

Pengembangan Media Pembelajaran Alkitab Berbasis Papan Permainan Bagi Anak Sekolah Minggu

Elshadai Charis Hariyanto

(STT Kristus Alfa Omega Semarang, Indonesia: elshagaby@gmail.com)

ARTICLE INFO; Received - 3 Oktober 2025; Revised - 19 November 2025; Accepted - 4 Desember 2025;
Available online - 20 Desember 2025; **DOI:** <https://doi.org/10.37465/shifkey.v15i2.546>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Alkitab kepada anak sekolah minggu berbasis papan permainan yang edukatif dan interaktif di Gereja Beth-El Tabernakel Kristus Alfa Omega Patean Kendal. Perkembangan teknologi saat ini memberi dampak pada perubahan gaya belajar anak yang menuntut inovasi dalam metode pengajaran agama khususnya dalam konteks sekolah minggu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model Lima Tahap (MANTAP) yang meliputi: penggalan masalah penelitian, pengkajian terhadap teori relevan, dan uji kelayakan baik secara kualitatif oleh 10 orang ahli dan kuantitatif oleh 30 orang ahli. Penelitian ini menghasilkan media papan permainan yang diberi nama "*Bible's Back In Time Challenge*" (BBC). Hasil penelitian ini berada di rentang skor 90%-100% dari 16 item pernyataan validasi yang berarti papan permainan dapat diterima sebagai media pembelajaran Alkitab bagi anak sekolah minggu.

Kata Kunci: papan permainan, media pembelajaran, Alkitab, anak sekolah minggu

Abstract

This study aims to develop a Bible learning medium for Sunday school children through an educational and interactive board game approach at Beth-El Tabernacle Church Kristus Alfa Omega, Patean, Kendal. The rapid advancement of technology has influenced children's learning styles, creating a demand for innovation in religious teaching methods, particularly within the Sunday school context. This research employs a Research and Development (R&D) design using the Lima Tahap (MANTAP) model, which includes: identification of research problems, review of relevant theories, and feasibility testing conducted both qualitatively by 10 experts and quantitatively by 30 experts. The study produced a board game titled "Bible's Back In Time Challenge" (BBC). The results indicated that the game achieved a validation score range of 90%–100% across sixteen statement items, signifying that the board game is deemed suitable and acceptable as a Bible learning medium for Sunday school children.

Key Word: board game, instructional media, Bible, Sunday school children

A. PENDAHULUAN

Sekolah minggu adalah sebutan lazim yang digunakan pada kegiatan pembelajaran Firman Tuhan bagi anak-anak dalam gereja.¹ Gereja Beth-El Tabernakel Kristus Alfa Omega Patean Kendal merupakan salah satu gereja yang melakukan kegiatan Sekolah Minggu secara aktif. Jumlah anak sekolah minggu aktif di gereja tersebut saat ini berjumlah tujuh orang dan rata-rata usia mereka ada di Sekolah Dasar (SD). Kegiatan yang dilakukan selama Sekolah Minggu antara lain puji-pujian, mewarnai, dan mendengar Firman Tuhan.

¹ Samuel Agus and Andrias Pujiono, "Urgenitas Penerapan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Dalam Pelayanan Anak Sekolah Minggu" (2021): 102–110.

Kegiatan yang dilakukan pada Sekolah Minggu di Gereja Beth-El Tabernakel Kristus Alfa Omega Patean Kendal secara umum bertujuan untuk memperkenalkan anak-anak pada Firman Tuhan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Namun kegiatan yang monoton memberi dampak negatif terhadap ketertarikan anak-anak sehingga berpengaruh pada antusiasme dan tingkat konsentrasi anak ketika mengikuti Sekolah Minggu. Perlu adanya inovasi untuk mendukung Sekolah Minggu menjadi lebih menarik untuk anak.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan antusiasme anak pada Sekolah Minggu adalah inovasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pokok dalam proses pembelajaran.² Terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya (1) media audio yakni media yang mengandalkan kemampuan suara, (2) media visual yakni media yang mengandalkan indra penglihatan, dan (3) media audio visual yang memiliki unsur suara dan gambar.³ Beberapa media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses perkembangan kognitif diantaranya (1) rancang bangun, (2) kotak huruf, (3) papan panel, (4) papan geometris, (5) mainan peraga, (6) domino card.⁴ Hal ini merupakan bukti bahwa media pembelajaran perlu diinovasi.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Fitra dan Maksum menjelaskan bagaimana penggunaan media berupa aplikasi powtoon memberikan dampak positif pada pembelajaran TIK dari segi praktikalitas dan efektivitas.⁵ Selain itu, Viola dan Fernandes dalam penelitian kuantitatifnya membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *E-booklet* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.⁶ Tsalsabila melalui penelitiannya, menguji penggunaan media pembelajaran berupa flash card untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran matematika dan berhasil membuktikan efektivitas penggunaan media belajar.⁷ Efektivitas penggunaan media pembelajaran juga diuji oleh Rahmadanti melalui penelitiannya terkait penggunaan Wordwall untuk pelajaran matematika di Sekolah Dasar. Hasilnya, media pembelajaran Wordwall mampu memberi

² Ifan Junaedi, "Proses Pembelajaran Yang Efektif," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 3, no. 2 (2019): 19–25, 22–23.

³ Nasron, "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia.," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (2024): 43–57.

⁴ and Titik Mariyani Hafiza, Hanifa, Widia Riska Fitriani, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran.," *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2024): 157–167.

⁵ and Hasan Maksum Fitra, Julsyam, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1–13.

⁶ Rahma and Reno Fernandes Viola, "Efektivitas Media Pembelajaran e-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi.," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2021): 13–23.

⁷ and I. Subasman Tsalsabila, S. N., R. R. Aliyyah, G. Gunadi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar.," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2024): 36–52.

dampak positif pada hasil prestasi siswa.⁸ Penelitian lain dilakukan oleh Kurniawan berupa komparasi metode ceramah dengan penggunaan media e-comic dalam pembelajaran fiqh untuk jenjang SMP kelas VIII. Penelitian ini membuktikan kelompok siswa yang belajar menggunakan media e-comic memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding kelompok siswa yang belajar dengan metode ceramah.⁹ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dan interaktif mampu memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam belajar. Hasil penelusuran terkait penelitian terdahulu ditemukan bahwa sebagian besar penelitian tentang media pembelajaran untuk sekolah minggu berfokus pada media visual dan aplikasi digital. Penelitian terkait papan permainan jumlahnya sedikit dan mayoritas hanya membahas terkait model dan metode permainan di dalamnya. Hal ini menunjukkan adanya ruang penelitian yang lebih luas terkait perancangan media pembelajaran sekolah minggu yang berbasis papan permainan.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti mencoba membuat media pembelajaran berupa papan permainan untuk digunakan dalam kegiatan Sekolah Minggu. Papan permainan sendiri merupakan media pembelajaran yang di dalamnya anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Fabio dan Maria dalam penelitiannya, media pembelajaran berbasis papan permainan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman. Piaget dalam Fadlillah menyampaikan bahwa media belajar sambil bermain sangat sesuai untuk usia 7-12 tahun.¹⁰ Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses perancangan media pembelajaran Alkitab berbasis papan permainan kepada anak sekolah minggu? Jadi tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan media pembelajaran Alkitab berbasis papan permainan kepada anak sekolah minggu.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development. Jenis penelitian ini dipilih karena dapat digunakan oleh peneliti diantaranya dalam menemukan sebuah model maupun mengembangkan sebuah model.¹¹ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Model Lima Tahap (MANTAP) Level 1. Model Mantap adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Sumarni, Istiningih, dan Nugraheni. Model ini merupakan modifikasi dari tahapan hasil rancangan

⁸ and I. Efendi Rahmadanti, A., L. O. Amril, “Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2024): 17–25.

⁹ Kurniawan and Abdul Manan, Iwan Marwan, Bayu, “Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII.,” *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 1, no. 1 (2017): 1–8.

¹⁰ Winarti Agustina, *MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 83.

¹¹ Budiyo Saputro, *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH \& DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI* (Aswaja Pressindo, 2017), <https://books.google.co.id/books?id=O2nsDwAAQBAJ>, 7-8.

Borg dan Gall yang diklusterkan kembali berdasarkan perbedaan jenis penelitian pada masing-masing tahap. Peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan produk dan menguji validitasnya tetapi tidak dilanjutkan dengan uji keefektifannya.¹² Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menggali masalah penelitian dan mengumpulkan kajian pustaka yang diperlukan dalam perancangan papan permainan yang ideal; 2) Proses perancangan papan permainan secara penuh baik materi maupun desain; 3) pengumpulan data dan penilaian rancangan dari tim ahli untuk mengetahui kelayakan papan permainan sebagai media pembelajaran Alkitab untuk anak sekolah minggu. Pengumpulan data dilakukan pada 10 orang ahli untuk metode kualitatif dan 30 orang ahli untuk metode kuantitatif. Kualifikasi ahli ditentukan melalui beberapa hal: 1) Memiliki latar belakang pendidikan magister pendidikan khususnya pendidikan agama Kristen dan psikologi; 2) Praktisi sekolah minggu selama 5-10 tahun; 3). Memiliki latar belakang pendidikan sarjana Desain Komunikasi Visual; 4) Praktisi di bidang desain 1-5 tahun. Pengumpulan data dilaksanakan dengan dua metode yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan wawancara dan hasil wawancara digunakan sebagai data primer untuk penelitian ini. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan kuesioner dan hasilnya digunakan sebagai data sekunder atau data pendukung. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang dimulai pada Agustus 2023 sampai April 2024.

C. PEMBAHASAN

1. Proses Perancangan Papan Permainan

a. Tahap Menggali Masalah Penelitian dan Kajian Pustaka

Pada tahap ini peneliti menggali masalah penelitian, mengumpulkan data, dan melihat besar kebutuhan gereja terhadap media pembelajaran Alkitab. Aktivitas pada tahap ini yaitu: Pertama adalah analisis kebutuhan, peneliti melakukan survei sederhana dan wawancara kepada anak sekolah minggu, orang tua anak sekolah minggu, koordinator sekolah minggu, dan gembala sidang Gereja Beth-El Tabernakel Kristus Alfa Omega Patean Kendal. Berdasarkan survei dan wawancara ditemukan bahwa gereja tersebut memang belum memiliki media pembelajaran Alkitab interaktif untuk anak sekolah minggu, sehingga anak sekolah minggu seringkali merasa bosan.

Kedua adalah analisis karakteristik pengguna, yang mana target pengguna papan permainan yaitu anak sekolah minggu usia 7-12 tahun. Data ini akan menjadi pertimbangan dalam perancangan papan permainan dari segi kemampuan kognitif, minat, dan tingkat kemampuan sosial. Menurut Hergenhahn dan Olson, anak usia 7-12 tahun ada pada tahapan operasional konkret artinya anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik.

¹² 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>, 151-154.

Tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Pada tahapan ini proses pemikiran harus diarahkan kepada kejadian riil yang dapat diamati oleh anak. Anak sudah mampu melakukan operasi problem selama problem tersebut bersifat konkret dan tidak abstrak. Piaget dalam konsep pembelajaran kognitif juga membagi tiga prinsip utama yang dapat dipelajari oleh anak yaitu: Pertama, belajar secara aktif. Anak-anak secara langsung dilibatkan untuk mencari jawaban sendiri dan mendapatkan pengalaman sendiri. Kedua, belajar melalui interaksi sosial. Pembelajaran perlu menciptakan suasana sosial yang memungkinkan anak berinteraksi dan belajar bersama teman sebaya untuk membantu perkembangan kognitif mereka. Ketiga, belajar lewat pengalaman sendiri. Pembelajaran yang memanfaatkan pengalaman nyata akan membuat perkembangan kognitif seseorang lebih baik daripada hanya menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.¹³ Berdasarkan teori ini, maka media papan permainan sangatlah cocok untuk anak usia 7-12 tahun karena pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, memberikan ruang interaksi dengan teman sebaya, dan pengalaman bermain.

b. Tahap Pengembangan Produk (Model)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengkajian dan perancangan terhadap bahan, desain, dan sistem yang relevan untuk target pengguna sehingga media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat secara maksimal. Adapun detail isi, sistem, desain papan permainan adalah sebagai berikut:

- i). Karakter, pada rancangan papan permainan, peneliti membuat beberapa karakter anak untuk menjadi maskot dalam permainan. Karakter dipilih dengan tujuan sebagai brandmark agar board game menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat oleh anak-anak.³⁹ Pada permainan BBC terdapat enam karakter anak-anak yaitu Alex, Ben, Lucas, Sarah, Mia, dan Emily. Keenam karakter ini memiliki sifat dan ciri khas masing-masing. Peneliti juga membuat setiap karakter berbeda agar anak-anak lebih mudah mengingat.
- ii). Papan permainan, peneliti membuat papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa agar menarik perhatian pemainnya khususnya sasaran permainan yaitu anak-anak sekolah minggu.
- iii). Kartu Tokoh, peneliti merancang kartu tokoh sebagai perlengkapan dalam permainan sekaligus agar anak-anak dapat mengerti detail setiap tokoh Alkitab maupun tempat yang ada di papan permainan. Kartu tokoh memuat nama, penjelasan singkat, serta ayat Alkitab.
- iv). *Sin Card* Atau Kartu Dosa, merupakan kartu yang berisi dosa-dosa yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Pemain yang mendapatkan kartu ini akan kehilangan 1 kartu tokoh miliknya. Kartu

¹³ Ridho Agung Juwantara et al., "ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM" 9, no. 1 (2019): 27–34.

- ini dibuat dengan tujuan agar anak-anak paham bahwa ketika berbuat dosa, mereka akan kehilangan sesuatu yang berharga yaitu keselamatan.
- v). *Mystery Card* Atau Kartu Misteri, merupakan kartu yang berisi pesan misteri. Pemain yang mendapatkan kartu ini akan mendapatkan pesan misteri secara acak yang isinya bermacam-macam mulai dari tugas memuji Tuhan, membaca ayat Alkitab, memberi kepada teman, maupun menerima dari teman. Kartu ini dibuat dengan tujuan agar anak-anak paham bahwa di dalam Kristus kita diajarkan untuk memberi dan mengasihi serta menerima berkat.
 - vi). Kotak Kasih Karunia, adalah kotak tambahan yang terdapat dalam papan permainan. Pemain yang menduduki kotak ini berhak mengambil satu kartu kotak lagi baik yang belum dimiliki maupun sudah dimiliki oleh pemain lain. Kotak ini dibuat agar anak-anak belajar bahwa kasih karunia berarti sesuatu yang diberikan Tuhan tanpa syarat apapun. Oleh sebab itu anak-anak dapat belajar bersyukur juga.
 - vii). Berdiam Diri, merupakan kotak tambahan yang terdapat di dalam papan permainan. Berdiam Diri dibuat untuk kembali mengingat peristiwa di mana Tuhan berdiam diri selama 400 tahun. Hal ini juga dilambangkan dalam bentuk 1 lembar kertas yang membatasi bagian Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru di Alkitab. Pemain yang menduduki kotak ini tidak diperbolehkan bermain. Diperbolehkan bermain kembali setelah 1 putaran dadu dari setiap pemain.
 - viii). *Gold Card*, merupakan kartu keberuntungan dalam permainan ini. Kartu tersebut memiliki warna emas dan terdapat lambang bintang. *Gold Card* dibuat untuk mengkhuskan beberapa peristiwa dan karya besar yang Tuhan lakukan kepada orang percaya. Oleh sebab itu *Gold Card* hanya terdapat pada 3 kartu tokoh yaitu Bethlehem, Kebangkitan Tuhan Yesus, dan Kenaikan Tuhan Yesus. Kartu *Gold Card* dibuat dengan warna yang berbeda dan terdapat lambang bintang supaya anak-anak lebih mudah mengingat.
 - ix). Pion, terdapat 6 pion dalam permainan ini. Keenam pion menggunakan karakter dari permainan ini yaitu Alex, Ben, Lucas, Sarah, Mia, dan Emily. Pion dibuat menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 2 x 3 cm dan ketebalan 3 mm.
 - x). Dadu, papan permainan ini dilengkapi dengan 2 buah dadu berukuran 22 mm yang terbuat dari bahan *Dice Plastic*.
 - xi). Manual Permainan, dengan manual permainan yang bertujuan untuk mengarahkan pemain dalam jalannya permainan. Manual permainan berisi setidaknya 2 hal penting yaitu aturan pemain dan aturan permainan.
 - xii). Kemasan, selain dilengkapi dengan berbagai elemen permainan, permainan ini dikemas dalam box yang menarik dan aman.

2. Respons Tim Ahli Terhadap Papan Permainan

Media yang telah selesai dirancang kemudian diuji kelayakan baik secara kualitatif dan kuantitatif oleh tim ahli yang telah berpengalaman dalam bidang pendidikan, psikologi anak, desain produk, dan sekolah minggu. Peneliti melakukan uji validasi atau uji kelayakan produk kepada 30 ahli berpengalaman melalui wawancara maupun kuesioner. Adapun hasil uji validasi secara kualitatif adalah sebagai berikut:

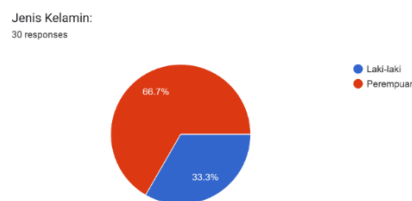
- i). Keberhasilan Permainan Sebagai Media Pengenalan Alkitab. Papan permainan Bible's Back In Time Challenge (BBC) berhasil menjadi media untuk mengenalkan Alkitab kepada anak Sekolah Minggu dalam hal mengajarkan tokoh tokoh yang ada di dalam Alkitab, menggambarkan sebuah peristiwa tertentu yang ada di dalam Alkitab, atau mengajarkan nilai-nilai kekristenan kepada anak-anak Sekolah Minggu. BBC berhasil menjadi media yang efektif untuk mengenalkan Alkitab kepada anak Sekolah Minggu melalui penggunaan pertanyaan trivia yang menarik dan menantang, yang secara langsung terkait dengan cerita-cerita Alkitab. Permainan ini sangat membantu meningkatkan imajinasi anak dalam bermain. Selain itu, anak akan dipacu untuk berkomunikasi dengan anak yang lain.
- ii). Permainan Memicu Interaksi dan Keterlibatan Anak. Karakteristik permainan yang melibatkan beberapa pemain, maka permainan ini cenderung akan menimbulkan interaksi antar anak. Interaksi dalam konteks permainan ini terjadi dalam seluruh proses permainan. Segala yang dilakukan dalam permainan ini akan memicu respon antar anak. Permainan ini cukup baik untuk membantu anak-anak dalam belajar. Anak-anak dapat mengetahui setidaknya kisah dari masing masing tokoh yang ada di kartu yang mereka dapatkan.
- iii). Keefektifan Permainan Mengenal Alkitab. Khususnya anak usia pra sekolah (2-6 tahun) maupun anak usia Sekolah Dasar (7-12 tahun) bermain merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu mereka mengenal Alkitab. Tetapi efektifitas permainan tergantung pada jenis permainan yang digunakan. Jika bermain anak-anak tidak bisa menjawab atau menjelaskan, maka akhirnya mereka dipaksa untuk mencari tahu atau menyelidiki tokoh, kisah, atau apapun lewat Alkitab. Permainan ini juga dilengkapi dengan ayat Alkitab jadi memudahkan anak untuk mencari tahu.
- iv). Pendapat tentang kelompok usia yang paling cocok adalah untuk anak usia 7-13 tahun.
- v). Kesan sebagai Aspek Media Pengenalan Alkitab. Ahli menyatakan kesan dari permainan ini adalah keren, kekinian, menarik secara visual, dan juga menjadi media pembelajaran kekinian. Anak tidak hanya tertantang untuk mengetahui banyak hal di dalam Alkitab dengan bermain bersama, tetapi mainan ini juga kembali mengenalkan tokoh-tokoh Alkitab yang mungkin sudah jarang mereka dengar. Melalui permainan ini anak juga bisa belajar banyak hal.
- vi). Kesan pada Aspek Desain Grafis. Permainan ini berhasil menjadi media yang menarik karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan karena menggunakan warna yang

tidak menyakitkan mata, sehingga menarik anak untuk belajar. Permainan ini sangat menarik. Selain memperkuat relasi sesama anak-anak, permainan ini juga menjadi media edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Dari segi visual permainan ini menarik karena membawa pemain seolah-olah kembali ke masa lalu dimana zaman para tokoh Alkitab hidup.

- vii). Aspek-Aspek Inovatif Dalam Permainan. Aspek inovatif dapat terlihat dikarenakan desain dalam setiap kategori kartu tidak sama ataupun mirip tetapi memiliki ciri khasnya tersendiri dengan warna, bentuk desain, dan pemilihan bentuk huruf atau font yang sudah disesuaikan sesuai kegunaan. Seorang ahli berpendapat bahwa ia melihat adanya perpaduan antara unsur zaman purbakala yang dipadukan dengan konsep 3D animasi. Hal ini dapat membangkitkan motivasi anak-anak untuk bermain karena sesuai dengan preferensi mereka. Di setiap kartu juga dilengkapi dengan ayat pendukung sehingga anak-anak dapat belajar lebih dalam di Alkitab.

Hasil uji validasi secara kuantitatif adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik Sumber Data



Gambar Diagram Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan diagram di atas tiga puluh responden terdiri dari 66,7% atau 20 responden perempuan dan 33,3% atau 10 responden laki-laki.

2) Deskripsi Data

Variabel rancangan papan permainan memiliki 16 pernyataan dengan skala jawaban 1-5 (*Skala Likert*). Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari angket penelitian, maka didapatkan hasil perhitungan *sum*, *range*, *mean*, *median*, *modus*, dan *deviasi* adalah sebagai berikut:

| Statistics | | |
|----------------|---------|--------------------|
| Hasil | | |
| N | Valid | 30 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 72.8333 |
| Median | | 73.5000 |
| Mode | | 76.00 ^a |
| Std. Deviation | | 5.90198 |
| Variance | | 34.833 |
| Range | | 23.00 |

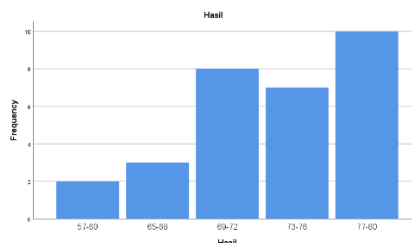
| | |
|---------|---------|
| Minimum | 57.00 |
| Maximum | 80.00 |
| Sum | 2185.00 |

Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel

Mean (nilai rata-rata) didapatkan sebesar 72,8; Media (nilai tengah) sebesar 73,5; Modus (nilai yang sering muncul) adalah 76; Standar Deviasi sebesar 5,902; nilai Minimum adalah 57; dan nilai Maximum adaah 80. Rentang skor empiris (range) didapatkan dari selisih nilai minimum dan maximum yaitu 23. Adapun jumlah kelas interval $> (1 + 3.3 \text{ Log } 30) = 5.8 \sim 6$. Maka panjang kelas interval adalah (range : jumlah kelas) yaitu $> 23 : 6 = 3.83 \sim 4$. Adapun tabel distribusi frekuensi dan histogram variabel adalah sebagai berikut:

| | | Hasil | | | | |
|-------|-------|----------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | | Category | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 57-60 | STB | 2 | 6.7 | 6.7 | 6.7 |
| | 65-68 | Sedang | 3 | 10.0 | 10.0 | 16.7 |
| | 69-72 | CB | 8 | 26.7 | 26.7 | 43.3 |
| | 73-76 | B | 7 | 23.3 | 23.3 | 66.7 |
| | 77-80 | SB | 10 | 33.3 | 33.3 | 100.0 |
| | Total | | 30 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel Distribusi Frekuensi Variabel



Gambar Histogram Variabel

Dari tabel dan histogram ini dapat dijelaskan bahwa objek penelitian yang berada pada kelompok STB (Sangat Tidak Baik) sebanyak 2 orang atau 6,7%. Objek penelitian yang berada pada kelompok Sedang sebanyak 3 orang atau 10%. Objek penelitian yang berada pada kelompok CB (Cukup Baik) sebanyak 8 orang atau 26,7%. Kemudian objek penelitian yang berada pada kelompok B (Baik) sebanyak 7 orang atau 23,3%. Sedangkan obyek penelitian yang berada pada kelompok SB (Sangat Baik) sebanyak 10 orang atau 33,3%. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa baik nilai variabel adalah dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai \% Variabel} = \frac{\sum \text{Skor Empiris}}{\sum \text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Total skor empiris = Skor total data variabel = 2185

Total skor ideal = (skor tertinggi tiap item) x (jumlah item variabel)
x (jumlah responden) = 5 x 16 x 30 = 2400

Nilai % Variabel = $(2185 : 2400) \times 100\%$

= **91,041%**

Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai variabel adalah 91,041%. Jika membuat interval interpretasi seperti yang dilakukan oleh Sugiyono, yaitu 0%-100% adalah sebagai berikut:

| Prosentase | Interpretasi |
|-------------------|---------------------|
| 0 – 20% | Sangat Tidak Tepat |
| 21 – 40% | Tidak Tepat |
| 41 – 60% | Cukup Tepat |
| 61 – 80% | Tepat |
| 81 – 100% | Sangat Tepat |

Tabel Tabel Interpretasi

Berdasarkan perhitungan dan hasil temuan metode kuantitatif yang berisi 16 item pernyataan didapatkan skor 90%-100%. Hal ini menunjukkan papan permainan dapat diterima dan layak menjadi media pembelajaran Alkitab bagi anak sekolah minggu.

D. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, rancangan media pengenalan Alkitab melalui papan permainan Bible's Back In Time Challenge mendapat respon baik dari narasumber ahli maupun responden. Kedua, isi rancangan media pengenalan Alkitab Bible's Back In Time Challenge sesuai dengan tujuan sebagai media pengenalan Alkitab yang interaktif. Narasumber ahli dan responden menerima isi serta konsep produk yang telah dirancang sebagai media pengenalan Alkitab yang interaktif bagi anak Sekolah Minggu. Ketiga, desain rancangan media pengenalan Alkitab Bible's Back in Time Challenge mendapat respon dan ulasan baik dari narasumber ahli dan responden. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan sebagai salah satu referensi media untuk mengenalkan Alkitab kepada anak-anak Sekolah Minggu. Penelitian rancangan media pembelajaran Alkitab ini kontribusi baru di bidang Pendidikan Agama Kristen khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Alkitab berbasis

papan permainan untuk anak-anak sekolah minggu. Penelitian ini sekaligus mengisi literatur dan kajian yang masih terbatas terkait rancangan media pembelajaran Alkitab berbasis permainan bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Samuel, and Andrias Pujiono. "Urgentitas Penerapan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Dalam Pelayanan Anak Sekolah Minggu" (2021): 102–110.
- Agustina, Winarti. *MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- and Abdul Manan, Iwan Marwan, Bayu, Kurniawan. "Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 1, no. 1 (2017): 1–8.
- and Reno Fernandes Viola, Rahma. "Efektivitas Media Pembelajaran e-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2021): 13–23.
- Budiyono Saputro, M P. *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH \& DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI*. Aswaja Pressindo, 2017.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1–13.
- Hafiza, Hanifa, Widia Riska Fitriani, and Titik Mariyani. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran." *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2024): 157–167.
- Junaedi, Ifan. "Proses Pembelajaran Yang Efektif." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 3, no. 2 (2019): 19–25.
- Juwantara, Ridho Agung, Prodi Pendidikan, Guru Madrasah, Pascasarjana Universitas, Islam Negeri, and Sunan Kalijaga. "ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM" 9, no. 1 (2019): 27–34.
- Nasron. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (2024): 43–57.
- Rahmadanti, A., L. O. Amril, and I. Efendi. "Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2024): 17–25.
- Torang Siregar. "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–158.
- Tsalsabila, S. N., R. R. Aliyyah, G. Gunadi, and I. Subasman. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2024): 36–52.