

IMPLEMENTASI MAKNA FILIPI 2:2 PADA ANAK SEKOLAH MINGGU MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL MENARA BOY

¹⁾Mieke Yen Manu, ²⁾Junaity Soften Sine, ³⁾Friandry W. Thoomaszen

¹⁾³⁾Fakultas Ilmu Sosial Keagamaan Kristen, IAKN Kupang,

²⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Kupang

E-mail : ¹⁾micmoc73545@gmail.com, ²⁾junenighty@gmail.com, ³⁾windisany90@gmail.com

ABSTRAK

Pelayanan anak dalam gereja perlu mendapat perhatian yang serius dari semua pihak terkait. Anak-anak harus dididik untuk mengenal Allah melalui pembelajaran Alkitab yang efektif. Peningkatan media belajar di sekolah minggu menjadi kebutuhan yang tidak bisa dielakkan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah menolong mitra memanfaatkan media permainan tradisional *Menara Boy* untuk mengimplementasikan makna Filipi 2:2 tentang kerja sama mencapai tujuan bersama dan sekaligus memperkenalkan permainan tradisional pada generasi saat ini. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam 2 bentuk yaitu pembelajaran Alkitab dan bermain permainan tradisional sebagai implementasinya. Hasilnya anak-anak sekolah minggu diajar untuk saling mengasihi dan tolong menolong di antara sesama saudara dalam Tuhan. Pembelajaran ini menggunakan permainan *Menara Boy* sebagai media peraganya. Berdasarkan refleksi/evaluasi berupa tanya-jawab lisan dan spontan diakhir permainan, anak-anak mengakui bahwa kegagalan dalam permainan diakibatkan karena fokus pada diri sendiri dan gagal menjalin kerja sama sesama anggota kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa simulasi melalui permainan tradisional *Menara Boy* menguatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran firman Tuhan. Dengan demikian tim pengabdian merekomendasikan untuk memanfaatkan permainan tradisional lainnya untuk digunakan sebagai media pembelajaran, tentunya permainan tradisional yang mengandung nilai positif yang sejalan dengan kebenaran Firman Allah.

Kata Kunci: Menara Boy, permainan tradisional, sekolah minggu.

ABSTRACT

Children's ministry at church must be taken seriously by all related parties. Children should be taught to know God through effective Bible teaching. Designing instructional media at Sunday Schools is unavoidable. The purpose of this community service was to help the church use a traditional game, 'Menara Boy', to implement the meaning of Philippians 2:2 concerning teamwork to achieve a common goal and introduce the younger generation to traditional games. The community service was conducted in two phases: Bible teaching and implementation through playing the game. The result taught children to love and help each other as a family of God. This teaching and learning process implemented 'Menara Boy' as a medium. Based on the reflections at the end of the game – spontaneous and direct interviews – children admitted that their failure in the game was caused by focusing on themselves and failing to work with others as a team. It proved that the simulation of traditional game 'Menara Boy' strengthened children's understanding about Bible teaching. Therefore, the community service team will recommend using other traditional games as instructional media if the game contains positive values according to the truth of God's Word.

Keyword: Menara Boy, traditional games, Sunday School

PENDAHULUAN

Sekolah minggu merupakan salah satu kategori penting dalam pelayanan gereja, khususnya untuk mengajarkan iman Kristen kepada anak-anak. Secara sejarah, sekolah minggu digagas oleh seorang pendeta (*teolog*) yang juga berprofesi sebagai wartawan pemilik percetakan di Gloucester, Inggris bernama Robert Raikes.[1] Revolusi industri membuka peluang kerja yang besar bagi warga masyarakat hingga pabrik-pabrik juga merekrut anak-anak sebagai pekerjanya sehingga putus sekolah. Hari Minggu menjadi hari libur bagi para pekerja cilik tersebut sehingga dimanfaatkan sesuka hati termasuk membuat keonaran.[2] Raikes mengemukakan pandangannya melalui surat kabar miliknya agar anak-anak diberikan pendidikan; dan gagasan itu diwujudkan sendiri dengan memulai sekolah minggu pada tahun 1780.[3] Adapun tujuan sekolah minggu yang mula-mula adalah untuk mengajarkan anak-anak membaca, menulis, hidup

sopan dan belajar cerita dalam Alkitab; dengan pembagian waktu yang sistematis yaitu dimulai pukul 10.00-12.00 untuk belajar membaca, pukul 13.00 anak-anak pulang untuk makan siang di rumah masing-masing dan dilanjutkan pukul 13.00-17.00 berkumpul ke gereja dan menghafal katekismus.[4] Setelah 10 tahun sekolah minggu berkembang terus hingga ke Amerika Serikat dan ada yang dikembangkan menjadi sekolah umum.[3] Para misionaris Belanda yang datang ke Indonesia membawa semangat pendidikan yang sama dengan mendirikan sekolah-sekolah Kristen; namun sekolah minggu tetap menjadi bagian integral dalam pelayanan gereja.[3] Demikian sekolah minggu mengemban tugas sebagai sarana pemberitaan injil bagi anak-anak sekaligus pembinaan imannya hingga menjadi Kristen yang dewasa.

Menurut Sanjaya,[5] faktor yang memotivasi anak dalam pembelajaran antara lain sikap guru dalam kelas, kesadaran diri sendiri, pengaruh teman, dan suasana kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianingsih mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar anak sekolah minggu dilakukan dengan 3 cara yaitu membuat suasana belajar Alkitab yang menyenangkan, memilih metode pembelajaran Alkitab yang tepat, dan memberikan reward atas keberhasilan anak.[1] Sitorus dalam penelitiannya menunjukkan pentingnya variasi mengajar guru sekolah minggu yaitu variasi dalam suara dan sikap guru dalam mengajar, variasi media dan alat peraga, serta variasi interaksi guru dan anak-anak.[6]

Perkembangan zaman yang menghantar dunia pada era digitalisasi menimbulkan berbagai perubahan yang tak terduga. Berbagai pengaruh buruk yang timbul dari era konektivitas ini paling besar akan mempengaruhi anak-anak. Banyaknya tayangan media yang sarat dengan kekerasan dan praktek okultisme yang terselubung dapat menyesatkan anak-anak dan menjauhkannya dari pengenalan akan Allah yang benar. Gereja harus mampu mengimbangi kondisi sulit ini dengan memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi untuk memaksimalkan pemberitaan injil dan membawa anak-anak kepada keselamatan yang kekal. Penelitian yang dilakukan oleh Pattinama menyatakan bahwa sekolah minggu memberikan dampak yang potensial bagi pertumbuhan sebuah gereja.[7] Sekolah minggu yang menjadi basis pelayanan bagi anak-anak dalam gereja harus memaksimalkan performanya. Modifikasi terhadap strategi dan model pengajaran firman Tuhan di sekolah minggu perlu dilakukan untuk menarik minat anak-anak menghadiri sekolah minggu.[8] Bertolak dari kenyataan ini maka sekolah minggu perlu mengusahakan berbagai variasi dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Gereja Bethel Indonesia jemaat Air Sagu (*dalam penyebutan selanjutnya digunakan GBI AS*) Batuplat adalah gereja yang berada di bawah sinode Bethel yang tersebar di seluruh Indonesia. Lingkup pelayanan yang dilakukan adalah dimulai dari kategori anak hingga dewasa. Pelayanan anak dilaksanakan pada hari Minggu setelah ibadah raya Minggu. Mata acara kegiatan sekolah minggu dirancang mulai awal tahun secara tematik setiap bulannya dan disisipkan kegiatan khusus berdasarkan kalender hari raya gerejawi maupun hari perayaan nasional sepanjang tahun. Saat gempuran Covid-19 yang mengharuskan gereja beribadah secara online, maka pelayanan sekolah minggu GBI AS menjadi *vacum*. Kini pasca Covid-19, sekolah minggu GBI AS dituntut menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada dan dengan mengandalkan daya kreatifitas para guru untuk menarik minat anak-anak kembali beribadah di gereja. Tim pengabdian memanfaatkan peluang ini untuk mengadakan kegiatan pengabdian di sekolah minggu GBI AS dengan mengusulkan mata acara khusus dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional tahun 2022 yaitu memperkenalkan permainan tradisional

Menara Boy sebagai media pembelajaran guna mengimplementasikan makna Firman Tuhan pada anak sekolah minggu.

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan kaitan erat antara bermain dan perkembangan kognitif dan afektif anak. Penelitian yang dilakukan oleh Tameon menunjukkan bahwa anak dapat meningkatkan kapasitas dan potensi dirinya dengan bermain.[9] Permainan tradisional memiliki berbagai unsur bermanfaat yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kerja otak, karakter maupun moral yang baik.[10] Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Nugrahastuti,dkk terhadap tiga jenis permainan tradisional yaitu *gobag sodor*, *cublak-cublak suweng*, dan *engklek* menunjukkan bahwa terdapat nilai karakter positif yang diperoleh anak-anak bila memainkan permainan tersebut. Secara khusus, permainan tradisional Menara Boy memiliki manfaat untuk melatih kerja sama pada anak dan mengasah kemampuannya menyusun strategi memenangkan permainan.[11] Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sasmita membuktikan bahwa terdapat peningkatan perkembangan moral pada anak yang diberi perlakuan dengan permainan Menara Boy.[12] Permainan tradisional yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran bagi anak-anak dapat secara efektif memberikan kontribusi bagi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan sosial mereka.

Pada kenyataanya, kemajuan teknologi yang ditunjang oleh perkembangan sistem jaringan internet menghasilkan berbagai jenis *game online* yang menyenangkan. Kondisi ini menyebabkan generasi masa kini lebih meminati *game online* dan tidak memainkan atau bahkan mengenali permainan tradisional. Sayangnya *game online* lebih banyak memberikan dampak negatif bagi anak-anak, salah satu yang paling buruk adalah kondisi kecanduan yang merugikan si anak.[13] Sedangkan permainan tradisional bermanfaat melatih anak menyusun strategi, sekaligus melatih gerak motoriknya bahkan membantu membangun relasi dan sportifitas dengan teman sebaya. Bertolak dari kondisi ini tim pengabdian memanfaatkan konsep belajar dan bermain yang dimiliki oleh mitra untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran kreatif yang menyenangkan bagi sekolah minggu setelah masa vacum ketika wabah Covid-19 melanda dengan permainan tradisional Menara Boy sebagai media peraga belajar Firman Tuhan. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengemas suatu kegiatan pembelajaran Alkitab yang menyenangkan bagi anak-anak sekolah minggu melalui kegiatan bermain, sekaligus memperkenalkan permainan tradisional warisan budaya bangsa yang bernilai moral positif sejalan dengan kebenaran Firman Allah.

METODE PELAKSANAAN

Mitra pengabdian adalah sekolah minggu GBI AS yang beralamat di kelurahan Batuplat, kecamatan Alak, kota Kupang. Sekolah minggu GBI AS menyusun mata acara kegiatan sekolah minggu secara kompek selama 1 tahun pembelajaran yang berupa pengajaran Alkitab dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Biasanya terdapat minggu khusus yang ditentukan untuk merayakan hari raya gerejawi seperti perayaan paskah, natal, dan sejenisnya; maupun hari raya nasional misalnya hari kasih sayang, hari anak, hari kemerdekaan, dan sejenisnya. Dengan memperhatikan pengaturan mitra yang berlaku tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam rangka peringatan Hari Anak Nasional di bulan Juli 2022. Tim pengabdian hendak memperkenalkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan atau bahkan tidak dikenali oleh generasi saat ini yaitu permainan Menara Boy.

a. Tahap persiapan

Tim pengabdian melakukan kerja sama dengan GBI AS Batuplat untuk berijin melaksanakan kegiatan pengabdian. Selanjutnya menyusun rencana kegiatan dan menyepakati waktu kegiatan dilaksanakan bersama dengan para guru sekolah minggu. Tim pengabdian memastikan jumlah anak sekolah minggu yang dapat terlibat dalam permainan tradisional Menara Boy untuk dapat diatur dalam kelompok dan juga mengecek ketersediaan tempat bermainnya.

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan sesuai jadwal sekolah minggu yaitu pada hari Minggu yang berlokasi di gereja tepatnya setelah Ibadah Raya Minggu selesai. Susunan acaranya mengikuti rutinitas sekolah minggu yaitu dimulai dengan berdoa, bernyanyi memuji Tuhan, menghafal ayat hafalan hingga dilanjutkan dengan pengajaran Alkitab sebagai materi inti sebelum diimplementasikan dalam kegiatan bermain permainan Menara Boy. Selanjutnya anak-anak dibagi dalam kelompok bermain dan permainan Menara Boy dilaksanakan di halaman gereja menurut aturan dan ketentuan yang telah disepakati. Tim pengabdian bersama dengan para guru sekolah minggu memberikan materi pengajaran dan mengawasi jalannya kegiatan bermain.

c. Tahap evaluasi/refleksi

Evaluasi dan refleksi dilakukan pada akhir kegiatan bermain sebelum acara makan bersama dan anak-anak dapat pulang ke rumah masing-masing. Tahap ini dilakukan dengan cara tanya-jawab secara lisan dan spontan dengan anak-anak yang bermain. Tujuannya adalah untuk menggali kesan anak-anak terhadap kegiatan bermain yang dilakukan dan kendala yang dialami anak-anak mempraktekkan pengajaran yang didengar di sekolah minggu melalui kegiatan bermain tersebut. Apapun kesan dan pendapat yang dikemukakan oleh anak-anak akan dianalisis oleh tim pengabdian demi mengukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. Pada dasarnya tidak ada kriteria keberhasilan tertentu yang ditetapkan karena refleksi yang dilakukan bertujuan untuk dapat menguatkan kembali makna pengajaran Alkitab yang diberikan sebelumnya pada anak-anak.

HASIL

Kegiatan pengabdian berlangsung pada bulan Juli 2022 dalam rangka merayakan Hari Anak Nasional (23/07). Karena kegiatan ini disesuaikan dengan kalender ajaran sekolah minggu GBI AS tahun 2022, maka pengabdian dilaksanakan pada hari sekolah minggu yaitu hari Minggu, 24 Juli 2022 pada pukul 09.00 pagi hingga selesai.

Susunan acara kegiatan mengikuti urutan rutin sekolah minggu GBI AS; dimulai dengan doa pembukaan setelah anak-anak disambut memasuki ruang gereja oleh para guru sekolah minggu dan menduduki kursi dalam ruangan dengan tertib. Dilanjutkan dengan menyanyikan beberapa pujian gembira khas sekolah minggu, kemudian dilakukan absensi sekaligus setiap anak besar diminta menghafalkan ayat hafalan yang ditugaskan dari minggu sebelumnya. Semua bagian pendahuluan kegiatan ini ditangani oleh para guru sekolah minggu.

Setelah bagian pendahuluan di atas, para guru sekolah minggu memperkenalkan tim pengabdian kepada anak-anak sekolah minggu terlebih dahulu sebelum mempersilahkan tim melaksanakan kegiatan inti dalam pelayanan anak hari itu. Adapun kegiatan pengabdian

dilakukan dalam 2 bentuk yaitu belajar Alkitab dan bermain permainan tradisional Menara Boy.

Materi belajar Alkitab dibawakan oleh salah satu anggota tim pengabdian yang juga seorang guru sekolah minggu. Adapun materi belajar membahas tentang asas penting dalam kehidupan anak-anak Tuhan yaitu sehati, sepikir, satu tujuan; yang terambil dalam surat Filipi 2:2. Prinsip penting ini diajarkan dengan menggunakan bahasa lugas sehingga bisa dimengerti. Anak-anak diajarkan bahwa semua orang dalam gereja terutama di sekolah minggu adalah bersaudara dalam Tuhan Yesus. Tidak boleh ada yang berkelahi dan bermusuhan tetapi saling mengasihi (sehati), saling menolong (sepikir), memiliki tujuan yang sama untuk tinggal bersama dengan Tuhan Yesus di surga nanti. Jika sesama teman di sekolah minggu tidak akur, pilih kasih, dan sombong sehingga menganggap dirinya lebih dari yang lain, maka iblis akan mengambil keuntungan dan memisahkan anak-anak sekolah minggu dari Tuhan Yesus. Dengan bersatu, saling mengasihi, tolong menolong sesama teman sekolah minggu, maka tujuan untuk menang atas kuasa iblis akan tercapai sebab Yesus berjanji menyertai anak Tuhan yang taat selamanya. Materi belajar disampaikan secara interaktif antara pemateri dan anak sekolah minggu sehingga dapat terpahami dengan baik. Anak-anak diminta membaca secara bersamaan ayat bacaan tersebut dan dijadikan tugas hafalan pada pertemuan sekolah minggu selanjutnya. Materi disampaikan selama 30 menit karena anak-anak sekolah minggu tergabung dari anak batita hingga pra-remaja.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi

Kegiatan dilanjutkan dengan bermain permainan tradisional Menara Boy di halaman gereja. Permainan Menara Boy adalah permainan tradisional Indonesia yang dapat melatih kerja sama karena dimainkan dalam kelompok.[11] Permainan Menara Boy adalah permainan menyusun lempengan batu menjadi seperti menara; dimainkan oleh 2 kelompok yang masing-masing berperan sebagai kelompok pemain atau kelompok penjaga. Jumlah pemain mulai dari 5 sampai 10 orang dalam satu kelompok secara sama rata.[14] Peralatan yang dibutuhkan antara lain tempat bermain yang memadai untuk berlarian, lempengan batu yang biasanya diambil dari pecahan genting atau porcelen yang berukuran relatif kecil, bola pelempar dapat berupa buntalan kertas yang berlapis-lapis agak empuk sehingga tidak melukai dan ada juga yang menggunakan bola kasti.[15] Prosedur permainan Menara Boy yaitu kelompok pemain akan melempar Menara Boy dengan bola pelempar sampai roboh, selanjutnya kelompok penjaga harus berusaha mengambil bola dan melempari kelompok pemain sebelum Menara Boy dapat disusun kembali.

Kelompok pemain dalam proses menyusun ulang menara harus berusaha menghindari lemparan bola karena anggota kelompok pemain yang terkena lemparan bola akan menyebabkan pergantian posisi menjadi kelompok penjaga.[12] Permainan ini melatih anak-anak untuk bekerja sama dalam kelompok demi meraih kemenangan. Oleh karena itu permainan ini dipilih sebagai aktifitas dalam penguatan materi belajar yang telah disampaikan sebelumnya yaitu anak-anak berlatih menjadi sehat, sepihak sehingga mencapai satu tujuan yaitu kemenangan.

Adapun pelaksanaan permainan Menara Boy dalam kegiatan pengabdian ini dimodifikasi sesuai dengan kondisi mitra apa adanya, baik peralatan maupun aturan permainan. Karena anak



sekolah minggu yang hadir berjumlah 10 orang, maka setiap kelompok dibagi secara merata yaitu 5 orang. Namun 10 anak sekolah minggu dimaksud terdiri dari usia Batita hingga Pra-remaja, sehingga yang bisa bermain di halaman gereja untuk kelompok penjaga maupun kelompok pemain masing-masing berjumlah 3 orang, sisanya adalah usia batita dan balita yang hanya menjadi *supporter* bagi kelompok masing-masing.

Peralatan yang digunakan adalah lempengan batu berjumlah 8 buah dan 1 bola karet empuk yang dibungkus dengan kertas beberapa lapis; tempat bermain adalah halaman gereja yang sekalipun tidak cukup luas tapi masih memungkinkan untuk pemain berlarian menghindari lemparan bola.

Aturan permainan yang ditetapkan yaitu:

- a. Kelompok melakukan *suten jari*, kelompok yang menang akan menjadi pemain dan yang kalah menjadi penjaga.
- b. Kelompok pemain akan melempar bola untuk merobohkan Menara Boy lalu berusaha menyusun kembali menara sambil menghindari lemparan bola, sedangkan kelompok penjaga berusaha menggagalkan usaha kelompok pemain menyusun menara dengan melempari lawan dengan bola.
- c. Apabila ada anggota kelompok pemain yang terkena lemparan bola, maka posisi penjaga akan bertukar secara otomatis.
- d. Permainan dilakukan dalam 3 ronde yang masing-masing berlangsung selama 15 menit, setiap ronde berakhir bila kelompok berhasil menyusun ulang menara meneriakkan “*boy*” dan atau waktu bermain habis;
- e. Dilarang berkata dan berlaku kasar kepada kelompok lawan selama permainan, menjunjung tinggi kejujuran dan sportifitas dalam bermain.

Permainan dipandu langsung oleh tim pengabdian dan para guru sekolah minggu membantu memantau jalannya permainan. Setelah kelompok dibagi dalam jumlah yang sama dan diberitahukan aturan permainan, maka permainan siap dilakukan.

Ronde 1 berlangsung dengan agak kaku karena anak-anak masih belum begitu *familiar* dengan permainan ini. Hasilnya ronde 1 berakhir (15 menit) dengan tidak ada kelompok yang berhasil menyusun ulang menara. Tim pengabdian dan para guru sekolah minggu memberikan arahan seperlunya untuk membuat anak-anak lebih memahami mekanisme permainan dan memberi jeda waktu 5 menit sebelum ronde 2 dilaksanakan. Kelompok diberi kesempatan mendiskusikan strategi masing-masing untuk bisa memenangkan ronde 2 ini.



Gambar 2. Kegiatan permainan boy ronde 1

Ronde 2 berlangsung dengan lebih baik dari ronde sebelumnya, karena anak-anak mulai merasakan keseruan permainan ini. Dalam waktu 15 menit yang berlangsung, pergantian posisi pemain ke penjaga atau sebaliknya berlangsung secara cepat sebanyak 5 kali. Sayangnya hingga 15 menit berlalu, masih belum ada kelompok yang berhasil meneriakkan “boy”. Ronde 2 berakhir dan kelompok diberi jeda 5 menit menentukan strategi sebelum ronde 3 dimulai.



Gambar 3. Kegiatan permainan boy ronde 2

Ronde 3 sebagai ronde penentuan karena belum ada kelompok yang berhasil berteriak “boy” sehingga skor masih 0/0 antara kedua kelompok. Permainan berlangsung lebih ketat dari ronde-ronde sebelumnya. Dalam ronde ini pergantian posisi berlangsung lebih cepat dua kali lipat dari ronde sebelumnya. Pada menit-menit akhir salah satu kelompok berhasil menyusun menara, namun sebelum sempat meneriakkan “boy” menara tidak seimbang dan roboh kembali. Ronde 3 berakhir dan menara tetap tidak berhasil disusun kembali.



Gambar 4. Kegiatan permainan boy ronde 3

Kegiatan bermain berakhir dan anak-anak masuk kembali ke ruang gereja untuk beristirahat serta berefleksi bersama tim pengabdian dan para guru sekolah minggu. Sesi ini

sekaligus menjadi bahan evaluasi untuk tim pengabdian sebagai penyelenggara kegiatan dan bahan masukan bagi mitra dalam menindak lanjuti hasil kegiatan. Evaluasi dilakukan secara sederhana yaitu melalui tanya jawab secara lisan dan spontan pada anak-anak yang terlibat dalam permainan Menara Boy. Dalam sesi refleksi ini anak-anak ditanyai kesannya terhadap permainan yang baru selesai dimainkan. Semua anak mengaku bersenang-senang karena permainan tersebut sangat seru. Ketika ditanyai mengapa tidak ada yang berhasil membangun menara, anak-anak menjawab bahwa kurang kerja sama dan hanya fokus pada usaha sendiri menyusun batu sehingga tidak menghiraukan bahaya lemparan bola. Salah satu anak mengaku panik sehingga melupakan strategi yang telah disepakati sebelumnya. Adapula yang mengeluhkan kondisi matahari yang bersinar cerah sehingga silau pada penglihatannya. Berdasarkan kesan yang disampaikan secara spontan oleh anak-anak, tim pengabdian kembali menguatkan pemahaman anak-anak terhadap materi belajar sebelumnya. Bahwa untuk dapat mencapai tujuan, maka setiap anggota kelompok tidak dapat bergerak sendiri-sendiri. Kelompok harus sehati, sepikir, tidak fokus pada diri sendiri tapi saling membangun dan tolong menolong sehingga dapat mencapai keberhasilan. Ketika ditanyai apakah anak-anak saling menyalahkan karena tidak berhasil memenangkan permainan, semua serentak menjawab tidak dan mengakui bahwa semuanya melakukan kesalahan yang sama.

Kesan dan pengakuan spontan dari anak-anak mengenai kendala yang dihadapi dalam bermain serta sikap sportif yang tidak saling menyalahkan teman kelompoknya menunjukkan bahwa materi pembelajaran telah terserap dengan baik. Meskipun dalam praktek/simulasinya melalui permainan Menara Boy belum terimplementasi dengan sempurna, namun anak-anak mampu mengakui bahwa kesatuan hati dan pikiran untuk kerja sama diperlukan demi mencapai tujuan bersama (Filipi 2:2). Dengan demikian kegiatan diakhiri dengan berdoa dan makan siang bersama.

KESIMPULAN

Sekolah minggu merupakan wadah yang tepat dalam memberikan pembelajaran Alkitab kepada anak-anak. Pembelajaran Alkitab yang benar harus dimulai dari usia kanak-kanak sehingga proses pertumbuhan iman dalam Yesus Kristus sejalan dengan perkembangannya menjadi dewasa. Tantangan untuk mendaratkan materi belajar Alkitab yang efektif perlu mendapat perhatian serius dari gereja, khususnya para guru sekolah minggu. Dengan memanfaatkan media yang tersedia disekitar seperti permainan tradisional yang bermakna positif bagi pembangunan karakter anak, sekolah minggu dapat berkreasi dan mendaratkan pembelajaran Firman Allah dengan lebih efektif. Berdasarkan hasil refleksi (evaluasi) melalui tanya jawab spontan diketahui bahwa anak-anak telah menyerap pembelajaran firman dengan baik (Filipi 2:2). Terutama melalui proses bermain Menara Boy anak-anak memahami bahwa keegoisan yang menghambat kerja sama tidak akan membuahkan hasil/tujuan yang diharapkan (kemenangan). Sikap sportif yang tidak menyalahkan sesama anggota kelompok merupakan bentuk pencapaian pembelajaran terbaik dan menjadikan hasil akhir dari kegiatan ini tetap menyenangkan meskipun tidak ada kelompok yang berhasil memenangkan permainan.

Adapun kendala yang ditemui dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah keterbatasan fasilitas seperti halaman gereja yang tidak cukup luas dan kondisi cuaca panas saat bermain sehingga sedikit mempengaruhi konsentrasi pemain. Rekomendasi yang dapat tim pengabdian

berikan adalah sekolah minggu GBI AS dapat memanfaatkan berbagai permainan tradisional lainnya yang tidak membutuhkan persiapan rumit tapi dapat secara efektif membantu mengimplementasikan nilai-nilai yang sejalan dengan kebenaran Firman Tuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Dwiati, "Upaya Guru Sekolah Minggu dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Alkitab di Kelas Sekolah Minggu," *Fidei J. Teol. Sist. dan Prakt.*, vol. 3, no. 2, pp. 285–301, 2020, doi: 10.34081/fidei.v3i1.186.
- [2] R. W. Lynn and W. Elliot, *The Big Little School: 200 Years of the Sunday School*. Birmingham and Nashville: Religious Education Press and Abingdon Press, 1971.
- [3] R. R. Boehlke, *Sejarah Perkembangan Pikiran dan Praktik Pendidikan Agama Kristen*, Jilid II. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1997.
- [4] S. Andrianti, "Robert Raikes (Bapa Sekolah Minggu) dan perkembangan Sekolah Minggu," *Antusias J. Teol. dan pelayanan*, vol. 1, no. 1, pp. 145–146, 2011.
- [5] W. Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Kencana Penara Media Group, 2008.
- [6] H. Sitorus, "Analisis Pengembangan Variasi Mengajar Guru Sekolah Minggu," *J. Christ. Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 162–168, 2019, doi: 10.46965/jch.v3i2.132.
- [7] Y. A. Pattinama, "Peranan Sekolah Minggu Dalam Pertumbuhan Gereja," *J. Scripta Teol. Dan Pelayanan Kontekst.*, vol. 4, no. 2, pp. 132–151, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.ste.ac.id/index.php/scripta/article/view/68/52>
- [8] D. F. Panuntun, R. Tanduklangi, M. Adeng, and C. E. Randalele, "Model Ibadah Sekolah Minggu Kreatif-Interaktif bagi Generasi Alfa di Gereja Toraja," *BLA' J. Teol. dan Pendidik. Kristen Kontekst.*, vol. 2, no. 2, pp. 193–208, 2019, doi: 10.34307/b.v2i2.113.
- [9] S. M. Tameon, "Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 26–39, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>
- [10] T. Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *J. Sos. Budaya*, vol. 9, no. 1, pp. 121–136, 2012.
- [11] F. Syamsiana and A. Lutfi, "Media Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Pembelajaran Sifat-sifat Sistem Periodik Unsur SMA Kelas X," *UNESA J. Chem. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2014.
- [12] A. Sasmita, "Permainan Boy-Boyan Sebagai Media Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Anak Laki-Laki Sekolah Dasar," Universitas Muhammadiyah Malang, 2017. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/43994/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/43994/1/jiptumpp-gdl-anggunsasm-51411-1-skripsi.pdf>
- [13] I. A. Rahman, D. Ariani, and N. Ulfa, "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja," *J. Mutiara Ners*, vol. 5, no. 2, pp. 85–90, 2022.
- [14] Sisca, *Aneka Permainan Outbond Untuk Kecerdasan dan Kebugaran*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang. Yogyakarta: Bintang Cemerlang., 2012.
- [15] C. C. D. Anggraini and M. F. A. Untari, "Keefektifan Model Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Tema 'Diriku' Siswa Kelas I Sd," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 92–98, 2014, doi: 10.17509/mimbar-sd.v1i1.869.