

EDUKASI PEMAHAMAN ALKITAB MELALUI METODE TEKA-TEKI SILANG PADA ANAK SEKOLAH MINGGU

Parlindungan Sitorus¹, Marnala Yekhonya Winda Jelita Situmorang², Desi Natalia Br Ginting³, Ferdin Harapan Jaya Gulo⁴, Chronika Margaretha Silitonga⁵
parlindungansitorus@uhn.ac.id¹, marnala.yekhonyawindajelitasitumorang@student.uhn.ac.id²,
desi.nataliabrginting@student.uhn.ac.id³, ferdinharapanjaya.gulo@student.uhn.ac.id⁴,
chronika.margarethasilitonga@student.uhn.ac.id⁵
Universitas HKBP Nommensen

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Alkitab anak Sekolah Minggu melalui penerapan metode partisipatif berbasis permainan Teka-Teki Silang (TTS). Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada temuan awal bahwa metode ceramah yang dominan menyebabkan rendahnya partisipasi aktif serta kurang optimalnya retensi anak terhadap isi cerita Alkitab. Kegiatan dilaksanakan di Gereja HKBP Resort Simpang Marindal dengan melibatkan 60 anak yang dibagi ke dalam 10 kelompok. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat dengan pendekatan partisipatif melalui permainan edukatif bertema Kelahiran Yesus. Evaluasi dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui analisis skor TTS, observasi, dan respons lisan peserta. Hasil menunjukkan total skor 84 dari skor maksimal 100 dengan rata-rata 8,4 (84%), yang berada pada kategori tinggi. Sebanyak 70% kelompok memperoleh skor 9–10 dan 30% memperoleh skor 6–7. Hasil ini menunjukkan bahwa metode TTS efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif, keterlibatan aktif, serta kerja sama sosial anak. Dengan demikian, permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam pelayanan Sekolah Minggu.

Kata Kunci: Pemahaman Alkitab, Teka-Teki Silang, Metode Partisipatif, Sekolah Minggu, Permainan Edukatif.

Abstract

This community service activity aimed to improve Sunday School children's understanding of the Bible through a participatory crossword puzzle learning method. The program was motivated by the limited engagement and retention resulting from conventional lecture-based teaching. Conducted at HKBP Resort Simpang Marindal Church, the activity involved 60 children divided into 10 groups. The method applied was community education using participatory learning through Bible-based crossword puzzles themed on the Birth of Jesus. Evaluation employed descriptive quantitative and qualitative analysis, including crossword scores, observation, and oral responses. The results showed a total score of 84 out of 100 with an average of 8.4 (84%), categorized as high. Approximately 70% of groups achieved scores between 9–10, while 30% scored between 6–7. These findings indicate that crossword-based learning effectively enhanced cognitive understanding, active engagement, and social collaboration. Therefore, educational game-based learning serves as an innovative and relevant alternative strategy in Sunday School ministry.

Keywords: Bible Understanding, Crossword Puzzle, Participatory Learning, Sunday School, Educational Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan iman anak dalam konteks gereja memiliki posisi fundamental dalam pembentukan karakter dan spiritualitas sejak usia dini. Di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan, Sekolah Minggu menjadi wadah utama untuk menanamkan nilai-nilai Kristiani melalui pembelajaran Alkitab secara sistematis. Namun demikian, praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah satu arah sering kali menyebabkan rendahnya partisipasi aktif serta kurang optimalnya retensi pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan (Simanjuntak, 2020).

Secara pedagogis, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar lebih efektif ketika melibatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas visual (Santrock, 2018). Dalam konteks ini, pembelajaran yang hanya bersifat verbal cenderung menghasilkan retensi informasi yang dangkal. Richards menekankan bahwa pemahaman Alkitab pada anak tidak boleh berhenti pada aspek kognitif (knowledge acquisition), tetapi harus mencakup aspek afektif (internalisasi nilai) dan aplikatif (transformasi perilaku). Dengan demikian, pendekatan pedagogis dalam Sekolah Minggu perlu mengintegrasikan dimensi partisipatif agar proses pembelajaran lebih bermakna.

Dalam konteks pendidikan agama Kristen, pendekatan ini mendorong anak untuk tidak sekadar menghafal kisah Alkitab, tetapi memahami makna dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Panjaitan, 2021). Sejalan dengan itu, penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan dan daya ingat peserta didik secara signifikan (Gulo, 2023). Selain itu, pendekatan game-based learning terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, konsentrasi, dan retensi jangka panjang (Plass, Mayer, & Homer, 2020). Studi Aritonang dan Sitepu (2022) secara khusus menemukan bahwa penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran Alkitab meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional.

Dalam perspektif konstruktivisme sosial, pembelajaran yang melibatkan interaksi kelompok memungkinkan peserta didik membangun makna melalui diskusi dan kolaborasi (Schunk, 2020). Prinsip ini relevan dengan pelayanan anak di gereja, di mana pembelajaran bukan hanya transfer informasi, melainkan proses pembentukan iman secara komunal. Media teka-teki silang, sebagai bagian dari permainan edukatif, terbukti efektif dalam memperkuat daya ingat melalui proses retrieval practice, yaitu pengambilan kembali informasi dari memori jangka panjang (Roediger & Butler, 2011; Dunlosky et al., 2013). Penggunaan TTS juga terbukti meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi Alkitab (Aritonang & Sitepu, 2022; Purba, 2022).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan formal, implementasinya dalam pendidikan iman anak di lingkungan gereja masih relatif terbatas dan jarang terdokumentasi secara sistematis dalam bentuk publikasi ilmiah. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga berkontribusi dalam memperkaya literatur pengabdian kepada masyarakat pada bidang pendidikan keagamaan anak.

Berdasarkan observasi awal di HKBP Resort Simpang Marindal, ditemukan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat detail cerita Alkitab dan mengartikulasikan pesan moralnya. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menerapkan metode partisipatif berbasis permainan Teka-Teki Silang (TTS) guna meningkatkan pemahaman Alkitab anak Sekolah Minggu secara kognitif, afektif, dan sosial.

METODOLOGI

Kegiatan ini menggunakan desain deskriptif evaluatif dalam kerangka pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan partisipatif. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media permainan Teka-Teki Silang (TTS) dalam meningkatkan pemahaman Alkitab anak Sekolah Minggu secara kontekstual dan aplikatif. Kegiatan dilaksanakan di HKBP Resort Simpang Marindal pada 6–28 Februari 2026 dengan melibatkan 60 anak usia sekolah dasar yang dibagi ke dalam 10 kelompok (masing-masing 6 orang). Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan usia dan kemampuan membaca guna menciptakan dinamika kolaboratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata capaian 84%, yang termasuk kategori tinggi. Secara kuantitatif, 70% kelompok memperoleh skor 9–10. Capaian ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta mampu mengidentifikasi tokoh, peristiwa, dan simbol dalam kisah kelahiran Yesus secara akurat.

Tabel 1. Distribusi Skor Hasil Teka-Teki Silang Peserta

Skor	Frekuensi (Kelompok)	Persentase (%)
10	1	10%
9	6	60%
7	2	20%
6	1	10%
Total	10	100%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa distribusi skor menunjukkan kecenderungan dominan pada kategori tinggi. Enam kelompok (60%) memperoleh skor 9, satu kelompok (10%) memperoleh skor 10, dua kelompok (20%) memperoleh skor 7, dan satu kelompok (10%) memperoleh skor 6. Tidak terdapat kelompok yang memperoleh skor di bawah 6. Pola distribusi ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta mampu menjawab sebagian besar butir soal dengan benar, yang berarti materi pembelajaran dapat dipahami secara relatif merata oleh seluruh kelompok.

Jika dianalisis lebih lanjut, capaian skor 9–10 menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mampu mengingat informasi dasar, tetapi juga memahami detail cerita seperti urutan peristiwa, tokoh pendukung, serta simbol-simbol penting dalam kisah kelahiran Yesus. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada tahap pengenalan fakta, melainkan telah mencapai tahap pemahaman konseptual. Menurut teori pembelajaran kognitif, proses pengisian teka-teki silang melibatkan aktivitas «retrieval practice», yaitu proses pengambilan kembali informasi dari memori jangka panjang yang terbukti memperkuat retensi belajar (Roediger & Butler, 2011; Dunlosky et al., 2013).

Kelompok yang memperoleh skor 6–7 tetap menunjukkan tingkat pemahaman yang cukup baik, meskipun kemungkinan terdapat kendala pada aspek ketelitian membaca soal atau koordinasi kerja kelompok. Variasi skor ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan kemampuan membaca, tingkat konsentrasi saat penyampaian materi, serta dinamika diskusi dalam kelompok. Namun demikian, tidak adanya skor rendah menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan mampu menjangkau hampir seluruh peserta secara inklusif.

Secara keseluruhan, hasil tabel tersebut tidak hanya menunjukkan keberhasilan pada aspek kognitif, tetapi juga mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran partisipatif. Aktivitas diskusi kelompok selama pengerjaan TTS mendorong terjadinya interaksi sosial yang konstruktif, yang menurut perspektif konstruktivisme sosial berperan penting dalam membangun pemahaman melalui kolaborasi (Schunk, 2020). Dengan demikian, data kuantitatif pada tabel diperkuat oleh temuan observasional yang menunjukkan tingginya partisipasi dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

Analisis Kognitif

Peningkatan pemahaman kognitif dapat dijelaskan melalui teori active recall dalam psikologi pendidikan. Ketika anak mengisi TTS, mereka melakukan proses pengambilan kembali informasi dari memori jangka panjang (retrieval practice), yang terbukti memperkuat retensi pengetahuan (Roediger & Butler, 2011; Dunlosky et al., 2013). Dengan demikian, TTS bukan sekadar permainan, melainkan strategi penguatan memori yang berbasis riset kognitif.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan menciptakan kondisi emotional engagement yang meningkatkan fokus dan konsentrasi (Plass et al., 2020). Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun koneksi antar konsep.

Analisis Afektif dan Sosial

Dari hasil observasi, anak menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, serta kerja sama yang positif. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa interaksi kelompok memperkaya proses pembentukan makna (Schunk, 2020). Aktivitas kolaboratif memungkinkan anak dengan kemampuan lebih tinggi membantu teman sebaya, menciptakan zona perkembangan proksimal sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky.

Penelitian Sarumaha (2023) menunjukkan bahwa metode bermain dalam pendidikan iman anak berdampak positif terhadap pembentukan karakter Kristiani, terutama dalam aspek kerja sama dan empati. Hasil kegiatan ini memperkuat temuan tersebut, karena proses diskusi kelompok dalam pengerjaan TTS tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkuat nilai kebersamaan.

Analisis Komparatif dengan Penelitian Sebelumnya

Jika dibandingkan dengan penelitian Aritonang dan Sitepu (2022) yang melaporkan peningkatan pemahaman sebesar 78% melalui media TTS, capaian 84% dalam kegiatan ini menunjukkan efektivitas yang relatif lebih tinggi. Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh pendekatan partisipatif yang lebih intens serta integrasi sesi refleksi setelah permainan.

Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran agama Kristen tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga empiris efektif.

Meskipun hasil menunjukkan capaian tinggi, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, tidak adanya pre-test menyebabkan peningkatan pemahaman tidak dapat dibandingkan secara kuantitatif sebelum dan sesudah intervensi. Kedua, evaluasi dilakukan dalam waktu relatif singkat sehingga belum dapat mengukur retensi jangka panjang. Ketiga, faktor eksternal seperti kemampuan membaca individu dan dinamika kelompok berpotensi memengaruhi hasil akhir.

Dengan demikian, penelitian lanjutan dengan desain quasi-eksperimental dan pengukuran longitudinal diperlukan untuk memperkuat temuan empiris mengenai efektivitas metode permainan dalam pendidikan iman anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di HKBP Resort Simpang Marindal, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode partisipatif berbasis permainan Teka-Teki Silang (TTS) efektif dalam meningkatkan pemahaman Alkitab anak Sekolah Minggu. Hasil evaluasi menunjukkan capaian rata-rata skor sebesar 84%, yang berada pada kategori tinggi. Mayoritas kelompok (70%) memperoleh skor 9–10, yang mengindikasikan penguasaan materi yang sangat baik terhadap tokoh, peristiwa, serta simbol dalam kisah kelahiran Yesus.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memperkuat aspek kognitif melalui proses pengingatan kembali (retrieval practice), tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif dan kerja sama antar peserta. Aktivitas diskusi kelompok selama pengerjaan TTS mendorong interaksi sosial yang konstruktif serta memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan turut meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta dalam mengikuti

kegiatan. Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan studi Damanik (2021) yang menegaskan bahwa integrasi permainan dalam pendidikan agama Kristen meningkatkan literasi Alkitab serta motivasi belajar.

Dengan demikian, temuan ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran partisipatif berbasis permainan merupakan strategi pedagogis yang efektif dan relevan dalam konteks pelayanan pendidikan iman anak di Sekolah Minggu. Integrasi unsur bermain dan refleksi terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode ceramah satu arah.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Pertama, kegiatan pembelajaran partisipatif berbasis permainan sebaiknya dirancang dengan sistem evaluasi yang lebih komprehensif, seperti penggunaan pre-test dan post-test. Pendekatan ini akan memberikan gambaran yang lebih terukur mengenai peningkatan pemahaman peserta sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Dengan adanya data komparatif tersebut, efektivitas metode yang diterapkan dapat dianalisis secara lebih objektif dan sistematis, sehingga menghasilkan temuan yang lebih kuat secara ilmiah. Selain itu, dokumentasi proses pembelajaran melalui instrumen observasi terstruktur juga dapat memperkaya data kualitatif mengenai keterlibatan dan dinamika kelompok peserta.

Kedua, pengembangan media permainan edukatif perlu dilakukan secara lebih variatif dan inovatif agar pembelajaran semakin menarik serta sesuai dengan karakteristik generasi anak saat ini. Selain Teka-Teki Silang manual, media dapat dikembangkan dalam bentuk permainan interaktif berbasis digital, kuis daring, atau aktivitas kolaboratif lainnya yang tetap berorientasi pada penguatan nilai-nilai Alkitab. Integrasi teknologi dalam pembelajaran iman tidak hanya meningkatkan daya tarik kegiatan, tetapi juga memperluas kemungkinan akses dan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, metode partisipatif tidak bersifat stagnan, melainkan terus berkembang mengikuti dinamika zaman dan kebutuhan peserta didik.

Ketiga, penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari metode permainan edukatif terhadap pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai Kristiani. Kajian longitudinal dapat dilakukan untuk menilai sejauh mana pemahaman kognitif yang diperoleh melalui kegiatan partisipatif mampu bertransformasi menjadi perubahan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari anak. Evaluasi dapat mencakup aspek tanggung jawab, kerja sama, empati, serta konsistensi dalam menerapkan ajaran yang telah dipelajari. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan efektivitas berbagai metode partisipatif guna memperoleh model pembelajaran yang lebih komprehensif dan kontekstual. Dengan pendekatan yang lebih sistematis dan berkelanjutan, pengembangan strategi pembelajaran dalam pendidikan iman anak diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pelayanan Sekolah Minggu di berbagai lingkungan gerejawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, B., & Sitepu, J. M. (2022). "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Alkitab Anak Sekolah Minggu." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Damanik, E. R. (2021). "Implementasi Metode Game-Based Learning dalam Meningkatkan Literasi Alkitab di Era Digital." *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen (Kerugma)*.

- Dunlosky, J., et al. (2013). Improving students' learning with effective learning techniques. *Psychological Science in the Public Interest*, 14(1), 4–58.
- Ginting, R. (2022). "Evaluasi Pembelajaran Alkitab Menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif pada PKM Mahasiswa." *Jurnal Pengabdian FKIP*.
- Groome, T. H. (1991). *Sharing Faith: A Comprehensive Approach to Religious Education and Pastoral Ministry*. Harper Collins.
- Gulo, R. (2023). "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Iman Anak di Lingkungan Gereja." *Jurnal Shanana*.
- Hutahaean, B. (2021). "Membangun Kecintaan terhadap Firman Tuhan melalui Permainan Edukatif." *Jurnal Pelayanan Anak*.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching*. New Jersey: Pearson Education.
- Lase, D., & Harefa, D. (2020). "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada Masa Pandemi." *Jurnal Didache: Journal of Christian Education*.
- Nadeak, B. (2022). "Manajemen Kelas Sekolah Minggu yang Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak." *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Panjaitan, S. M. (2021). "Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky dalam Pengajaran Alkitab bagi Anak Usia 7-12 Tahun." *Jurnal Teologi Kristen (Sabda)*.
- Pazmiño, R. W. (2008). *Foundations of Christian Education: An Introduction in Evangelistic Perspective*. Michigan: Baker Academic.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. MIT Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Purba, S. (2022). "Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Anak." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Richards, L. O. (Sesuai dengan pembahasan mengenai pemahaman Alkitab pada anak dalam laporan Anda).
- Roediger, H. L., & Butler, A. C. (2011). The critical role of retrieval practice. *Trends in Cognitive Sciences*, 15(1), 20–27.
- Samosir, J. G. (2024). "Visualisasi Cerita Alkitab: Menggunakan Teka-Teki Silang untuk Memperkuat Daya Ingat Kognitif Anak." *Jurnal Pendidikan Kristen (Luxnos)*.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology*. McGraw-Hill.
- Sarumaha, M. (2023). "Pengaruh Metode Bermain terhadap Pembentukan Karakter Kristiani pada Anak Sekolah Minggu." *Jurnal Pasca*.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories*. Pearson.
- Silaban, D. (2025). "Inklusivitas Metode Partisipatif bagi Anak dengan Berbagai Tingkat Kemampuan Membaca." *Jurnal Pendidikan Inklusif*.
- Silberman, M. L. (2013). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif (Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Simanjuntak, M. (2020). "Metode Partisipatif dalam Sekolah Minggu: Tantangan dan Peluang di Era 4.0." *Jurnal Teologi Gracia Deo*.
- Sitorus, A. (2021). "Psikologi Anak dalam Pembelajaran Agama: Studi Kasus Pemahaman Cerita Alkitab." *Jurnal Psiko-Edukasi Kristen*.
- Situmorang, R. (2022). "Edukasi Tokoh-Tokoh Alkitab melalui Media Teka-Teki Silang di HKBP." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (JPKM)*.
- Tarigan, M. (2023). "Peningkatan Pemahaman Iman melalui Metode Kuis Interaktif pada Anak Kelas Dasar." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (Pebada)*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zaluchu, S. E. (2021). "Metodologi Penelitian Kepustakaan dan Lapangan dalam Konteks PKM Pendidikan Agama." *Jurnal Metodologi Teologi*.
- Zebua, Y. (2024). "Dinamika Kerja Sama Kelompok (Collaborative Learning) dalam Kelas Sekolah Minggu." *Jurnal Pendidikan Sosial*.