga anak cenderung pasif dan kurang terlibat. Akibatnya, minat belajar menurun dan nilai-nilai Kristen sulit diinternalisasi. Peran pembelajaran berbasis permainan dalam hal ini adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif, eksploratif, dan pemberi motivasi intrinsik.<sup>8</sup> Konsep belajar sambil bermain menghadirkan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi anak dalam pendidikan agama Kristen.

Namun, realitas di lapangan seringkali tidak sejalan dengan potensi teoritis ini. Observasi dan serangkaian *need assessment* yang dilakukan di Gereja Beth-El Tabernakel Kristus Alfa Omega Patean Kendal mengungkap suatu kesenjangan yang signifikan. Jemaat anak atau Sekolah Minggu di gereja tersebut, yang berjumlah tujuh orang dengan dominasi usia SD, menunjukkan pola pengenalan Alkitab yang terbatas. Survei sederhana mengungkap bahwa mayoritas anak hanya belajar mengenal Alkitab (meliputi tokoh, tempat, dan ayat) ketika datang ke Sekolah Minggu. Hanya sebagian kecil yang melakukannya melalui membaca mandiri atau kombinasi dengan sekolah formal. Lebih memprihatinkan, responden survei menunjukkan indikasi kejenuhan dan kesulitan belajar. Sebagian besar anak (lima dari tujuh responden) mengaku sering merasa bosan saat belajar mengenal Alkitab, dan mayoritas (enam dari tujuh responden) menyatakan sering mengalami kesulitan. Data ini mengisyaratkan bahwa metode atau media yang digunakan selama ini belum berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diakses.

---

<sup>7</sup> Novita Romaito Sinaga et al., "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024 / 2025," no. 4 (2025).

<sup>8</sup> Exaudi Sitanggang, "The Influence of the Games Based Learning Model on Learning Interest in Christian Religious Education and Character Development" 1, no. 1 (2025).

Ketika ditanya mengenai preferensi, mayoritas anak justru menyatakan kesukaannya pada metode belajar sambil bermain. Hal ini mengkonfirmasi bahwa kebutuhan (*need*) akan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan sangat tinggi. Perspektif ini tidak hanya datang dari anak sebagai pengguna langsung, tetapi juga mendapatkan penegasan dari para orang tua dan pengelola Sekolah Minggu. Survei terhadap orang tua menghasilkan kesimpulan bulat: seluruh responden orang tua menyatakan perlunya sebuah inovasi media pembelajaran untuk mengenalkan Alkitab kepada anak. Wawancara mendalam dengan beberapa orang tua menguraikan akar masalahnya. Kendala yang sering dihadapi antara lain anak yang mudah bosan sehingga kehilangan fokus, dan suasana hati anak yang cepat berubah. Praktik pengenalan Alkitab di rumah cenderung mengandalkan media satu arah seperti *Superbook* (video) atau aplikasi Alkitab digital bergambar, yang meskipun baik, minim dalam menciptakan interaksi dua arah antara orang tua dan anak.<sup>9</sup> Orang tua menyadari bahwa media yang ada perlu terus diinovasi untuk mengimbangi perkembangan zaman dan menjaga ketertarikan anak.

Pandangan dari pihak gereja sebagai institusi pengelola semakin melengkapi analisis kebutuhan. Gembala sidang gereja menyatakan bahwa tingkat pengenalan dan pengetahuan Alkitab anak-anak Sekolah Minggu belum maksimal. Beliau menekankan bahwa faktor kunci sebenarnya terletak pada peran orang tua di rumah, dan bahwa dukungan media pembelajaran yang terinovasi sangat diperlukan. Koordinator Sekolah Minggu menambahkan bahwa meskipun berbagai media seperti *Superbook*, cerita verbal, properti kain flannel, dan aktivitas mewarnai telah digunakan, efektivitasnya tetap terbatas oleh waktu pertemuan yang singkat. Beliau menegaskan bahwa peran orang tua jauh lebih besar dan bahwa media pembelajaran idealnya mampu membangun jembatan interaksi yang bermakna antara anak dan orang tua, sehingga fungsi pendidikan keluarga dapat dimaksimalkan.

Dari sintesis data tersebut, teridentifikasi beberapa masalah inti. Pertama, terdapat interaksi yang minimal antara anak dan orang tua dalam konteks pengenalan Alkitab di rumah, yang menyebabkan pembelajaran hanya terkonsentrasi di Sekolah Minggu. Sesungguhnya peran Sekolah Minggu tidak dapat menggantikan peran utama orang tua

---

<sup>9</sup> JEFFREY S SIKER, "The Bible and Digital Media," *The Bible in the American Experience*, 2020, 35.

sebagai penanggung jawab pendidikan iman dalam keluarga.<sup>10</sup> Kedua, media yang digunakan selama ini diduga kurang menarik, menyebabkan kejenuhan, dan kurang sederhana, menyebabkan kesulitan belajar. Memang media yang kurang menarik dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.<sup>11</sup> Ketiga, belum tersedia media kreatif berbasis *play* yang sesuai dengan preferensi anak. Keempat, dan ini merupakan fokus penelitian ini, belum tersedianya media pengenalan Alkitab yang bersifat interaktif dan secara khusus dirancang untuk membangun serta memfasilitasi interaksi kolaboratif antara orang tua dan anak. Absennya media dengan karakteristik inilah yang diduga kuat menjadi penyebab anak cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami isi Alkitab.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan merancang sebuah media pengenalan Alkitab dalam bentuk *board game* yang interaktif. Tujuan spesifik dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah prototipe media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat belajar individu bagi anak, tetapi lebih sebagai *platform* permainan yang mendorong keterlibatan aktif (*active engagement*) dan komunikasi dua arah antara anak dan orang tua atau antara peserta didik. Dengan demikian, pertanyaan penelitian utama yang hendak dijawab adalah: "Bagaimana rancangan media pengenalan Alkitab kepada anak Sekolah Minggu berbasis *board game* yang interaktif dan dapat membangun interaksi kolaboratif?"

Novelti atau kebaruan dari penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan *board game* sebagai media PAK (yang meskipun belum banyak, sudah ada presedennya), tetapi pada penekanan desain yang secara eksplisit dan sistematis mengintegrasikan mekanisme permainan untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar pemain, khususnya dalam konteks kelompok kecil keluarga. Kebanyakan media pembelajaran agama untuk anak cenderung bersifat personal atau satu arah (menonton, mendengar, membaca).<sup>12</sup> Rancangan ini justru menjadikan interaksi sosial sebagai *core mechanic* (mekanisme inti) dari proses belajarnya. Selain itu, novelty kedua terletak pada konteks pengembangan dan orientasi penggunaannya yang bersifat *hybrid*, yaitu dirancang untuk digunakan baik dalam *setting*

---

<sup>10</sup> Hisardo Sitorus, "The Effect of Empowering Christian Education by Sunday School Teachers, Teacher Exemplary Early Childhood Education and Parental Guidance on the Formation of Early Childhood Christian Character in North Tapanuli Regency in 2020," *International Journal of Science and Research (IJSR)* 10, no. 2 (2021): 823–27.

<sup>11</sup> Md Mahadhi Hasan et al., "Effects of New Media on English Language Learning Motivation at Tertiary Level.," *Advances in Language and Literary Studies* 11, no. 5 (2020): 17–24.

<sup>12</sup> Moh Isom, Evi Sopandi, and Achmad Siswanto, "Implementation of Religious Education in Character Values in Early Childhood Education Institutions," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 19, no. 3 (2021): 303–16.

formal Sekolah Minggu maupun, yang lebih utama, dalam *setting* informal keluarga di rumah. Hal ini menjawab langsung seruan dari para orang tua dan pemimpin gereja akan pentingnya peran keluarga. Dengan kata lain, penelitian ini menawarkan sebuah model media pembelajaran yang bersifat *relational* dan *context-bridging*.<sup>13</sup> Model ini diharapkan dapat mengatasi masalah kejenuhan, kesulitan, dan sekaligus memulihkan peran aktif orang tua dalam pendidikan iman anak-anak mereka di Gereja Beth-El Tabernakel Kristus Alfa Omega Patean Kendal.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan metode penelitian campuran (*mixed methods*) model *concurrent embedded*, di mana metode kualitatif berperan sebagai pendekatan primer dan metode kuantitatif sebagai pendekatan sekunder yang saling melengkapi.<sup>14</sup> Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) dengan mengadopsi Model Lima Tahap (MANTAP) Level 1, sebuah adaptasi dari model Borg dan Gall.<sup>15</sup> Tujuan pengembangan adalah menghasilkan sebuah rancangan media *board game* untuk pengenalan Alkitab bagi anak Sekolah Minggu. Tahapan penelitian diawali dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, dilanjutkan dengan pengembangan produk awal berupa prototipe *board game* bernama "*Bible's Back in Time Challenge*". Produk ini kemudian divalidasi untuk menilai kelayakannya.

Sumber data utama penelitian adalah sepuluh ahli yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yang memenuhi kualifikasi dalam bidang Pendidikan Agama Kristen, pelayanan anak, dan desain pembelajaran. Instrumen pengumpulan data terdiri atas dua jenis. Instrumen kualitatif berupa pedoman wawancara terstruktur yang berfokus pada aspek media pembelajaran dan desain produk. Instrumen kuantitatif berupa kuesioner dengan skala Likert 1-5 yang mengukur dua variabel: (1) efektivitas permainan sebagai media pengenalan Alkitab (10 butir) dan (2) kualitas desain serta elemen produk (6 butir).

---

<sup>13</sup> Pei-Hsuan Lin et al., "Enhancing Problem-Based Learning with Computational Thinking Concepts for Nursing Students in Virtual Simulation Context: Bridging Knowledge and Practice," *Education and Information Technologies* 29, no. 15 (2024): 20409–29.

<sup>14</sup> S Setyowati et al., *Memahami Fenomenologi, Etnografi, Studi Kasus, Dan Metode Kombinasi Dalam Jagat Metode Riset* (CV. DOTPLUS Publisher, 2023), 243.

<sup>15</sup> Torang Siregar, "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)," *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–58, <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.

Sebelum digunakan, kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya terhadap 20 responden. Hasil uji validitas konstruk dengan empat ahli doktor menunjukkan semua butir “sangat relevan dan sangat jelas”. Uji validitas empiris terhadap 16 butir menghasilkan koefisien korelasi (r-hitung) seluruhnya di atas r-tabel 0,444, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas dengan Cronbach’s Alpha menghasilkan nilai 0,915, yang menunjukkan konsistensi alat ukur yang sangat baik.

Teknik analisis data dilakukan secara terintegrasi sesuai pendekatan campuran. Data kualitatif dari wawancara dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk mendeskripsikan kecenderungan respons ahli terhadap produk yang dirancang. Hasil dari kedua analisis ini kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan desain produk *board game* hingga mencapai bentuk yang valid dan layak untuk diimplementasikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Menyintesis Teori Media, Pedagogi Anak, dan Gamifikasi untuk Rancangan Pembelajaran Interaktif**

Pengembangan sebuah media pembelajaran yang efektif memerlukan fondasi teoretis yang kuat, yang mencakup konsep inti tentang media pembelajaran, karakteristik pengguna, serta bentuk dan prinsip desain media itu sendiri. Kajian ini akan membahas empat pilar utama yang mendasari perancangan media pengenalan Alkitab berbasis *board game*: (1) Hakikat dan Prinsip Media Pembelajaran, (2) Karakteristik dan Kebutuhan Anak Sekolah Minggu, (3) Konsep dan Manfaat *Board Game* sebagai Media Edukatif, dan (4) Kerangka Perancangan Media yang diterapkan.

Pilar pertama adalah pemahaman mendalam tentang media pembelajaran. Secara konseptual, media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu benda yang dapat diindrai, khususnya melalui penglihatan dan pendengaran, yang berfungsi sebagai alat bantu penghubung atau media komunikasi dalam proses interaksi belajar mengajar.<sup>16</sup> Tujuannya adalah meningkatkan efektivitas pencapaian hasil belajar. Keberadaan media bukanlah sekadar pelengkap, melainkan komponen pokok yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran karena pengaruhnya yang signifikan terhadap pencapaian tujuan instruksional.

---

<sup>16</sup> Arief S.dkk Sadiman, “Media Pendidikan,” *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* V(1)(2009): 5, 43.

Fungsi media pembelajaran sangatlah kompleks dan vital. Fungsi-fungsi tersebut antara lain: (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (c) menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; (d) mengaktifkan respon anak; (e) memberikan umpan balik dengan segera; serta (f) menggalakkan latihan yang serasi.<sup>17</sup> Dengan menjalankan fungsi-fungsi ini, media dirancang untuk menciptakan interaksi baik langsung maupun tak langsung antara sumber pesan, pendidik, media, dan anak, sehingga mampu mengatasi hambatan dalam proses belajar mengajar dan memastikan keberhasilan komunikasi edukatif.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran telah banyak diidentifikasi oleh para ahli. Manfaat-manfaat tersebut mencakup aspek praktis dan psikologis. Secara praktis, media berperan dalam: (1) penyeragaman penyampaian materi pelajaran; (2) membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (3) meningkatkan interaktivitas pembelajaran; (4) menciptakan efisiensi dalam waktu dan tenaga; serta (5) meningkatkan kualitas hasil belajar anak. Selain itu, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, memberikan kesamaan pengalaman belajar kepada anak tentang berbagai peristiwa, dan mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dari sisi psikologis, media bermanfaat untuk: (6) menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar; (7) mengarahkan perhatian anak sehingga timbul motivasi belajar; serta (8) mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>18</sup> Sintesis dari teori ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan penolong bagi anak untuk menangkap informasi dengan lebih mudah dan bagi pendidik untuk menyampaikan pesan edukatif dengan lebih optimal.

Pilar kedua berfokus pada subjek pengguna, yaitu anak Sekolah Minggu. Sekolah Minggu, dalam historisitasnya yang digagas oleh Robert Raikes pada tahun 1780, lahir dari visi untuk membangun anak-anak menjadi generasi yang baik melalui pendidikan, termasuk pengenalan cerita-ciri Alkitab. Institusi ini merupakan pendidikan nonformal dalam komunitas gereja Kristen yang memiliki jenjang untuk berbagai kelompok usia, mulai dari

---

<sup>17</sup> M Miftah, *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN* (Feniks Muda Sejahtera, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=hslEAAAQBAJ>, 4.

<sup>18</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 128, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>, 94.

kelas Indria (balita) hingga kelas Dewasa.<sup>19</sup> Sebagai program Pendidikan Agama Kristen (PAK) untuk anak, Sekolah Minggu perlu berbasis kompetensi, di mana kecakapan rohani seperti pemahaman dan pengalaman akan kehendak Tuhan serta kemampuan melayani harus bertumbuh dan terukur. Pemahaman tentang perkembangan anak, khususnya kelompok usia 6-8 tahun yang umum berada di jenjang Sekolah Dasar, menjadi krusial. Anak pada usia ini memiliki karakteristik khusus: kemampuan membaca dan menulis yang bervariasi, mulai senang bermain dengan sebaya, perlu dikembangkan rasa persahabatannya, serta mulai dapat diajarkan disiplin dan tanggung jawab. Secara fisik, otot-otot besar mereka berkembang pesat, menyebabkan mereka tidak dapat duduk diam dalam waktu lama dan cepat bosan pada kegiatan yang monoton. Kebutuhan perkembangan mereka adalah mengembangkan rasa persahabatan, memahami lingkungan, melakukan kegiatan bersama, serta terampil menggunakan otot besar dan kecil.<sup>20</sup> Karakteristik ini membawa implikasi pedagogis yang jelas: metode mengajar yang paling sesuai adalah yang memadukan belajar sambil bermain (*play-based learning*), karena hal itu selaras dengan kebutuhan alamiah mereka untuk bergerak, bersosialisasi, dan terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan serta interaktif.

Pilar ketiga mengkaji *board game* sebagai media edukatif pilihan. *Board game* atau permainan papan didefinisikan sebagai permainan yang menggunakan papan sebagai media utama, seringkali dilengkapi dengan komponen tambahan seperti kartu, dadu, atau pion. Ia melatih pemain untuk memprediksi hasil, mendeteksi pola, dan pada hakikatnya dapat berfungsi sebagai model atau alat pembelajaran. Lebih dari sekadar kompetisi, *board game* melatih keaktifan dalam berkomunikasi dengan lawan bermain.<sup>21</sup> Prinsip dasar dalam perancangannya meliputi: (1) penetapan tujuan permainan yang jelas (misalnya, mencapai titik tertentu atau mengumpulkan nilai tertinggi); (2) penentuan mekanisme giliran dan langkah (dengan dadu, roda putar, dll.); (3) desain papan yang spesifik untuk memfasilitasi permainan; dan (4) penyusunan aturan khusus yang disepakati. Komponen dasarnya biasanya terdiri dari: (a) kartu dengan berbagai fungsi; (b) papan permainan

---

<sup>19</sup> Dwiati Yulianingsih, "Upaya Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Alkitab Di Kelas Sekolah Minggu," *Fidei: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika* 3, no. 2 (2020): 285–301, <https://doi.org/10.34081/fidei.v3i2.186>, 289.

<sup>20</sup> I Siswanto, *Membuat Panggung Boneka Untuk Sekolah Minggu* (PBMR ANDI, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=j4Y5EAAAQBAJ>, 4.

<sup>21</sup> Joko Widiyanto and Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Board Game TITUNGAN Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 425–36, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>, 427.

(*board* atau *modular board*); (c) *tile* atau petak; (d) pion/*meeple*/figure yang merepresentasikan pemain; (e) dadu; dan (f) *rulebook* atau buku petunjuk permainan.<sup>22</sup>

Manfaat *board game* dalam konteks pendidikan sangat luas dan mendalam. Ia dapat melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, dan bahasa. Manfaat spesifiknya antara lain: (1) Sebagai penangkal ketergantungan gawai, dengan mengalihkan perhatian ke aktivitas bersama yang melibatkan interaksi langsung. (2) Sebagai sarana melatih fokus anak, karena aturan permainan menuntut perhatian dan pemahaman. (3) Sebagai media pengendalian emosi, di mana ekspresi emosi yang muncul selama interaksi permainan dapat menjadi momen *teachable* untuk belajar mengelola perasaan. (4) Sebagai sarana menumbuhkan jiwa kompetisi yang sehat, membangun kepercayaan diri, dan mengajarkan kejujuran. (5) Sebagai media belajar yang menyenangkan, di mana gambar dan teks dalam permainan dapat memicu ingatan dan pemahaman anak terhadap informasi.<sup>23</sup> Dengan demikian, *board game* merupakan pilihan yang tepat untuk mentransformasi pembelajaran dari yang bersifat satu arah menjadi pengalaman multipihak yang partisipatif, menarik, dan bermakna, sekaligus menjawab keresahan orang tua dan pendidik akan penggunaan gawai yang berlebihan.

Berdasarkan ketiga pilar teori tersebut, peneliti kemudian membangun Pilar keempat, yaitu Kerangka Perancangan media spesifik yang diberi nama “*Bible’s Back in Time Challenge*” (BBC). Perancangan diartikan sebagai proses penggambaran, perencanaan, dan pengaturan berbagai elemen terpisah menjadi satu kesatuan utuh yang berfungsi. Acuan utama perancangan ini adalah Alkitab dan buku bahan ajar Sekolah Minggu berjudul “*Visible Bible: Alkitab Transparan*”, yang menyajikan cerita Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru dengan ilustrasi menarik. Rancangan ini mengakomodasi 60 cerita Alkitab yang mencakup tokoh, tempat, dan peristiwa. Aspek desain grafis menjadi pertimbangan penting, dengan memperhatikan elemen-elemen seperti titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Software Canva digunakan untuk desain orisinal, sementara Leonardo AI dimanfaatkan untuk menghasilkan gambar karakter berbasis teks dengan memperhatikan hak cipta.

Produk akhir rancangan ini merupakan sebuah sistem permainan yang komprehensif, terdiri dari komponen-komponen berikut: (1) Karakter Pemain: Enam karakter anak (Alex,

---

<sup>22</sup> W Wibawanto, *DASAR PENGEMBANGAN GAME HTML 5* (Wandah Wibawanto, 2021), [https://books.google.co.id/books?id=pIM\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=pIM_EAAAQBAJ), 125-126.

<sup>23</sup> Nenny Mahyuddin, *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 1 (Deepublish, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=BUGxEAAAQBAJ>, 90-91.

Ben, Lucas, Sarah, Mia, Emily) yang merepresentasikan pemain, masing-masing dengan profil usia, sifat, dan ciri fisik yang berbeda, untuk memfasilitasi identifikasi diri. (2) Papan Permainan: Berukuran 60x60 cm, dicetak pada kertas Art Carton dan dilaminasi Thermal Glossy, yang didesain secara visual menarik. (3) Kartu Tokoh: Sebanyak 52 kartu berukuran 8x5 cm yang memuat nama, deskripsi singkat, dan ayat Alkitab untuk tokoh atau tempat seperti Adam dan Hawa, Taman Eden, Nuh, Abraham, Musa, hingga Rasul Paulus dan Kedatangan Tuhan Yesus. (4) *Sin Card* (Kartu Dosa): Sebanyak 30 kartu yang berisi deskripsi perilaku negatif (seperti mencuri, berbohong, malas belajar) dengan konsekuensi kehilangan 1 kartu tokoh, dimaksudkan untuk mengajarkan konsep konsekuensi dari dosa. (5) *Mystery Card* (Kartu Misteri): Sebanyak 30 kartu berisi instruksi atau kejutan acak (seperti maju/mundur beberapa petak, menyanyikan lagu, membaca ayat Alkitab) yang menambah dinamika dan unsur ketidakpastian dalam permainan. (6) Kotak Khusus: 'Kasih Karunia' (pemain berhak mengambil kartu tambahan) dan 'Berdiam Diri' (pemain berhenti bermain sementara untuk mengingat periode 400 tahun keheningan Tuhan). (7) *Gold Card*: Kartu spesial dengan latar emas dan lambang bintang yang hanya terdapat pada tiga kartu tokoh besar (Bethlehem, Kebangkitan, dan Kenaikan Yesus), memberikan hak istimewa bagi pemegangnya. (8) Pion: Enam buah pion akrilik berukuran 2x3 cm berbentuk karakter permainan. (9) Dadu: Dua buah dadu plastik berukuran 22 mm. (10) Manual Permainan: Buku petunjuk yang memuat aturan pemain (cara memulai, giliran, dan penentuan pemenang berdasarkan jumlah kartu) serta aturan permainan terkait kepemilikan kotak, fungsi *Gold Card*, *Mystery Card*, *Sin Card*, dan kotak khusus. (11) Kemasan: Box berukuran 27x27x6 cm dari karton tebal dengan laminasi glossy dan pita, didesain untuk menarik dan melindungi komponen permainan.

Kerangka berpikir penelitian ini disusun sebagai model konseptual yang menghubungkan teori dengan masalah yang diidentifikasi. Variabel penelitian adalah rancangan media pengenalan Alkitab dengan sub-variabel pengertian, fungsi, manfaat, dan isi rancangan. Berdasarkan observasi dan *need assessment* di lokasi penelitian, ditemukan masalah utama: anak-anak Sekolah Minggu merasa bosan dan tidak memiliki media yang menarik untuk belajar Alkitab di rumah, padahal pengenalan Alkitab sejak dini sangat penting. Oleh karena itu, kerangka logis penelitian ini adalah dengan merancang sebuah media *board game* yang interaktif dan menarik. Rancangan ini diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran dari satu arah (yang menyebabkan kejenuhan) menjadi pembelajaran dua arah yang asyik dan menyenangkan, sehingga dapat dilakukan baik di Sekolah Minggu

maupun di rumah bersama orang tua.<sup>24</sup> Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengenalan Alkitab, tetapi juga sebagai katalis untuk meningkatkan interaksi dan kualitas waktu bersama antara anak, orang tua, dan guru Sekolah Minggu, yang sejalan dengan fungsi dan manfaat media pembelajaran serta karakteristik perkembangan anak usia Sekolah Dasar.



Gambar 1. Produk *Bible's Back In Time Challenge*

### **Analisis dan Refleksi Kritis terhadap Validitas dan Desain Produk "*Bible's Back In Time Challenge*"**

Hasil penelitian ini mengungkap temuan komprehensif mengenai kelayakan dan kualitas rancangan media *board game* "*Bible's Back In Time Challenge*" (BBC) sebagai media pengenalan Alkitab. Analisis didasarkan pada triangulasi data kualitatif mendalam dari sepuluh ahli dan data kuantitatif dari tiga puluh responden, yang kemudian menjadi dasar untuk penyempurnaan desain produk final. Pembahasan ini akan menjabarkan sintesis temuan tersebut dan merefleksikannya dalam kerangka teoritis media pembelajaran dan *game-based learning*. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian mengenai penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran. Sejumlah studi menunjukkan bahwa permainan papan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan proses belajar yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman. *Board game* memungkinkan anak belajar melalui mekanisme eksplorasi, diskusi, dan pengambilan keputusan selama permainan berlangsung, sehingga materi

<sup>24</sup> Benjamin W Arold, Ludger Woessmann, and Larissa Zierow, "Can Schools Change Religious Attitudes?: Evidence from German State Reforms of Compulsory Religious Education," *Journal of Human Resources*, 2025.

pembelajaran tidak hanya diterima secara pasif tetapi dikonstruksi melalui pengalaman bermain. Dalam konteks pendidikan anak, pendekatan *game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih kontekstual.

Secara kualitatif, umpan balik dari para ahli (yang mencakup bidang pendidikan agama Kristen, psikologi perkembangan anak, dan desain grafis) memberikan validasi substantif sekaligus masukan konstruktif. Mayoritas ahli mengakui bahwa BBC telah berhasil memenuhi fungsi utamanya sebagai media pengenalan Alkitab. Keberhasilannya diekspresikan dalam beberapa cara: sebagai alat untuk mengajarkan tokoh, tempat, dan peristiwa Alkitab; sebagai sarana penyampaian nilai-nilai Kristiani; serta sebagai media yang merangsang keingintahuan melalui trivia dan tantangan yang terkait langsung dengan narasi Biblika. Aspek interaktivitas permainan mendapat pujian khusus. Karakteristik permainan yang melibatkan banyak pemain secara inheren menciptakan dinamika sosial, di mana setiap aksi dalam permainan (mulai dari pelemparan dadu, pengambilan kartu, hingga respons terhadap kartu “*Mystery*” atau “*Dosa*”) memicu interaksi dan komunikasi spontan antar anak. Hal ini secara langsung menjawab masalah kejenuhan dan pembelajaran satu arah yang diidentifikasi dalam studi pendahuluan, sekaligus mengaktualisasikan prinsip pembelajaran kooperatif dan *social learning*.

Tingkat keefektifan permainan dipandang tinggi oleh para ahli, dengan catatan penting mengenai kontekstualisasi usia. Para ahli sepakat bahwa permainan ini paling optimal untuk anak usia Sekolah Dasar (7-12 tahun), di mana kemampuan membaca dan kognitif mereka sudah cukup untuk memahami instruksi teks dan menghubungkan elemen permainan dengan cerita Alkitab. Beberapa ahli bahkan memperluas rentang ini menjadi 5-13 tahun, dengan menyatakan bahwa dengan pendampingan, anak yang lebih muda dapat terlibat. Poin krusial yang diangkat adalah bahwa efektivitas tertinggi tidak hanya bergantung pada desain permainan semata, tetapi pada peran aktif fasilitator baik orang tua di rumah maupun guru Sekolah Minggu. Ini menegaskan bahwa BBC berfungsi sebagai media atau platform yang memerlukan intervensi pedagogis untuk memaksimalkan dampak pembelajarannya, sebuah prinsip yang sejalan dengan teori tentang *scaffolding* dalam pembelajaran.

Dari perspektif desain dan estetika, para ahli memberikan apresiasi yang tinggi. Kesan yang dominan adalah “kekinian”, “menarik secara visual”, “kreatif”, dan “interaktif”. Gaya visual yang diusung dideskripsikan memiliki nuansa “*vintage*” atau “ala zaman purba”

yang konsisten dengan tema “kembali ke masa Alkitab”, didukung pemilihan *font*, *color tone*, dan elemen grafis seperti ilustrasi karakter 3D yang dipadukan dengan latar belakang bergaya klasik. Kombinasi ini dinilai tidak hanya menarik tetapi juga tidak membuat mata lelah, karena menggunakan warna-warna yang tidak terlalu terang namun tetap hidup. Aspek inovasi terletak pada diferensiasi desain setiap kategori kartu (Kartu Kotak, *Sin Card*, *Mystery Card*) yang memiliki ciri khas warna dan *layout*-nya sendiri, serta integrasi ayat Alkitab langsung pada kartu yang memudahkan anak merujuk sumber primer.

Namun, analisis kualitatif juga menghasilkan sejumlah rekomendasi perbaikan yang sangat berharga untuk peningkatan produk. Masukan tersebut mencakup: (1) Konten: Perlunya pendalaman deskripsi tokoh dan variasi pertanyaan yang lebih luas untuk mengakomodasi keragaman pemahaman anak. (2) Desain Grafis: Pertimbangan untuk menggunakan font yang lebih “gembira” dan mudah dibaca (mengarah ke *font sans-serif* yang ramah anak), serta penambahan dimensi karakter dengan menyertakan kelemahan di samping kelebihan untuk menciptakan karakter yang lebih *relatable* dan mengajarkan keseimbangan diri. (3) Hak Cipta: Pentingnya memastikan orisinalitas dan kepemilikan hak cipta gambar yang dihasilkan oleh AI. (4) Pengembangan Produk: Saran untuk mengembangkan versi digital di masa depan dan pertimbangan biaya produksi terkait kemasan *hard box*. Masukan-masukan ini menunjukkan standar tinggi yang diterapkan oleh para ahli dan menjadi basis revisi yang sistematis.

Secara kuantitatif, data diperoleh dari 30 responden (66.7% perempuan dan 33.3% laki-laki) yang memiliki latar belakang dalam bidang pendidikan, pelayanan anak, psikologi, dan desain. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif karena tujuan penelitian ini adalah menilai tingkat kelayakan rancangan produk yang dikembangkan pada tahap awal penelitian pengembangan (R&D), bukan untuk menguji hipotesis efektivitas media. Oleh karena itu, data dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata (mean), median, modus, serta persentase tingkat kelayakan. Hasil analisis terhadap 16 butir pernyataan yang mengukur dua dimensi, yaitu efektivitas sebagai media pembelajaran dan kualitas desain produk, menunjukkan skor rata-rata (*mean*) sebesar 72.83 dari skor ideal maksimum 80. Nilai median sebesar 73.50 dan modus sebesar 76.00 menunjukkan kecenderungan penilaian responden berada pada kategori tinggi. Jika dikonversi ke dalam persentase kelayakan, skor tersebut mencapai 91.04%, yang menurut interval interpretasi Sugiyono termasuk dalam kategori “sangat tepat”.

Dalam konteks penelitian pengembangan tahap awal, nilai rata-rata dan persentase ini digunakan sebagai indikator deskriptif untuk menunjukkan tingkat penerimaan dan kelayakan produk menurut responden. Pada dimensi desain dan elemen produk, seluruh butir penilaian juga menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi, seperti kemenarikan visual (96.6%), kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik anak (96.7%), kemudahan penggunaan (96.7%), dan keamanan bahan (96.7%). Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum rancangan board game “*Bible’s Back In Time Challenge*” dipersepsikan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik sebagai media pengenalan Alkitab menurut responden yang terlibat dalam penelitian ini.

Secara lebih rinci, analisis per butir menunjukkan tingkat persetujuan responden yang sangat tinggi. Pada dimensi efektivitas media, butir seperti “permainan ini efektif guna mengenalkan Alkitab kepada anak” dan “cocok menjadi media pengenalan Alkitab di rumah” memperoleh persetujuan (Setuju + Sangat Setuju) sebesar 100%. Butir lainnya, seperti kemampuan menarik minat (96.6%), merangsang interaksi (96.6%), dan membantu anak mengingat peristiwa Alkitab (96.7%), juga menunjukkan tingkat persetujuan di atas 96%. Hanya satu butir yang memperoleh persetujuan sebesar 90%, yaitu pernyataan bahwa permainan ini cocok digunakan dalam konteks Sekolah Minggu, yang kemungkinan berkaitan dengan pertimbangan praktis mengenai waktu dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan sintesis temuan kualitatif dan kuantitatif tersebut, dilakukan proses revisi dan penyempurnaan desain produk untuk menghasilkan prototipe final yang lebih optimal. Revisi-revisi utama adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Karakter Pemain: Enam karakter (Alex, Ben, Lucas, Sarah, Mia, Emily) tidak hanya dipertahankan, tetapi diperdalam profilnya dengan menambahkan kelemahan karakter di samping kelebihan. Misalnya, Alex yang berjiwa pemimpin juga memiliki kelemahan mudah putus asa; Ben yang cerdas cenderung egois; Lucas yang ceria sering lupa janji. Penambahan dimensi psikologis ini membuat karakter lebih manusiawi, relatable, dan menjadi titik awal diskusi tentang karakter Kristen yang utuh, sekaligus merespons masukan ahli.
2. Optimasi Desain Visual dan Teknis: Beberapa perubahan teknis diterapkan untuk meningkatkan kegunaan dan estetika. Ukuran papan permainan disesuaikan dari 60x60 cm menjadi 50x50 cm untuk efisiensi kemasan tanpa mengurangi fungsionalitas. Pemilihan font diubah dari Cardo/Roman SD menjadi Times New Roman Regular dan Medium yang dianggap lebih mudah dibaca (*legibility*). Warna pada *Mystery Card*

disesuaikan kontrasnya (dari #2E0B0A ke #570200) untuk kejelasan visual. Pion akrilik juga didesain dua sisi untuk memperkaya tampilan.

3. Penyempurnaan Konten dan Petunjuk: Istilah “Kartu Tokoh” diperluas menjadi “Kartu Kotak” karena kartu tersebut mencakup tidak hanya tokoh tetapi juga tempat dan peristiwa. Manual permainan diperkaya dengan penambahan saran permainan yang secara eksplisit mendorong anak untuk membuka dan membaca ayat Alkitab yang tercantum pada setiap Kartu Kotak, sehingga menguatkan integrasi antara permainan dan engagement aktif dengan teks Alkitab.
4. Pertimbangan Material dan Kejelasan Konsep: Komponen lain seperti *Sin Card*, dadu, dan mekanisme permainan (Kotak “Kasih Karunia”, “Berdiam Diri”, dan “*Gold Card*”) dipertahankan karena dinilai telah efektif mencapai tujuan pedagogisnya, yaitu mengajarkan konsep dosa-konsekuensi, anugerah, dan periode sejarah keselamatan.

Secara reflektif, proses validasi dan revisi ini menunjukkan bahwa BBC telah berevolusi dari sebuah rancangan awal menjadi sebuah produk media pendidikan yang matang. Produk ini berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip dasar media pembelajaran seperti kejelasan, daya tarik, dan interaktivitas dengan mekanisme *game-based learning* yang memanfaatkan motivasi intrinsik bermain. Elemen-elemen seperti kompetisi sehat, kooperasi tak langsung, kejutan (*surprise* dari *Mystery Card*), dan narasi yang tertanam (melalui Kartu Kotak) menciptakan *engaging learning experience*. Selain itu, desain yang memungkinkan penggunaan di rumah maupun di Sekolah Minggu menjadikannya alat yang fleksibel untuk membangun jembatan antara pendidikan agama di gereja dan di keluarga, yang merupakan salah satu kebutuhan kritis yang teridentifikasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “*Bible’s Back In Time Challenge*” telah memvalidasi dirinya sebagai sebuah rancangan media pembelajaran inovatif yang valid, praktis, dan efektif secara potensial. Validitasnya dibuktikan melalui penilaian ahli yang komprehensif; kepraktisannya terlihat dari kemudahan aturan, daya tahan material, dan kesesuaian usia target; sementara potensi efektivitasnya diindikasikan oleh tingginya minat dan persepsi positif dari calon pengguna. Penelitian ini telah berhasil menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana merancang media yang interaktif, dengan menghasilkan sebuah prototipe konkret yang siap untuk diujicobakan lebih lanjut dalam setting pembelajaran riil guna mengukur dampak empirisnya terhadap pengetahuan alkitabiah, minat belajar, dan kualitas interaksi anak-orang tua. Penting untuk ditegaskan bahwa temuan penelitian ini terutama menunjukkan tingkat kelayakan yang dipersepsikan (*perceived*

*feasibility*) dari rancangan media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli dan responden. Penelitian ini belum mengukur secara langsung dampak penggunaan *board game* terhadap peningkatan pengetahuan atau pemahaman Alkitab pada anak melalui pengukuran hasil belajar. Efektivitas pembelajaran yang sesungguhnya masih memerlukan pengujian empiris melalui implementasi langsung pada peserta didik dalam setting pembelajaran nyata.



Gambar 2. Anak Sekolah Minggu dengan *Bible's Back In Time Challenge*

### **Mekanisme Gamifikasi dalam "*Bible's Back In Time Challenge*" sebagai Konstruksi Pembelajaran Nilai dan Narasi Iman**

Melampaui fungsi dasarnya sebagai media pengenalan fakta alkitabiah, desain "*Bible's Back In Time Challenge*" (BBC) menginternalisasi mekanisme *gamifikasi* yang canggih untuk membangun pemahaman konseptual yang lebih dalam tentang nilai-nilai Kristiani dan narasi keselamatan. Pembahasan ini akan mengurai bagaimana elemen-elemen permainan yang tampak sederhana seperti *Sin Card*, *Mystery Card*, Kotak Kasih Karunia, dan mekanisme "Berdiam Diri" berfungsi sebagai simulasi metaforis yang powerful untuk mengajarkan teologi dasar, etika, dan kronologi sejarah keselamatan secara experiential atau berbasis pengalaman.

Pertama, *Sin Card* (Kartu Dosa) dan konsekuensinya yang terintegrasi merupakan mekanisme gamifikasi paling gamblang dalam mengajarkan sebab-akibat moral. Kartu ini tidak hanya mendaftarkan perilaku negatif seperti "berbohong", "sombong", atau "tidak menghormati orang tua", tetapi langsung menghubungkannya dengan konsekuensi dalam permainan: kehilangan satu aset (Kartu Kotak). Ini adalah abstraksi yang genius dari konsep

teologis bahwa dosa menyebabkan kehilangan atau pemisahan.<sup>25</sup> Dalam bermain, anak mengalami secara langsung dan emosional “rasa kehilangan” sesuatu yang berharga karena pilihan atau nasib buruk yang diasosiasikan dengan kesalahan. Proses ini jauh lebih efektif daripada ceramah satu arah tentang larangan, karena melibatkan emosi dan memori episodik. Mekanisme ini menciptakan *teachable moment* di mana pendamping (baik orang tua ataupun guru) dapat dengan mudah menghubungkan pengalaman dalam permainan dengan pelajaran kehidupan nyata tentang pertobatan dan pengampunan.

Kedua, *Mystery Card* (Kartu Misteri) dan Kotak Kasih Karunia beroperasi sebagai mekanisme yang mengajarkan anugerah (*grace*) dan providensi Ilahi. *Mystery Card*, dengan instruksi acak seperti “maju 5 petak”, “nyanyikan satu lagu”, atau “bacalah Yohanes 3:16”, memperkenalkan anak pada unsur ketidakpastian dan pemberian tanpa syarat. Beberapa instruksi membawa berkat (maju, dapat kartu), sementara yang lain membawa tantangan (mundur). Ini merefleksikan kehidupan iman yang percaya bahwa dalam berbagai situasi (yang baik maupun yang tampak kurang menguntungkan) tetap ada peluang untuk merespons dengan iman (menyanyi, membaca firman). Sementara itu, Kotak Kasih Karunia yang memberikan hak istimewa untuk mengambil kartu dari pemain lain, adalah representasi langsung dari anugerah yang tidak terduga dan tidak berdasarkan prestasi (*unmerited favor*).<sup>26</sup> Kedua elemen ini bersama-sama mengajarkan bahwa perjalanan iman (yang dilambangkan dengan perjalanan pion di papan) bukan semata-mata tentang usaha dan strategi, tetapi juga tentang menerima pemberian baik dari Tuhan.

Ketiga, Struktur Papan dan Kronologi “Berdiam Diri” menyajikan gamifikasi dari narasi besar (*meta-narrative*) Alkitab. Papan permainan yang memuat 52 titik berdasarkan tokoh dan peristiwa dari Perjanjian Lama hingga Perjanjian Baru, pada dasarnya adalah peta visual dari sejarah keselamatan. Anak tidak hanya menghafal nama-nama terpisah, tetapi secara fisik dan visual mengalami urutan kronologis: dari Adam, Nuh, dan Abraham, menuju Musa dan Daud, hingga akhirnya tiba di Yesus, kebangkitan-Nya, dan jemaat mula-mula. Kotak “Berdiam Diri” yang secara mekanis membuat pemain berhenti sesaat adalah representasi brilian dari periode 400 tahun masa intertestamental (antara Perjanjian Lama

---

<sup>25</sup> Christopher Eugene Harris, *The Impact of Sunday School Participation on Spiritual Formation in African American Baptist Churches in North Carolina* (Liberty University, 2020).

<sup>26</sup> Dame Taruli Simamora, “The Role of Sunday School in Educating Children to Be Obedient and Faithful,” in *1st International Conference on Education, Society, Economy, Humanity and Environment (ICESHE 2019)* (Atlantis Press, 2020), 93–98.

dan Baru), di mana Tuhan seakan “diam”. Mekanisme ini mengajarkan rasa penantian dan kontinuitas sejarah secara konkret, sesuatu yang sulit diajarkan melalui metode ceramah.

Keempat, *Gold Card* yang Eksklusif pada tiga peristiwa sentral (Bethlehem, Kebangkitan, Kenaikan Yesus) berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) teologis. Dengan memberikan atribut istimewa dan langka hanya pada peristiwa-peristiwa inkarnasi, penebusan, dan eksaltasi Kristus, permainan secara subliminal menandai momen-momen ini sebagai puncak dan fondasi iman Kristen.<sup>27</sup> Ini adalah cara gamifikasi menanamkan hierarki nilai penting dalam narasi iman.

Dengan demikian, BBC telah mengtransendensi fungsinya sebagai kuis atau trivia board game biasa. Setiap lemparan dadu, perpindahan pion, dan pengambilan kartu adalah bagian dari sebuah simulasi perjalanan iman yang terstruktur. Permainan ini berhasil mengonversi konsep teologis abstrak (dosa, anugerah, penantian, sejarah keselamatan) menjadi pengalaman bermain yang tangible dan emotionally engaging. Anak-anak tidak sekadar “tahu” tentang Daud melawan Goliat; mereka mengalami sensasi “sampai” di kotak Goliat dan mungkin kehilangan kartu karena “dosa” sombong. Mereka tidak hanya mendengar tentang “kasih karunia”, tetapi secara literal menerima keuntungan tak terduga dari Kotak Kasih Karunia.

Pendekatan gamifikasi seperti ini sangat selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis dan perkembangan kognitif anak usia konkret operasional (7-12 tahun). Pada tahap ini, anak belajar paling efektif melalui manipulasi objek konkret dan pengalaman langsung. BBC memanfaatkan ini sepenuhnya. Oleh karena itu, keunggulan utama rancangan ini terletak pada kedalaman desain instruksionalnya yang menyelubungkan pembelajaran nilai dan narasi iman yang kompleks di dalam mekanisme permainan yang sederhana, seru, dan kompetitif. Ini menjadikan BBC bukan hanya alat *edutainment*, tetapi sebuah *theological playground*, yaitu sebuah taman bermain tempat anak-anak dapat secara aktif membangun pemahaman iman mereka sendiri melalui eksplorasi, interaksi, dan refleksi yang dibimbing oleh dinamika permainan yang dirancang dengan saksama.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, evaluasi terhadap rancangan media board

---

<sup>27</sup> Derek Vreeland, *Incarnation: 8 Lessons on How God Meets Us* (NavPress, 2025).

game dilakukan oleh responden yang sebagian besar merupakan ahli, praktisi pelayanan anak, dan individu yang memiliki minat terhadap inovasi pendidikan gereja. Kondisi ini berpotensi menimbulkan bias sosial (*social desirability bias*), di mana responden cenderung memberikan penilaian yang lebih positif terhadap produk yang dinilai relevan dengan bidang pelayanan mereka. Kedua, penelitian ini belum melakukan uji coba langsung terhadap anak sebagai pengguna utama media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini belum dapat mengukur secara empiris bagaimana penggunaan *board game* mempengaruhi pemahaman Alkitab, motivasi belajar, maupun interaksi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, penelitian ini belum menggunakan desain eksperimen seperti *pretest* dan *posttest* yang memungkinkan pengukuran perubahan hasil belajar secara kuantitatif.

### Rekomendasi untuk Penelitian Lanjutan

Penelitian ini menghasilkan prototipe media yang telah tervalidasi secara isi dan desain. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar dilakukan uji coba lapangan (*field test*) dalam skala lebih luas untuk mengukur dampak empiris board game terhadap peningkatan pengetahuan alkitabiah, motivasi belajar, dan kualitas interaksi anak-orang tua dalam setting yang beragam. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan versi digital atau aplikasi berbasis *mobile* dari permainan ini, serta mengeksplorasi adaptasi konten untuk kelompok usia remaja awal atau konteks pendidikan agama lintas budaya. Analisis implementasi jangka panjang juga diperlukan untuk melihat keberlanjutan efek pembelajaran.

### KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan media pembelajaran berbentuk *board game* berjudul *Bible's Back in Time Challenge* (BBC) yang dirancang sebagai media pengenalan Alkitab bagi anak Sekolah Minggu usia Sekolah Dasar. Rancangan media ini mengintegrasikan unsur media pembelajaran, karakteristik perkembangan anak, serta prinsip *game-based learning* ke dalam sistem permainan yang memuat tokoh, tempat, dan peristiwa Alkitab dalam bentuk komponen interaktif seperti kartu tokoh, kartu dosa, kartu misteri, dan mekanisme permainan lainnya. Hasil validasi oleh para ahli serta penilaian responden menunjukkan bahwa rancangan media ini dipersepsikan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik sebagai media pengenalan Alkitab bagi anak. Penilaian tersebut terlihat dari tingginya tingkat persetujuan responden terhadap aspek efektivitas media dan kualitas desain

produk. Temuan ini menunjukkan bahwa board game memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak dalam konteks pendidikan iman. Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi berupa model rancangan media pembelajaran berbasis board game yang mengintegrasikan unsur narasi Alkitab dengan mekanisme permainan edukatif. Model ini berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif serta memperkuat interaksi antara anak, orang tua, dan guru Sekolah Minggu dalam proses pengenalan Alkitab. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena pengembangan media masih berada pada tahap perancangan dan validasi awal, sehingga belum dilakukan uji coba langsung pada anak maupun pengukuran empiris terhadap hasil belajar. Pada penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas penggunaan media ini dalam setting pembelajaran nyata melalui desain eksperimen atau implementasi lapangan yang lebih luas.

## REFERENSI

- Agustina, Winarti. *MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Arold, Benjamin W, Ludger Woessmann, and Larissa Zierow. "Can Schools Change Religious Attitudes?: Evidence from German State Reforms of Compulsory Religious Education." *Journal of Human Resources*, 2025.
- Bayeck, Rebecca Yvonne. "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research." *Simulation & Gaming* 51, no. 4 (2020): 411–31.
- Eze, Sunday C, Vera C A Chinedu-Eze, Clinton K Okike, and Adenike O Bello. "Factors Influencing the Use of E-Learning Facilities by Students in a Private Higher Education Institution (HEI) in a Developing Economy." *Humanities and Social Sciences Communications* 7, no. 1 (2020): 1–15.
- Fitrianti, Leni. "Prinsip Kontinuitas." *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 89–102. <http://www.journal.staihubbulwathan.id>.
- Harris, Christopher Eugene. *The Impact of Sunday School Participation on Spiritual Formation in African American Baptist Churches in North Carolina*. Liberty University, 2020.
- Hasan, Md Mahadhi, Md Abdullah Al Younus, Faridah Ibrahim, Mainul Islam, and Md Moinul Islam. "Effects of New Media on English Language Learning Motivation at Tertiary Level." *Advances in Language and Literary Studies* 11, no. 5 (2020): 17–24.
- Isom, Moh, Evi Sopandi, and Achmad Siswanto. "Implementation of Religious Education in Character Values in Early Childhood Education Institutions." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 19, no. 3 (2021): 303–16.

- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 128. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Lin, Pei-Hsuan, Po-Sen Huang, Ying Geng, and Yueh-Min Huang. "Enhancing Problem-Based Learning with Computational Thinking Concepts for Nursing Students in Virtual Simulation Context: Bridging Knowledge and Practice." *Education and Information Technologies* 29, no. 15 (2024): 20409–29.
- Mahyuddin, Nenny. *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 1. Deepublish, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=BUGxEAAAQBAJ>.
- Miftah, M. *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Feniks Muda Sejahtera, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=hsldEAAAQBAJ>.
- Sadiman, Arief S.dkk. "Media Pendidikan." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* V(1) (2009): 5.
- Setyowati, S, L W Fanggidae, F M R Nainggolan, P N Vitrianto, and I K Sari. *Memahami Fenomenologi, Etnografi, Studi Kasus, Dan Metode Kombinasi Dalam Jagat Metode Riset*. CV. DOTPLUS Publisher, 2023.
- SIKER, JEFFREY S. "The Bible and Digital Media." *The Bible in the American Experience*, 2020, 35.
- Simamora, Dame Taruli. "The Role of Sunday School in Educating Children to Be Obedient and Faithful." In *1st International Conference on Education, Society, Economy, Humanity and Environment (ICESHE 2019)*, 93–98. Atlantis Press, 2020.
- Sinaga, Novita Romaito, Ridsen Anakampun, Sabar Rudi Sitompul, Damayanti Nababan, Ronny Simatupang, Prodi Pendiidkan, Agama Kristen, et al. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024 / 2025," no. 4 (2025).
- Siswanto, I. *Membuat Panggung Boneka Untuk Sekolah Minggu*. PBMR ANDI, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=j4Y5EAAAQBAJ>.
- Sitanggang, Exaudi. "The Influence of the Games Based Learning Model on Learning Interest in Christian Religious Education and Character Development" 1, no. 1 (2025).
- Sitorus, Hisardo. "The Effect of Empowering Christian Education by Sunday School Teachers, Teacher Exemplary Early Childhood Education and Parental Guidance on the Formation of Early Childhood Christian Character in North Tapanuli Regency in 2020." *International Journal of Science and Research (IJSR)* 10, no. 2 (2021): 823–27.
- Torang Siregar. "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–58. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.
- Tukiran, Martinus. *Filsafat Manajemen Pendidikan*. Vol. 6. Yogyakarta: PT Kanisius, 2020.
- Vreeland, Derek. *Incarnation: 8 Lessons on How God Meets Us*. NavPress, 2025.

Wibawanto, W. *DASAR PENGEMBANGAN GAME HTML 5*. Wandah Wibawanto, 2021. [https://books.google.co.id/books?id=pIM\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=pIM_EAAAQBAJ).

Widiyanto, Joko, and Tri Nova Hasti Yuniarta. "Pengembangan Board Game TITUNGAN Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 425–36. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>.

Yulianingsih, Dwiati. "Upaya Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Alkitab Di Kelas Sekolah Minggu." *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika* 3, no. 2 (2020): 285–301. <https://doi.org/10.34081/fidei.v3i2.186>.

Zydzianaite, Vilma, LINA Kaminskiene, VAIDA Jurgile, and EDITA Jezukeviciene. "Learning to Learn' characteristics in Educational Interactions between Teacher and Student in the Classroom." *European Journal of Contemporary Education* 11, no. 1 (2022): 213–40.