



Percaya Pada Pertolongan Tuhan (Kisah Para Rasul 27:39-44): Membangun Kecintaan Anak Sekolah Minggu Kepada Tuhan Dalam Upaya Meningkatkan Iman Percaya Melalui Kegiatan Games

Rida Gultom^a, Dewi Clara Simanjuntak^b, Bella Bella Priskilla Br Sitepu^c, Della Sari Manalu^d, Yandri Angelica Silaban^e

^{a,b,c,d,e} Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen /Pendidikan Agama Kristen, IAKN Tarutung
 *correspondence: ridagultom@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to explore how the story in Acts 27:39-44 about belief in God's help can be used as a tool to build Sunday School children's love for God and increase their faith. The story of Paul's rescue in the midst of a sea storm is the basis for teachings that teach about trust, courage, and surrender to God in difficult situations. In this research, activity-based learning methods, especially through interactive games, are applied to create a fun and immersive atmosphere for children. The research results show that the use of games that are relevant to Biblical themes can help children understand spiritual values more concretely. In addition, active interaction in games also strengthens relationships between participants and provides space for heart-touching learning experiences. In particular, this activity succeeded in increasing children's understanding of the meaning of faith, strengthening their personal relationship with God, and fostering an attitude of dependence on God in their daily lives. Thus, game-based activities not only increase the attractiveness of Bible teaching but also become an effective strategy in building Sunday School children's love and faith in God. This research recommends further development of similar creative approaches to strengthen faith teaching in the context of children's spiritual education.

Keywords: *Help, Children's Faith, Interactive Games.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kisah dalam Kisah Para Rasul 27:39-44 tentang kepercayaan kepada pertolongan Tuhan dapat digunakan sebagai alat untuk membangun kecintaan anak Sekolah Minggu kepada Tuhan serta meningkatkan iman percaya mereka. Kisah penyelamatan Paulus di tengah badai laut menjadi dasar pengajaran yang mengajarkan tentang kepercayaan, keberanian, dan penyerahan diri kepada Tuhan dalam situasi sulit. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran berbasis aktivitas, khususnya melalui kegiatan games interaktif, diterapkan untuk menciptakan

suasana yang menyenangkan sekaligus mendalam bagi anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan yang relevan dengan tema Alkitab dapat membantu anak-anak memahami nilai-nilai rohani secara lebih konkret. Selain itu, interaksi aktif dalam permainan juga memperkuat hubungan antar peserta dan memberikan ruang untuk pengalaman belajar yang menyentuh hati. Secara khusus, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap makna iman percaya, memperkuat hubungan personal mereka dengan Tuhan, serta menumbuhkan sikap ketergantungan kepada Tuhan dalam hidup sehari-hari.

Dengan demikian, kegiatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan daya tarik pengajaran Alkitab tetapi juga menjadi strategi efektif dalam membangun kecintaan dan iman percaya anak-anak Sekolah Minggu kepada Tuhan. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dari pendekatan kreatif serupa untuk memperkuat pengajaran iman dalam konteks pendidikan rohani anak.

Kata Kunci: Pertolongan, Iman Anak, Games Interaktif.

1 PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan generasi penerus gereja yang perlu dibimbing untuk mengenal, mencintai, dan mempercayai Tuhan sejak dini. Salah satu cara yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai iman adalah melalui pengajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan dunia anak. Dalam konteks Sekolah Minggu, pembelajaran yang kreatif diperlukan agar anak-anak tidak hanya memahami firman Tuhan tetapi juga mengalami kasih dan pertolongan-Nya secara nyata dalam kehidupan mereka.

Kisah Paulus dalam Kisah Para Rasul 27:39-44 menjadi salah satu narasi Alkitab yang kuat dalam mengajarkan tentang percaya pada pertolongan Tuhan. Dalam kisah tersebut, meskipun berada di tengah badai yang mengancam nyawa, Paulus menunjukkan iman yang kokoh kepada Tuhan yang menyelamatkan. Kisah ini relevan untuk membangun pemahaman anak-anak bahwa Tuhan selalu hadir dalam kehidupan mereka, terutama di saat-saat sulit.

Namun, tantangan yang dihadapi oleh pengajar Sekolah Minggu adalah bagaimana menyampaikan pesan-pesan Alkitab dengan cara yang dapat menarik perhatian anak-anak. Pendekatan konvensional sering kali kurang efektif dalam menanamkan nilai iman kepada anak yang cenderung lebih aktif, interaktif, dan menyukai kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan metode yang kreatif dan menyenangkan, seperti games interaktif, untuk membantu anak-anak belajar tentang firman Tuhan dengan cara yang lebih bermakna.

Penelitian ini berfokus pada penerapan kegiatan games berbasis kisah Kisah Para Rasul 27:39-44 dalam pembelajaran di Sekolah Minggu. Tujuan utamanya adalah membangun kecintaan anak-anak kepada Tuhan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam, sehingga dapat meningkatkan iman percaya mereka. Dengan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan ini, diharapkan nilai-nilai rohani dari kisah Alkitab dapat tertanam lebih baik dalam hati mereka, mendorong mereka untuk semakin percaya kepada Tuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan iman anak-anak serta menjadi referensi

bagi para pengajar Sekolah Minggu dalam menyampaikan firman Tuhan secara kreatif dan relevan.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kepercayaan kepada Pertolongan Tuhan dalam Perspektif Teologi

Kepercayaan kepada pertolongan Tuhan merupakan inti dari iman Kristen. Dalam Kisah Para Rasul 27:39-44, Paulus menunjukkan keyakinannya kepada Tuhan meskipun berada dalam situasi kritis di tengah badai laut. Paulus tidak hanya menenangkan para penumpang kapal dengan perkataannya, tetapi juga menunjukkan teladan iman yang bersandar sepenuhnya kepada Tuhan. Peristiwa ini mengajarkan bahwa dalam setiap situasi sulit, Tuhan selalu hadir dan memberikan pertolongan bagi mereka yang percaya kepada-Nya.

Grudem (1994) dalam *Systematic Theology* menjelaskan bahwa kepercayaan kepada Tuhan adalah tindakan iman yang melibatkan penyerahan diri sepenuhnya kepada kehendak-Nya. Iman semacam ini menjadi dasar dalam menghadapi tantangan hidup, seperti yang ditunjukkan oleh Paulus. Kisah ini juga mengingatkan bahwa iman yang kuat dapat memberikan pengaruh positif kepada orang lain, sebagaimana Paulus mampu menginspirasi kepercayaan di antara para penumpang kapal.

Dalam pendidikan iman untuk anak-anak, konsep kepercayaan kepada Tuhan perlu disampaikan dengan cara yang relevan dan sederhana. Menurut Richards dan Bredfeldt (1998), pendidikan Kristen harus menanamkan nilai bahwa Tuhan adalah sumber pertolongan yang tidak pernah gagal. Dengan demikian, anak-anak diajak untuk mengandalkan Tuhan dalam segala aspek kehidupan mereka.

2.2 Pentingnya Pendidikan Kristen untuk Anak

Pendidikan Kristen memainkan peran sentral dalam membangun iman anak. Masa kanak-kanak adalah waktu kritis dalam pembentukan nilai-nilai spiritual yang akan menjadi fondasi kehidupan mereka. Maddix dan Estep (2017) menyebutkan bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan partisipasi aktif. Oleh karena itu, pengajaran iman perlu dirancang secara kreatif agar anak-anak dapat memahami dan merasakan kehadiran Tuhan dalam hidup mereka.

Dalam konteks Sekolah Minggu, guru memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan iman. Sebagai contoh, menyampaikan kisah-kisah Alkitab seperti pengalaman Paulus di tengah badai dapat membantu anak-anak memahami bahwa iman kepada Tuhan adalah perlindungan yang kuat dalam menghadapi tantangan hidup. Pengajaran ini tidak hanya membangun kecintaan anak-anak kepada Tuhan tetapi juga menanamkan rasa percaya yang mendalam kepada-Nya.

Richards dan Bredfeldt (1998) menekankan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan relevan akan membantu anak-anak untuk menginternalisasi nilai-nilai iman secara lebih efektif. Mereka juga mencatat bahwa pendekatan interaktif, seperti diskusi kelompok atau permainan, memungkinkan anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar.

2.3 Games sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Games atau permainan interaktif telah lama dikenal sebagai alat pembelajaran yang efektif, terutama bagi anak-anak. Dalam pembelajaran berbasis agama, games dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan Alkitab dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Prensky (2001), games memberikan lingkungan pembelajaran yang menstimulasi keterlibatan emosional dan intelektual, sehingga membantu anak-anak menyerap informasi dengan lebih baik.

Dalam konteks kisah Paulus, games yang menggambarkan situasi badai dapat membantu anak-anak memahami kondisi yang dihadapi Paulus dan bagaimana kepercayaannya kepada Tuhan membawa keselamatan. Misalnya, permainan simulasi kapal yang dilanda badai dapat memberikan pengalaman visual dan emosional yang memperkuat pesan iman. Selain itu, games memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman aktif, yang sejalan dengan teori pembelajaran aktif oleh Vygotsky (1978).

Prensky juga mencatat bahwa games memiliki kekuatan untuk memotivasi anak-anak, membangun kerja sama, dan meningkatkan daya ingat. Dalam pengajaran agama, games interaktif dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, di mana anak-anak tidak hanya memahami kisah Alkitab tetapi juga merasakan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Membangun Kecintaan kepada Tuhan melalui Aktivitas Kreatif

Kecintaan kepada Tuhan pada anak-anak dapat dibangun melalui aktivitas yang melibatkan hati dan pikiran mereka secara menyeluruh. Brewster (2011) menyatakan bahwa anak-anak belajar mencintai Tuhan ketika mereka merasakan kasih-Nya melalui pengalaman langsung. Sekolah Minggu sebagai sarana pendidikan iman memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan pengalaman-pengalaman tersebut dengan cara yang kreatif dan relevan.

Dalam pelaksanaan Sekolah Minggu, aktivitas kreatif seperti games dapat digunakan untuk menggambarkan kasih Tuhan. Kisah penyelamatan Paulus, misalnya, dapat disampaikan melalui permainan kelompok yang menekankan kerja sama, keberanian, dan kepercayaan kepada Tuhan. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar dari kisah Alkitab tetapi juga mengalami nilai-nilai iman dalam praktik.

2.5 Hubungan antara Games dan Perkembangan Spiritualitas Anak

Games yang dirancang dengan elemen-elemen rohani dapat memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan spiritual anak. Barrett (2012) dalam *Born Believers: The Science of Children's Religious Belief* menyatakan bahwa anak-anak memiliki kecenderungan bawaan untuk percaya kepada Tuhan. Pendekatan kreatif seperti games dapat membantu mengarahkan kecenderungan ini dengan cara yang positif.

Menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pengalaman praktis akan membantu anak-anak membangun pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep yang diajarkan. Dalam konteks iman Kristen, games yang menggabungkan elemen sosial, seperti kerja sama kelompok, dapat memperkuat nilai-nilai spiritual seperti kasih, iman, dan pengharapan.

Dari berbagai teori yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis games adalah pendekatan yang efektif dalam membangun kecintaan anak kepada Tuhan dan meningkatkan iman percaya mereka. Kisah Alkitab seperti Kisah Para Rasul 27:39-44 memberikan landasan teologis yang kuat untuk mengajarkan nilai

kepercayaan kepada Tuhan. Dengan menggunakan metode interaktif, seperti games, pengajaran ini dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi anak-anak.

3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penulisan artikel ini, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kisah Para Rasul 27:39-44 diterapkan dalam kegiatan games interaktif untuk membangun kecintaan anak Sekolah Minggu kepada Tuhan dan meningkatkan iman percaya mereka. Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang fleksibel dan mendalam dalam memahami pengalaman serta perubahan yang terjadi pada anak-anak selama kegiatan berlangsung.. Penulis mengumpulkan informasi teori dari berbagai sumber datayang berkaitan dengan topik yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel, sumber internet, penulisan karya ilmiah laporan yang dapat dipercaya.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kegiatan 1

Ayat Alkitab: Kisah para rasul 27:39-44

Thema Khotbah: Percaya Pada Pertolongan Tuhan

Inti sari Khotbah: Khotbah ini menceritakan tentang rasul Paulus yang beriman dan percaya kepada pertolongan Tuhan. Meskipun banyak yang membenci Paulus tetapi dia tetap setia memberitakan kebenaran firman, hingga suatu ketika Paulus ditangkap dan dibawa ke Roma. Saat itu, Paulus dibawa menggunakan kapal melewati lautan yang menyeramkan. Saat dalam perjalanan kapal diterjang ombak yang besar sehingga nyawa mereka dalam ancaman. Semua orang ketakutan tetapi tidak dengan Paulus. Sebab dalam mimpinya Paulus bertemu dengan malaikat yang telah memberitahukan bahwa mereka semua akan selamat kecuali kapal itu, sesuai iman dan percaya Paulus kepada Tuhan, benar bahwa mereka selamat setelah kapal karam di daerah malta. Mereka semua selamat kecuali kapal yang ditumpangi. Persis seperti yang malaikat sampaikan

Tujuan Khotbah disampaikan: Supaya anak sekolah minggu meneladani sikap Paulus yang selalu beriman dan percaya kepada Tuhan. Meskipun sedang dalam keadaan yang mustahil bisa berhasil. Supaya anak sekolah minggu percaya bahwa hanya Tuhan yang mampu menolong mereka dalam proses pendidikan mereka, supaya mereka bisa menjadi anak yang pintar, berprestasi dan membanggakan. Asal mereka tetap beriman dan percaya bahwa Tuhan mampu melakukan segala sesuatu dan tidak ada rancangannya yang gagal

Harapan setelah khotbah disampaikan: Anak-anak sekolah minggu semakin menunjukkan bukti dari iman dan percaya mereka kepada Tuhan melalui tindakan yaitu, rajin berdoa, rajin beribadah, rajin membaca Alkitab serta rajin melakukan perbuatan-perbuatan baik yang Tuhan perintahkan serta menjauhkan diri dari segala yang dilarang oleh perintah Tuhan

Pengaruh: Anak-anak sekolah minggu belum tau tentang kisah Paulus yang ini, sehingga pengaruhnya mereka jadi tau bahwa pertolongan Tuhan ada juga bagi rasul Paulus karena iman dan percayanya rasul Paulus

Pengaruh selanjutnya: Anak-anak semangat mendengarkan cerita baru dari Alkitab. Ini adalah dampak baik bahwa mereka jadi lebih bersemangat mendengar khotbah

4.2 Kegiatan 2 Pesan Berantai

Teknik Pelaksanaan: Pertama-tama ASM dibagi menjadi beberapa kelompok tergantung banyaknya ASM. Setelah itu setiap ketua kelompok atau ASM yang berada paling depan yang akan menjadi acuan oleh anak ASM selanjutnya. Anak yang paling depan akan diberitahu ayat firman Tuhan oleh pemandu games tersebut. Setelah diberikan ayat, ASM akan mencoba menghafal isi beserta ayat firman Tuhan dan memberitahukan kembali ke teman yang ada dibelakangnya. Begitulah seterusnya sampailah yang paling belakang, dimana dia yang akan memberitahu apa firman Tuhan yang sudah di sampaikan melalui pesan berantai tadi yang dimulai dari depan.

Tantangan atau kesulitan dalam pelaksanaan:

- a. Memilih Ayat yang Tepat dan Sesuai Usia
- b. Memilih ayat firman Tuhan yang tepat dan sesuai usia anak sekolah Minggu adalah tantangan utama. Ayat-ayat yang terlalu kompleks atau panjang dapat membuat anak-anak sulit memahami dan mengingat.
- c. Menciptakan Suasana yang Kondusif dalam melaksanakan pesan berantai
- d. Menciptakan suasana yang kondusif dalam pelaksanaan pesan berantai pada anak-anak sekolah Minggu adalah tantangan yang tidak mudah. Anak-anak mungkin menghadapi berbagai pengaruh negatif di sekitar yang dapat menghambat konsentrasi mereka sehingga mereka tidak fokus.

Pengaruh terhadap pelaksanaan pesan berantai

- a. Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak dalam mendengarkan temannya saat menyampaikan firman Tuhan serta berkomunikasi terhadap orang lain dengan baik.
- b. Menambah semangat anak sekolah Minggu, yang semula bosan mendengarkan firman Tuhan dan sulit menghafal firman Tuhan tetapi ketika adanya pesan berantai membuat semangat anak bertambah.
- c. Peningkatan Hubungan dengan Tuhan. Yang dimana hal ini dapat memotivasi mereka untuk berdoa, membaca Alkitab, dan terlibat dalam kegiatan rohani lainnya.

4.3 Kegiatan 3: Games Tebak kata benda dalam Alkitab

Teknik Pelaksanaan:

- a. Guru sekolah Minggu memberikan petunjuk tentang benda, peserta menebak kata benda yang ada dalam alkitab, setiap jawaban atau peserta yang lebih awal memberikan benda tersebut mendapatkan point
- b. Memberikan Petunjuk. Guru GSM membacakan ayat alkitab, lalu peserta membaca ayat alkitab tersebut lalu mencari kata benda yang ada didalam alay tersebut. Peserta peserta mengambil benda tersebut, dan menyerahkannya kepada Guru GSM. Lalu setiap peserta yang terlebih dahulu meyerahkan benda tersebut mendapatkan point.

Kesulitan Dalam Pelaksanaan games:

- a. Kurangnya Pemahaman Anak-anak-anak mungkin belum cukup mengenal atau memahami cerita Alkitab sehingga sulit menebak benda tersebut.

- b. Rentang Usia yang Berbeda Jika peserta berasal dari berbagai usia, kemampuan mereka dalam memahami petunjuk atau cerita Alkitab akan berbeda-beda. Anak yang lebih muda bisa kesulitan mengikuti permainan.
- c. Minimnya Peralatan atau Visualisasi Jika hanya menggunakan deskripsi tanpa visual (gambar, benda nyata, atau alat peraga), anak-anak bisa kesulitan membayangkan benda tersebut.

Pengaruh atau Dampak Games:

Meningkatkan Minat dan Antusiasme terhadap Alkitab Games ini membuat anak-anak lebih bersemangat untuk belajar cerita Alkitab karena mereka merasa belajar melalui permainan lebih menyenangkan dibanding metode ceramah dan meningkatkan Daya Ingat Melalui petunjuk yang diberikan, anak-anak cenderung lebih mudah mengingat cerita Alkitab yang terkait dengan benda tersebut, karena mereka harus berpikir aktif untuk menebak jawabannya.

Perubahan setelah Melaksanakan Games:

- a. Pemahaman yang Lebih Mendalam Anak-anak yang berhasil menebak atau mendengar penjelasan benda tersebut akan lebih memahami isi cerita Alkitab karena konteksnya dijelaskan dengan cara yang relevan dan menarik.
- b. Meningkatnya Rasa Percaya Diri Anak-anak yang berhasil menebak akan merasa lebih percaya diri terhadap pengetahuan mereka tentang Alkitab.
- c. Interaksi yang Lebih Positif Games ini juga membangun hubungan yang baik di antara anak-anak sekolah minggu dan dengan Guru GSM mereka, karena suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan.

4.4 Teknis Pelaksanaan Games Kuis Alkitab

Berikut adalah beberapa teknis pelaksanaan games kuis Alkitab yang dapat diterapkan. Tentukan tema kuis yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman peserta. Misalnya, untuk anak-anak, tema bisa seputar kisah-kisah Alkitab yang sederhana, sedangkan untuk remaja, tema bisa lebih kompleks seperti ajaran moral atau doktrin. Pilih jenis games yang menarik dan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Beberapa jenis games yang populer adalah:

- a. Tebak Firman Tuhan: Peserta diminta untuk menebak ayat Alkitab berdasarkan petunjuk yang diberikan.
- b. Pesan Berantai: Peserta duduk berjajar dan berbisik ayat Alkitab kepada satu sama lain. Peserta terakhir harus menyebutkan ayat yang didengar dengan benar.
- c. Tebak Benda: Peserta diminta untuk menebak benda yang berhubungan dengan Alkitab berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Siapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan games, seperti kartu pertanyaan, papan tulis, spidol, hadiah, dan lain-lain. Buat aturan permainan yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta. Aturan ini meliputi cara bermain, cara menjawab pertanyaan, dan sistem penilaian. Bagi peserta menjadi beberapa kelompok jika jumlahnya banyak. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama antar peserta. Jalankan games dengan penuh semangat dan antusias. Berikan motivasi dan pujian kepada peserta agar mereka merasa senang dan terdorong untuk terus belajar.

Kesulitan dalam Pelaksanaan Games Kuis Alkitab:

- a. Memilih Tema yang Sesuai, menentukan tema yang tepat dan menarik bagi semua peserta bisa menjadi tantangan.
- b. Membuat Pertanyaan yang Menarik, membuat pertanyaan yang menantang namun tidak terlalu sulit bisa menjadi tantangan.
- c. Menjaga Antusiasme Peserta, menjaga agar peserta tetap antusias dan fokus selama permainan bisa menjadi tantangan.
- d. Mengelola Waktu, mengelola waktu agar semua games dapat terlaksana dengan baik bisa menjadi tantangan.
- e. Menyiapkan Alat dan Bahan, menyiapkan alat dan bahan yang lengkap dan berkualitas bisa menjadi tantangan.

Pengaruh Games Kuis Alkitab:

- a. Meningkatkan Pemahaman Alkitab, games kuis Alkitab dapat membantu peserta untuk lebih memahami isi Alkitab.
- b. Meningkatkan Minat terhadap Alkitab, games kuis Alkitab dapat meningkatkan minat peserta terhadap Alkitab.
- c. Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi, games kuis Alkitab dapat membantu peserta untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi.
- d. Meningkatkan Kerjasama Tim, games kuis Alkitab dapat membantu peserta untuk belajar bekerja sama dalam tim.
- e. Meningkatkan Rasa Percaya Diri, games kuis Alkitab dapat membantu peserta untuk meningkatkan rasa percaya diri.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dari materi tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menyoroti pentingnya menggunakan pendekatan kreatif dalam pengajaran agama di Sekolah Minggu untuk membangun kecintaan anak-anak kepada Tuhan dan meningkatkan iman percaya mereka. Kisah Para Rasul 27:39-44 menjadi landasan teologis yang relevan, mengajarkan bahwa percaya pada pertolongan Tuhan adalah sikap iman yang harus dimiliki dalam menghadapi tantangan hidup. Dalam kisah ini, Paulus memberikan teladan iman yang teguh, yang dapat menjadi inspirasi bagi anak-anak Sekolah Minggu untuk belajar mengandalkan Tuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan games interaktif, anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif tentang nilai-nilai Alkitab, tetapi juga mengalami pesan-pesan rohani secara langsung. Games memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana anak-anak dapat memahami kisah penyelamatan Paulus dengan cara yang relevan dan bermakna. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat memperkuat daya tarik pembelajaran Alkitab sekaligus menanamkan nilai-nilai iman secara mendalam di hati anak-anak.

Penerapan metode berbasis games juga membangun hubungan interpersonal di antara anak-anak, mengajarkan kerja sama, keberanian, dan kepercayaan kepada Tuhan dalam suasana yang penuh sukacita. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif, yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan interaksi sosial dalam proses belajar. Dengan menggunakan pendekatan ini, Sekolah Minggu tidak hanya menjadi tempat pembelajaran tetapi juga sarana untuk menumbuhkan kasih dan rasa percaya kepada Tuhan.

Kesimpulannya, pengajaran iman yang kreatif dan interaktif melalui kisah Para Rasul 27:39-44 dan kegiatan games dapat menjadi metode yang efektif untuk membangun kecintaan anak-anak kepada Tuhan. Metode ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam pendidikan rohani untuk membantu anak-anak memahami kasih dan pertolongan Tuhan dalam hidup mereka. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dari pendekatan serupa guna menciptakan pengalaman belajar yang semakin bermakna bagi generasi muda gereja.

Penulis berharap semoga jurnal ini memberikan kontribusi untuk kebijakan dalam pendidikan di Indonesia, secara khusus di Tapanuli Utara dan Prodi Pendidikan Agama Kristen. Dan dari beberapa informasi jurnal ini juga sangat bermanfaat pada semua kalangan pembaca karna bisa mengetahui peran guru dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada sebuah sekolah yang lebih efektif dan efisien, Maka dari itu, berdasarkan saran, kritik pembaca, penulis akan selalu berusaha memperbaiki tulisan ini juga mengacu pada berbagai sumber yang tersedia.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan jurnal ini. Pertama, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya selama proses penelitian dan penulisan jurnal ini. Terima kasih Institut Agama Kristen Negeri Tarutung yang telah memberikan izin dan fasilitas yang diperlukan selama penelitian ini berlangsung. Terima kasih kepada keluarga dan teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat, serta memahami kesibukan saya selama proses ini. Akhir kata, penulis berharap jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang Pendidikan Agama Kristen. Semoga Tuhan senantiasa memberkati setiap usaha dan karya kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrett, Justin L. (2012). *Born Believers: The Science of Children's Religious Belief*. Free Press.
- Brewster, Carey. (2011). *Teaching Children in the Church*. Church House Publishing.
- Maddix, Mark A., & Estep, James Riley Jr. (2017). *Christian Formation: Integrating Theology and Human Development*. B&H Academic.
- Richards, Lawrence O., & Bredfeldt, Gary J. (1998). *Creative Bible Teaching*. Moody Publishers.
- Prensky, Marc. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.