

INOVASI STRATEGI PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN PADA ANAK USIA DINI BERBASIS PERMAINAN

Grace Lestari Nasution

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia
sutanandra938@gmail.com

Natalia Seniatri

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia
nataliaseniatri@gmail.com

Nelsy Kurniawanty

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia
nelsykurniawanty99@gmail.com

Eli Alka Sattu

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia
elialkasattu09@gmail.com

Rosaina Mangeja

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia
rosainamangeja07@gmail.com

Abstract

This study aims to examine innovative game-based learning strategies in Christian Religious Education for early childhood through a literature review. Learning at this stage needs to be adjusted to children's cognitive, socio-emotional, and motor development, making play-based and holistic learning approaches highly essential. The findings indicate that instilling faith values is more effective when delivered through concrete experiences such as Bible stories, prayer, worship songs, and social interaction. Learning innovations through educational games, storytelling, role-play, creative media, and the use of technology can enhance children's engagement and understanding. These strategies not only support cognitive development but also shape children's character and spiritual life. Therefore, game-based learning is a relevant and effective approach in Christian Religious Education for early childhood.

Keywords: *Learning Strategies, Early Childhood, Christian Religious Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji inovasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada anak usia dini berbasis permainan melalui studi pustaka. Pembelajaran pada tahap ini perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak, sehingga pendekatan bermain dan pembelajaran holistik menjadi sangat penting. Hasil kajian menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai iman lebih efektif dilakukan melalui pengalaman konkret seperti cerita Alkitab, doa, pujian, serta interaksi sosial. Inovasi pembelajaran melalui permainan edukatif, *storytelling*, *role-play*, media kreatif, serta pemanfaatan teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak. Strategi ini tidak hanya membantu aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kehidupan spiritual anak. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang relevan dan efektif dalam pendidikan agama Kristen bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Anak Usia Dini, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, pola pikir, dan nilai-nilai kehidupan anak. Pada masa ini, anak-anak memiliki kemampuan penyerapan yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional (Diana Mutiah, 2010). Aktivitas belajar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka akan lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif, membangun kreativitas, dan mengembangkan potensi diri. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada penguasaan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, dan spiritual, termasuk pemahaman terhadap nilai-nilai agama.

Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (yang selanjutnya disingkat PAK), pengenalan nilai-nilai iman sejak dini dianggap penting untuk membentuk dasar moral dan spiritual anak. Nilai-nilai tersebut mencakup kasih, kejujuran, rasa hormat, kepedulian terhadap sesama, dan keteladanan dari tokoh-tokoh Alkitab (Dilla, 2015). Namun, pengalaman menunjukkan bahwa anak-anak seringkali kurang tertarik pada metode pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat ceramah atau hafalan. Pendekatan yang monoton ini dapat membuat anak cepat bosan dan kurang memahami makna nilai yang diajarkan, sehingga diperlukan strategi yang lebih kreatif dan menarik untuk menjembatani pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif untuk anak usia dini adalah pembelajaran berbasis permainan. Permainan bukan hanya media hiburan, tetapi juga sarana belajar yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Wati dkk., 2023). Dengan bermain, anak dapat belajar secara aktif, mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan. Dalam konteks PAK, permainan dapat dikemas untuk menyampaikan cerita Alkitab, nilai moral, doa, atau aktivitas rohani lain secara interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi ajaran.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan kreatif sangat berpengaruh pada pengembangan iman dan pemahaman agama anak usia dini. Sebuah studi yang membahas proses pembelajaran Agama Kristen berdasarkan pendekatan hermeneutika menekankan bahwa kegiatan seperti *storytelling*, media visual, peran aktif anak, dan aktivitas multisensori membantu anak mengaitkan pesan Alkitab dengan pengalaman konkrit mereka secara lebih mendalam, sehingga nilai-nilai iman dapat diinternalisasi secara bermakna (Pestaria Tamba dkk., 2026). Pendekatan ini juga menekankan pentingnya kompetensi gurunya dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Selain itu, penelitian yang secara khusus meneliti pembelajaran Agama Kristen dalam bentuk permainan pada anak usia dini menemukan bahwa permainan seperti peran tokoh Alkitab, cerita bergambar, aktivitas seni rohani, lagu pujian, dan eksplorasi alam mampu menanamkan nilai-nilai iman secara efektif (Lewar & Tarihoran, 2024). Studi ini juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna secara kognitif, afektif, dan rohani, meskipun tantangan seperti keterbatasan media dan pelatihan guru masih perlu diperhatikan (Humaida & Suyadi, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai inovasi strategi pembelajaran Agama Kristen pada anak usia dini yang berbasis permainan. Studi pustaka ini meninjau literatur terkait metode, media, dan praktik pembelajaran yang kreatif, serta mengevaluasi efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam membantu anak memahami nilai-nilai iman. Dengan demikian, diharapkan hasil kajian ini dapat menjadi referensi bagi guru Sekolah Minggu,

pendidik PAUD, dan orang tua dalam merancang pengalaman belajar agama yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak-anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai inovasi strategi pembelajaran PAK pada anak usia dini berbasis permainan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen akademik lain yang relevan dengan topik penelitian. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan kriteria relevansi, kredibilitas, dan kebaruan publikasi agar data yang digunakan mampu memberikan gambaran yang komprehensif dan mutakhir. Fokus kajian diarahkan pada konsep pembelajaran anak usia dini, prinsip PAK, serta penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan menelusuri, membaca, dan mengkaji berbagai literatur yang telah dipilih. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan membandingkan temuan-temuan dari berbagai sumber untuk menemukan pola, kesamaan, serta perbedaan dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan (Pahleviannur, 2022). Hasil analisis kemudian disintesis untuk menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai bentuk-bentuk inovasi yang efektif dalam pembelajaran PAK pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi konseptual yang dapat dijadikan acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Teori perkembangan anak usia dini menjadi dasar penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Pada tahap ini, anak berada dalam masa pertumbuhan yang sangat pesat, baik secara fisik maupun psikologis. Setiap aspek perkembangan saling berkaitan dan memengaruhi cara anak berpikir, merasakan, dan bertindak (Boehlke, 2016). Oleh karena itu, pemahaman terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik menjadi kunci bagi pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif, termasuk dalam pembelajaran PAK yang menekankan nilai-nilai iman dan karakter.

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Menurut Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi dalam memahami dunia sekitarnya (Leny Marinda, 2020). Namun, cara berpikir anak masih bersifat konkret dan belum mampu memahami konsep abstrak secara penuh. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran, anak lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung, gambar, cerita, dan aktivitas yang melibatkan indera mereka. Dalam konteks pendidikan agama, cerita Alkitab yang disampaikan melalui gambar, drama sederhana, atau permainan akan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak (Ayani, 2021).

Selain itu, perkembangan kognitif anak juga ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak sering bertanya dan mencoba berbagai hal baru sebagai bentuk eksplorasi terhadap lingkungannya. Proses ini sangat penting karena melalui eksplorasi, anak membangun pengetahuan secara bertahap. Oleh sebab itu, pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk bertanya, mencoba, dan bereksperimen akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka.

Permainan edukatif menjadi salah satu sarana yang tepat karena mampu menggabungkan unsur belajar dan eksplorasi secara bersamaan.

Perkembangan sosial-emosional merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami perasaan diri sendiri, menjalin hubungan dengan orang lain, serta mengelola emosi. Pada usia dini, anak mulai belajar mengenali berbagai emosi seperti senang, sedih, marah, dan takut. Mereka juga mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, bekerja sama, dan mengikuti aturan sederhana. Kemampuan ini tidak muncul secara instan, tetapi berkembang melalui pengalaman dan interaksi yang berulang dalam lingkungan sosialnya.

Dalam pandangan Lev Vygotsky, perkembangan sosial memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan kognitif anak. Ia menekankan bahwa interaksi dengan orang lain, baik teman sebaya maupun orang dewasa, membantu anak dalam memahami dunia dan mengembangkan kemampuan berpikir (Wardani dkk., 2023). Konsep zona perkembangan proksimal menunjukkan bahwa anak dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan orang lain. Dalam pembelajaran agama, hal ini dapat diterapkan melalui kegiatan bermain bersama, diskusi sederhana, dan kerja kelompok yang memungkinkan anak belajar dari pengalaman sosial mereka.

Perkembangan sosial-emosional juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan nilai-nilai moral. Anak belajar tentang benar dan salah melalui pengalaman sehari-hari, termasuk melalui contoh yang diberikan oleh orang dewasa (Jaelani, 2023). Dalam PAK, nilai-nilai seperti kasih, pengampunan, dan kepedulian dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial. Misalnya, permainan yang mengajarkan berbagi atau menolong teman dapat membantu anak memahami nilai kasih secara konkret.

Sementara itu, perkembangan motorik mencakup kemampuan gerak tubuh yang terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan gerakan besar seperti berlari, melompat, dan bermain fisik, sedangkan motorik halus melibatkan gerakan kecil seperti menggambar, mewarnai, dan menyusun benda. Pada usia dini, perkembangan motorik berlangsung sangat pesat dan membutuhkan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal.

Aktivitas bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan motorik anak. Melalui permainan, anak dapat melatih koordinasi tubuh, keseimbangan, serta keterampilan fisik lainnya. Selain itu, permainan yang melibatkan aktivitas tangan seperti membuat kerajinan atau menyusun puzzle juga membantu mengembangkan motorik halus (Hikmah dkk., 2018). Dalam pembelajaran agama Kristen, aktivitas seperti membuat gambar cerita Alkitab, menyusun kartu ayat, atau bermain peran dapat mengintegrasikan perkembangan motorik dengan pemahaman nilai-nilai iman.

Ketiga aspek perkembangan ini, yaitu kognitif, sosial-emosional, dan motorik, tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Marselin Sofia Yerianti Nenometa dkk., 2025). Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh interaksi sosial, sementara perkembangan motorik mendukung eksplorasi yang memperkaya pengalaman belajar anak. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan ketiga aspek tersebut secara seimbang. Strategi pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pendekatan yang tepat karena mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh.

Dengan memahami teori perkembangan anak usia dini, pendidik dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dalam konteks PAK, hal ini menjadi sangat penting agar nilai-nilai iman dapat disampaikan secara sederhana, konkret, dan bermakna. Pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan anak

tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga membentuk karakter dan kehidupan iman sejak dini.

Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran anak usia dini menekankan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang unik dan dinamis. Pada tahap ini, anak belajar bukan melalui tekanan atau tuntutan akademik yang tinggi, melainkan melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna (Harnani dkk., 2023). Anak usia dini cenderung aktif, penuh rasa ingin tahu, dan belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat harus mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut, sehingga anak dapat berkembang secara optimal dalam berbagai aspek kehidupannya.

Salah satu prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain sebagai sarana belajar. Bermain bukan sekadar aktivitas untuk mengisi waktu luang, tetapi merupakan cara alami anak dalam memahami dunia (Nur, 2021). Melalui bermain, anak belajar mengenal lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta membangun berbagai keterampilan dasar. Dalam kegiatan bermain, anak terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, sehingga proses belajar terjadi secara tidak langsung namun efektif. Hal ini menjadikan bermain sebagai metode yang paling sesuai untuk anak usia dini.

Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Friedrich Froebel yang menekankan bahwa bermain adalah inti dari pendidikan anak (Ainur Rofi'ah dkk., 2023). Ia melihat bahwa melalui bermain, anak dapat mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, dan membangun pemahaman tentang dunia secara alami. Bermain memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi tanpa tekanan, sehingga mereka dapat belajar dengan penuh sukacita. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang kaku, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, bermain juga memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan. Ketika anak bermain, mereka tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan motorik. Misalnya, dalam permainan kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi, dan memahami perasaan orang lain. Dalam permainan fisik, anak melatih koordinasi tubuh dan keseimbangan. Dengan demikian, bermain menjadi sarana pembelajaran yang komprehensif dan integratif.

Prinsip berikutnya adalah pembelajaran holistik, yaitu pendekatan yang memandang anak sebagai individu yang utuh. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu aspek perkembangan, tetapi mencakup seluruh dimensi kehidupan anak, seperti kognitif, sosial-emosional, moral, spiritual, dan fisik. Pendekatan ini menekankan bahwa setiap aspek perkembangan saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara menyeluruh agar dapat mendukung pertumbuhan anak secara seimbang.

Dalam pembelajaran holistik, pengalaman belajar yang diberikan kepada anak harus mampu mengintegrasikan berbagai aspek tersebut. Misalnya, ketika anak diajak mendengarkan cerita, mereka tidak hanya belajar memahami isi cerita (kognitif), tetapi juga belajar merasakan emosi tokoh (emosional), memahami nilai moral (spiritual), serta berinteraksi dengan teman saat berdiskusi (sosial) (Simanjuntak, 2021). Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan seluruh potensi anak.

Pendekatan holistik juga menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung. Lingkungan yang aman, nyaman, dan penuh kasih akan membantu anak merasa diterima dan

dihargai, sehingga mereka lebih percaya diri dalam belajar. Selain itu, peran pendidik sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memberikan teladan bagi anak.

Lebih lanjut, pembelajaran holistik juga memperhatikan keberagaman kebutuhan dan potensi setiap anak. Setiap anak memiliki gaya belajar, minat, dan kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran harus bersifat fleksibel dan adaptif agar dapat menjangkau semua anak. Dalam hal ini, kegiatan bermain menjadi salah satu strategi yang efektif karena dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan dan karakteristik anak.

Dalam konteks PAK, prinsip bermain sebagai sarana belajar dan pembelajaran holistik memiliki peran yang sangat penting. Nilai-nilai iman seperti kasih, kejujuran, dan pengampunan akan lebih mudah dipahami oleh anak jika disampaikan melalui pengalaman yang konkret dan menyenangkan. Permainan, cerita, lagu, dan aktivitas kreatif dapat digunakan untuk mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari anak. Dengan demikian, pembelajaran agama tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan menyentuh kehidupan anak secara menyeluruh.

Dengan menerapkan prinsip bermain dan pembelajaran holistik, proses pendidikan anak usia dini dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna. Anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter, keterampilan sosial, dan kehidupan spiritual (Boiliu dkk., 2020). Pendekatan ini membantu anak bertumbuh sebagai individu yang utuh, yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki nilai-nilai kehidupan yang kuat sejak dini.

Konsep PAK Untuk Anak Usia Dini

Konsep PAK untuk anak usia dini berfokus pada penanaman nilai-nilai iman secara sederhana, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada usia ini, anak belum mampu memahami konsep teologis yang abstrak, sehingga pendekatan yang digunakan harus bersifat praktis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendidikan agama tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, kebiasaan, dan karakter yang mencerminkan ajaran Kristiani. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang dengan cara yang menyenangkan, berulang, dan penuh keteladanan.

Salah satu inti dari PAK adalah penanaman nilai-nilai. Nilai-nilai tersebut mencakup kasih, kejujuran, ketaatan, pengampunan, kerendahan hati, dan kepedulian terhadap sesama. Nilai-nilai ini tidak cukup hanya diajarkan secara verbal, tetapi perlu dihidupi melalui pengalaman nyata yang dapat dipahami anak. Anak belajar nilai bukan hanya dari apa yang didengar, tetapi dari apa yang dilihat dan dialami. Oleh sebab itu, pendidik dan orang tua memiliki peran penting sebagai teladan yang konsisten dalam menunjukkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai kasih, misalnya, dapat dikenalkan melalui tindakan sederhana seperti berbagi dengan teman, menolong sesama, atau menghibur teman yang sedih. Anak akan lebih mudah memahami arti kasih ketika mereka merasakannya secara langsung. Demikian juga dengan nilai kejujuran yang dapat diajarkan melalui kebiasaan berkata benar, serta nilai pengampunan yang dapat dilatih melalui interaksi sosial sehari-hari. Proses ini membutuhkan kesabaran dan pengulangan agar nilai-nilai tersebut tertanam dalam diri anak secara perlahan.

Selain nilai-nilai, cerita Alkitab menjadi bagian penting dalam PAK untuk anak. Cerita memiliki kekuatan untuk menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami pesan moral secara lebih mudah. Melalui cerita, anak dapat mengenal tokoh-tokoh Alkitab dan peristiwa

penting yang mengandung nilai-nilai iman. Cerita yang disampaikan dengan cara menarik, seperti menggunakan gambar, boneka, atau drama sederhana, akan membuat anak lebih terlibat dan antusias dalam belajar.

Cerita Alkitab juga berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan makna spiritual secara konkret. Misalnya, kisah tentang tokoh yang taat kepada Tuhan dapat mengajarkan anak tentang pentingnya ketaatan, sementara kisah tentang kasih dapat menanamkan sikap peduli terhadap orang lain. Dalam hal ini, pendidik perlu menyampaikan cerita dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan usia anak, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Selain cerita, doa merupakan bagian penting dalam membangun hubungan anak dengan Tuhan. Doa dapat dikenalkan sebagai bentuk komunikasi sederhana antara anak dengan Tuhan. Pada tahap awal, anak dapat diajarkan doa-doa pendek yang mudah diingat, seperti doa sebelum makan, sebelum tidur, atau saat memulai kegiatan. Seiring waktu, anak dapat diajak untuk berdoa dengan kata-kata mereka sendiri, sehingga mereka belajar mengekspresikan perasaan dan kebutuhan mereka secara pribadi kepada Tuhan.

Kebiasaan berdoa yang ditanamkan sejak dini akan membantu anak mengembangkan kehidupan rohani yang kuat. Doa juga mengajarkan anak untuk bersyukur, bergantung kepada Tuhan, serta menyadari bahwa mereka tidak sendiri dalam menghadapi berbagai situasi. Dalam proses ini, peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk membimbing dan memberikan contoh yang baik dalam kehidupan doa sehari-hari.

Pujian atau nyanyian rohani juga merupakan sarana yang efektif dalam PAK untuk anak. Anak usia dini sangat menyukai musik dan gerakan, sehingga pujian dapat menjadi media yang menyenangkan untuk belajar. Melalui lagu, anak dapat mengingat pesan-pesan iman dengan lebih mudah karena disampaikan dalam bentuk yang menarik dan berulang. Lagu-lagu sederhana dengan lirik yang mudah dipahami akan membantu anak mengenal Tuhan, mengingat firman, dan mengekspresikan sukacita mereka.

Pujian juga dapat dikombinasikan dengan gerakan tubuh, sehingga melibatkan aspek motorik anak. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih hidup, tetapi juga membantu anak mengekspresikan diri secara bebas. Selain itu, suasana sukacita yang tercipta melalui pujian akan membuat anak merasa nyaman dan senang dalam belajar agama, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Keempat unsur tersebut, yaitu nilai-nilai, cerita Alkitab, doa, dan pujian, merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi dalam PAK untuk anak. Nilai-nilai memberikan arah dalam pembentukan karakter, cerita Alkitab memberikan pemahaman melalui kisah, doa membangun hubungan pribadi dengan Tuhan, dan pujian menghadirkan sukacita dalam belajar. Jika keempat unsur ini diterapkan secara seimbang, maka pembelajaran agama akan menjadi lebih utuh dan efektif.

Dengan demikian, konsep PAK untuk anak usia dini perlu dirancang secara kreatif, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman anak. Pembelajaran yang melibatkan nilai, cerita, doa, dan pujian akan membantu anak tidak hanya mengenal ajaran agama, tetapi juga menghidupinya dalam keseharian. Hal ini menjadi dasar penting dalam membentuk generasi yang memiliki iman yang kuat dan karakter yang baik sejak usia dini.

Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan

Strategi pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam pendidikan anak usia dini, karena selaras dengan karakteristik alami anak yang senang bermain. Dalam konteks pembelajaran, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara menyenangkan dan bermakna. Melalui permainan, anak dapat belajar tanpa merasa tertekan, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami. Hal ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran PAK, di mana nilai-nilai iman perlu ditanamkan dengan cara yang sederhana dan menyentuh pengalaman anak.

Permainan edukatif menjadi salah satu bentuk strategi yang efektif karena dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Permainan ini mengandung unsur pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang ingin diajarkan kepada anak. Dalam praktiknya, permainan edukatif dapat berupa permainan sederhana seperti mencocokkan gambar, menyusun puzzle, bermain peran, atau permainan berbasis cerita. Setiap jenis permainan memiliki keunggulan tersendiri dalam membantu anak memahami konsep tertentu. Misalnya, permainan mencocokkan gambar dapat membantu anak mengenal tokoh Alkitab, sementara permainan peran dapat membantu mereka memahami nilai-nilai seperti kasih dan pengampunan.

Metode belajar sambil bermain juga menjadi inti dari strategi ini. Dalam metode ini, pembelajaran tidak dipisahkan dari aktivitas bermain, melainkan diintegrasikan secara utuh. Anak tidak merasa sedang belajar, tetapi tetap memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Misalnya, saat anak bermain peran sebagai tokoh dalam cerita Alkitab, mereka tidak hanya bermain, tetapi juga memahami karakter tokoh tersebut dan nilai yang terkandung di dalamnya. Metode ini membantu anak belajar secara aktif dan partisipatif, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain itu, permainan aktif dan kreatif juga memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran. Permainan aktif melibatkan gerakan fisik seperti berlari, melompat, atau berpindah tempat, sehingga membantu mengembangkan kemampuan motorik anak. Sementara itu, permainan kreatif melibatkan imajinasi dan ekspresi diri, seperti menggambar, bernyanyi, atau membuat kerajinan. Kedua jenis permainan ini dapat dikombinasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif. Dalam pembelajaran agama, permainan aktif dapat digunakan untuk kegiatan kuis bergerak atau lomba sederhana, sedangkan permainan kreatif dapat digunakan untuk menggambarkan cerita Alkitab atau membuat karya seni rohani.

Strategi pembelajaran berbasis permainan juga memungkinkan anak untuk belajar secara sosial. Banyak permainan yang dilakukan secara berkelompok, sehingga anak belajar bekerja sama, berbagi, dan menghargai orang lain. Hal ini sangat penting dalam pembentukan karakter, terutama dalam menanamkan nilai-nilai Kristen seperti kasih dan kepedulian. Dengan demikian, permainan tidak hanya membantu aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku anak.

Selain manfaatnya, pendidik juga perlu memperhatikan kesesuaian permainan dengan usia dan kebutuhan anak. Permainan yang terlalu sulit dapat membuat anak frustrasi, sementara permainan yang terlalu mudah dapat membuat mereka bosan. Oleh karena itu, pemilihan permainan harus mempertimbangkan tingkat perkembangan anak, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Pendidik juga perlu memberikan arahan yang jelas agar permainan tetap terarah dan tidak kehilangan makna pembelajaran.

Dalam konteks PAK, permainan dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai iman secara konkret. Melalui permainan, anak dapat memahami ajaran agama bukan

hanya sebagai teori, tetapi sebagai pengalaman yang dapat mereka rasakan dan praktikkan. Hal ini akan membantu anak menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut beberapa contoh permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan (Edison, 2017).

1. **Tebak Tokoh Alkitab (*Guessing Game*)**. Games ini dapat digunakan di awal pembelajaran sebagai kegiatan pembuka (*ice breaking*) untuk menarik perhatian anak dan memperkenalkan tokoh Alkitab.
2. **Puzzle Cerita Alkitab**. Games ini dapat digunakan saat penyampaian materi untuk membantu anak memahami alur cerita secara bertahap dan melatih kemampuan berpikir.
3. **Bermain Peran (*Role Play*)**. Games ini dapat digunakan setelah penyampaian cerita untuk memperdalam pemahaman anak terhadap karakter dan nilai dalam cerita tersebut.
4. **Lomba Ayat Sederhana (*Memory Game*)**. Games ini dapat digunakan di tengah atau akhir pembelajaran untuk membantu anak mengingat ayat atau pesan penting dengan cara yang menyenangkan.
5. **Permainan Gerak dan Lagu Rohani**. Games ini dapat digunakan saat transisi atau saat anak mulai kehilangan fokus, untuk mengembalikan semangat dan konsentrasi mereka.
6. **Mewarnai atau Menggambar Cerita Alkitab**. Games ini dapat digunakan di akhir pembelajaran sebagai kegiatan penutup yang bersifat reflektif dan kreatif (Shoimin, 2014).
7. **Permainan Berbagi (*Simulasi Sosial*)**. Games ini dapat digunakan saat ingin menanamkan nilai kasih dan kepedulian, biasanya di tengah pembelajaran atau saat diskusi kelompok.

Melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna bagi anak. Anak tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengalami dan menghidupi nilai-nilai yang diajarkan. Hal ini menjadi dasar yang kuat dalam membentuk karakter dan iman anak sejak usia dini.

Inovasi Dalam PAK

Inovasi dalam PAK pada anak usia dini menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan di tengah perkembangan zaman yang semakin dinamis. Anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan rangsangan visual, audio, dan digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang monoton tidak lagi efektif untuk menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan strategi yang mampu menjembatani antara pesan iman yang bersifat kekal dengan cara penyampaian yang kontekstual dan relevan bagi anak. Inovasi bukan berarti mengubah isi ajaran, melainkan memperbarui cara penyampaian agar lebih mudah dipahami dan dialami oleh anak.

Salah satu bentuk inovasi yang menonjol adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan cerita Alkitab melalui video animasi, presentasi interaktif, atau aplikasi edukatif. Penggunaan teknologi memungkinkan anak untuk melihat dan mendengar secara langsung, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih hidup. Selain itu, teknologi juga membantu pendidik dalam menyajikan materi secara variatif dan menarik. Namun, penggunaan teknologi perlu dilakukan secara bijak dan terarah, agar tetap berfokus pada tujuan pembelajaran dan tidak sekadar menjadi hiburan semata.

Media kreatif juga menjadi bagian penting dalam inovasi pembelajaran. Media ini dapat berupa alat peraga sederhana seperti boneka tangan, kartu bergambar, papan flanel, atau benda-benda konkret yang membantu anak memahami materi. Media kreatif memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman visual dan kinestetik, sehingga lebih mudah mengingat dan memahami

pesan yang disampaikan. Dalam pembelajaran agama Kristen, media kreatif dapat digunakan untuk menggambarkan cerita Alkitab, memperkenalkan tokoh-tokoh iman, atau menjelaskan nilai-nilai secara konkret.

Storytelling atau bercerita merupakan metode yang sangat efektif dalam PAK, khususnya untuk anak usia dini (Amin & S.Sumendap, 2022). Cerita memiliki daya tarik yang kuat karena mampu menghidupkan imajinasi anak dan menyampaikan pesan secara tidak langsung. Dalam *storytelling*, pendidik tidak hanya menyampaikan isi cerita, tetapi juga menghidupkan suasana melalui ekspresi, intonasi suara, dan gerakan. Cerita Alkitab yang disampaikan dengan cara menarik akan membantu anak memahami nilai-nilai iman secara lebih mendalam dan menyenangkan. Selain itu, *storytelling* juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa dan imajinasi mereka.

Inovasi lain yang dapat diterapkan adalah penggunaan *role-play* atau bermain peran. Dalam kegiatan ini, anak diajak untuk memerankan tokoh-tokoh dalam cerita Alkitab atau situasi tertentu yang mengandung nilai moral. Melalui *role-play*, anak tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga mengalami langsung peran tersebut. Hal ini membantu anak memahami emosi, tindakan, dan nilai yang terkandung dalam cerita. *Role-play* juga melatih keberanian, kepercayaan diri, serta kemampuan berkomunikasi anak.

Musik dan gerak juga merupakan bagian penting dalam inovasi pembelajaran agama Kristen. Anak usia dini sangat menyukai lagu dan aktivitas fisik, sehingga musik dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan iman. Lagu-lagu rohani yang sederhana dan berulang akan mudah diingat oleh anak, sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat tertanam dengan baik. Ketika musik dipadukan dengan gerakan, anak tidak hanya mendengar, tetapi juga merasakan dan mengekspresikan pesan tersebut melalui tubuh mereka.

Penggunaan musik dan gerak juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh sukacita. Anak akan lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika mereka terlibat secara aktif. Selain itu, kegiatan ini juga membantu mengembangkan koordinasi motorik, ritme, serta kemampuan sosial anak ketika dilakukan bersama-sama. Dalam konteks PAK, musik dan gerak dapat digunakan untuk memuji Tuhan, menghafal ayat, atau memperkuat pesan dari cerita yang telah disampaikan.

Integrasi berbagai inovasi ini akan menghasilkan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak membosankan. Teknologi dapat dikombinasikan dengan *storytelling*, media kreatif dapat digunakan dalam *role-play*, dan musik dapat menjadi pengantar atau penutup dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggabungkan berbagai metode, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan menyentuh berbagai aspek perkembangan anak.

Namun demikian, inovasi dalam pembelajaran tetap memerlukan perencanaan yang matang. Pendidik perlu memahami tujuan pembelajaran, karakteristik anak, serta kondisi lingkungan sebelum memilih metode yang akan digunakan. Inovasi yang tepat adalah inovasi yang sederhana, relevan, dan mudah diterapkan, bukan yang rumit atau berlebihan. Fokus utama tetap pada bagaimana anak dapat memahami dan menghidupi nilai-nilai iman dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, inovasi dalam PAK tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak. Melalui pemanfaatan teknologi, media kreatif, *storytelling*, *role-play*, serta musik dan gerak, pembelajaran dapat menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Hal ini akan membantu anak tidak hanya mengenal ajaran agama, tetapi juga menghayati dan menerapkannya sejak usia dini.

KESIMPULAN

Pembelajaran PAK pada anak usia dini perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak yang mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, dan motorik. Anak belajar secara optimal melalui pengalaman yang konkret, interaktif, dan menyenangkan, sehingga pendekatan yang menekankan bermain sebagai sarana belajar dan pembelajaran holistik menjadi sangat relevan. Penanaman nilai-nilai iman seperti kasih, kejujuran, dan pengampunan tidak cukup disampaikan secara teoritis, tetapi perlu dihadirkan melalui pengalaman nyata seperti cerita Alkitab, doa, pujian, serta interaksi sosial yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kehidupan spiritual anak sejak dini.

Selain itu, inovasi dalam strategi pembelajaran berbasis permainan menjadi kunci dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan efektif. Pemanfaatan teknologi, media kreatif, *storytelling*, *role-play*, serta musik dan gerak mampu menghidupkan suasana pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan anak. Berbagai jenis permainan edukatif yang disesuaikan dengan tujuan dan tahap perkembangan anak dapat membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai iman secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu merancang pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada anak, sehingga PAK tidak hanya dipahami, tetapi juga dihidupi dalam kehidupan sehari-hari anak.

REFERENSI

- Ainur Rof'ah, U., Maemonah, M., & Indah Lestari, P. (2023). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Fredwrich Wilhelm Froebel. *Generasi*, 1(01), 23–47. <https://doi.org/10.59784/generasi.v1i01.4>
- Amin, & S.Sumendap, L. Y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbit LPPM.
- Ayani, S. A. N. (2021). *Metode bermain peran (Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS)*. DOTPLUS Publisher.
- Boehlke, R. R. (2016). *Sejarah Perkembangan Pikiran dan Praktek Pendidikan Agama Kristen*. BPK Gunung Mulia.
- Boiliu, I., Sihombing, A. F., Samosir, C. M., Simanjuntak, F., Pendidikan, P., Kristen, A., & Keguruan, F. (2020). Mengajarkan Pendidikan Karakter Melalui Matius 5: 6-12. *Kurios (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)*, 1(Sinta 2), 61–72.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Dilla, M. (2015). Makna Buah Roh dalam Galatia 5:22-23. *Jurnal Manna Rafflesia*, 1(2), 159–162.
- Edison, T. (2017). *52 Metode Mengajar: Mengangkat Harkat Dan Martabat Pendidik Menjadi Bermibawa Dan Terhormat*. Kalam Hidup.
- Harnani, B. D. R., Yulianie, R., Suryaningsih, C., Hermanses, S. S., Wulandari, Bdn. S. R., Purwantari, H., Keintjem, F., Afrianty, I., Saragih, S. L., Ainurrahmah, Y., Nurbaiti, Lalita, E. M. F., Saputri, E., Sharfina, D., Kirana, Bdn. D. N., & Lubis, Dr. R. (2023). *Mengenal Deteksi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. PT Media Pustaka Indo.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 1, 54.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Jaelani, A. (2023). *Membangun Disiplin Siswa melalui Keteladanan Guru*. Hak Cipta.

- Leny Marinda. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Lewar, M. A. A., & Tarihoran, E. (2024). Menanamkan Nilai-nilai Kristiani pada Anak Melalui Cerita dan Permainan Inovatif: Strategi Pastoral dan Inovatif. *Rhizome : Jurnal Kajian Ilmu Humaniora*, 5(1). <https://doi.org/10.56393/rhizome.v5i1.2565>
- Marselin Sofia Yerianti Nenometa, Carlos Stifen Lay, & Maria Indriani Sesfao. (2025). Teori Belajar Kognitif. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(2).
- Nur, A. S. A. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. DOTPLUS Publisher.
- Pahleviannur, M. R. (2022). Paradigma Penelitian Kualitatif. Dalam *Metodologi Penelitian Kualitatif* (hlm. 1–18). Pradina Pustaka.
- Pestaria Tamba, Lili Vera Panggabean, Wia Agustina Lase, & Melina Agustina Sipahutar. (2026). Proses Pembelajaran Pendidikan Kristen Anak Usia Dini Berbasis Hermeneutika: Membangun Pemahaman Iman Anak Sejak Dini. *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, 5(1), 560–567. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v5i1.7885>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Simanjuntak. (2021). *Stabilitas Emosi Guru dan Karakter Religius Siswa*. Universitas Negeri Makassar.
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wati, S. O., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Konteks Pengajaran Bahasa Asing. *Journal of Education Research*, 4(4), 2480–2485. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.767>