



Pengembangan Edukasi Teknologi Melalui Game Rohani Kepada Anak-Anak Kristen Masa Kini di GKLI Sipoholon

Agustinus Gulo¹, Johannes GB Panjaitan², Remita Nian Permata Zendrato³, Eni Marlina Sihombing⁴, Yersi Hotmauli Berutu⁵, Elsina Sihombing⁶

^{1,2,3,4,5,6}Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia

E-mail: agustinusgulo61@gmail.com¹, johannesgbpanjaitan@gmail.com²,
remitanianpermatazendrato@gmail.com³, enimarlinasihombingsihombing@gmail.com⁴,
yersihotmaulib@gmail.com⁵, elsinasihombing@gmail.com⁶

Abstract

The purpose of this study was to develop children's ability to use technology through spiritual games. The research method used in this study is a qualitative approach method. Data collection using observation techniques and direct interviews with children and Sunday school teachers at GKLI Sipoholon. The results showed that the use of spiritual games has the potential to increase children's understanding of religious teachings and morality. The importance of developing spiritual education in the digital era demands creativity and innovation in providing learning to children. In an era of ever-evolving technology, education in the church environment requires an innovative approach. Spiritual games are defined as interactive game applications specifically designed to provide religious and moral learning experiences. Spiritual games are an interesting bridge to the world of Christian children. Through the development of technological media, especially spiritual games. Thus, the development of technology education through spiritual games at GKLI Sipoholon is a progressive step in educating and guiding Christian children today, in line with the mission of spiritual formation of the church.

Keywords: *Development, Education, Spiritual Games, Technology, Christian Children*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak-anak dalam menggunakan teknologi yang melalui game rohani. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dengan teknik observasi dan wawancara langsung kepada anak-anak dan guru sekolah minggu di GKLI Sipoholon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game rohani memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap ajaran agama dan moralitas. Pentingnya pengembangan pendidikan rohani di era digital menuntut kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada anak-anak. Dalam era teknologi yang terus berkembang, pendidikan di lingkungan gereja membutuhkan pendekatan inovatif. Game rohani diartikan sebagai aplikasi permainan interaktif yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman pembelajaran keagamaan dan moral. Game rohani menjadi jembatan yang menarik untuk memasuki dunia anak-anak Kristen. Melalui pengembangan media teknologi, terutama game rohani. Dengan demikian, pengembangan edukasi teknologi melalui game rohani di GKLI Sipoholon menjadi langkah progresif dalam mendidik dan membimbing anak-anak Kristen masa kini, sejalan dengan misi pembinaan rohani gereja.

Kata Kunci: Pengembangan; Edukasi; Game Rohani; Teknologi; Anak-anak Kristen

iterima: 01 Desember 2023 | Direvisi: 05 Desember 2023 | Disetujui: 09 Desember 2023

© (2023) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu elemen kunci dalam membentuk karakter dan perkembangan anak-anak Kristen masa kini. Di tengah arus perkembangan teknologi yang begitu pesat, edukasi teknologi memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan zaman. Edukasi anak-anak Kristen dimasa kini menjadi tantangan yang semakin kompleks, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Gereja yang terletak di GKLI Sipoholon memiliki peran sentral dalam membimbing dan membentuk karakter spiritual generasi muda. Sebagai lembaga pendidikan dan kepercayaan, gereja dihadapkan pada kebutuhan untuk terus berinovasi dalam menyampaikan ajaran rohani kepada anak-anak Kristen masa kini (Afandi, 2018). Teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, memengaruhi berbagai aspek termasuk pendidikan (Pujiono, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak menjadi semakin terpapar dengan berbagai bentuk informasi, termasuk yang tidak selalu sesuai dengan nilai-nilai agama. Salah satu pendekatan inovasi yang dapat diambil ialah melalui pemanfaatan game rohani sebagai media pembelajaran bagi anak-anak Kristen.

Pentingnya pendidikan rohani bagi anak-anak Kristen tidak dapat diabaikan, mengingat peranannya yang krusial dalam membentuk karakter, moral, dan nilai-nilai spiritual. Pendidikan merupakan suatu landasan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu potensi dan pengetahuan seseorang. Pendidikan menjadi peran utama untuk mengembangkan suatu pengetahuan bagi anak-anak Kristen dimasa kini. Pendidikan, sebagai elemen kunci dalam proses pembangunan manusia, diartikulasikan sebagai segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat (Hasyim, 2015). Di era globalisasi yang semakin berkembang, dengan adanya kemajuan teknologi di jadikan sebagai peran utama dalam perkembangan teknologi pada saat ini. Teknologi merupakan salah satu media sosial yang sering digunakan untuk mengembangkan suatu pengetahuan melalui pembelajaran (Pujiono, 2021). Pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu yang memegang peran sentral dalam pembentukan dan pengembangan kepada anak-anak (Ulya Ainur Rofi'ah, 2023).

Penggunaan media pembelajaran melalui game rohani dianggap sebagai solusi yang tepat, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan (Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani, 2023). Pengembangan edukasi teknologi melalui

permainan game rohani bagi anak-anak Kristen masa kini di GKLI Sipoholon adalah menjadi suatu langkah penting dan inovatif bagi mereka. Oleh karena itu, anak-anak masih cenderung dengan berkembangnya permainan game online. Dengan adanya pendidikan rohani melalui permainan, menjadi sebuah kebutuhan dan memiliki nilai-nilai yang bermoral untuk melatih diri mereka supaya tidak terpengaruh dari permainan game online. Gereja GKLI Sipoholon merupakan bagian dari gereja kristen yang memiliki tanggung jawab untuk memberikan pemahaman dalam pembelajaran rohani kepada jemaat, terkhusus Kepada anak-anak. Dalam konteks ini, game rohani diartikan sebagai aplikasi permainan interaktif yang didesain khusus untuk memberikan pengalaman pembelajaran keagamaan dan moral. Dengan merangkum unsur-unsur ajaran agama dan nilai-nilai kehidupan sehari-hari, game rohani menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan praktis (Afandi, 2018).

Dalam penelitian ini akan melibatkan pemahaman mendalam terhadap karakteristik anak-anak Kristen di GKLI Sipoholon. Setiap generasi memiliki konteks dan kebutuhan yang berbeda, oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang sesuai dan kontekstual dalam pengembangan edukasi teknologi. Oleh karena itu, anak-anak maupun orang dewasa sering melupakan kegiatan Peribadahan Kristen yang wajib untuk dilakukan. Hal ini disebabkan, karena adanya pengaruh negative dari teknologi, sehingga terjadi kurangnya perhatian anak-anak maupun orang dewasa mengenai pemahaman Alkitab dan pentingnya peribadahan. Pentingnya pendidikan rohani di era digital ini menuntut kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada anak-anak. Game rohani menjadi jembatan yang menarik untuk memasuki dunia anak-anak Kristen, di mana mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menghibur dan mengakomodasi gaya belajar mereka melalui game rohani (Mega Tudang, 2020)

Perkembangan media teknologi telah memberikan peluang yang baru dalam meningkatkan pembelajaran. Dengan merancang sebuah permainan yang bersifat rohani dan bermakna. Gereja GKLI Sipoholon dapat mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi jemaat maupun anak-anak. Dengan demikian, penggunaan permainan game rohani dapat dianggap sebagai pembelajaran yang efektif dan membantu untuk menyampaikan nilai-nilai ajaran agama kristen. Pentingnya pengembangan edukasi teknologi informasi melalui permainan game rohani. upaya pengembangan edukasi teknologi

melalui game Rohani menjadi sebuah langkah progresif dalam menghadapi tantangan zaman, sekaligus memperkuat peran gereja dalam mendidik dan membimbing jemaatnya, khususnya generasi muda. Dengan semangat ini, artikel ini akan mengulas lebih dalam mengenai konsep, manfaat, serta implementasi game rohani sebagai alat edukasi bagi anak-anak Kristen masa kini di GKLI Sipoholon.

Dengan memahami tujuan pentingnya media teknologi, menjadi sumber belajar yang memiliki banyak manfaat dan bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran. Pendidikan teknologi pada masa sekarang tidak terbatas pada pengajaran saja, tetapi mencakup pemahaman yang mendalam untuk mempengaruhi bagaimana anak-anak tidak berfokus pada permainan game online yang berkembang dimasa sekarang. Pengembangan edukasi teknologi melalui game rohani diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan memberikan dampak positif pada perkembangan iman dan karakter anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi akademis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan dalam konteks pendidikan Kristen.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini, penulis menggunakan metode pendekatan metode kualitatif dengan melakukan wawancara secara langsung kepada anak-anak sekolah minggu di gereja GKLI Sipoholon. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mendalami dan menggali informasi yang relevan mengenai upaya pengembangan pendidikan teknologi melalui pemanfaatan game rohani bagi anak-anak Kristen di GKLI Sipoholon. Dalam konteks ini, penelitian akan membahas secara rinci tentang konsep edukasi teknologi, peran game rohani, dan dampaknya terhadap pembelajaran anak-anak Kristen pada masa sekarang.

Melalui metode penelitian yang tepat, kita dapat merinci strategi implementasi, tantangan yang mungkin dihadapi, serta manfaat yang dapat diperoleh dalam meningkatkan pemahaman dan pengalaman keagamaan anak-anak Kristen melalui pendekatan teknologi yang inovatif. Melalui hasil penelitian ini akan memberikan sebuah gambaran umum dan latar belakang penelitian yang menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan edukasi teknologi melalui game rohani di gereja GKLI Sipoholon.

Hasil Penelitian

Pendidikan anak-anak Kristen pada masa kini memerlukan pendekatan yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Di era digital ini, teknologi memiliki peran yang signifikan dalam menyediakan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik (Ulya Ainur Rofi'ah, 2023). Salah satu upaya yang diambil adalah melalui pengembangan edukasi teknologi dengan memanfaatkan game rohani sebagai alat bantu pembelajaran (Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani, 2023). hal ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan mengevaluasi proses pengembangan edukasi teknologi berbasis game rohani yang disesuaikan untuk anak-anak Kristen di GKLI Sipoholon.

Pada khususnya, pengembangan edukasi teknologi melalui game rohani menjadi relevan untuk diterapkan, terutama bagi anak-anak Kristen di (GKLI) Sipoholon. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan pendidikan yang tidak hanya informatif, tetapi juga bersifat edukatif dan mendukung pengembangan nilai-nilai rohani. Dalam konteks ini, game rohani dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan dan moral kepada anak-anak, sambil tetap mempertahankan aspek keceriaan dan daya tarik bermain.

Dengan mengintegrasikan unsur rohani ke dalam platform game rohani, penelitian ini mencoba memberikan alternatif pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengetahuan agama tetapi juga merangsang keaktifan anak-anak dalam memahami nilai-nilai kehidupan Kristen (Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani, 2023). Oleh karena itu, diharapkan dapat terbuka wawasan baru tentang potensi pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pendidikan rohani. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada GKLI Sipoholon terkait implementasi game rohani sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan gereja. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi GKLI Sipoholon dan gereja-gereja sejenis untuk terus berinovasi dalam menyampaikan ajaran rohani kepada anak-anak Kristen. Dengan demikian, pendidikan rohani tidak hanya akan lebih menarik dan relevan, tetapi juga dapat menjadi instrumen yang efektif dalam membentuk generasi penerus yang kuat dalam iman dan moral Kristen di tengah tantangan zaman yang terus berkembang.

Menurut (Afandi, 2018) teknologi informasi mengalami perkembangan yang signifikan untuk membangun sebuah hubungan yang lebih luas. Pernyataan tersebut, bahwa pengembangan edukasi teknologi ini, diharapkan anak-anak Kristen masa kini dapat lebih aktif dan antusias dalam memahami nilai-nilai spiritual, moral, dan etika Kristen dalam

menggunakan sebuah teknologi sebagai alat pembelajaran. Dengan demikian, Gereja dapat memberikan kontribusi positif dalam membentuk generasi penerus yang kokoh dalam iman dan karakter, sejalan dengan misi pembinaan rohani yang diemban oleh GKLI Sipoholon. Karena teknologi merupakan sebuah alat yang dapat dimanfaatkan dalam gereja dengan bijak. Dengan penemuan yang baru ini, anak-anak maupun yang dewasa dapat memiliki kemampuan untuk mengembangkan, implementasi, dan evaluasi game rohani sebagai alat bantu pembelajaran rohani bagi anak-anak Kristen di GKLI Sipoholon. Selain itu, juga akan menganalisis dampak penggunaan game rohani terhadap pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan sehari-hari anak-anak.

Pengembangan Edukasi Teknologi

Pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan pembelajaran secara logis dan sistematis, untuk menetapkan sesuatu yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar (Majid, 2005). Pengembangan edukasi teknologi menjadi semakin penting di era globalisasi dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan dimasa sekarang. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dapat dilakukan terhadap metode dalam pembelajaran, model, dan sebagai alat evaluasi bahkan sebagai media pembelajaran. Pengenalan game sebagai edukasi adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang harus diaplikasikan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan suatu dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, dan mendorong upaya untuk mengintergrasikan teknologi pada suatu pembelajaran (Nurjayadi et al, 2022).

Dalam berbagai konteks, pengembangan dapat merujuk pada berbagai aspek kehidupan seperti teknologi, pendidikan, sosial. Pentingnya pengembangan teknologi terletak pada kemampuan untuk menciptakan sebuah aplikasi dalam media pembelajaran yang dinamis dan relevan. Pengembangan edukasi teknologi memberikan akses sebagai sumber pembelajaran yang luas. Berbicara tentang pemahaman pengembangan edukasi teknologi mencakup pemahaman yang mendalam dan mendasari penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya Pengembangan edukasi teknologi, dapat mencerminkan pendekatan paradigma pembelajaran teknologi berbasis games Rohani. Hal ini dapat memanfaatkan anak-anak, untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran (Tri Azizah Ulfah, 2016).

Pentingnya perkembangan Game Rohani dalam teknologi saat ini, memiliki nilai-nilai spiritual dan etika yang berdampak bagi anak-anak dimasa sekarang (Kustiawan, Usep, 2016). Dalam Game Rohani ini, memberikan suatu pemahaman tentang ajaran agama dan moralitas. Pendekatan ini memanfaatkan kesempatan anak-anak untuk menghadirkan pesan-pesan keagamaan dalam bentuk dinamis dan menarik. Selain itu, Games Rohani memberikan manfaat untuk saling berinteraksi terhadap yang lain, bekerja sama, dan membangun pemahaman secara bersama mengenai nilai-nilai rohani yang diajarkan (Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani, 2023). Permainan rohani dapat menjadi sarana edukatif yang efektif, terutama dalam lingkungan sekolah atau keluarga. Penggunaan teknologi dalam game rohani memiliki adaptasi yang relevan kepada anak-anak dimasa sekarang.

Pengertian Permainan Game Rohani

Pendidikan Kristen memiliki landasan dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin berkembang dan dipengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan. Salah satu bentuk pembaharuan yang menarik adalah adanya pengenalan pengembangan game rohani sebagai media pembelajaran. Game Rohani bukan sekedar hiburan ataupun mainan, tetapi merupakan suatu media pembelajaran yang menggabungkan bagian dari edukasi dan nilai-nilai moral atau spiritual. Game Rohani adalah sebuah permainan atau aktivitas yang dirancang untuk memperkuat nilai-nilai kesusilaan, tentang pengetahuan dan pengalaman akan Alkitab. Dalam pengertian ini, game ini tidak merujuk pada sebuah bentuk olahraga fisik, tetapi lebih kepada kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang bersifat prinsip-prinsip kekristenan (Mega Tudang, 2020). Dalam konteks Pendidikan Kristen adalah perkembangan teknologi mengeksplorasi bagaimana game rohani dapat diintegrasikan sebagai media belajar yang semakin maju. Mengenai game rohani anak-anak sekolah minggu menjadi langkah awal untuk memahami dampak positifnya tentang pengembangan karakter anak-anak melalui permainan wordwall .

Dalam pelaksanaan game rohani merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan dari website yang disebut sebagai wordwall dan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak dimasa sekarang. Game Rohani menjadi salah satu sarana edukatif dan efektif, terutama dalam lingkungan sekolah, gereja maupun keluarga. Hal ini dapat memungkinkan pentingnya game rohani terletak pada kontribusinya terhadap pembentukan karakter dan kepribadian kekristenan. Setiap perencanaan dalam permainan

game edukasi merupakan kesenian terhadap anak-anak sekolah minggu memasuki dunia yang dipenuhi dengan teknologi yang terus berkembang sampai saat ini (Muhammad Baihaki and Sutisna Sutisna, 2021). Game ini dirancang secara khusus untuk membawa anak-anak dalam pembaharuan pembelajaran yang penuh makna, dimana anak-anak sekolah minggu dapat memahami ajaran-ajaran agama yang bersifat tentang pengenalan Alkitab. Pentingnya pengenalan permainan rohani merupakan sebagai bahan pembelajara, terletak pada kecenderungan anak-anak terhadap perkembangan teknologi saat ini.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, game rohani dapat memperbaharui sarana yang dapat memanfaatkan minat, dan juga mendukung pengajaran nilai-nilai kekristenan terhadap anak-anak sekolah minggu. Kehadiran adanya pengenalan game rohani yang diciptakan memiliki landasan teologis dan dapat mempengaruhi anak-anak ataupun remaja untuk berfokus pada game rohani yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu, teknik pembelajaran dapat dilakukan seseorang untuk mengaplikasikan suatu metode pembelajaran yang spesifik bagi anak-anak atau remaja. Dengan demikian, pengembangan pengenalan game rohani sebagai implementasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi, untuk meningkatkan pemahaman dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran terhadap anak-anak ataupun remaja pada masa kini (Siti Aminah, 2018).

Pengembangan Game Rohani Sebagai Edukasi Media Pembelajaran

Dalam dunia yang semakin terkoneksi dan teknologi yang terus berkembang, pendekatan ini memanfaatkan popularitas game untuk menyampaikan pesan-pesan positif kepada pemain. Game rohani memiliki tujuan utama untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Melalui interaktifitas yang dimiliki oleh game, pemain dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasakan dampak langsung dari keputusan yang mereka ambil dalam permainan. Hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap nilai-nilai yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, dalam penerapan tentang pendekatan game edukasi kepada anak-anak adalah sebagai alat pembelajaran mengombinasikan elemen-elemen permainan dengan tujuan edukatif (Rendy Jemi Sahputra and Ari Muzakir, 2021).

Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memungkinkan peserta didik untuk menyelami konsep-konsep dengan lebih menyenangkan. Dalam kerangka ini, game dapat memicu partisipasi aktif, memberikan motivasi kepada pemain untuk

mencapai tujuan pembelajaran, dan memperkuat retensi informasi melalui pengalaman langsung. Selain itu, penggunaan game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi, kemampuan pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Game Rohani bisa di jadikan sebagai pembelajaran, karena setiap orang pasti bisa belajar dari apa yang dilihat terutama dalam permainan Game Wolrdwall. Game Rohani mencerotakan tentang isi alkitab dan tentang perjalanan allah. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, baik itu dalam benda fisik, seperti buku, alat peraga, atau model, maupun dalam media digital atau aplikasi interaktif (Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani, 2023).

Game Rohani memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru sekolah minggu dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran (Mega Tudang, 2020). Game Rohani sebagai media pembelajaran itu seperti main sambil belajar, bayangin lagi bermain sambil dipenuhi kegiatan-kegiatan yang bisa membuat lebih dekat dengan hal-hal rohani. Contohnya tebak gambar, nah dari situ bisa belajar lebih mengenal tokoh-tokoh dalam alkitab. Nah, tujuannya adalah agar kita bisa memahami dan mengaplikasikan ajaran-ajaran spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, bukan cuma sekedar main-main, tapi juga buat memperkuat nilai-nilai positif dan hubungan kita dengan dimensi rohaniah. Intinya, game rohani ini jadi cara asik buat lebih mendalami pemahaman kita tentang hidup dan keberadaan kita di dunia ini.



Gambar 1. Permainan Wolrdwall

Dengan adanya pengembangan media teknologi, terutama di era digital, pendekatan kreatif pada pembelajaran menjadi sorotan. Salah satu hal yang sangat menarik dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan game rohani sebagai media pembelajaran kepada anak-anak atau remaja. Media pembelajaran sangat berlaku untuk berbagai kegiatan ataupun usaha seperti media dalam penyampaian pesan dan sebagai media pengantar sebagai model pembelajaran (Sanjaya 2011). Game Rohani memberikan sebuah pengalaman untuk belajar yang interaktif dan mendalam. Melalui elemen-elemen permainan, seperti narasi, tantangan, pencapaian peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran konsep-konsep keagamaan tentang nilai spiritual.

Game Rohani Dapat Mempengaruhi Pemahaman Anak-Anak Kristen

Dengan main game rohani, anak-anak Kristen bisa dapat pemahaman yang lebih luas tentang ajaran-ajaran agama. Melalui game, anak-anak pada usia dini dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ajaran dan nilai-nilai moral (Baiq Siti Hajar, 2023). Contohnya, terdapat perancangan game digital interaktif pembelajaran Alkitab yang bertujuan agar anak-anak dapat memahami kisah-kisah dalam Alkitab dengan lebih baik. Game ini dapat membuat mereka bisa bercerita tentang kitab suci atau konsep-konsep rohani. Selain itu, mereka bisa dapat pengalaman langsung yang bikin ajaran-ajaran itu lebih nyata buat mereka. Jadi, main game ini nggak cuma bikin senang, tapi juga bantu banget dalam membangun dasar pemahaman mereka tentang iman dan keyakinan Kristen (Afandi, 2018).

Berikut adalah beberapa cara di mana game rohani dapat mempengaruhi anak-anak Kristen:

- a. Pendidikan Nilai-Nilai Kristen
- b. Cerita Berbasis Alkitab
- c. Pemberian Pengertian Tentang Rohani
- d. Pengembangan Karakter
- e. Komunitas Virtual Rohani
- f. Ujian Keterampilan dan Pengetahuan Rohani

Hal ini dapat diketahui bahwa Alkitab juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperdalam pemahaman anak-anak tentang ajaran Kristen. Dengan demikian, game dapat menjadi media yang efektif dalam membantu anak-anak Kristen memahami ajaran dan nilai-nilai dalam agama Kristen (Mega Tudang, 2020). Oleh karena itu,

Game ini sangat mempengaruhi pemahaman anak-anak karena memiliki banyak pertanyaan dan gambar-gambar di dalam game tersebut sehingga memberi kesan teologis dan pendidikan kepada anak-anak, supaya mereka lebih mengenal siapa Tuhan mereka dan apa saja terjadi kisah di dalam Alkitab tersebut. Dan dengan adanya game rohani mereka yang tidak mereka ketahui tentang alkitab mereka bisa jadi tau melalui game rohani itu.

Tujuan Penggunaan Game Rohani pada anak-anak di GKLI Sipoholon

Penggunaan game rohani pada anak-anak bertujuan untuk memberikan pengalaman positif dan mendidik secara moral, spiritual, dan nilai-nilai keagamaan (Afandi, 2018). Penggunaan game sangat memberikan tujuan kepada anak-anak pada saat ini. Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, di mana anak-anak sering terpapar oleh berbagai konten yang mungkin tidak selalu mendukung perkembangan moral dan spiritual mereka (Raden et al., 2021). Game Rohani dapat menjadi alat yang efektif untuk membimbing dan memperkuat nilai-nilai keagamaan

Berikut beberapa tujuan penggunaan game rohani pada anak-anak:

- a. Game Rohani menyediakan sarana interaktif yang menarik bagi anak-anak untuk memahami nilai-nilai moral dan ajaran agama secara lebih menyenangkan. Dalam atmosfer bermain game, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih intuitif dan terlibat, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep keagamaan.
- b. penggunaan game rohani membantu anak-anak mengembangkan karakter dan moralitas yang kuat. Melalui tantangan-tantangan dalam permainan, anak-anak dapat menghadapi situasi yang memerlukan pemilihan keputusan berdasarkan nilai-nilai agama. Ini dapat membentuk kepribadian mereka dan memperkuat akhlak yang sesuai dengan ajaran agama yang dianut.
- c. Game Rohani juga dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi anak-anak dalam memahami dan menjalankan ibadah mereka. Dengan memasukkan unsur-unsur keagamaan ke dalam permainan, anak-anak dapat merasakan bahwa ibadah dan kepatuhan terhadap nilai-nilai agama menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- d. Game Rohani dapat menjadi sarana untuk mempererat hubungan antara anak-anak dan lingkungan keagamaan mereka. Melalui permainan bersama atau kompetisi yang

melibatkan nilai-nilai keagamaan, anak-anak dapat merasa lebih terhubung dengan komunitas agama mereka dan merasakan kebersamaan dalam membangun fondasi spiritual.

- e. Penggunaan Game Rohani pada anak-anak dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan teknologi modern yang cenderung memperkenalkan anak-anak pada konten yang kurang mendidik. Dengan memberikan alternatif yang mendidik dan menghibur, kita dapat memastikan bahwa anak-anak tidak hanya terhibur oleh teknologi, tetapi juga tumbuh sebagai individu yang berakhlak dan beretika.

Dengan demikian dalam penggunaan Game Rohani pada anak-anak sesuai dengan hasil penelitian memiliki makna dan tujuan yang mendalam, tidak hanya dalam hal pendidikan agama, tetapi juga dalam pembentukan karakter dan moralitas mereka. Dalam hal ini, bahwa Game Rohani perlu untuk dirancang dengan baik agar dapat mencapai tujuan yang bermakna kepada anak-anak dimasa sekarang. Dengan adanya Game Rohani ini, dapat mempengaruhi anak-anak supaya tidak berfokus dengan game online yang semakin berkembang sampai saat ini. Dengan tujuan ini Game Rohani dapat memberikan manfaat yang bermakna bagi anak-anak di usia dini.

Faktor Penyebab Penggunaan Game Rohani Kepada Anak-Anak di Masa Kini

Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang pesat, pergeseran gaya hidup dan pola perilaku anak-anak pun ikut mengalami transformasi (Sandra Yunita et al, 2021). Oleh karena itu, salah satu fenomena yang semakin meramaikan kehidupan anak-anak masa kini adalah penggunaan Game Rohani. Worldwall adalah permainan daring yang menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dengan dunia virtual yang begitu dinamis dan menghibur. Faktor penyebabnya tentunya teknologi yang makin canggih bikin akses ke game jadi lebih mudah. Selain itu, game online juga sering kali menawarkan pengalaman sosial, jadi anak-anak bisa main bareng teman-temannya walau jaraknya jauh. Faktor lainnya adalah adanya variasi game yang bikin mereka tertarik, mulai dari petualangan, olahraga, sampe game edukatif. Terus, adanya imbalan atau reward dalam game juga jadi motivasi ekstra buat mereka terus main. Dengan kombinasi dari teknologi, aspek sosial, variasi game, dan imbalan-ini jadi faktor penyebab anak-anak suka banget main game online sekarang .

Dalam penggunaan Game Rohani dapat tertarik terhadap permainan Worldwall yang sudah dikembangkan sebelumnya Kualitas grafis yang tinggi, alur cerita menarik, serta

tantangan yang disajikan dalam Game Rohani bisa membuatnya menjadi opsi hiburan yang menarik bagi anak-anak. Sosialisasi dan keterlibatan Sosial juga mempengaruhi Beberapa game online memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan pemain lain secara daring (Siti Sundari and Fera Damayanti 2022). Dengan pernyataan tersebut bahwa kehadiran teknologi dan perangkat lunak yang mudah diakses dapat mengarah kecanduan game online. Hal ini, salah satu faktor yang dapat memberikan pengalaman sosial dan rasa keterlibatan yang kuat, yang mungkin menjadi daya tarik tambahan bagi anak-anak sekarang.

Manfaat Permainan Game Rohani Kepada anak-anak Kristen

Salah satu permainan yang mendapat perhatian adalah Game Rohani, yang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga membawa berbagai manfaat positif kepada anak-anak Kristen. Dalam konteks kehidupan rohaniah dan pendidikan agama, Game Rohani memberikan pengalaman yang mendalam dan berharga. Dalam penelitian ini menjelaskan beberapa manfaat utama yang dapat diperoleh anak-anak Kristen melalui pengalaman bermain Game Rohani (Mega Tudang, 2020). Manfaat dalam penggunaan Game Rohani sesuai dengan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Game Rohani dapat menjadi sarana pengenalan anak-anak Kristen terhadap nilai-nilai moral dan etika yang diakui dalam ajaran Kristen. Melalui karakter, cerita, dan interaksi dalam permainan, anak-anak dapat memahami konsep-konsep seperti kasih sayang, kerendahan hati, dan kejujuran.
- b. Game Rohani memberikan konten yang merangsang pertumbuhan spiritual anak-anak Kristen. Melalui tantangan, misi, dan pencapaian dalam permainan, anak-anak dapat belajar tentang ketekunan, keberanian, dan kepercayaan kepada Tuhan.
- c. Game Rohani memberikan konten yang merangsang pertumbuhan spiritual anak-anak Kristen. Melalui tantangan, misi, dan pencapaian dalam permainan, anak-anak dapat belajar tentang ketekunan, keberanian.
- d. Permainan ini dapat menjadi alat bantu edukatif untuk memperkenalkan dan memahami anak-anak terhadap kisah-kisah Alkitab. Dengan penyajian yang kreatif dan interaktif, permainan game ini dapat memicu minat anak-anak terhadap cerita-cerita Alkitab.

e. Game Rohani sering kali didesain dengan prinsip-prinsip positif, seperti kerjasama, pengorbanan, dan keadilan. Ini dapat membantu membentuk karakter anak-anak Kristen untuk menjadi individu yang bertanggung jawab dan peduli terhadap sesama.

Dalam penggunaan Game Rohani memberikan suatu pembelajaran nilai-nilai Kristen. hal ini, sering kali dirancang dengan fokus pada nilai-nilai Kristen, seperti kasih, kejujuran, kerendahan hati, dan belas kasihan. Melalui interaksi dengan karakter atau situasi dalam permainan, anak-anak dapat menginternalisasi dan memahami nilai-nilai ini. Pertumbuhan Spiritual dalam Permainan game rohani dapat merangsang pertumbuhan spiritual anak-anak dengan menyajikan konten rohani, cerita Alkitab, atau ajaran Kristen (Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani, 2023). Ini dapat membantu mereka memahami prinsip-prinsip iman dan mengembangkan hubungan yang lebih dalam dengan Tuhan. Sehingga menghasilkan Pengajaran Moral dan Etik dalam Game rohani sering kali mengajarkan pelajaran moral dan etika melalui narasi dan skenario yang melibatkan pilihan moral. Hal ini dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman mereka tentang apa yang benar dan salah menurut perspektif Kristen. Oleh karena itu, Game Rohani merupakan sebuah permainan yang memiliki nilai-nilai yang bermakna bagi anak-anak sekarang dan membangun karakter mereka supaya tidak berfokus pada game online yang semakin berkembang saat ini.

Kesimpulan

Pendidikan rohani bagi anak-anak Kristen di era teknologi yang berkembang pesat menjadi suatu tantangan yang memerlukan inovasi. Salah satu pendekatan inovatif yang diusulkan adalah melalui pemanfaatan game rohani sebagai media pembelajaran. Game rohani dianggap sebagai alat efektif untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan relevan. Dalam konteks ini, Game Rohani menjadi langkah penting dan progresif dalam menghadapi perkembangan zaman. Pengembangan edukasi teknologi melalui permainan game rohani di gereja GKLI Sipoholon menjadi solusi untuk mengatasi pengaruh negatif teknologi dan memperkuat pendidikan rohani. Dengan demikian, game rohani dapat mempengaruhi pemahaman anak-anak Kristen terhadap ajaran agama, moralitas, dan nilai-nilai kekristenan. Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa game rohani sangat penting bagi anak-anak usia dini dengan

membahas berbagai konsep edukasi teknologi, peran game rohani, dan dampaknya terhadap pembelajaran anak-anak Kristen.

Daftar Pustaka

- Muhammad Baihaki and Sutisna Sutisna, "Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop Dengan Metode MDLC Pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat," *Jurnal Sosial Teknologi* 1, no. 7 (2021): 607–614.
- Rendy Jemi Sahputra and Ari Muzakir, "Penerapan AI Melalui Pendekatan Heuristik Semilaritas Pada Game Edukasi Anak Usia Dini," *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* 1, no. 4 (2021): 209–219.
- Raden Muhammad Mirza Prasetyo et al., "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* 2, no. 2 (2021): 103–111.
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, Erri Wahyu Puspitarini, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1, no. 1 (2016): 46–58.
- Kustiawan, Usep, M.Sn. 2016. Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Cet I. Gunung samudera:Malang
- Afandi, y. (2018). Gereja dan Pengaruh Teknologi Informasi "Digital Ecclesiology. *JURNAL FIDEI*, 270-283.
- Baiq Siti Hajar, N. P. (2023). Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji Di Tpq Khoiru Ummah Mataram. *IJERT: Indonesian Journal of Education Research and Technology*, 1-5.
- Hasyim, S. L. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 217-266.
- Mega Tudang, Y. J. (2020). Film Superbooksebagai Media Pembelajaran Padaanak Sekolah Minggu Gereja Alkitab Anugerah (Gaa) Jemaat Filipi Manado. *Montessori Jurnalpendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 36-48.
- Nehemia Bima Firnando, Dina Kristiani. (2023). MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen Sekolah Tinggi Agama Kristen Samarinda. *Peran Media Audio Visual dalam Pertumbuhan Rohani Anak Sekolah Minggu*, 107-116.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didaché: Journal of Christian Education.*, 1-19.
- Ulya Ainur Rofi'ah, M. P. (2023). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Fredwrich Wilhelm Froebel. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 23-47.
- Andrias Pujiono, "Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z," *Didache: Journal of Christian Education* 2, no. 1 (2021): 1.

- Sandra Yunita et al., "Implementasi Penggunaan Teknologi Oleh Orang Tua Sesuai Pendidikan Karakter Moral Untuk Anak Usia Dini," *Journal of Education and Technology* 1, no. 2 (2021): 104–112.
- Ajeng Savitri Puspaningrum, Suaidah Suaidah, and Andre Chandra Laudhana, "Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1, no. 1 (2020): 25–35.
- Nurjayadi Nurjayadi et al., "Mobile Game Edukasi Paud Sebagai Media Pengenalan Dengan Teknik Speech Recognition," *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 7, no. 2 (2022): 101–108.
- Siti Sundari and Fera Damayanti, "Sosialisasi Game Edukasi Untuk Belajar Mengaji Di Desa Sidodadi" (2022): 20–25.
- Angga Hendrawan, Christyan Budi Susilo, and Cherly Barbara, "Perancangan Board Game Sebagai Media Penanaman Moral Bagi Anak Usia 6-9 Tahun Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Kristen," *Artika* 3, no. 1 (2019): 31–42.
- Riana Rahayu, Mustaji Mustaji, and Bachtiar Sjaiful Bachri, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3399–3409.
- Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
- Dalam Tafsir, Al-munir Analisis Qs, and Al- A R A F Ayat, "IJERT: Indonesian Journal of Education Research and Technology" 3 (2023): 1–6.
- Tri Azizah Ulfah, Eva Ari Wahyuni, and Mohammad Edy Nurtamam, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika* 3, no. 3 (2016): 955–961.