

Pengembangan Ibadah Remaja Pasca Pandemi COVID-19 melalui Integrasi *Game* dalam Pelayanan Firman di GPIB Marga Mulya Yogyakarta

Timothy Rey Laheba*¹, Yabes Darling Gulo², Ferry Simanjuntak³

^{1,2,3}Program studi Magister Teologi, Sekolah Tinggi Teologi Kharisma, Bandung, Indonesia

*e-mail: timothyreylaheba@gmail.com¹

Abstrak

Pelayanan kepada remaja yang dilakukan oleh gereja memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan iman mereka, terutama di era teknologi dan keterbukaan informasi menyebabkan generasi ini begitu mudah terpapar dengan konten-konten negatif yang ada di internet. Pandemi COVID-19 telah memaksa gereja untuk beralih ke ibadah online yang kurang begitu diminati oleh para remaja. Hal ini pada akhirnya menurunkan jumlah partisipan dari ibadah yang dilakukan oleh gereja untuk melayani generasi remaja. Salah satu pendekatan yang dilakukan untuk mengatasi minimnya ketertarikan remaja dalam pengabdian masyarakat ini adalah integrasi game interaktif dalam pelayanan firman. Pendekatan ini akan membantu meningkatkan keterlibatan remaja secara positif. Dalam metode ini, game seperti Kahoot digunakan untuk mendorong keterlibatan dan pemahaman Alkitab, sementara permainan langsung seperti tebak lagu digunakan untuk mendorong interaksi antar remaja. Hasilnya menunjukkan peningkatan peserta ibadah remaja, yang sebelumnya rendah selama pandemi, menjadi stabil dan meningkat. Pendekatan ini memberikan cara yang menarik dan efektif untuk mengajak generasi remaja kembali berpartisipasi dalam kehidupan gereja, meningkatkan pemahaman mereka terhadap Firman Tuhan, dan memperkuat komunitas gereja secara keseluruhan.

Kata kunci: *Game, Pelayanan Firman, Remaja*

Abstract

Service to adolescent conducted by the church plays a crucial role in shaping their character and faith, especially in an era where technology and openness to information expose this generation to negative online content easily. The COVID-19 pandemic has forced the church to shift to online worship, which is less appealing to teenagers. This ultimately decreased the number of participants in church services aimed at serving the teenage generation. One approach to address the lack of interest among teenagers in community service is the integration of interactive games into sermon services. This approach helps increase teenage engagement positively. In this method, games like Kahoot are used to encourage engagement and understanding of the Bible, while direct games like guessing songs are used to promote interaction among teenagers. The results show an increase in teenage worship participants, which was previously low during the pandemic, stabilizing and increasing afterward. This approach provides an interesting and effective way to encourage the teenage generation to participate in church life again, improve their understanding of God's Word, and strengthen the church community as a whole.

Keywords: *Adolescent, Gamification, Sermon*

1. PENDAHULUAN

Pelayanan terhadap remaja merupakan salah satu pelayanan yang sangat krusial dalam gereja. Generasi remaja merupakan generasi yang sangat rentan untuk terpapar dengan konten-konten negatif yang saat ini semakin mudah ditemui di Internet (Haidar & Apsari, 2020). Hal ini terutama terjadi akibat perkembangan teknologi dan era keterbukaan informasi yang memungkinkan mereka mencari dan menemukan informasi yang sebenarnya belum dapat mereka terima dan olah dengan baik. Generasi remaja merupakan generasi yang masih labil yang sudah tidak mau dianggap sebagai anak-anak lagi namun belum memiliki kematangan yang cukup untuk mengambil keputusan dan bertindak secara dewasa (Sawyer et al., 2018). Fakta-fakta ini menunjukkan dan menjadi alasan bagi gereja untuk memberikan fokus yang lebih besar terhadap ibadah dan pelayanan yang diberikan kepada jemaat berusia remaja dalam gereja mereka.

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia (Azorín, 2020). Perubahan ini terjadi salah satunya dalam pendekatan ibadah dan pelayanan yang dilakukan oleh gereja. Salah satu kondisi yang terjadi pada masa pandemi ini adalah *social distancing* yang membatasi kegiatan dan pertemuan yang dapat terjadi dalam pelayanan. Fenomena ini membuat gereja menggunakan ibadah dan perkunjungan *online* melalui media seperti zoom dan aplikasi pendukung lainnya. Kondisi ini membuat pelayanan yang diberikan oleh gereja tidak maksimal dan sulit untuk berkembang (Pangaribuan et al., 2022). Kondisi ini dirasakan pada gereja tempat penulis melayani dalam persekutuan remaja. Ibadah hari minggu untuk remaja yang tetap rutin dilakukan melalui zoom dianggap tidak semenarik dan menyenangkan jika ibadah dilakukan melalui proses tatap muka. Hal ini diperparah dengan fakta bahwa seluruh kegiatan remaja pada masa-masa ini dilakukan melalui aplikasi dan pendekatan yang serupa sehingga berdampak pada minat dan rasa jenuh yang dirasakan oleh remaja untuk mengikuti ibadah *online* yang dilaksanakan. Fenomena ini menyebabkan jumlah remaja yang terlibat dalam ibadah pada masa pandemi menurun secara signifikan.

Pengajaran firman yang dilakukan melalui media interaktif atau *game* akan memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran remaja akan kebenaran firman Tuhan. Penurunan jumlah remaja yang mengikuti ibadah tidak boleh dibiarkan terjadi secara terus menerus. Berakhirnya pandemi menjadi kesempatan bagi para pelayan untuk memberikan pelayanan dengan lebih maksimal melalui pertemuan tatap muka secara langsung. Beberapa pendekatan dicoba untuk menumbuhkan minat dan jumlah remaja yang mengikuti ibadah yang dilaksanakan secara langsung melalui tatap muka. Salah satu pendekatan yang digunakan dan berhasil adalah dengan menambahkan *game* atau media interaktif dalam pelayanan firman yang diberikan kepada remaja. Pemanfaatan media interaktif atau *game* akan membuat remaja merasa tertarik dengan pengajaran yang diberikan juga mencegah rasa bosan yang mungkin terjadi (Sitorus & Santoso, 2022). Pada akhirnya hal ini akan menumbuhkan kembali minat dan semangat dari generasi remaja untuk kembali bersekutu dan beribadah dalam ibadah minggu yang sempat hilang pada masa pandemi COVID-19.

Generasi remaja memiliki kebutuhan tersendiri terkait dengan pelayanan yang diberikan oleh gereja kepada mereka. Penggunaan media interaktif akan memberikan dampak yang lebih baik pada ketertarikan dan memungkinkan interaksi yang lebih intens dan aktif dari generasi ini saat proses pelayanan firman terjadi. Integrasi *game* atau media interaktif dalam pelayanan firman ini meningkatkan jumlah remaja yang mengikuti ibadah minggu di gereja tempat penulis melayani.

2. METODE

Pengabdian ini akan dilaksanakan di GPIB Marga Mulya Yogyakarta yang merupakan tempat bergereja dan beribadah penulis. Persekutuan remaja di gereja ini mengalami penurunan jumlah peserta ibadah yang signifikan karena pandemi COVID-19. Keterbatasan kepemilikan perangkat teknologi dan kualitas koneksi internet yang buruk menjadi faktor utama dari fenomena ini. Pandemi yang mereda dan ibadah sudah mulai kembali *offline* tidak serta merta mengembalikan jumlah peserta ibadah ke kondisi sebelum pandemi. Oleh karena itu penulis menggunakan pendekatan melalui integrasi *game* untuk meningkatkan jumlah kehadiran dan partisipasi remaja dalam ibadah ini.

Integrasi *game* dalam pelayanan firman dimulai melalui proses pemahaman terkait dengan topik atau tema khotbah yang akan dibawakan dalam ibadah minggu generasi remaja. Setelah proses persiapan dan pemahaman tema khotbah yang akan dibawakan selesai dilaksanakan Langkah selanjutnya adalah mencari bentuk *game* yang dapat menunjang penyampaian firman yang dilakukan. Hal yang harus menjadi perhatian adalah *game* ini harus mendukung pengajaran firman yang dilakukan, bukannya menjadi lebih mendominasi dan malah menghilangkan esensi dan perhatian dari firman yang akan diberitakan kepada generasi remaja.

Integrasi *game* dalam proses pelayanan firman dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan dan dengan bantuan dari aplikasi yang saat ini sangat banyak tersedia. *Game* dapat

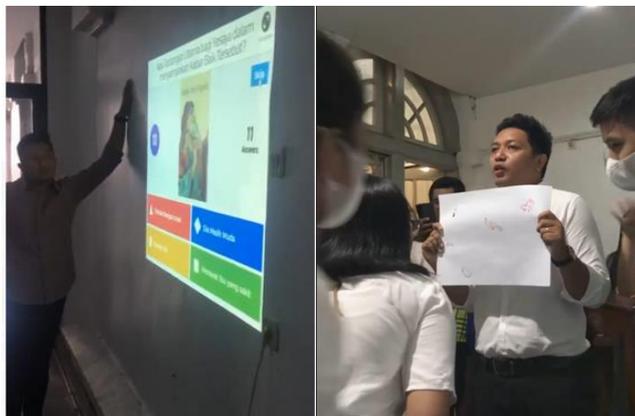
digunakan untuk memahami konteks firman Tuhan yang diberikan, memberikan pengingat terkait dengan fakta-fakta yang terjadi dalam perikop yang menjadi bahan khotbah dan memberikan pemahaman yang lebih dalam terkait dengan aplikasi dan penerapan firman Tuhan yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari generasi remaja. *Game* juga dapat dilakukan dengan bantuan teknologi ataupun interaksi langsung. Hal ini pada akhirnya disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki dan preferensi dari pelayan yang akan memberikan pelayanan firman.

Perkembangan teknologi telah membuka banyak kemungkinan serta potensi dan memberikan manfaat yang sangat besar dalam proses integrasi *game* dalam pelayanan firman yang dilakukan dalam ibadah (Manurung et al., 2022). Ada beberapa aplikasi yang memungkinkan *game* yang selama ini sudah ada untuk dilakukan dengan lebih lancar, mudah dan menarik. *Game* yang difasilitasi dengan bantuan teknologi akan memungkinkan penghitungan nilai yang adil dan memungkinkan proses permainan berjalan dengan lebih lancar. Terdapat beberapa aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam pelayanan ini antara lain Kahoot dan Quizizz. Pada aplikasi ini pelayan firman akan memberikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh para remaja.

Permainan yang dilakukan tidak hanya terbatas pada *game* dengan bantuan teknologi tapi juga *game* yang dilakukan melalui interaksi secara langsung antara pelayan firman dan para remaja. Tantangan utama dari *game* jenis ini adalah pelayan firman harus memiliki kemampuan yang baik dalam menguasai ruangan dan para remaja sehingga proses permainan dapat berjalan dengan lancar tanpa melupakan kekhidmatan yang harus selalu ada dalam setiap ibadah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat beberapa manfaat dari pembelajaran yang dilakukan melalui integrasi permainan atau *game* untuk generasi remaja. Pendekatan ini akan membantu para remaja untuk menangkap poin yang diajarkan dengan lebih cepat dan baik (Haruna et al., 2018). Pendekatan ini juga akan mampu mendorong terjadinya diskusi yang lebih aktif antar peserta didik (Jain & Yammiyavar, 2015) dan mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Mulyati & Evendi, 2020).



Gambar 1. Permainan dalam Proses Pelayanan Firman yang dilakukan dalam Ibadah Remaja

Pendekatan *game* pertama yang digunakan dalam pelayanan firman adalah dengan bantuan aplikasi Kahoot. Dalam *game* ini para remaja akan mengikuti sebuah permainan dengan menggunakan smartphone mereka. Smartphone akan digunakan sebagai media untuk berinteraksi dengan sistem Kahoot (Bahar et al., 2020). Remaja akan mengikuti permainan ini secara perorangan. Dalam *game* ini remaja diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan untuk membantu mengingatkan mereka tentang kejadian dalam perikop yang menjadi bahan khotbah dan melihat sejauh mana pengetahuan alkitab para remaja. *Game* ini dimulai dengan para remaja memasukkan kode untuk masuk ke dalam sistem. *Game* ini akan terdiri dari sepuluh pertanyaan bersifat multiple choice. Pertanyaan akan muncul di layar proyektor yang digunakan dan para remaja akan menjawab melalui smartphone mereka dengan memilih opsi yang sesuai dengan

pilihan yang mereka anggap paling benar dalam rentang waktu tertentu. Penggunaan kahoot ini akan membuat *game* seperti cerdas cermat alkitab dapat difasilitasi dengan lebih mudah dan lancar. Hal ini dikarenakan selain menyediakan platform untuk membagikan jawaban dan pertanyaan, aplikasi ini juga akan memberikan rekap bagi peserta permainan yang paling cepat dalam menjawab pertanyaan yang paling benar. Fitur lainnya adalah setelah setiap pertanyaan selesai ditanyakan kepada para peserta, kahoot akan memberikan informasi tentang jawaban yang benar. Hal ini akan membuat remaja mengingat fakta fakta yang ditanyakan. *Game* yang difasilitasi teknologi ini akan lebih cocok jika diterapkan untuk *game-game* yang sifatnya umum tanpa banyak kustomisasi. Hal ini dikarenakan aplikasi sudah memiliki template yang dapat digunakan oleh para pelayan untuk membuat permainan interaktif dengan para remaja. Permainan seperti cerdas cermat dan tanya jawab akan difasilitasi dengan sangat baik oleh aplikasi dengan bantuan teknologi ini. Peran teknologi ini membuat tanya jawab yang sebelumnya membosankan menjadi lebih menarik bagi generasi remaja. Proses permainan dengan aplikasi Kahoot ini disajikan pada Gambar 1.

Permainan kedua yang dilakukan adalah permainan dengan metode interaktif yang dilakukan tanpa bantuan teknologi. Permainan ini disebut dengan tebak lagu. Permainan ini dimainkan pada saat pelayanan firman dalam ibadah penyambutan remaja baru ke dalam Persekutuan. Persekutuan remaja merupakan pelayanan yang ditujukan untuk kelompok umur tertentu. Fenomena ini menyebabkan ada pergantian keanggotaan secara terus menerus baik mereka yang bergabung dari Persekutuan anak-anak atau mereka yang melanjutkan ibadahnya pada Persekutuan pemuda. Penting bagi mereka yang baru bergabung dalam Persekutuan remaja dari Persekutuan anak-anak untuk merasa diterima dalam Persekutuan yang baru. Dalam permainan ini remaja akan dibagi kedalam beberapa grup atau kelompok untuk saling berkompetisi. Dengan membagi mereka ke dalam beberapa kelompok akan terdapat kesempatan untuk saling bertegur sapa dan mengenal satu sama lain. Dalam setiap putaran, masing-masing satu orang dari tiap kelompok akan diberikan sebuah judul lagu yang harus mereka gambarkan pada sebuah kertas untuk ditebak oleh anggota kelompok mereka. Judul lagu yang menjadi soal untuk ditebak dalam permainan ini akan berkaitan dengan tema firman tuhan yang akan dibawakan dalam pelayanan firman. Dalam permainan ini tidak boleh ada kata-kata yang dituliskan hanya bentuk yang boleh digambarkan oleh anggota kelompok untuk membantu anggota lainnya menebak judul lagu yang menjadi soal. Sebuah kelompok akan mendapatkan poin jika mereka mampu menebak judul lagu dengan benar dan menyanyikannya. Melalui pendekatan ini para remaja diharapkan tertarik untuk mendengar firman dan memuliakan nama Tuhan melalui puji-pujian. Kelompok dengan nilai yang paling tinggi merupakan pemenang.

Integrasi permainan dalam pelayanan firman membuat pelayanan firman dapat berjalan dengan lebih interaktif dan menarik bagi generasi remaja. Pendekatan baru yang digunakan ini telah memberikan dampak yang sangat baik dalam peningkatan jumlah anggota peserta ibadah persekutuan remaja di gereja tempat pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan. Data menunjukkan di masa-masa pandemi saat pelayanan hanya bisa dilakukan melalui pertemuan via zoom jumlah peserta berkisar antara 3-8 anak. Setelah pandemi berlalu jumlah peserta ibadah mengalami peningkatan sebesar 10-14 anak. Implementasi *game* atau permainan yang dilakukan dalam ibadah secara khusus pada pelayanan firman telah memberikan dampak yang baik dan pada akhirnya sampai dengan saat ini jumlah peserta stabil diangka 20-27 anak setiap minggunya.

4. KESIMPULAN

Dalam konteks pelayanan gereja terhadap remaja, integrasi permainan atau *game* dalam pelayanan firman telah membawa dampak yang positif baik, terutama bagi peningkatan minat remaja untuk ikut dan terlibat aktif dalam ibadah. Generasi remaja merupakan kelompok yang rentan terpapar konten-konten negatif yang saat ini dapat dengan sangat mudah ditemui di internet. Pandemi COVID-19 memperparah tantangan ini dengan memaksa gereja beralih ke ibadah *online* yang kurang diminati oleh remaja. Namun, dengan pendekatan baru ini, minat dan partisipasi remaja dalam ibadah telah meningkat secara signifikan.

Integrasi *game* dalam pelayanan firman memungkinkan remaja untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran Alkitab dan memperkuat komunitas gereja. Dengan menggunakan aplikasi seperti Kahoot dan permainan interaktif seperti tebak lagu, remaja dapat belajar dengan cara yang baik dan menyenangkan. Pendekatan ini juga mendorong diskusi yang aktif dan mengurangi rasa jenuh yang mungkin muncul saat ibadah dilakukan secara *online*.

Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif atau *game* dalam pelayanan firman terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan remaja dalam kehidupan gereja. Selain itu, pendekatan ini dapat membantu remaja memahami Firman Tuhan dengan lebih baik dan memperkuat ikatan mereka dengan komunitas gereja. Pendekatan ini pada akhirnya membuka jalan bagi pengembangan pelayanan gereja yang lebih relevan dan efektif bagi generasi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Azorín, C. (2020). Beyond COVID-19 supernova. Is another education coming? In *Journal of Professional Capital and Community* (Vol. 5, Issues 3-4, pp. 381-390). <https://doi.org/10.1108/JPCC-05-2020-0019>
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Haidar, G., & Apsari, N. C. (2020). Pornografi Pada Kalangan Remaja Beserta Dampaknya. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 136.
- Haruna, H., Hu, X., Chu, S. K. W., Mellecker, R. R., Gabriel, G., & Ndekao, P. S. (2018). Improving sexual health education programs for adolescent students through *game*-based learning and gamification. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph15092027>
- Jain, M., & Yammiyavar, P. (2015). *Game* based learning tool seeking peer support for empowering adolescent girls in rural Assam. *Proceedings of IDC 2015: The 14th International Conference on Interaction Design and Children*, 275-278. <https://doi.org/10.1145/2771839.2771895>
- Manurung, R. D. F. M. B., Sibarani, J. P., Siahaan, B., Natalia, S., Ivan, I., Zega, Y. K., & Agustin, D. (2022). Keterlibatan Guru dalam Pelayanan Ibadah Sekolah Minggu: Upaya Membentuk Karakter Anak Melalui Metode Bermain di Pulau Teluk Nipah. *Real Coster : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 66-73. <https://doi.org/10.53547/rcj.v4i2.148>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media *Game* Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Pangaribuan, J. R., Widyaningtyas, E., Santosa, B., & Manurung, P. (2022). Digital Media and Internet-based Communication in Mission Services during the Pandemic. *Proceedings of the International Conference on Theology, Humanities, and Christian Education (ICONTHCE 2021)*, 669. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220702.007>
- Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. In *The Lancet Child and Adolescent Health* (Vol. 2, Issue 3, pp. 223-228). [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(18\)30022-1](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(18)30022-1)
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

Halaman Ini Dikосongkan