
**PROGRAM LES BELAJAR INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKATIF BAGI
ANAK-ANAK DI GEREJA HKBP IMMANUEL RESORT IMMANUEL**

Lastri Manurung¹, Gabriyela Marpaung², Juliva Viona Banjarnahor³, Paska Elmaria Sitorus⁴,
Riris Marito Sitorus⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: lastri.manurung@uhn.ac.id¹, gabriyela.marpaung@student.uhn.ac.id²,
juliva.vionabanjarnahor@student.uhn.ac.id³, paska.elmariasitorus@student.uhn.ac.id⁴,
riris.maritositorus@student.uhn.ac.id⁵

Abstrak: Program Les Belajar Interaktif Berbasis Game Edukatif bagi Anak-Anak di Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan meningkatkan minat belajar, pemahaman akademik, dan pembentukan karakter anak usia 6–12 tahun melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Program ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan anak. Pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan. Pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan penyampaian materi secara singkat dan interaktif dengan berbagai game edukatif seperti kuis, puzzle, permainan berhitung, dan role play. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi, partisipasi, kerja sama, serta kepercayaan diri anak. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif yang berkelanjutan di lingkungan gereja.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Game Edukatif, Pendidikan Anak, Pengabdian Kepada Masyarakat.

Abstract: *The Interactive Tutoring Program Based on Educational Games for Children at HKBP Immanuel Church, Resort Immanuel is a Community Service initiative designed to enhance learning motivation, academic understanding, and character development among children aged 6–12 years. The program responds to the need for more engaging and interactive learning methods suited to children's developmental characteristics. The implementation consisted of four stages: preparation, implementation, evaluation, and reporting. Learning activities combined brief interactive instruction with educational games such as quizzes, puzzles, numeracy games, and role-playing. Evaluation results showed improvements in students' concentration, participation, teamwork, and self-confidence. Overall, game-based learning proved effective in creating an enjoyable and meaningful learning environment and has the potential to become a sustainable innovative model for supporting children's academic and character development within the church community.*

Keywords: *Interactive Learning, Educational Games, Children's Education, Community Service.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif merupakan sebuah model pembelajaran yang diaplikasikan dengan sistem komunikasi dua arah (Dwi & Sulastri, 2023). Sejalan dengan itu (Cahyaningtias & Ridwan, 2022) pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau stimulus belajar bagi siswa agar siswa tertarik belajar dan tidak bosan dengan proses pembelajaran dan siswa lebih cepat menangkap materi yang disertai interaksi antara siswa dan guru sebelumnya dipicu melalui media pembelajaran interaktif. Pendidikan anak merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, pola pikir, dan kemampuan sosial di masa depan. Pada usia anak-anak, khususnya rentang usia sekolah dasar (6–12 tahun), proses pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Anak pada usia ini cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, energi yang besar, serta ketertarikan terhadap aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Perkembangan zaman yang semakin digital turut memengaruhi cara anak belajar dan berinteraksi. Anak-anak masa kini lebih cepat merespons media visual, permainan, serta aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif dibandingkan metode ceramah satu arah. Jika pembelajaran hanya berfokus pada metode konvensional, anak mudah merasa jenuh, kurang fokus, dan kurang termotivasi untuk memahami materi.

Dalam konteks pelayanan gereja, peran pendidikan tidak hanya sebatas pengajaran rohani, tetapi juga pembinaan karakter, moral, dan kecerdasan anak secara menyeluruh. Gereja memiliki tanggung jawab sosial dan spiritual dalam mendukung pertumbuhan generasi muda. Di lingkungan Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel, kegiatan pembinaan anak telah berjalan melalui sekolah minggu dan kegiatan pelayanan lainnya. Namun, masih terdapat kebutuhan akan metode pembelajaran tambahan yang lebih kreatif dan mampu meningkatkan minat belajar anak, baik dalam aspek akademik maupun penguatan nilai-nilai karakter.

Program les belajar interaktif berbasis game edukatif hadir sebagai solusi inovatif. Game edukatif bukan sekadar permainan, tetapi media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan tertentu. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain (*learning by playing*). Permainan yang dirancang dengan baik dapat membantu anak memahami konsep pelajaran, meningkatkan daya ingat, melatih kerja sama, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Pendekatan berbasis permainan juga selaras dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana anak menjadi subjek pembelajaran, bukan hanya objek penerima informasi. Dengan keterlibatan langsung dalam proses belajar, anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dirancanglah Program Les Belajar Interaktif Berbasis Game Edukatif bagi Anak-Anak di Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan berdampak positif bagi perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini disusun dalam bentuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam bidang pendidikan anak melalui penerapan program les belajar interaktif berbasis game edukatif. Program ini dirancang sebagai bentuk pelayanan edukatif yang mendukung pembinaan akademik, karakter, dan spiritual anak-anak di lingkungan gereja. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur dan sistematis agar tujuan program dapat tercapai secara optimal.

Secara umum, metode pelaksanaan kegiatan PkM ini dibagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap pelaporan. Setiap tahap dirancang saling berkaitan sehingga membentuk rangkaian kegiatan yang berkesinambungan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan program. Pada tahap ini, tim pelaksana PkM melakukan koordinasi dengan pihak gereja untuk memperoleh izin sekaligus menyamakan persepsi mengenai tujuan dan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Komunikasi yang baik dengan pengurus gereja membantu dalam menentukan jadwal kegiatan, jumlah peserta, serta fasilitas yang dapat digunakan selama program berlangsung.

Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan belajar anak-anak. Identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi akademik peserta, minat belajar, serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, khususnya pada rentang usia 6–12 tahun. Selain penyusunan materi, tahap persiapan juga

mencakup perancangan game edukatif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Game dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran, baik dalam aspek akademik seperti membaca dan berhitung, maupun dalam penguatan karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Seluruh alat dan bahan pendukung, seperti kartu soal, media gambar, papan permainan, dan lembar evaluasi, dipersiapkan secara matang untuk menunjang kelancaran kegiatan. Dengan persiapan yang terencana dan sistematis, program dapat dilaksanakan dengan lebih terarah serta meminimalkan kendala teknis di lapangan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan PkM. Program les belajar interaktif berbasis game edukatif dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati bersama pihak gereja. Kegiatan dimulai dengan pembukaan yang bersifat membangun suasana, seperti doa bersama dan ice breaking sederhana. Kegiatan awal ini bertujuan menciptakan suasana yang hangat, menyenangkan, dan membuat anak-anak merasa nyaman sebelum memasuki sesi pembelajaran.

Setelah suasana kondusif terbentuk, pengajar menyampaikan materi pembelajaran secara singkat, jelas, dan interaktif. Penyampaian materi tidak dilakukan secara monoton, melainkan melibatkan pertanyaan, diskusi ringan, serta contoh-contoh konkret yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Pendekatan ini bertujuan agar anak lebih mudah memahami konsep yang diberikan. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan game edukatif yang telah dirancang pada tahap persiapan. Permainan dilakukan secara individu maupun kelompok kecil agar setiap anak memiliki kesempatan untuk terlibat aktif. Dalam proses ini, pengajar berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan jalannya permainan, bukan sebagai pusat pembelajaran. Anak-anak didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui permainan.

Kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan diskusi singkat. Pada sesi ini, anak-anak diajak untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dan rasakan selama kegiatan berlangsung. Refleksi membantu memperkuat pemahaman sekaligus menanamkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program serta

mengetahui dampaknya terhadap peserta. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama kegiatan berlangsung maupun di akhir program. Penilaian terhadap pemahaman anak dilakukan melalui pertanyaan lisan, kuis ringan, serta pengamatan terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tantangan dalam game edukatif.

Selain aspek kognitif, evaluasi juga mencakup aspek afektif dan sosial, seperti tingkat partisipasi, kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, dan antusiasme anak selama mengikuti kegiatan. Tim pelaksana juga melakukan refleksi internal untuk mengevaluasi metode yang digunakan, mengidentifikasi kekuatan program, serta menemukan bagian yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan pengembangan program agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di pertemuan berikutnya.

4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan tahap akhir dari kegiatan PkM. Pada tahap ini, seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan secara sistematis dalam bentuk laporan tertulis. Laporan mencakup latar belakang kegiatan, tujuan, metode pelaksanaan, hasil yang diperoleh, serta evaluasi dan rekomendasi untuk pengembangan program ke depan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir peserta, serta hasil evaluasi dilampirkan sebagai bukti pendukung pelaksanaan program. Laporan ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik, tetapi juga sebagai referensi bagi pihak gereja maupun pihak lain yang ingin mengembangkan program serupa.

Dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan secara sistematis, kegiatan PkM di Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi perkembangan belajar anak-anak. Program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang berkelanjutan dalam mendukung pembinaan generasi muda di lingkungan gereja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Program di Lapangan

Pelaksanaan Program Les Belajar Interaktif Berbasis Game Edukatif di Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel menunjukkan perkembangan yang positif sejak pertemuan pertama. Anak-anak yang awalnya cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar, perlahan menunjukkan perubahan sikap yang signifikan. Suasana

pembelajaran yang biasanya terasa formal dan kaku berubah menjadi lebih hidup, komunikatif, dan penuh semangat. Hal ini terlihat dari ekspresi antusias anak-anak ketika mengikuti setiap rangkaian kegiatan, terutama saat memasuki sesi permainan edukatif.

Program dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Setiap pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka untuk membangun suasana yang menyenangkan, dilanjutkan dengan penyampaian materi secara singkat dan interaktif, kemudian diintegrasikan dengan permainan edukatif yang relevan dengan topik pembelajaran. Pendekatan ini membuat anak-anak tidak merasa sedang “dipaksa belajar”, melainkan menikmati proses pembelajaran sebagai bagian dari aktivitas bermain.

Beberapa bentuk game edukatif yang diterapkan selama kegiatan antara lain kuis cepat tepat berbasis kelompok yang melatih daya pikir dan kerja sama, puzzle cerita yang membantu meningkatkan pemahaman bacaan, permainan berhitung menggunakan kartu angka untuk memperkuat kemampuan numerik, role play atau permainan peran untuk menanamkan nilai karakter seperti kejujuran dan tanggung jawab, serta permainan tebak gambar edukatif yang melatih daya ingat dan konsentrasi. Setiap permainan dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi benar-benar menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman anak terhadap materi.

Pembagian peserta ke dalam kelompok kecil terbukti sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi. Dalam kelompok kecil, anak-anak merasa lebih nyaman untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Interaksi antar teman menjadi lebih intens, dan setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat aktif. Dalam proses ini, pengajar berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memberikan penguatan, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Pendekatan ini mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*), sehingga anak menjadi subjek aktif dalam proses belajar.

2. Dampak terhadap Anak

Berdasarkan hasil observasi selama program berlangsung, terlihat adanya dampak positif yang cukup signifikan terhadap perkembangan anak, baik dari segi kognitif maupun sosial-emosional. Salah satu perubahan yang paling terlihat adalah peningkatan konsentrasi. Anak-anak yang sebelumnya mudah terdistraksi menjadi lebih fokus ketika pembelajaran dikemas

dalam bentuk permainan. Keterlibatan langsung dalam aktivitas membuat mereka lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan.

Selain itu, pemahaman terhadap materi juga mengalami peningkatan. Konsep-konsep yang disampaikan melalui permainan lebih mudah dipahami dan diingat karena anak belajar melalui pengalaman langsung. Proses belajar yang melibatkan aktivitas fisik, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah membuat informasi tersimpan lebih kuat dalam ingatan anak dibandingkan dengan metode ceramah semata. Dari segi sosial, program ini juga memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan interaksi anak. Melalui permainan kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi tugas, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan konflik secara sederhana. Hal ini sangat penting dalam membentuk karakter sosial yang baik sejak usia dini.

Selain itu, kepercayaan diri anak juga mengalami peningkatan. Anak-anak yang pada awalnya cenderung diam dan ragu untuk berbicara, mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan dan tampil di depan kelompok. Lingkungan belajar yang suportif dan menyenangkan membantu mereka merasa aman untuk mengekspresikan diri tanpa takut salah.

3. Analisis Efektivitas Program

Secara keseluruhan, metode pembelajaran berbasis game edukatif terbukti efektif diterapkan dalam kegiatan PKM ini. Keberhasilan program dapat dilihat dari tingkat partisipasi yang tinggi, peningkatan antusiasme belajar, serta perubahan sikap dan kepercayaan diri anak-anak. Metode ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 6–12 tahun yang cenderung aktif, senang bergerak, dan menyukai tantangan.

Pendekatan berbasis permainan mampu mengaktifkan keterlibatan kognitif dan emosional anak secara bersamaan. Anak tidak hanya berpikir untuk menyelesaikan soal, tetapi juga merasakan kegembiraan, semangat kompetisi yang sehat, dan kebersamaan dalam kelompok. Kombinasi antara aspek intelektual dan emosional inilah yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Suasana belajar yang menyenangkan juga membantu mengurangi tekanan psikologis yang sering muncul dalam pembelajaran formal. Anak tidak merasa takut melakukan kesalahan karena permainan memberikan ruang untuk mencoba kembali dan belajar dari pengalaman. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih alami dan tidak menimbulkan beban.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang ditemukan selama pelaksanaan program. Keterbatasan media pembelajaran dan variasi kemampuan antar anak menjadi salah satu kendala yang perlu diperhatikan. Beberapa anak membutuhkan pendampingan lebih intensif dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran serta strategi diferensiasi agar semua anak dapat memperoleh manfaat secara optimal. Evaluasi berkala juga penting dilakukan untuk menjaga kualitas dan efektivitas program.

KESIMPULAN

Program Les Belajar Interaktif Berbasis Game Edukatif di Gereja HKBP Immanuel Resort Immanuel merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan anak pada masa perkembangan saat ini. Melalui pendekatan yang menggabungkan unsur bermain dan belajar, program ini mampu meningkatkan minat, partisipasi aktif, serta pemahaman materi anak-anak secara signifikan.

Selain memberikan dampak pada aspek akademik, program ini juga berkontribusi dalam pengembangan karakter, kemampuan sosial, dan kepercayaan diri anak. Suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif menjadikan anak lebih termotivasi untuk terlibat dalam setiap kegiatan.

Dengan pengelolaan yang berkelanjutan, evaluasi yang konsisten, serta pengembangan metode yang kreatif dan adaptif, program ini berpotensi menjadi model pembinaan anak yang komprehensif di lingkungan gereja. Program ini tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk generasi muda yang berkarakter, percaya diri, dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

Dokumentasi



Gambar 1. Pegantaran Mahasiswa PkM



Gambar 2. Membantu Mengajar Sekolah Minggu



Gambar 3. Gereja Umum



Gambar 4. Partangiangan



Gambar 5. Mengajar Les

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62.
- Dwi, N., & Sulastri, P. (2023). *Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan*. 2(4), 24–39.