



Malas Menjadi Antusias : Transformasi pengajaran Sekolah Minggu Lewat Gamifikasi

Lazy to Enthusiastic: Transforming Sunday School Teaching through Gamification Bangun

Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

Alamat : Jalan Sutomo No. 4A, Medan, Indonesia

Korespondensi penulis : bangun@uhn.ac.id

Article History:

Received: Juli 09, 2025;

Revised: Juli 23, 2025;

Accepted: Agustus 06, 2025;

Online Available: Agustus 08, 2025;

Keywords: Gamification, active engagement, learning motivation, learning, Sunday School.

Abstract: *This effort aims to improve the effectiveness of teaching in Sunday School through the application of gamification approaches as an innovative learning method. The problem faced by Sunday School teachers is the low level of participation and motivation of children in Bible study activities, which tend to be one-way, monotonous, and lack active student participation. Traditional approaches are often unable to engage children, so the learning process becomes less effective in instilling the values of faith and spirituality. Gamification—the application of game elements such as points, challenges, badges, leaderboards, and level systems in non-gaming activities—is believed to create a more fun, healthy, and motivating learning environment. This approach stimulates children's emotional and cognitive involvement in the learning process, while encouraging active participation and a sense of accomplishment. The activity was carried out through a series of training and mentoring to teachers, including understanding the basic concepts of gamification, the preparation of the design of game-based learning activities that are contextual with biblical materials, and direct application in classroom sessions. Teachers are trained to create creative challenges that encourage collaboration and problem-solving, without overriding the primary purpose of faith learning. Theoretically, this approach is based on the theory of intrinsic motivation and social constructivism, which emphasizes the importance of active, collaborative, and meaningful learning experiences. The results of the evaluation showed a significant increase in the enthusiasm of teachers and children during the teaching-learning process, reflected in the high participation, increased concentration, and positive response to the methods applied. Thus, gamification has proven to be effective as a transformational strategy in Sunday School teaching and can be a contextual, fun, and educational approach based on Christian spiritual values and love.*

Abstrak

Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di Sekolah Minggu melalui penerapan pendekatan gamifikasi sebagai metode pembelajaran inovatif. Permasalahan yang dihadapi para guru Sekolah Minggu adalah rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi anak-anak dalam mengikuti kegiatan belajar Alkitab, yang cenderung bersifat satu arah, monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan tradisional sering kali tidak mampu menarik minat anak-anak, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai iman dan spiritualitas. Gamifikasi—yakni penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, badge, papan peringkat, dan sistem level dalam aktivitas non-permainan—diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan memotivasi. Pendekatan ini merangsang keterlibatan emosional dan kognitif anak-anak dalam proses belajar, sekaligus mendorong partisipasi aktif dan rasa pencapaian.

Kegiatan dilakukan melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan kepada para guru, mencakup pemahaman konsep dasar gamifikasi, penyusunan desain aktivitas belajar berbasis permainan yang kontekstual dengan materi Alkitab, serta penerapan langsung dalam sesi kelas. Guru-guru dilatih untuk menciptakan tantangan-tantangan kreatif yang mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah, tanpa mengesampingkan tujuan utama dari pembelajaran iman. Secara teoritis, pendekatan ini berlandaskan pada teori motivasi intrinsik dan konstruktivisme sosial, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme guru dan anak-anak selama proses belajar-mengajar, tercermin dari tingginya partisipasi, peningkatan konsentrasi, serta respon positif terhadap metode yang diterapkan. Dengan demikian, gamifikasi terbukti efektif sebagai strategi transformasional dalam pengajaran Sekolah Minggu dan dapat menjadi pendekatan edukatif yang kontekstual, menyenangkan, serta berlandaskan nilai-nilai rohani dan kasih Kristiani.

Kata kunci: Gamifikasi, keterlibatan aktif, motivasi belajar, pembelajaran, Sekolah Minggu.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Minggu adalah platform pendidikan spiritual nonformal yang memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai Kristen pada anak-anak sejak usia dini. Dalam lingkungan gereja, kegiatan ini adalah sarana utama untuk membangun landasan spiritual yang kuat melalui studi Alkitab, doa, dan praktik iman. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di Sekolah Minggu sering dihadapkan pada tantangan pedagogis, terutama dalam hal menjaga perhatian dan keterlibatan anak dalam sesi mengajar yang sedang berlangsung. Anak-anak cenderung menunjukkan kepasifan, mudah bosan, dan kurang antusiasme ketika metode pengajaran tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan usia aktif dan eksplorasi mereka. Selain itu, guru menunjukkan kepedulian terhadap peserta didik dengan mengakui dan mengakomodasi masalah dan gaya belajar peserta didik individu. Peserta didik ditantang dengan tugas, sementara guru memberikan dukungan dan umpan balik tepat waktu untuk membantu pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan dirancang untuk mendorong penerapan pengetahuan yang diperoleh pada situasi kehidupan nyata, mengambil inspirasi dari ajaran-ajaran Injil Lukas (Mugo et al., 2024).

Metode pengajaran tradisional yang digunakan di banyak Sekolah Minggu umumnya bersifat satu arah, di mana guru berperan dominan sebagai penyampai materi, sementara anak-anak hanya menjadi penerima pasif. Pembelajaran cenderung monoton, tidak interaktif, dan kurang melibatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar anak, yang pada akhirnya mengurangi efektivitas penyampaian pesan-pesan rohani. Dalam konteks psikologi pendidikan, metode seperti ini kurang mampu mengaktifkan motivasi intrinsik anak, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri berdasarkan ketertarikan dan kepuasan personal terhadap suatu aktivitas.

Motivasi merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses belajar, terutama pada anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang cepat. Teori motivasi intrinsik *Teori Penentuan Nasib Sendiri* menjelaskan bahwa seseorang akan lebih terlibat dalam suatu kegiatan jika mereka merasa memiliki kontrol, kompetensi, dan koneksi dalam prosesnya. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran di Sekolah Minggu perlu dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kitab Suci diwakili oleh inti bunga, dari mana lebah memperoleh makanan. Kelopak berfungsi untuk menarik perhatian siswa terhadap Firman dan memperdalam pemahaman mereka tentangnya (Anderson-Umana, 2022).

Gamifikasi adalah pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks non-game, termasuk dalam pembelajaran. Elemen seperti poin, level, tantangan, lencana, papan peringkat, dan narasi dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi telah terbukti meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat fokus, dan memicu persaingan sehat yang mendorong engagement aktif. Dengan menerapkan gamifikasi, guru Sekolah Minggu dapat menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak-anak yang penuh imajinasi, petualangan, dan permainan. Ini melibatkan pergeseran dari pedagogi ritual ke sekolah modern, yang mengarah pada tekstualisasi ritual, ritualisasi teks berikutnya dalam praktik sekolah Minggu, dan reformasi kurikulum berulang yang mendefinisikan ortodoksi baru di gereja (Naumescu, 2019).

Proses pembelajaran di Sekolah Minggu menghadapi tantangan dalam menjaga perhatian dan keterlibatan anak-anak, yang sering kali menunjukkan tanda-tanda kebosanan dan kepasifan ketika metode pengajaran tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Metode tradisional satu arah yang masih umum digunakan sering kali tidak mengaktifkan motivasi intrinsik anak-anak, sehingga berdampak pada rendahnya efektivitas penyampaian nilai-nilai rohani (Mugo et al., 2024; Anderson-Umana, 2022). Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi faktor krusial, dan teori motivasi seperti Self-Determination Theory menyatakan bahwa anak akan lebih terlibat jika merasa memiliki kontrol, kompetensi, dan keterhubungan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kreatif dan interaktif, seperti gamifikasi, menjadi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak Sekolah Minggu (Ryan & Deci, 2000; Su & Cheng, 2015).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial. Menurut teori ini, anak-anak membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan aktivitas yang bermakna dalam konteks budaya mereka. Gamifikasi menciptakan ruang belajar kolaboratif yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan tantangan bersama. Tahap pembuatan struktur aplikasi memberikan deskripsi fungsional tentang cara kerja sistem. Deskripsi fungsional sistem dimanifestasikan dalam bentuk desain antarmuka sederhana dari maket aplikasi. Maket adalah model atau replika terstruktur yang menggambarkan tampilan aplikasi dan alur fungsi aplikasi (Allotodang et al., nd.). Dalam konteks Sekolah Minggu, ini adalah kesempatan besar untuk menjadikan pembelajaran spiritual tidak hanya sebagai proses kognitif, tetapi juga pengalaman sosial dan spiritual yang mendalam.

Generasi anak-anak saat ini merupakan generasi digital-native yang akrab dengan teknologi, permainan digital, dan interaktivitas visual. Mereka belajar lebih baik melalui stimulasi yang dinamis dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode pengajaran yang konvensional perlu mengalami adaptasi agar tetap relevan dengan cara belajar anak masa kini. Gamifikasi bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi jembatan untuk mengomunikasikan nilai-nilai rohani dengan bahasa yang lebih dekat dan dipahami oleh anak-anak zaman digital.

Transformasi pengajaran Sekolah Minggu melalui gamifikasi bertujuan tidak hanya untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga untuk menciptakan perubahan mendasar dalam cara anak-anak mengalami dan memahami Firman Tuhan. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan, gamifikasi dapat mengubah sikap pasif dan malas menjadi antusiasme yang lahir dari kesenangan dan keterlibatan. Sehubungan dengan ini, ada kesadaran di antara gereja-gereja bahwa orang tua adalah penjaga gerbang anak-anak mereka, oleh karena itu mendapatkan keterlibatan dengan anak-anak adalah proses dua tahap. Sementara banyak gereja melaporkan bahwa mereka telah menerima umpan balik positif dari orang tua mengenai materi online, banyak juga melaporkan kesulitan besar untuk merekam sesi dalam konteks yang mencolok dan terisolasi, di mana mereka tidak dapat mengukur tingkat yang tepat untuk memenuhi kebutuhan (Holmes, 2021). Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memahami ajaran Alkitab secara kognitif, tetapi juga menerapkannya dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari mereka.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dilakukan sebuah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berfokus pada transformasi metode pengajaran di Sekolah Minggu melalui pendekatan gamifikasi. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru Sekolah Minggu agar mampu merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual, menyenangkan, dan tetap berakar pada nilai-nilai kekristenan. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi perubahan nyata dalam dinamika kelas Sekolah Minggu, dari yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah Minggu HKBP Parsaulian Nauli, yang memiliki total peserta sekitar 50 anak dan 5 orang guru Sekolah Minggu sebagai fasilitator. Secara umum, para guru telah memiliki semangat dan komitmen pelayanan yang tinggi, namun masih terbatas dari segi pemahaman dan penerapan metode pembelajaran kreatif seperti gamifikasi. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi bentuk kolaborasi praktis antara dunia akademik dan pelayanan gereja dalam menjawab tantangan pedagogis yang nyata di lapangan. Anak-anak yang terlibat berasal dari berbagai jenjang usia, sehingga pendekatan yang dirancang pun mempertimbangkan keberagaman karakteristik dan kebutuhan belajar mereka.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap, dimulai dari pemberian materi dasar mengenai konsep gamifikasi, diskusi kelompok tentang pengembangan ide permainan berbasis materi Alkitab, hingga praktik langsung dalam sesi Sekolah Minggu yang melibatkan anak-anak sebagai peserta. Evaluasi awal menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Anak-anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, sedangkan para guru merasakan adanya peningkatan efektivitas dalam menyampaikan materi. Hasil ini memperkuat keyakinan bahwa gamifikasi bukan hanya alat bantu, tetapi juga dapat menjadi pendekatan transformatif dalam pendidikan iman anak.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pelatihan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*experiential learning*), yang melibatkan lima orang guru Sekolah Minggu dari HKBP Parsaulian Nauli dan 50 anak sebagai peserta. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep dasar gamifikasi, identifikasi elemen permainan yang relevan dalam konteks pembelajaran rohani, serta perancangan aktivitas belajar berbasis cerita

Alkitab yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan. Proses pelatihan disertai dengan simulasi, diskusi kelompok, dan praktik langsung dalam sesi pengajaran. Fasilitator menyediakan modul, lembar kerja, serta media pembelajaran seperti kartu poin, papan level, dan alat bantu visual yang mendukung pelaksanaan gamifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara singkat dengan guru, dan dokumentasi aktivitas anak-anak selama sesi berlangsung. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menelaah perubahan dalam respons, antusiasme, dan partisipasi peserta sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran Sekolah Minggu.

Temuan dari kegiatan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berhasil meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan Sekolah Minggu. Anak-anak terlihat lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam setiap sesi pembelajaran yang menggunakan elemen permainan. Para guru juga menyatakan bahwa metode ini mempermudah penyampaian materi Alkitab dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta menyenangkan.

Tempat dan Waktu

Kegiatan ini dilaksanakan di Gereja HKBP Parsaulian pada hari Minggu, 27 April 2025, pukul 09.00–12.00 WIB.

Sasaran dalam Kegiatan

Sasaran dalam kegiatan ini adalah para guru Sekolah Minggu dan anak-anak jemaat di Gereja HKBP Parsaulian. Tujuannya untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan metode gamifikasi serta meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak dalam pembelajaran rohani.

Metode Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tiga jenis kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah:

- Pelatihan Guru Sekolah Minggu untuk memperkenalkan konsep gamifikasi dan cara penerapannya dalam pengajaran Alkitab, termasuk desain aktivitas berbasis permainan.
- Simulasi Pembelajaran di mana guru langsung mempraktikkan metode gamifikasi dalam sesi Sekolah Minggu, dengan anak-anak terlibat dalam aktivitas yang telah di rancang

- Evaluasi dan Refleksi melalui observasi, diskusi, dan wawancara dengan guru serta anak untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka.

Indikator Keberhasilan

Tiga indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah:

- Peningkatan Partisipasi Anak: Terjadi peningkatan jumlah anak yang aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran selama Sekolah Minggu, yang sebelumnya cenderung pasif.
- Antusiasme Guru: Para guru menunjukkan minat dan antusiasme lebih tinggi dalam merancang dan mengimplementasikan metode gamifikasi, serta merasa lebih percaya diri dalam mengelola kelas.
- Respon Positif dari Anak: Anak-anak memberikan tanggapan positif terhadap metode pembelajaran yang digunakan, terlihat dari ekspresi kegembiraan dan peningkatan fokus selama sesi pembelajaran.

Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan beberapa teknik, antara lain:

- Observasi Langsung: Fasilitator melakukan observasi terhadap interaksi dan partisipasi anak-anak selama kegiatan Sekolah Minggu, mencatat tingkat keterlibatan, reaksi, dan perubahan sikap anak sebelum dan setelah penerapan gamifikasi.
- Wawancara dengan Guru dan Anak: Wawancara singkat dilakukan dengan guru untuk menggali pemahaman mereka terhadap penerapan gamifikasi serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Selain itu, anak-anak juga diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan mengenai pengalaman mereka selama sesi.
- Dokumentasi dan Refleksi: Guru diminta untuk mencatat pengamatan mereka tentang efektivitas metode, termasuk tantangan yang dihadapi dan keberhasilan yang tercapai. Refleksi bersama guru dilakukan untuk menganalisis perubahan yang terjadi dalam proses pengajaran dan motivasi anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil yang diperoleh dari penerapan metode gamifikasi dalam pengajaran Sekolah Minggu akan dipaparkan secara mendalam. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara dengan guru dan anak-anak, serta analisis refleksi dari para peserta pelatihan. Pembahasan ini bertujuan untuk menggali sejauh mana gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan efektivitas dalam penyampaian materi Alkitab, serta memahami tantangan yang dihadapi dalam implementasi metode ini di lingkungan gereja.

Hasil yang diperoleh akan dianalisis untuk melihat dampak gamifikasi terhadap dinamika kelas, baik dari segi motivasi guru maupun keterlibatan anak. Diskusi juga akan menyoroti faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau hambatan dalam pelaksanaan gamifikasi, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan metode pembelajaran berbasis game di sekolah Minggu lainnya. Gamifikasi adalah metodologi paling aktif yang digunakan dalam lingkungan E-learning untuk mengajar-belajar dalam komputasi; namun, ini tidak membatasi penggunaannya di bidang pengetahuan lainnya. Gamifikasi menggabungkan elemen permainan dan teknik desainnya dalam konteks non-ludik, mencapai faktor motivasi bagi siswa.(Garcia & Lemos, n.d.). Dengan demikian, diharapkan dapat ditemukan pola atau temuan yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan pengajaran di gereja-gereja lain yang menghadapi tantangan serupa.

Pelatihan Guru Sekolah Minggu

Pelatihan Guru Sekolah Minggu bertujuan untuk memperkenalkan dan membekali guru dengan pemahaman mendalam tentang konsep gamifikasi dan bagaimana menerapkannya dalam konteks pengajaran Alkitab. Dalam pelatihan ini, guru diperkenalkan dengan elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, lencana, level, dan papan peringkat yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga dilatih untuk merancang kegiatan berbasis permainan yang relevan dengan materi Alkitab, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pelajar yang luar biasa seringkali merupakan yang paling menantang untuk diajarkan. Guru memiliki tugas yang lebih sulit untuk mengindividualkan instruksi kepada siswa (dela Cruz et al., 2018). Dengan menggunakan pendekatan berbasis game, guru diberikan bimbingan praktis untuk menyusun kegiatan yang tidak hanya mendidik, tetapi juga memotivasi anak untuk lebih semangat mengikuti setiap sesi.

Pelatihan ini juga menekankan pentingnya hubungan antara bermain dan nilai-nilai spiritual, sehingga setiap kegiatan yang dilakukan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperdalam pemahaman dan apresiasi anak terhadap ajaran Alkitab. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru Sekolah Minggu dapat mengadopsi metode gamifikasi dengan percaya diri, menciptakan pengalaman belajar yang menarik, dan mampu membangkitkan minat dan semangat anak-anak untuk belajar dalam memahami Firman Tuhan.



Gambar 1: Pelatihan Guru Sekolah Minggu

Simulasi Pembelajaran

Pembelajaran simulasi adalah tahap kunci dalam pelatihan, di mana guru secara langsung mempraktikkan metode gamifikasi yang telah mereka pelajari dalam sesi Sekolah Minggu yang secara aktif melibatkan anak-anak. Dalam simulasi ini, guru diberikan kesempatan untuk menerapkan elemen permainan seperti pemberian poin, tantangan, rencana, dan level dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan cerita Alkitab. Anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan yang telah dirancang sebelumnya, seperti bermain peran berdasarkan cerita Alkitab atau menyelesaikan tantangan kelompok yang menguji pemahaman mereka tentang ajaran spiritual. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pemahaman kognitif, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Dalam penelitian ini, seperti yang diceritakan oleh para peserta, kehadiran gamifikasi dalam pendidikan jasmani selama kelas online meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka sekaligus memungkinkan mereka untuk meningkatkan

kemampuan dan gaya belajar mereka (Marcaida et al., 2022). Guru diminta untuk mengamati reaksi anak, mengelola dinamika kelompok, dan menyesuaikan pendekatan berdasarkan kebutuhan dan respons anak selama sesi. Simulasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru tentang bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pelajaran Alkitab, serta untuk memantau sejauh mana mereka dapat menerapkan strategi ini secara efektif dan adaptif dalam konteks Sekolah Minggu.



Gambar 2: Simulasi game Bersama anak sekolah minggu

Evaluasi Dan Refleksi

Evaluasi dan refleksi merupakan bagian penting dari proses pelatihan ini untuk menilai efektivitas penerapan metode gamifikasi dalam pengajaran Sekolah Minggu. Proses evaluasi dilakukan melalui berbagai pendekatan, dimulai dengan pengamatan langsung terhadap interaksi dan keterlibatan anak selama sesi pembelajaran menggunakan unsur-unsur bermain, yang memungkinkan fasilitator untuk mencatat perubahan motivasi, fokus, dan partisipasi anak. Studi ini menyoroti perlunya dukungan eksternal dari profesional kesehatan dan lembaga pendanaan, bersama dengan kepemimpinan gereja dan keterlibatan jemaat dalam mengembangkan program pencegahan obesitas anak yang layak dan berorientasi spiritual (Wilmoth et al., 2021). Selain itu, diskusi kelompok dengan guru juga diadakan untuk mengeksplorasi pengalaman mereka dalam menerapkan metode ini, mendiskusikan tantangan yang dihadapi, dan mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan gamifikasi di kelas. Sebagai bagian dari evaluasi, wawancara juga dilakukan dengan anak-anak untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman mereka selama belajar, tanggapan terhadap kegiatan berbasis bermain, dan sejauh mana mereka merasa lebih termotivasi untuk mempelajari Firman Tuhan. Dari hasil pengamatan, diskusi, dan wawancara tersebut, dapat ditarik kesimpulan tentang efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi intrinsik anak dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, refleksi ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk memaksimalkan keberhasilan pengajaran Sekolah Minggu di masa depan.





Gambar 3: Kegiatan evaluasi bersama anak sekolah minggu

4. KESIMPULAN

Penerapan metode gamifikasi dalam pengajaran Sekolah Minggu terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Melalui elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan, anak-anak menjadi lebih aktif dan tertarik untuk belajar Firman Tuhan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, guru juga merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menerapkan pendekatan kreatif ini dalam kelas, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Allotodang, F., Tolle, H., & Dengen, N. (n.d.). Design and evaluation of Bible learning application using elements of user experience. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 12(5). <http://www.ijacsa.thesai.org>
- Anderson-Umana, C. (2022). *The Gospel and the Flower: Teaching Biblical Truth to Children*. Christian Educators Press.
- Anderson-Umana, L. M. (2022). The good sower: A novel approach to teaching Sunday School. *Christian Education Journal*, 19(1), 63–82. <https://doi.org/10.1177/0739891321993127>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum.
- dela Cruz, C. S., Arenas, M. R., Palaoag, T. D., & Berba, E. M. (2018). Game-based learning system: An exceptional learners motivation for better performance. *Organizational Business Excellence*, 1(1).
- Garcia, C., & Lemos, N. (n.d.). The gamification of e-learning environments for learning programming. *International Journal on Informatics Visualization*. <http://www.joiv.org/index.php/joiv>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Holmes, S. E. (2021). An exploration of online Christian faith nurture for children, using UK churches as a case study. *International Journal of Christianity and Education*, 25(2), 169–183. <https://doi.org/10.1177/2056997120965989>
- Marcaida, J. L. M., Ortega, H. C. A., Castañeda, E. S., Cadelina, P. M. M., Garcia, R. R. I., Valenzuela, L. R., & Tolentino, J. C. (2022). Gamification in a virtual ecology (GIVE): Enhancing classroom engagement in physical education among senior high school students. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 3(11), 2278–2289. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.03.11.14>
- Mugo, A. M., Nyaga, M. N., Ndwiga, Z. N., & Atitwa, E. B. (2024). Evaluating learning outcomes of Christian religious education learners: A comparison of constructive simulation and conventional method. *Heliyon*, 10(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32632>
- Mugo, J. K., Kimathi, A. M., & Wambugu, P. W. (2024). Pedagogical practices in religious education: Applying the Gospel of Luke in Sunday School. *International Journal of Christian Pedagogy*, 6(1), 55–67.
- Naumescu, V. (2019). Pedagogies of prayer: Teaching Orthodoxy in South India. *Comparative Studies in Society and History*, 61(2), 389–418. <https://doi.org/10.1017/S0010417519000094>
- Palmer, P. J. (1998). *The courage to teach: Exploring the inner landscape of a teacher's life*. Jossey-Bass.

- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wilmoth, S., Perez, A., & He, M. (2021). Latino church-going parents' insights on childhood obesity prevention. *Health Education Research*, 36(5), 541–553. <https://doi.org/10.1093/her/cyab021>
- Wlodkowski, R. J. (2008). *Enhancing adult motivation to learn: A comprehensive guide for teaching all adults* (3rd ed.). Jossey-Bass.