

**IMPLEMENTASI VIDEO GAME “BABY BIBLE PUZZEL” UNTUK  
PENINGKATAN KONSENTRASI DAN DAYA INGAT DIKALANGAN  
ANAK SEKOLAH MINGGU**

**Selviana Putri Naibaho<sup>1</sup>, Artariah<sup>2</sup>, Ncihur Fronika Solin<sup>3</sup>, Ivana Lidya Hasibuan<sup>4</sup>**  
[selviananaibaho22@gmail.com](mailto:selviananaibaho22@gmail.com)<sup>1</sup>, [artariahritonga@gmail.com](mailto:artariahritonga@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ncihursolin@gmail.com](mailto:ncihursolin@gmail.com)<sup>3</sup>, [ivanahasibuan8@gmail.com](mailto:ivanahasibuan8@gmail.com)<sup>4</sup>

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

**ABSTRAK**

Teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, memberikan dampak besar terutama dalam bidang hiburan. Salah satu produk teknologi yang populer, terutama di kalangan anak-anak dan remaja, adalah video game dan online games. Artikel ini membahas peran teknologi informasi dalam membentuk pengalaman hiburan anak-anak, dengan fokus pada aplikasi game Baby Bible Puzzle sebagai contoh produk teknologi yang mengintegrasikan unsur pendidikan agama. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan interaksi langsung dengan anak-anak sekolah minggu GKLI pada sebuah gereja. Penggunaan media aplikasi Baby Bible Puzzle diintegrasikan dalam kegiatan praktik dengan tujuan untuk meningkatkan kecintaan anak-anak terhadap Alkitabiah melalui hiburan berbasis teknologi. Permainan puzzle memiliki potensi untuk melatih konsentrasi dan daya ingat anak-anak sekolah minggu. Dalam konteks pendidikan agama, permainan ini berhasil menggabungkan hiburan dan pembelajaran, menarik perhatian anak-anak melalui variasi warna dan bentuk pola. Dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar, termasuk orang tua dan guru sekolah minggu, memainkan peran kunci dalam perkembangan daya ingat anak. Artikel juga mengangkat peran guru sekolah minggu sebagai fasilitator yang kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Integrasi game Baby Bible Puzzle sebagai alat bantu pengajaran menunjukkan respons positif dari anak-anak, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pemahaman nilai-nilai Alkitabiah. Kesimpulan dari jurnal ini menekankan bahwa game Baby Bible Puzzle dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pertumbuhan spiritual anak-anak melalui pendekatan yang menggabungkan hiburan dan pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran agama, diharapkan dapat menciptakan generasi yang memiliki pemahaman yang lebih dalam terhadap nilai-nilai keagamaan sejak usia dini.

**Kata Kunci:** Video Game, Konsentrasi, Daya Ingat, Anak Sekolah Minggu

**PENDAHULUAN**

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan Pendidikan, ilmu pengetahuan, Kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan muda bahkan anak-anak saat ini adalah video games dan online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu.

Baby bible puzzle menjadi salah satu hasil dari keberadaan teknologi bagian dari online games yang dapat dimanfaatkan bukan hanya sebagai hiburan tapi juga dapat melatih ingatan pada anak usia dini, games ini dapat melatih daya ingat pada anak Puzzle dapat membantu anak

dalam mengingat karena media terdiri dari bermacam warna dan bentuk pola dapat menarik perhatian anak dan dapat melibatkan anak secara langsung. Richey (2001) menerangkan bahwa “pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkan seseorang dapat melakukan aktivitas secara efektif dalam melaksanakan tugas dan fungsi pekerjaan sesuai dengan standar yang telah ditentukan”. Kemampuan mengingat secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf, perkembangan anak nampak pada kemampuannya dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi-informasi yang sampai kepadanya. Perkembangan daya ingat anak sangat ditentukan sekali oleh dorongan dan dukungan dari yang ada didekatnya baik orang tua, tempat bermain maupun orang lain yang ada disekitarnya.

## **METODE PENELITIAN**

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam kepenulisan jurnal ini yaitu metode kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif dan berinteraksi dengan anak sekolah minggu usia dini GKLI pada hari minggu, 26 November 2023. Dalam penelitian yang dilakukan yaitu berupa praktek langsung dengan interaksi menggunakan media apk Baby Bible Puzzel dengan ASM GKLI. Suasana saat melakukan praktek ini sangat meriah dan sangat menyenangkan hati anak-anak dan menimbulkan ekspresi yang sangat memuaskan. Dengan begitu dapat dilihat di awal pengenalan sangat memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan kecintaan anak terhadap Alkitabiah. Tidak hanyalah sekedar video game biasa, tapi sangat berpengaruh besar dalam pertumbuhan imajinasi anak akan pemahaman Alkitab.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Peningkatan Konsentrasi dan Daya Ingat Anak Sekolah Minggu**

Dari hasil penelitian ini penulis akan mengamati mengenai “Pengaruh Permainan puzzle terhadap kemampuan daya ingat anak sekolah minggu”. Peranan permainan puzzle dapat melatih kemampuan daya ingat terhadap anak sama halnya dengan anak sekolah minggu, Anak Sekolah Minggu adalah anak-anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran agama atau keagamaan dalam lingkungan gereja, biasanya pada hari Minggu. Sekolah Minggu merupakan salah satu bentuk pendidikan agama yang ditujukan khusus untuk anak-anak. Program ini dirancang untuk membantu anak-anak memahami nilai-nilai keagamaan, mengenali cerita-cerita dari Alkitab. Kegiatan di Sekolah Minggu biasanya melibatkan pembelajaran cerita-cerita Alkitab, bernyanyi lagu-lagu rohani, berdoa, dan berbagai kegiatan kreatif atau interaktif yang mendukung pemahaman agama.

Anak-anak sekolah minggu cenderung bosan dengan pengajaran manual yang dirasa datar dan membuat Mereka mencari kegiatan lain dari pada mendengarkan pengajaran dalam kegiatan sekolah minggu yang dilangsungkan, seringkali terjadi kegiatan lain yang merugikan bagi anak-anak dengan pengajaran yang membosankan seperti mengganggu teman-temannya yang lain. Suasana kegiatan pengajaran dalam sekolah minggu tidak lepas dari pembawaan guru sekolah minggu, kreatifitas guru sekolah minggu dibutuhkan dalam membangun suasana sehingga anak sekolah minggu dapat fokus dan bisa mengikuti kegiatan sekolah minggu. Sehingga pada anak sekolah minggu GKLI guru sekolah minggu mencoba menghidupkan suasana dalam kegiatan sekolah minggu dengan menggabungkan kegiatan pengajaran dan game agar konsentrasi anak dapat terpancing karena anak-anak cenderung banyak ingin tahu apalagi dengan hal yang baru ia ketahui sehingga Melalui peranan guru sekolah minggu GKLI dalam pengajarannya menghadirkan game Baby Bible Puzzel. Media puzzle berasal dari bahasa Inggris ialah bongkar pasang. Menurut Yulianti I media puzzle merupakan media yang tidak asing lagi bagi anak, karena biasanya anak-anak lebih menyukai berkemas-kemas dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnyanya”. Anak akan lebih menyukai permainan Puzzle karena permainan tercantum memiliki berbagai ragam gambar yang menarik atau unik. Media puzzle merupakan suatu gambar yang terbagai menjadi potongan-potongan gambar dengan tujuan untuk melatih

daya pikir, melatih kasabaran, dan lain sebagainya.

### **Peran Guru Sekolah Minggu Dalam Menghidupkan Suasana Baru**

Sekolah minggu sebagai Gereja masa depan tentu membutuhkan peranan Guru sekolah minggu didalamnya situasi anak-anak sekolah minggu juga ditentukan oleh peranannya tantangan tersendiri bagi guru sekolah minggu agar anak sekolah minggu dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Faktor yang dapat mendukung terjadinya suasana yang baik adalah adanya hubungan yang baik antara guru dan muridnya. faktor guru itu sendiri juga memainkan peran yang sangat penting dan tidak bisa diremehkan. Seorang guru Sekolah Minggu memang harus menjalin hubungan yang bersifat mengasahi dan menolong dengan anak-anak Sekolah.

Minggu sehingga keduanya dapat bertumbuh bersama seperti yang disampaikan oleh Dian Sumiatiningsih. perlu diperhatikan bahwa peran guru sekolah minggu sangat penting dalam rangka mendidik anak digereja Mereka memiliki tanggung jawab besar yang diberikan oleh gembala maupun pendeta untuk memelihara iman anak-anak digereja oleh karena itu guru-guru sekolah minggu sangat dituntut untuk lebih kreatif dengan mengikuti perkembangan jaman dalam mengajar anak sekolah minggu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian materi Pelajaran. walaupun semuanya memiliki kelebihan dan kekurangan tetapi intinya jangan sampai meninggalkan nilai-nilai Alkitabiah atau tidak sesuai dengan kebenaran firman Tuhan. memiliki hubungan yang baik dengan anak sekolah minggu adalah salah satu faktor yang baik untuk membangun suasana kegiatan sekolah minggu. anak sekolah minggu akan merasa termotivasi dengan peranan dari guru sekolah minggu adanya motivasi dari anak sekolah minggu akan menggerakkan dan mendorong ia melakukan tujuan kegiatan.

Dalam dunia kekristenan pengetahuan tentang firman Tuhan adalah hal yang sangat penting yang harus diberikan terhadap anak dalam masa pertumbuhannya dalam hal ini sekolah minggu sebagai wadah Rohani bagi anak-anak memiliki peran yang sangat penting bagi Gereja. melalui sekolah minggu Gereja dapat melakukan tongkat estafet kepemimpinan Rohani dan keberlanjutan dari generasi ke generasi. apabila sekolah minggu tidak diberikan kesempatan untuk dilaksanakan dengan baik maka Gereja tersebut tidak akan berkembang dan tidak ada keberlanjutannya dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran sekolah minggu sangat diperlukan guna mendukung pelayanan anak-anak digereja. ini lah yang diupayakan guru sekolah minggu Sebagai guru Sekolah Minggu yang profesional, yaitu guru yang sangat memahami materi dan mumpuni, seorang guru Sekolah Minggu memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi untuk mengubah atau membuat sesuatu yang dikerjakannya menjadi lebih bermakna dan lebih berarti berdasarkan Alkitab. Dan hasil akhir yang diharapkan adalah anak-anak Sekolah Minggu memiliki sifat dan karakter seperti Kristus.

### **Kreasi Pengajaran Guru Sekolah Minggu Mengikuti Perkembangan Zaman**

Era dunia yang semakin canggih membuat guru sekolah minggu mengikuti perkembangan zaman teknologi yang semakin berkembang tentunya membantu guru sekolah minggu dalam melakukan pengajaran penyampaian firman Tuhan sehingga guru sekolah minggu dapat mengkreasi pengajarannya. Karena itu seorang guru mesti mempunyai beragam ide, metode dalam membentuk anak sekolah minggu mengerti akan firman Tuhan lewat media pembelajaran yaitu memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar. Salah satunya melalui teknologi game Baby Bible Puzzel sebagai salah satu produk teknologi yang digunakan dalam mengkreasi pengajaran dan dapat menarik perhatian anak sekolah minggu.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari jurnal ini, bahwa games Baby Bible Puzzel sangat mendukung pertumbuhan spiritual anak yang dimana didalam games tersebut mengandung nilai ajaran-ajaran Kristen akan pengenalan Alkitab. Dengan demikian, walaupun games tersebut terbilang mudah dilihat oleh kalangan dewasa namun sangat menarik untuk dicerna dalam pemikiran anak-anak.

Pengembangan Game Baby Bible Puzzel bertujuan untuk membantu meningkatkan konsentrasi serta daya ingat pada anak-anak yang berpartisipasi dalam kelompok sekolah minggu. Dengan menggunakan elemen-elemen cerita Alkitab sebagai inti dari permainan ini, bertujuan untuk menghadirkan sebuah pengalaman belajar yang interaktif, diharapkan mampu memberikan manfaat tambahan dalam pengembangan kemampuan kognitif anak-anak Sekolah Minggu tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Palintan, tien asmara, Sri Mulianah, and Hariska. "Anakta." *Anakta Journal* 1, no. 1 (2021): 87–92.
- Safitri, Danawati, M Syukri, and Desni Yuniarni. "Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3, no. 6 (2014): 1–16.
- Yulianingsih, Dwiati, Sekolah Tinggi, and Teologi Tawangmangu. "Upaya Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Alkitab Di Kelas Sekolah Minggu" 3, no. 2 (2020): 285–301. <https://doi.org/10.34081/fidei.v3i1.186>.
- Zahra, Annisa Dian. "Hal.156-165 Author." *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2, no. 1 (2022): 156–66.