

Pelatihan Aplikasi Game Pembelajaran Rohani Untuk Guru Dan Anak Sekolah Minggu Di Jemaat GMIM Galilea Watumea

Marson James Budiman, Doostenreyk N. Kantohe, Ir. Stephy Beatrix Walukow,

Robby Tangkudung, Harson Kapoh,

Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado

Email : marsonbudi@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di Sekolah Minggu dengan memperkenalkan aplikasi game edukatif rohani berbasis Android kepada guru dan anak-anak di Jemaat GMIM Galilea Watumea. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, serta pendampingan. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran serta antusiasme anak-anak dalam kegiatan belajar. Luaran kegiatan meliputi aplikasi edukatif siap pakai, modul pelatihan, dokumentasi video, dan artikel publikasi. Kegiatan ini sejalan dengan roadmap Prodi Teknik Informatika dalam kontribusinya terhadap pelayanan digital berbasis iman Kristen.

Kata kunci: game edukasi, Sekolah Minggu, aplikasi Android, Teknologi pembelajaran, anak-anak

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak dalam konteks keagamaan seperti Sekolah Minggu memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai spiritual sejak usia dini. Di era digital saat ini, anak-anak sangat akrab dengan perangkat elektronik dan aplikasi interaktif. Namun sayangnya, pendekatan pengajaran di banyak Sekolah Minggu, termasuk di Jemaat GMIM Galilea Watumea, masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi awal, metode ceramah tanpa dukungan media digital menjadi

hambatan bagi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Jemaat GMIM Galilea Watumea terletak di Desa Watumea, Kabupaten Minahasa, dan merupakan bagian dari wilayah GMIM Tandengan. Sekitar 60 anak secara rutin mengikuti Sekolah Minggu yang dibina oleh 20 guru. Namun belum tersedia alat peraga interaktif berbasis digital yang dapat membantu guru dalam menyampaikan cerita-cerita Alkitab secara lebih menyenangkan. Hal ini tentu menjadi peluang untuk memperkenalkan

teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Pembelajaran berbasis game (game-based learning) telah terbukti efektif meningkatkan motivasi dan retensi belajar, terutama pada anak-anak (Santoso et al., 2020). Game edukasi yang dirancang khusus untuk anak Sekolah Minggu dapat membantu menyampaikan materi rohani dengan lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami. Selain menyenangkan, game edukasi juga dapat menjadi media refleksi spiritual dan moral melalui skenario kuis, cerita tokoh Alkitab, dan animasi naratif.

Dalam kegiatan pengabdian ini, dikembangkan aplikasi Android yang berisi kisah tokoh-tokoh Alkitab seperti Abraham, Nuh, Daud, dan Yesus Kristus. Aplikasi ini dilengkapi fitur suara, animasi, dan kuis yang menarik untuk anak-anak. Guru Sekolah Minggu dilatih agar mampu mengintegrasikan aplikasi ini dalam metode mengajar mereka. Kegiatan ini juga sejalan dengan roadmap Program Studi Teknik Informatika dalam pengembangan teknologi edukatif yang bermanfaat langsung bagi masyarakat dan pelayanan gereja.



Gambar 1. Lokasi Jemaat GMIM Galilea Watumea



Gambar 2 Anak Sekolah Minggu Bermain Game Cerita Alkitab



Gambar 3 Anak Sekolah Minggu Bermain Game Cerita Alkitab



Gambar 4 Anak Sekolah Minggu Bermain Game Cerita Alkitab

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan dalam lima tahap:

1. Sosialisasi:
Disampaikan kepada pengurus jemaat dan guru mengenai manfaat dan rencana pelaksanaan
2. Pelatihan:
Guru Sekolah Minggu menerima pelatihan penggunaan aplikasi
3. Implementasi
Anak-anak menggunakan aplikasi dalam kegiatan belajar secara aktif dan interaktif
4. Pendampingan
Monitoring berkala untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi
5. Evaluasi dan Keberlanjutan
Penyusunan laporan, dokumentasi, serta pemberdayaan guru local sebagai fasilitator mandiri



Gambar 5 Tampilan Game



Gambar 6 Tampilan Game

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan, sebanyak 85% guru mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan mengintegrasikannya ke dalam sesi pembelajaran. Anak-anak menggunakan aplikasi untuk membaca cerita, menonton ilustrasi animasi, dan menjawab kuis tentang tokoh Alkitab. Hasilnya, sebanyak 75% anak menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap isi cerita Alkitab, yang terpantau dari aktivitas kuis dan sesi diskusi

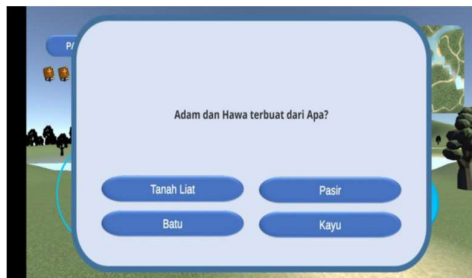
Antusiasme anak-anak meningkat, terlihat dari kehadiran dan keterlibatan aktif.

Guru merasa terbantu dalam menyampaikan cerita Alkitab secara lebih menyenangkan, dan anak-anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kisah-kisah Alkitab. Media digital ini terbukti menjadi alat

bantu yang efektif dalam pendidikan iman anak-anak.

Aplikasi yang dirancang menyerupai permainan umum dengan tiga nyawa dan misi pencarian kitab Alkitab membuat anak-anak merasa tertantang untuk menyelesaikannya.

Dokumentasi menunjukkan kegiatan pelatihan berjalan interaktif. Guru-guru Sekolah Minggu antusias mengikuti simulasi penggunaan aplikasi dan berdiskusi mengenai metode pembelajaran baru yang lebih relevan dengan zaman. Anak-anak sangat menikmati sesi bermain game dan berpartisipasi aktif dalam kuis tokoh Alkitab yang disajikan dalam aplikasi.



Gambar 7 Tampilan Kuis Game Cerita Tokoh Alkitab

Hasil wawancara singkat dengan beberapa guru dan anak-anak juga memperkuat efektivitas kegiatan. Salah satu guru menyatakan: "Kami sangat terbantu karena sekarang anak-anak tertarik saat belajar." Seorang anak menanggapi: "Gamenya seru"

Dengan adanya pelatihan dan aplikasi ini, diharapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan

menyenangkan dapat menjadi standar baru dalam pendidikan rohani anak.

4. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil memberikan solusi konkret terhadap tantangan pembelajaran di lingkungan Sekolah Minggu Jemaat GMIM Galilea Watumea melalui pemanfaatan teknologi aplikasi game edukatif berbasis Android. Pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan keterampilan para guru Sekolah Minggu dalam menggunakan media digital, serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak-anak terhadap cerita-cerita tokoh Alkitab secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Implementasi aplikasi ini menunjukkan dampak positif. Anak-anak menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan ibadah dan pembelajaran, sementara guru merasa terbantu dengan hadirnya media bantu yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan keagamaan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap tujuan jangka panjang pengembangan literasi digital di lingkungan gereja serta mendukung program-program pelayanan yang berorientasi pada transformasi digital. Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, diperlukan strategi seperti pelatihan lanjutan bagi guru, pengembangan konten aplikasi, serta

pengawasan penggunaan oleh orang tua dan majelis jemaat.

Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi model pengabdian berbasis teknologi yang aplikatif dan relevan bagi komunitas keagamaan lainnya, serta mendorong institusi pendidikan vokasi seperti Politeknik Negeri Manado untuk terus berinovasi dan membangun jejaring pengabdian lintas sektor.

5. DAFTAR PUSTAKA

1. Abraham, R. dkk. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Anak Sekolah Minggu. E-Journal Teknik Informatika.
2. Toisuta, M. E. dkk. (2023). Game Edukatif Drag And Drop Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Agama Kristen.
3. Sakti, H., Purba, K. R. (2017). Game Cerita Alkitab untuk Sekolah Minggu. Jurnal Infra.
4. Santoso, K.A. dkk. (2020). Perancangan Board Game Edukasi Tentang Nabi Nuh. Jurnal DKV Adiwarna.
5. Dwinanti, R. dkk. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu. Jurnal Saintekom.
6. Dongga, M. D. dkk. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Anak Sekolah Minggu. Jurnal IRPI.
7. Babang, A. dkk. (2023). Aplikasi Game Alkitab Berbasis Android. SATI Proceeding.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Politeknik Negeri Manado, yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program ini melalui fasilitasi sarana, waktu, serta motivasi berkelanjutan kepada tim dosen dan mahasiswa.

Kami juga berterima kasih kepada Jemaat GMIM Galilea Watumea, khususnya kepada para guru Sekolah Minggu, Majelis Jemaat, serta seluruh anak-anak peserta, yang telah menerima kami dengan sangat terbuka dan antusias. Tanpa dukungan dan partisipasi aktif dari mitra, pelaksanaan kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam persiapan, pelatihan, serta pendampingan selama program berlangsung. Kami mengapresiasi kontribusi mahasiswa yang turut ambil bagian dalam kegiatan ini sebagai bentuk nyata keterlibatan aktif dalam pengabdian kepada masyarakat.

Akhir kata, semoga kegiatan ini dapat menjadi langkah awal untuk kolaborasi berkelanjutan dalam peningkatan literasi digital di lingkungan pelayanan rohani, serta menjadi inspirasi bagi kegiatan serupa di masa mendatang