

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF DAN PENDAMPINGAN KELUARGA
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH MINGGU
DI HKBP RESSORT SIMANGAMBAT TAPANULI SELATAN**

Lelitetti Silalahi¹, Justice Zeni Zari Panggabean², Binur Panjaitan³

^{1,2,3}Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Alamat e-mail : silalahi7@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of: 1) educational games on increasing the learning motivation of Sunday school children at HKBP Ressorst Simangambat, South Tapanuli; 2) family assistance on increasing the learning motivation of Sunday school children at HKBP Ressorst Simangambat, South Tapanuli; and 3) educational games and family assistance together on increasing the learning motivation of Sunday school children at HKBP Ressorst Simangambat, South Tapanuli. The method used in this study is a descriptive quantitative research method. The population is all Sunday school children at HKBP Simangambat, South Tapanuli Regency aged 9-12 years, namely 64 people and this study is a population study. The instrument trial was conducted on 30 students outside the research sample. So it is known that all research instruments are declared valid and reliable because they have met the criteria for validity and reliability values. Data were collected with a closed questionnaire of 53 items. The results of data analysis show that: 1) the calculated t value = 4.953 > t table = 2.000 and the calculated F value > F table is 24.530 > 3.15, thus it is known that there is a positive and significant influence between educational games on increasing the learning motivation of Sunday school children at HKBP Ressorst Simangambat South Tapanuli. The influence is 28.3%, 2) the calculated t value = 4.914 > t table = 2.000 and the calculated F value > F table is 24.150 > 3.15, thus it is known that there is a positive and significant influence between family assistance on increasing the learning motivation of Sunday school children at HKBP Ressorst Simangambat South Tapanuli. The effect is 28.0%, and 3) the calculated F value > F table, namely 15.262 > 3.15, thus it is known that there is a positive and significant influence between educational games and joint family mentoring on increasing the learning motivation of Sunday school children at HKBP Resort Simangambat, South Tapanuli. The effect is 33.4%, thus H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Educational Games, Family Mentoring, Increasing Learning Motivation of Sunday School Children

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh: 1) permainan edukatif terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan; 2) pendampingan keluarga terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan; dan 3) permainan edukatif dan pendampingan keluarga secara bersama-sama terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak sekolah minggu HKBP Simangambat, Kabupaten Tapanuli Selatan usia 9-12 tahun yakni sebanyak 64 orang dan penelitian ini adalah penelitian populasi. Uji coba instrumen dilakukan kepada 30 orang siswa diluar sampel penelitian. Sehingga diketahui bahwa semua instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel karena telah memenuhi kriteria nilai validitas dan reliabilitas. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 53 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) nilai $t_{hitung} = 4,953 > t_{tabel} = 2,000$ dan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $24,530 > 3,15$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan edukatif terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan. Pengaruh tersebut yakni sebesar 28,3%, 2) nilai $t_{hitung} = 4,914 > t_{tabel} = 2,000$ dan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $24,150 > 3,15$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pendampingan keluarga terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan. Pengaruh tersebut yakni sebesar 28,0%, dan 3) nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $15,262 > 3,15$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan edukatif dan pendampingan keluarga bersama-sama terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan. Pengaruh tersebut yakni sebesar 33,4% dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci: Permainan Edukatif, Pendampingan Keluarga, Peningkatan Motivasi Belajar Anak Sekolah Minggu

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas hidup, karakter, moral, dan spiritualitas manusia. Pendidikan bukan hanya proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga usaha sadar untuk

mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, dan kecerdasan moral yang utuh (Depdiknas, 2003). Dalam perspektif Kristen, pendidikan berakar pada keyakinan bahwa manusia diciptakan menurut gambar Allah

(Imago Dei), sehingga pendidikan diarahkan untuk membentuk iman, karakter, dan ketaatan kepada Tuhan (Homrighausen, 2011). Oleh karena itu, pendidikan Kristen, termasuk Sekolah Minggu, tidak hanya menekankan pengetahuan Alkitabiah, tetapi juga pembentukan sikap dan motivasi iman anak.

Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam proses pendidikan karena memengaruhi keterlibatan, semangat, dan ketekunan dalam belajar (Sardiman, 2017). Dalam konteks Sekolah Minggu, motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan pemahaman firman Tuhan, tetapi juga pertumbuhan iman dan pembentukan karakter Kristiani. Motivasi belajar dapat berasal dari faktor intrinsik maupun ekstrinsik, seperti rasa ingin tahu, penghargaan, dan dukungan dari keluarga maupun guru (Sirait, J.E, & Marbun, 2022). Selain itu, anak usia 9–12 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran yang nyata, kontekstual, dan menarik (Piaget, 1977).

Realitas di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan menunjukkan bahwa pelaksanaan Sekolah Minggu belum berjalan

optimal. Banyak anak terlihat kurang fokus, ribut, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran firman Tuhan. Guru Sekolah Minggu juga menghadapi keterbatasan pelatihan sehingga metode pembelajaran cenderung monoton. Padahal, HKBP telah memiliki sistem pembinaan yang jelas melalui Agenda Sekolah Minggu, Buku Panduan Guru, dan Katekhismus Martin Luther (AP HKBP: 2002). Berdasarkan wawancara dengan anak, orang tua, pengurus, guru, dan pimpinan gereja, ditemukan bahwa anak-anak lebih tertarik ketika pembelajaran dikemas secara interaktif dan disertai permainan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep ideal pembelajaran Sekolah Minggu dan praktik di lapangan. Secara ideal, pembelajaran berbasis permainan edukatif seharusnya dirancang secara sistematis melalui tujuan yang jelas, metode yang menarik, pendampingan aktif, serta evaluasi pembelajaran. Namun, kenyataannya pembelajaran masih monoton, kurang terstruktur, dan belum memanfaatkan permainan edukatif secara maksimal. Akibatnya, motivasi belajar anak menjadi rendah dan keterlibatan mereka dalam

pembelajaran kurang optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan permainan edukatif dan pendampingan keluarga. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak (Suherman, 2019). Selain itu, keluarga sebagai lingkungan pertama memiliki pengaruh besar dalam pertumbuhan iman dan motivasi belajar anak melalui kegiatan rohani bersama (Siregar, 2020). Dengan demikian, integrasi permainan edukatif dan pendampingan keluarga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak Sekolah Minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan teknik kausal untuk mengetahui hubungan antara dua variabel independen dengan satu variabel dependen melalui analisis korelasional. Metode kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis

statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan mulai April 2026 di HKBP Ressort Simangambat karena lokasi tersebut merupakan tempat pelayanan peneliti sekaligus tempat pengamatan langsung terhadap motivasi belajar anak sekolah minggu.

Populasi penelitian adalah seluruh anak sekolah minggu usia 9–12 tahun di beberapa gereja HKBP wilayah Simangambat dengan jumlah total 64 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, penelitian menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (Arikunto, 2019). Sampel tersebut berasal dari HKBP Simangambat, Sipagimbar, Galanggang, Ulumamis, dan Sigolang yang berada di Kabupaten Tapanuli Selatan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Motivasi Belajar Anak Sekolah Minggu

Sekolah Minggu (Sunday School) merupakan salah satu bentuk pelayanan pendidikan Kristen yang dilaksanakan oleh gereja sebagai sarana pembinaan iman bagi anak-anak. Kegiatan ini umumnya

dilaksanakan secara teratur pada hari Minggu dan menjadi bagian integral dalam upaya gereja menanamkan nilai-nilai kekristenan sejak usia dini. Dalam konteks pendidikan, Sekolah Minggu dapat dipahami sebagai bentuk pendidikan nonformal yang berorientasi pada pertumbuhan iman, pembentukan karakter, serta pengembangan kehidupan spiritual anak. Robert Raikes, seorang tokoh pendidikan dari Inggris yang dikenal sebagai pelopor gerakan Sunday School, berpendapat bahwa Sekolah Minggu merupakan sarana pendidikan moral dan rohani yang dirancang untuk membentuk perilaku anak melalui pengajaran Alkitab secara teratur. Ia menekankan bahwa kegiatan ini tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan agama, tetapi juga membangun disiplin, karakter, serta kebiasaan hidup yang sesuai dengan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, anak-anak diarahkan untuk mengalami perubahan hidup yang nyata melalui pembinaan iman yang berkelanjutan (Raikes, 1780 dalam Anthony, 2001). Pendapat ini menunjukkan bahwa sejak awal perkembangannya, Sekolah Minggu telah dipahami sebagai bentuk

pendidikan yang terencana dan memiliki dampak luas, baik dalam pembentukan iman maupun dalam pembinaan kehidupan sosial anak.

Sekolah Minggu merupakan suatu sistem pendidikan nonformal yang diselenggarakan oleh gereja secara terencana dan berkelanjutan, yang bertujuan untuk membina iman, membentuk karakter, serta menanamkan nilai-nilai Kristiani kepada anak melalui proses pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

1.2 Pengertian Motivasi Belajar

Dalam konteks pendidikan, motivasi menjadi unsur penting yang berperan dalam menumbuhkan semangat, memberikan arah, serta mempertahankan ketekunan dalam kegiatan belajar. Soemanto (dalam Abdul Majid: 2013) berpendapat motivasi sebagai “suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan. Sardiman (2016:73, 85) menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu daya penggerak dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Oleh karena itu, guru Sekolah Minggu perlu mengembangkan pendekatan mengajar yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi Alkitab, tetapi juga melibatkan anak melalui aktivitas partisipatif seperti permainan rohani, drama Alkitab, diskusi kelompok kecil, dan penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan tersebut, pengajaran Alkitab tidak lagi bersifat monoton atau kognitif semata, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyentuh aspek afektif dan spiritual anak. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan Kristen yang menempatkan firman Tuhan sebagai kebenaran yang hidup dan relevan untuk menuntun anak dalam pertumbuhan iman dan karakter Kristiani.

1.3 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M. (2016:85), motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan pendorong kegiatan belajar. Artinya, motivasi menjadi kekuatan yang mengarahkan seseorang untuk berbuat, menentukan arah perbuatan tersebut, serta menuntun pada pencapaian tujuan tertentu. Dengan demikian, semakin tinggi motivasi seseorang,

semakin besar pula energi dan ketekunan yang ia curahkan dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk meningkatkan dan mempertahankan kondisi belajarnya yang diwujudkan dalam aktivitas bersekolah.

Memberikan motivasi kepada anak sekolah minggu berarti menggerakkan anak sekolah minggu untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar sehingga akan menjadi kebiasaan dan kebutuhan untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri anak Sekolah Minggu yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan belajar anak Sekolah Minggu akan tercapai secara optimal melalui keterlibatan aktif, semangat belajar, dan pertumbuhan iman yang berkelanjutan.

2. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan kegiatan bermain yang dirancang secara sengaja untuk tujuan pembelajaran, sehingga proses

bermain tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memfasilitasi perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Sujiono menjelaskan bahwa permainan edukatif adalah aktivitas bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan berfungsi menstimulasi kemampuan kognitif, motorik, sosial, maupun bahasa anak melalui pengalaman belajar yang menarik (Sujiono, 2013). Dengan demikian, permainan bukan hanya bentuk aktivitas spontan, tetapi instrumen pedagogis yang membantu anak memahami konsep-konsep dasar secara natural.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah bentuk permainan yang disusun secara sistematis dengan tujuan mendukung proses belajar anak melalui kegiatan yang menyenangkan, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Permainan edukatif membantu anak belajar secara aktif, kreatif, serta meningkatkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional secara seimbang.

2.1 Jenis-jenis Permainan Edukatif

Para ahli memberikan beberapa kategori permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik Anak. Berikut penjelasan beberapa jenis permainan edukatif menurut para pakar. Hurlock menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsi dan manfaatnya dalam perkembangan anak, yaitu:

a. Permainan Sensorimotor

Permainan ini melibatkan aktivitas fisik dan gerak, seperti memanipulasi benda, membangun balok, atau permainan ritme. Permainan sensorimotor membantu mengembangkan koordinasi tubuh, ketelitian, dan kemampuan motorik dasar anak.

b. Permainan Simbolik

Permainan simbolik terjadi ketika anak menggunakan benda atau tindakan untuk mewakili sesuatu. Misalnya bermain peran menjadi dokter, guru, atau pedagang. Jenis permainan ini membantu Anak mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan memahami peran sosial.

c. Permainan Sosial

Permainan yang dilakukan bersama teman, seperti permainan kelompok, tebak kata berpasangan, atau permainan kooperatif. Permainan sosial berfungsi mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati Anak (Hurlock, 2012)

2.2 Langkah-langkah Penerapan Permainan Edukatif

Penerapan permainan edukatif membutuhkan langkah-langkah yang sistematis agar permainan tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif. Sejumlah ahli mengemukakan indikator dan tahapan yang perlu diperhatikan guru dalam mengimplementasikan permainan edukatif di kelas. Sujiono menjelaskan lima langkah penerapan permainan edukatif sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan pembelajaran
Guru terlebih dahulu menentukan kompetensi yang ingin dicapai agar permainan yang dipilih benar-benar mendukung perkembangan anak.
2. Memilih permainan yang sesuai perkembangan anak
Jenis permainan harus disesuaikan dengan usia, kemampuan, dan kebutuhan anak agar pembelajaran berlangsung efektif.

3. Menyiapkan alat dan bahan permainan

Guru memastikan media permainan aman, menarik, dan mudah digunakan.

4. Memberikan instruksi yang jelas
Aturan permainan, cara bermain, serta batasan-batasan perlu disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami anak.

5. Melakukan observasi selama permainan berlangsung
Guru mengamati keterlibatan anak, interaksi, dan kemampuan yang muncul selama permainan untuk bahan evaluasi selanjutnya (Sujiono, 2013).

3. Pendampingan Keluarga

Dalam konteks pendidikan anak, pendampingan keluarga merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi perkembangan akademik, karakter, dan spiritual anak. Agus M. Solihin, Yuwono T. Prabowo, Sumarti, dkk. (2016:45–47) dalam bukunya *Mendampingi Anak Belajar di Rumah* menyatakan bahwa pendampingan keluarga adalah proses aktif orang tua dalam membimbing anak selama kegiatan belajar di rumah, baik secara akademik maupun emosional.

Pendampingan ini tidak hanya berupa arahan terhadap pelajaran, tetapi juga mencakup penciptaan suasana belajar yang kondusif dan nyaman agar anak tetap termotivasi.

Pendampingan keluarga merupakan proses aktif, berkelanjutan, dan holistik yang dilakukan orang tua untuk membimbing anak dalam aspek akademik, karakter, emosional, dan spiritual. Pendampingan ini mencakup penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, pengawasan dan bimbingan belajar, pemberian dorongan dan motivasi, komunikasi terbuka, serta teladan nilai-nilai moral dan iman Kristiani. Dengan demikian, pendampingan keluarga tidak sekadar mengawasi atau memberi arahan, tetapi juga menumbuhkan kemampuan anak untuk belajar mandiri, mengelola emosi, serta menginternalisasi nilai-nilai positif, sehingga mendukung perkembangan menyeluruh anak dalam konteks pendidikan dan kehidupan beriman.

3.1 Bentuk-bentuk Pendampingan Keluarga

Pendampingan keluarga menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk motivasi belajar anak. Berbagai ahli mengemukakan bentuk-bentuk pendampingan yang dapat

dilakukan orang tua agar anak lebih termotivasi dalam belajar, baik secara akademik maupun karakter.

Agus M. Solihin, Yuwono T. Prabowo, Sumarti, dkk. (2016) dalam bukunya *Mendampingi Anak Belajar di Rumah* menyatakan bahwa pendampingan keluarga dapat dilakukan melalui beberapa bentuk berikut:

1. Menyiapkan lingkungan belajar di rumah

Lingkungan belajar yang tenang, rapi, dan nyaman dapat membuat anak lebih fokus belajar dan mengurangi gangguan.

2. Menyesuaikan gaya belajar anak
Orang tua perlu mengenali apakah anak lebih efektif belajar secara visual, auditori, atau kinestetik, sehingga metode pendampingan dapat disesuaikan.

3. Membantu pengaturan jadwal belajar

Membuat struktur waktu belajar yang konsisten membantu anak terbiasa dengan rutinitas akademik.

4. Memantau progres belajar anak
Orang tua perlu mengecek pekerjaan rumah dan pemahaman materi secara berkala untuk memastikan anak memahami pelajaran.

5. Memberikan dorongan dan motivasi

Pujian, penghargaan, atau diskusi pemecahan masalah dapat mendorong anak tetap termotivasi ketika menghadapi kesulitan belajar.

3.2 Langkah-langkah Pendampingan Keluarga

Pengasuhan pada masa anak-anak akan menuntut keterampilan orang tua yang berbeda lagi dalam pengasuhan. Anak-anak muda menjadi lebih mandiri dan mulai membangun persahabatan; mereka mampu berpikir dan dapat membuat keputusan sendiri ketika dihadapkan pada situasi hipotetis. Anak-anak menuntut perhatian yang konstan, tetapi akan belajar bagaimana menghadapi kebosanan dan bisa bermain secara independen; mereka juga menikmati dalam membantu dan merasa berguna dan mampu (Widodo, 2022).

Orang tua juga mengajarkan kepada anak-anak mereka tentang kesehatan, kebersihan, dan kebiasaan makan melalui instruksi dan teladan. Dalam program di atas, diharapkan para orang tua mampu membuat keputusan tentang pendidikan anak mereka. Namun pada tahap ini, umumnya gaya orang tua dalam keterlibatan pendidikan

anak-anaknya sangat menyimpang; beberapa orang tua terlalu terlibat dalam mengatur kegiatan yang diselenggarakan dan program pembelajaran awal, meskipun ada juga beberapa orang tua yang memilih untuk membiarkan anaknya berkembang dengan beberapa kegiatan yang mereka sukai. Anak-anak harus mulai belajar bertanggung jawab dan menerima konsekuensi dari tindakan mereka dengan bantuan orang tua. Beberapa orang tua memberikan penghargaan yang sederhana dan meningkat sesuai dengan usia mereka untuk membantu mengajar anak-anak tentang nilai uang dan bagaimana menjadi bertanggung jawab dengan hal itu. Orang tua yang disiplin, konsisten, dan adil akan sangat terbuka berkomunikasi dan memberikan penjelasan kepada anak-anak mereka. Selain itu juga tidak mengabaikan kebutuhan anak-anak mereka dalam beberapa cara. Orang tua yang demikian akan memiliki lebih sedikit masalah dengan anak-anak mereka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan dijelaskan pembahasan hasil penelitian yaitu:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan permainan edukatif (X1) terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu (Y)

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa bahwa nilai rata-rata keseluruhan variabel permainan edukatif adalah sebesar 3,34. Selanjutnya angket yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang permainan edukatif adalah item nomor 26 dengan skor nilai 224 dan nilai rata-rata 3,50 yaitu banyak anak sekolah minggu yang menjawab bahwa permainan tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah bagi anak sekolah minggu. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 36 dengan skor nilai 194 dan nilai rata-rata 3,03 yaitu banyak anak sekolah minggu yang menjawab bahwa guru membantu anak sekolah minggu ketika mengalami kesulitan dalam permainan. Dan indikator yang memberi kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,45 yaitu indikator pemilihan permainan yang sesuai

perkembangan anak antara lain permainan sesuai usia 9–12 tahun, tingkat kesulitan sesuai kemampuan anak, dan permainan menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mempunyai pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu sebesar 28,3% dan diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau sebesar $24,530 > 3,15$. Permainan edukatif dalam penelitian ini ialah kegiatan bermain yang dirancang secara sistematis dan terarah sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk membantu anak memahami materi secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Permainan edukatif digunakan dalam kegiatan sekolah minggu untuk mendukung pemahaman nilai-nilai firman Tuhan serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Adapun indikator permainan edukatif meliputi: 1) perumusan tujuan pembelajaran, 2) perencanaan kegiatan dan pengaturan lingkungan, 3) pemilihan permainan yang sesuai perkembangan anak, 4) persiapan media, alat, dan demonstrasi awal, 5) pemberian instruksi dan

pengorganisasian anak, 6) pendampingan, fasilitasi, dan partisipasi aktif anak, dan 7) evaluasi, refleksi, dan apresiasi.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Riva Komala Sari dkk. pada tahun 2021 dengan judul penelitian “meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar”. Hal senada juga dengan penelitian Ilham tahun 2025 dengan judul penelitian “dampak penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar” dan penelitian Anggi Noviana dkk. tahun 2024 yang berjudul “penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar anak SMA dalam pelajaran PAI”. Ketiga hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan edukatif efektif atau secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pembelajaran berbasis permainan membuat anak lebih mudah memahami konsep, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Susanto, 2017).

2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pendampingan keluarga (X2) terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu (Y)

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,30. Selanjutnya angket yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang pendampingan keluarga adalah item nomor 51 dengan skor nilai 228 dan nilai rata-rata 3,56 yaitu banyak anak sekolah minggu yang menjawab bahwa orang tua memberi waktu bagi anak sekolah minggu untuk mengikuti kegiatan anak sekolah minggu. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 43 dengan skor nilai 191 dan nilai rata-rata 2,98 yaitu anak sekolah minggu banyak yang menjawab bahwa orang tua mendengarkan cerita anak sekolah minggu tentang kegiatan sekolah minggu. Dan indikator yang memberi kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 4 dengan nilai rata-rata 3,42 yaitu indikator fasilitas belajar dan lingkungan yang mendukung antara lain keluarga menyediakan alkitab atau buku rohani, lingkungan rumah mendukung kegiatan rohani, dan orang tua memberi waktu untuk kegiatan gereja.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendampingan keluarga mempunyai pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu sebesar 28,0% dan diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau sebesar $24,150 > 3,15$. Pola Asuh adalah keterlibatan aktif orang tua atau anggota keluarga dalam mendukung pertumbuhan rohani dan perkembangan belajar anak melalui perhatian, bimbingan, serta keteladanan hidup sehari-hari. Pendampingan ini berfungsi untuk memperkuat nilai-nilai iman yang diperoleh anak di sekolah minggu, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu pembentukan karakter anak secara berkesinambungan dalam lingkungan keluarga. Adapun indikator pendampingan keluarga meliputi: 1) pendampingan akademik/rohani dan monitoring kegiatan, 2) komunikasi dan dukungan emosional, 3) teladan, nilai, dan pembentukan karakter, 4) fasilitasi belajar dan lingkungan yang mendukung, dan 5) keterlibatan keluarga dalam sinergi dengan gereja.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Muspita pada tahun 2024 dengan judul penelitian “pengaruh

pendampingan orangtua terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi siswa dalam belajar dengan cara menyediakan fasilitas belajar, melakukan pengawasan kegiatan dan penggunaan waktu belajar, memberi bantuan proses belajar, serta menolong kesulitan belajar. Pendampingan keluarga mencakup dukungan holistik orang tua, seperti membangun komunikasi terbuka, memberikan dorongan emosional, menata rutinitas belajar, dan berpartisipasi dalam kesiapan anak untuk belajar (Direktorat Pendidikan Keluarga Kemendikbud, 2017:12–14). Pendampingan ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua secara aktif dalam mendukung kesiapan belajar anak sehari-hari. Keluarga sebagai lembaga pendidikan utama berperan membentuk moral, tanggung jawab, dan identitas anak, yang pada gilirannya mendukung perkembangan akademik dan spiritual anak secara menyeluruh (Supriyono, Harris Iskandar, & Gutama, 2015:78–80).

3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan permainan edukatif (X1)

**dan pendampingan keluarga (X2)
secara bersama-sama terhadap
peningkatan motivasi belajar anak
sekolah (Y)**

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,24. Selanjutnya angket yang memiliki nilai bobot tertinggi peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu adalah item nomor 16 dengan skor nilai 221 dan nilai rata-rata 3,45 yaitu banyak anak sekolah minggu yang menjawab bahwa merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah minggu. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 8 dengan skor nilai 188 dan nilai rata-rata 2,94 yaitu banyak anak sekolah minggu yang menjawab bahwa dengan berani menyampaikan pertanyaan ketika anak sekolah minggu kurang paham dengan pengajaran yang disampaikan oleh guru sekolah minggu. Dan indikator yang memberi kontribusi tertinggi adalah indikator 5 dengan nilai rata-rata 3,33 yaitu indikator daya konsentrasi tinggi antara lain memperhatikan saat guru menjelaskan firman Tuhan, tidak mudah terdistraksi selama kegiatan

berlangsung, dan fokus mengikuti aturan permainan edukatif.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif signifikan secara bersama-sama antara permainan edukatif dan pendampingan keluarga terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu sebesar 33,4%. Kemudian berdasarkan uji penerimaan hipotesa, berdasarkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $15,262 > 3,15$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu permainan edukatif dan pendampingan keluarga berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan secara partial maupun secara simultan.

Berdasarkan hasil analisis secara simultan, penelitian ini menemukan kebaruan (novelty) bahwa permainan edukatif (PAK) yang dipadukan dengan pendampingan keluarga terbukti

berpengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat Tapanuli Selatan. Temuan ini menunjukkan adanya sinergi yang erat antara permainan edukatif dan pendampingan keluarga yang secara terpadu berperan dalam meningkatkan motivasi belajar anak sekolah minggu, serta masih relatif jarang dikaji secara komprehensif dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel permainan edukatif memiliki nilai rata-rata 3,34, dengan indikator tertinggi pada pemilihan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, seperti sesuai usia, tingkat kesulitan, dan menarik bagi anak. Variabel pendampingan keluarga memperoleh rata-rata 3,30, dengan kontribusi tertinggi pada penyediaan fasilitas belajar dan lingkungan rohani yang mendukung. Sementara itu, variabel peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu memiliki rata-rata 3,24, dengan indikator tertinggi pada daya konsentrasi anak selama kegiatan

pembelajaran dan permainan edukatif berlangsung. Secara umum, anak sekolah minggu merasa senang mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada sebagian yang kurang berani bertanya ketika belum memahami materi yang disampaikan guru.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan edukatif dan pendampingan keluarga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar anak sekolah minggu di HKBP Ressort Simangambat. Permainan edukatif memberikan kontribusi sebesar 28,3%, sedangkan pendampingan keluarga sebesar 28,0% terhadap motivasi belajar. Secara bersama-sama, kedua variabel tersebut memberikan pengaruh sebesar 33,4% dengan nilai korelasi ganda $R = 0,578$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan permainan edukatif dan pendampingan keluarga, maka semakin meningkat pula motivasi belajar anak sekolah minggu.

DAFTAR PUSTAKA

Andar, I. (2004). Pendidikan agama Kristen dalam perspektif

- Alkitabiah. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Anthony, M. J. (2001). *Introducing Christian education: Foundations for the twenty-first century*. Grand Rapids: Baker Academic.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Homrighausen, E. G., & Enklaar, I. H. (2007). *Pendidikan agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (2012). *Perkembangan anak (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Konfessi HKBP. (2002). *Konfessi HKBP. Pematangsiantar: Percetakan HKBP*.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought*. New York: Viking Press.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2017). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sirait, J. E., & Marbun, P. (2022). *Guru profesional, inspiratif, dan menyenangkan*. Yogyakarta: Andi.
- Siregar, R. (2020). *Peran keluarga dalam pendidikan iman anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Soemanto, W. (2012). *Psikologi pendidikan: Landasan kerja pemimpin pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2019). *Model pembelajaran kreatif dan edukatif bagi anak*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, H. (2022). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Yogyakarta: Deepublish.