

**KEGIATAN BINA IMAN ANAK KATOLIK (BIAK)  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *MYSTERY BOX*  
PADA MATERI KEPEDULIAN SOSIAL**

**SKRIPSI SARJANA STRATA 1 (S-1)**



**ROMALDIS ANDINI NOVERIAN KRISTANTI  
213138**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
WIDYA YUWANA  
MADIUN  
2025**

**KEGIATAN BINA IMAN ANAK KATOLIK (BIAK)  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *MYSTERY BOX*  
PADA MATERI KEPEDULIAN SOSIAL**

SKRIPSI  
Diajukan Kepada  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi



Oleh:  
ROMALDIS ANDINI NOVERIAN KRISTANTI  
213138

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
WIDYA YUWANA  
MADIUN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti  
NPM : 213138  
Program Studi : Ilmu Pendidikan Teologi  
Jenjang Studi : Strata 1 (S-1)  
Judul Skripsi : Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* Pada Materi Kepedulian Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun baik di STKIP WIDYA YUWANA maupun di perguruan tinggi lainnya.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau dipublikasikan, kecuali banyak dari pendapat orang lain secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun, 2 Agustus 2025

Yang Menyatakan,

  
ROMALDIS ANDINI NOVERIAN KRISTANTI

Romaldis Andini Noverian Kristanti

NPM: 213138

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* Pada Materi Kepedulian Sosial yang ditulis oleh Romaldis Andini Noverian Kristanti telah diterima dan disetujui

oleh Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd  
Pada tanggal: 24 Juni 2025.....

## HALAMAN PENGESAHAN

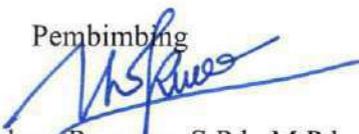
Skripsi dengan judul “Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Dengan Media Permainan *Mystery Box* Pada Materi Kepedulian Sosial” ditulis dan diajukan oleh Romaldis Andini Noverian Kristanti untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi

Telah diterima, diuji dan  
Dinyatakan LULUS

Pada : Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025  
Dengan Nilai : A  
Madiun, 2 Agustus 2025



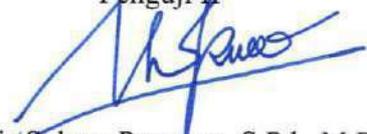
Pembimbing

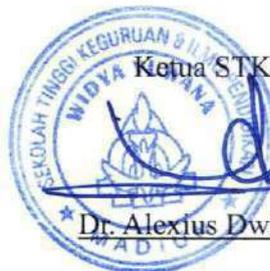
  
Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd  
Pada tanggal: 2 Agustus 2025

Penguji I

  
Albert I Ketut Deni Wijaya, S. Pd. M. Min  
Pada Tanggal: 2 Agustus 2025

Penguji II

  
Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd  
Pada Tanggal: 2 Agustus 2025



Ketua STKIP Widya Yuwana

  
Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed

## **HALAMAN MOTTO**

**(Yesaya 2:22)**

“Janganlah berharap pada manusia, sebab ia tidak lebih dari pada hembusan nafas,  
dan sebagai apakah ia dapat dianggap?”

*If you cry it doesn't mean you are weak, but because you have survived as far as  
possible.*

*You can rely on others, but the person you can rely on the most is yourself.*

- **Choi Hyunsuk & So Jungwhan Treasure**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, penyertaan, dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery box* Pada Materi Kepedulian Sosial”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun.

Skripsi dengan judul “Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery box* Pada Materi Kepedulian Sosial”. Seluruh proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun sebagai wadah yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman bagi penulis.
2. Natalis Sukma Natalis, S.Pd., M.Pd, sebagai proses pembimbing, telah memberikan bimbingan dan motivasi yang berguna bagi saya.
3. Bapak Albert I Ketut Deni Wijaya, S. Pd. M. Min, selaku dosen penguji skripsi.
4. Bapak Heribertus Supriono, Ibu Fransiska Sutarwati, Mas Rudi, Mbak Vita, Mbak Wulan yang selalu mendukung dan memberikan doa, motivasi serta dukungan finansial.
5. Validator ahli media dan validator ahli materi yang telah memberikan masukan terhadap media yang telah dikembangkan dalam penelitian saya,

khususnya Ibu Monika Heni, Ibu Cosmasia Regina Swantati sebagai ahli media, serta Kak Kurnia Puspasari dan Kak Luciana Agustin Tjahjono sebagai ahli materi.

6. Paroki Mater Dei Madiun, Paroki Santo Hilarius Klepu, Paroki Hati Kudus Yesus, dan Unit Pastoral Rumbia yang bersedia menjadi tempat penelitian skripsi peneliti.
7. Theresia Oktavia Sekarningrum, Jihan Nenci Meilinda, sebagai teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi.
8. *The Kalong's Grup* yang selalu mendukung dan mendengarkan keluhan saya selama ini.
9. Lee Taeyong, Lee Haechan, Takata Mashihō, Park Jihoon, Kim Doyoung, Yoon Jeonghan yang membuat saya bangkit dan kembali semangat untuk terus melanjutkan hidup dan menyelesaikan skripsi.
10. Silvi, Eva, Reni, Lala, Alloy, Tika, dan beberapa teman yang selalu mendukung dan mendengarkan curhatan saya selama berkuliah di STKIP Widya Yuwana.
11. Kepada Angkatan Viktor yang telah menemani saya selama saya kuliah dan berjuang di STKIP Widya Yuwana.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis adalah agar skripsi ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut dan memberikan manfaat bagi

masyarakat dan ilmu pengetahuan. Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif untuk perbaikan dan di masa depan.

Madiun, 20 Juni 2025  
Penulis

Romaldis Andini Noverian Kristanti

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>3</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9

1.4	Manfaat Penelitian.....	9
1.5	Batasan Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>		<b>13</b>
2.1	Kajian Teori.....	13
2.1.1	Bina Iman Anak Katolik (BIAK) .....	13
2.1.2	Kekhasan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) .....	14
2.1.3	Tujuan Bina Iman Anak Katolik .....	16
2.2	Karakter.....	16
2.2.1	Macam-macam Karakter .....	18
2.2.2	Kepedulian Sosial.....	20
2.2.3	Unsur-Unsur Kepedulian Sosial.....	22
2.3	Pengertian Media.....	24
2.3.1	Teori Kognitif Piaget.....	25
2.3.2	Media Permainan.....	27
2.4	Media <i>Mystery Box</i> .....	28
2.4.1	Manfaat Media <i>Mystery Box</i> .....	31
2.4.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Mystery Box</i> .....	33
2.5	Penelitian yang Relevan.....	35

2.6	Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>39</b>
3.1	Model Pengembangan .....	39
3.1.1	Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	40
3.1.2	Desain ( <i>Design</i> ).....	40
3.1.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	41
3.1.4	Pelaksanaan ( <i>Implementasi</i> ).....	41
3.1.5	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	42
3.2	Prosedur Pengembangan .....	42
3.2.1	Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	42
3.2.2	Desain ( <i>Design</i> ).....	43
3.2.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	43
3.2.4	Pelaksanaan ( <i>Implementation</i> ) .....	44
3.2.5	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	45
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	45
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.4.2	Instrumen Penelitian.....	47

3.5	Uji Coba Produk.....	57
3.5.1	Validasi.....	57
3.5.2	Uji Coba Lapangan.....	57
3.6	Teknik Analisis Data .....	57
3.6.1	Analisis Data Uji Coba Produk .....	58
3.7	Spesifikasi Produk.....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>64</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	64
4.1.1	Hasil Pengembangan Media Permainan <i>Mystery Box</i> .....	64
4.1.2	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	64
4.1.4	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	69
4.1.5	Tahap Implementasi ( <i>Implement</i> ).....	88
4.1.6	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ).....	89
4.2	Analisis Data .....	90
4.2.1	Deskripsi dan Analisis Data Penelitian Ahli Materi.....	90
4.2.2	Deskripsi dan Analisis Data Penelitian Ahli Media .....	92
4.2.3	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Terbatas.....	94
4.2.4	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Lapangan .....	98

4.3	Pembahasan.....	101
4.4	Keterbatasan Penelitian.....	104
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>106</b>
5.1	Kesimpulan.....	106
5.1.1	Pengembangan Media Permainan <i>Mystery Box</i> .....	106
5.1.2	Tingkat Kelayakan Media Permainan <i>Mystery Box</i> .....	108
5.2	Saran Pemanfaatan Produk.....	108
5.2.1	Bagi Pembina Bina Iman Anak Katolik.....	108
5.2.2	Bagi Gereja.....	108
5.3	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	109
5.3.1	Diseminasi.....	109
5.3.2	Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>110</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>118</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendamping BIAK.....	48
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi .....	50
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media.....	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Anak .....	55
Tabel 3. 5 Skala Likert 4 .....	59
Tabel 3. 6 Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif .....	60
Tabel 3. 7 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	61
Tabel 4. 1 Fungsi Komponen Mystery Box .....	65
Tabel 4. 2 Isi dari Kertas Undian .....	72
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Terbatas .....	95
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3. 1 Model ADDIE .....	40
Gambar 4. 1 Tampilan Desain Kotak Pada Karton .....	67
Gambar 4. 2 Tampilan Desain Kertas Undian.....	68
Gambar 4. 3 Tampilan Desain Buku Petunjuk.....	69
Gambar 4. 4 Tampilan Desain Mystery Box.....	71
Gambar 4. 5 Tampilan Desain Kertas Undian.....	74
Gambar 4. 6 Tampilan Desain Buku Petunjuk Mystery Box.....	76
Gambar 4. 7 Tampilan Desain Bahan Katekese Anak .....	82
Gambar 4. 8 Uji Kelayakan.....	86
Gambar 4. 9 Uji Coba Lapangan.....	89
Gambar 4. 10 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	91
Gambar 4. 11 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media .....	93
Gambar 4. 12 Diagram Batang Hasil Uji Coba Terbatas .....	96
Gambar 4. 13 Diagram Batang Hasil Uji Coba Lapangan.....	99

## DAFTAR SINGKATAN

BIAK : Bina Iman Anak Katolik

ADDIE : *Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*

DKK : Dan Kawan-kawan

KWI : Konferensi Waligereja Indonesia

## ABSTRAK

**Romaldis Andini Noverian Kristanti:** “Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* Pada Materi Kepedulian Sosial”.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media permainan *Mystery Box* sebagai media yang menarik dan kreatif bagi anak-anak dalam kegiatan bina iman anak Katolik. 2) Mendeskripsikan kelayakan produk media permainan *Mystery Box* sebagai media untuk meningkatkan kepedulian sosial bagi anak-anak dalam kegiatan bina iman anak Katolik.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementasi, Evaluation*) yang meliputi tahap analisis, mendesain produk, membuat produk, penerapan produk, dan evaluasi. Subjek yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah bina iman anak Katolik di Paroki St. Hilarius Klepu. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisa data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Analisis data dilakukan dengan mengkonversi skor yang awalnya kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan aturan skala likert 4 poin. Validasi ahli materi, ahli media, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan dilakukan untuk memastikan kevalidan dan kelayakan permainan.

Penelitian dan Pengembangan *Mystery Box* dilakukan melalui lima Langkah, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian uji kelayakan media permainan *Mystery Box* berdasarkan penelitian: 1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,73 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, 2) Ahli media diperoleh rata-rata skor 3,87 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, 3) Uji coba terbatas diperoleh skor 3,86 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, 4) Uji coba lapangan diperoleh skor 3,76 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media permainan *Mystery Box* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan bina iman anak Katolik.

**Kata Kunci:** Bina Iman Anak Katolik, Media Permainan, *Mystery Box*, Kepedulian Sosial.

## **ABSTRAK**

Romaldis Andini Noverian Kristanti: *“The Catholic Children’s Faith Formation With the Use of the Mystery Box Game Media on material of Sosial Responsibility”*.

*This research aims to: 1) Describe the procedure development of Mystery Box Game media as an interesting and creative tool for the catholic children’s faith formation. 2) Describe the feasibility of Mystery Box game media as a tool to increase social awareness among children in the Catholic children’s faith formation.*

*This research is included in research and development which based on ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation) model which include stages: analyse, product design, product making, product implementation, and evaluation. Subject used as research sample is the Catholic children’s faith formation at St. Hilarius Parish – Klepu. Data collection was done through observation, interview, and questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis. The data analysis was carried out by couverting score that were originally qualitative into quantitavie data using a 4-point Likert scale. Expert validation of subjects, media expert, limited trial, field trial was conducted in order to ensure the validity and feasibility of the game.*

*Research and development of the Mystery Box was done through five steps namely: analyse, design, development, implementation, and evaluation. The results of the feasibility study of the Mystery Box game media based on research: 1) The average score obtained by the subject matter expert is 3,73 which included in “highly feasible” category, 2) The average score obtained from thr media expert is 3,87 which included in “highly feasible” category, 3) The average obtained by limited trial is 3,86 which included in “highly feasible” category, 4) The average score obtained by field trial is 3,76 which include “highly feasible” category. Therefore the Mystery Box game media is declared suitable to be used in all activities of the Catholic children’s faith formation.*

**Keywords:** *Catholic Children’s Faith Formation, Mystery Box, Game Media, Social Responsibility.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak-anak adalah terang dan harapan bagi keluarga, Gereja, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, anak-anak sungguh harus dididik dan diperhatikan dengan penuh cinta kasih oleh orang tua, lingkungan masyarakat, dan juga Gereja, dengan tujuan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan layak, baik secara fisik, kepribadian, intelektual, sikap, dan juga perkembangan imannya (Seri Dokumen Gerejawi, 103:58). Untuk mendukung perkembangan iman anak-anak, dibutuhkan sebuah kegiatan yang mendukung pertumbuhan spiritual yang berfungsi sebagai media pewartaan.

Bina Iman Anak Katolik (BIAK), yang bertujuan menanamkan dan mengembangkan iman Katolik sejak usia dini. Program ini memperkenalkan kebiasaan Kristiani seperti berdoa bersama, mendengarkan Sabda Allah melalui Kitab Suci, dan cerita rohani. Selain itu, pendamping BIAK mengajak anak-anak untuk eksplorasi materi melalui berbagai aktivitas permainan, tanya-jawab, dan diskusi agar mereka dapat mengemukakan ide dan mengeksplorasi dunia seiring kemampuan mereka (Yuliati & Desa, 2020:3). Selain itu, Nugroho & Goa (2023:222) dalam *In Theos* menyoroti pentingnya keterlibatan anak dalam aktivitas BIAK untuk menumbuhkan minat dan komitmen spiritual. Partisipasi aktif anak melalui permainan, cerita, dan doa dibawah bimbingan pendamping

dan orang tua, memperkuat nilai-nilai Kristiani sekaligus mengembangkan empati, saling menghargai, dan kerja sama.

Anak-anak bina iman Katolik saat ini menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Salah satunya adalah kurangnya keterlibatan mereka dalam kehidupan rohani di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Banyak anak yang lebih tertarik dengan hiburan digital, seperti video game dan media sosial, sehingga mereka cenderung mengabaikan kegiatan keagamaan. Selain itu, adanya pergeseran nilai dalam masyarakat yang lebih menekankan materialisme juga memengaruhi pemahaman mereka terhadap ajaran agama. Tak jarang, mereka merasa kebingungan dalam mencari identitas rohani di tengah lingkungan yang kurang mendukung. Oleh karena itu, penting bagi pembina iman untuk menciptakan pendekatan yang relevan dan menarik agar anak-anak ini bisa merasakan kedekatan dengan Tuhan dan mengerti nilai-nilai iman dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pelaksanaan kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK), peran pendamping iman sangat penting dalam membimbing anak-anak mengenal dan mengalami kasih Allah secara nyata. Pendamping tidak hanya menyampaikan materi ajaran, tetapi juga menjadi teladan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai Kristiani. Untuk itu, diperlukan media yang relevan dengan dunia anak dan mendukung pendekatan pembelajaran yang kontekstual. Menurut KWI (2020:46), pendamping iman anak hendaknya dibekali dengan sarana dan pendekatan yang menyenangkan agar pewartaan iman menjadi lebih efektif dan menyentuh hati anak-anak.

Paus Fransiskus dalam *Evangelii Gaudium* (2013) menyebutkan tantangan besar yang dihadapi Gereja dalam menghadapi generasi muda yang terpengaruh oleh sekularisme dan materialisme. Paus juga menyoroti pentingnya memperkenalkan nilai-nilai iman dalam cara yang relevan dengan kehidupan mereka. Dokumen Sinode tentang Generasi Muda (2018:24) dari Vatikan juga menyoroti kesulitan yang dihadapi anak muda saat ini, termasuk kesenjangan antara nilai-nilai agama dan tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini meliputi pengaruh budaya digital, pencarian identitas, dan kesulitan dalam menemukan makna dalam hidup.

Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dirancang untuk membina iman anak dengan tujuan mendukung perkembangan spiritual mereka. Ilmu psikologis menunjukkan bahwa pengalaman-pengalaman yang dialami anak-anak di masa kecil akan tertanam dan terus dikenang hingga mereka dewasa. Oleh karena itu, bina iman anak Katolik (BIAK) berperan sebagai kegiatan yang mendukung perkembangan dan penghayatan iman anak. Melalui wadah bina iman anak Katolik (BIAK), anak-anak dilatih untuk mendalami iman serta menghayati nilai-nilai Kristiani seperti kasih, damai, keadilan, dan pengampunan. Berbagai upaya dalam kegiatan ini tidak hanya membantu anak mengembangkan dan menghayati iman, tetapi juga mengolah diri mereka untuk menjadi murid Kristus yang beriman, sehingga menghasilkan perubahan sikap yang positif dalam diri mereka (Sari, 2021:15).

Gereja memiliki tanggung jawab penggembalaan terhadap anak-anak yang Allah lahirkan di Tengah-tengah Gereja, agar mereka dapat tumbuh dan

berkembang sesuai potensi dan martabat yang diberikan Tuhan. Gereja sebagai wujud kehadiran Allah di dunia, diberikan misi untuk melayani anak-anak. Salah satu upaya untuk melaksanakan misi tersebut adalah dengan mengajar. Mengajar merupakan aktifitas penting yang dilaksanakan oleh komunitas umat Gereja yang percaya. Melalui pengajaran, Allah membuat Firman-Nya yang diketahui oleh manusia (Hia & Zega, 2022:24).

Menghadapi tantangan kontemporer, Gereja perlu melakukan persiapan komprehensif bersama seluruh anggota, termasuk anak-anak sebagai generasi penerus. Pendidikan iman yang tepat dan memadai sangat penting untuk memfasilitasi pertumbuhan spiritual anak-anak, yang harus didukung oleh komunitas yang mampu menyediakan tempat persemaian yang berkesinambungan. Hal ini memungkinkan anak-anak mengembangkan iman dan kepribadian sesuai ajaran Gereja (STT Willfinger, 2023:17).

Selain itu, Gereja juga berkomitmen untuk mendorong tata kelola sumber daya yang mengutamakan kebaikan bersama, mencerminkan kepedulian terhadap kesejahteraan orang lain, bukan sebaliknya (Heron & Ranganathan, 2022:205). Pendekatan ini sejalan dengan teladan yang diberikan oleh Yesus dan para rasul, yang tercermin dalam catatan Injil Lukas, di mana Yesus digambarkan sebagai sosok yang peduli terhadap kondisi sosial masyarakat di sekeliling-Nya. Dalam Injil Lukas, kepedulian sosial Yesus menjadi landasan penting bagi misi-Nya, yang selanjutnya menjadi jiwa Gereja mula-mula. Dengan demikian, nilai-nilai kepedulian sosial ini terus diwariskan dalam praktik kehidupan komunitas Kristen (Lukas, 2019; Heron & Ranganathan, 2022:205).

Menurut Crandall dalam (Oktaviani dkk, 2019:117) terdapat empat unsur-unsur peduli sosial, yaitu (1) motivasi - Dorongan internal yang muncul dalam diri individu untuk melakukan tindakan kepedulian sosial sebagai bentuk perhatian terhadap kondisi atau kebutuhan orang lain, (2) pemahaman - Pengetahuan dan kesadaran individu tentang pentingnya kepedulian sosial, serta memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh orang lain di lingkungan sekitar, (3) kontribusi - Bentuk nyata dari kepedulian sosial yang ditunjukkan melalui tindakan aktif dalam membantu dan memberikan dukungan kepada individu atau kelompok yang membutuhkan, dan (4) empati - Kemampuan memahami perasaan orang lain dengan menempatkan diri pada posisi mereka dan merasakan apa yang mereka rasakan. Keempat unsur tersebut diwujudkan dalam tindakan peduli sosial di lingkungan masyarakat.

Karakter anak mencakup kumpulan sifat, nilai, dan perilaku yang mencerminkan integritas moral, tanggung jawab, empati, serta pengendalian diri. Pembentukannya memerlukan peran aktif keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial, dimulai sejak usia dini. Mulyasari dan Muhtar (2019) menegaskan bahwa masa kanak-kanak adalah periode krusial dalam perkembangan moral dan sosial anak, di mana lingkungan positif khususnya interaksi dengan keluarga dan pendidik berdampak besar terhadap tumbuhnya karakter melalui contoh, kebiasaan, dan pendidikan terus-menerus. Penelitian Hanurawati et al. (2023) menambahkan bahwa keberhasilan pendidikan karakter pada anak usia dini sangat tergantung pada dukungan lingkungan keluarga dan implementasi pola asuh yang konsisten di rumah. Pendidikan karakter melalui pengelolaan nilai secara

integratif sejak dini membantu membangun anak menjadi individu yang mandiri dan berbudi luhur.

Karakter peduli sosial ini sangat penting bagi anak-anak, mengingat unsur utama dalam interaksi sosial adalah kemampuan untuk berempati dan berkolaborasi dengan orang lain. Sayangnya, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa kepedulian sosial di kalangan anak-anak cenderung menurun, di mana mereka lebih sering menunjukkan sikap individualistis dan mementingkan diri sendiri. Padahal, setiap orang tua umumnya mengharapkan anak-anak mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki jiwa sosial tinggi dan senang membantu sesama, sehingga mencegah terjadinya sikap apatis dalam diri mereka (Sullivan, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengimplementasikan pendidikan dan kegiatan yang dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian sosial sejak usia dini.

Pendidikan karakter sudah sepatutnya dimulai sejak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% yang berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya terjadi pada pertengahan atau pada akhir dasawarsa kedua. Apabila karakter seseorang telah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang. Adanya pendidikan karakter semenjak usia dini, diharapkan mampu mengatasi persoalan mendasar dalam dunia Pendidikan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama. Pertiwi dan Marsigit (2017) mengungkapkan bahwa sejauh ini pendidikan karakter hanya sebatas konsep dan baru menyentuh

pada tingkat pengenalan norma atau nilai-nilai dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. (Budiningsih, 7:196-204).

Berdasarkan pentingnya penggunaan media yang menarik dan kreatif, media yang akan dirancang ditujukan untuk anak-anak usia 9-12 tahun. Pada usia 9-12 tahun, anak-anak mengalami berbagai fase perkembangan, seperti peningkatan kemandirian, kemampuan komunikasi, sikap lebih kritis, dan berinteraksi sosial lebih aktif dengan orang tua, guru, dan juga teman sebaya (Damar Wijayanti, 2020:5).

Media *Mystery Box* adalah alat yang berbentuk kotak dan berguna untuk menyampaikan pesan juga dapat merangsang pikiran minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mempersiapkan sebuah *Mystery Box* pilihan kotak dan penutup dengan berbagai bentuk dan ukuran yang dapat menutupi kotak dan penutup dengan berbagai bentuk dan ukuran yang dapat menutupi kotak dengan kertas berwarna dan harus menarik agar dapat meningkatkan efek ketertarikan pada anak, maka ketika anak melihat sesuatu yang menarik, anak itu lebih menjawab dengan baik (Carol Ann Bloom, 2019) dalam (Novitasari et al., 2023). *Mystery Box* ini terdiri dari tiga kotak dengan fungsi berbeda: kotak pertama adalah kotak misteri yang berisi gulungan kertas memuat tindakan baik dan buruk sesuai ayat-ayat Alkitab; kotak kedua adalah kotak Angel yang mewakili tindakan positif; dan kotak ketiga adalah kotak Devil yang berisi tindakan negatif. Dengan penggunaan ketiga kotak ini, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih mendalam dan bermakna.

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan penulis, belum ditemukan adanya pengembangan media permainan *Mystery Box* yang digunakan secara khusus dalam konteks pembelajaran agama Katolik, terutama dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Padahal, dalam konteks pewartaan iman, anak-anak juga memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan agar nilai-nilai Kristiani dapat ditanamkan secara kontekstual dan lebih mendalam.

Kondisi ini menunjukkan adanya kekosongan inovasi media pembelajaran agama Katolik yang mengintegrasikan pendekatan bermain, padahal anak-anak usia 9–12 tahun berada dalam tahap perkembangan yang membutuhkan aktivitas konkret dan kolaboratif. Oleh karena itu, pengembangan media permainan *Mystery Box* sebagai sarana untuk mengajarkan karakter kepedulian sosial dalam kegiatan BIAK menjadi langkah inovatif yang relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya kreatif, tetapi juga inovatif, guna meningkatkan kualitas kegiatan bina iman Katolik. Oleh karena itu, peneliti mengambil inisiatif untuk merancang sebuah media permainan dengan tema: "Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* Pada Materi Kepedulian Sosial". Pengembangan media ini berfokus pada permainan *Mystery Box*, yang dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Media permainan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif

dalam menyampaikan nilai-nilai kepedulian sosial kepada Bina Iman Anak Katolik (BIAK), sekaligus memperkaya pengalaman mereka dalam kegiatan bina iman. Selain itu, media ini juga memiliki berbagai keunggulan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan pembelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan dalam konteks bina iman Katolik.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan *Mystery Box* pada materi kepedulian sosial kepada anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)?
2. Bagaimana kelayakan media permainan *Mystery Box* pada materi kepedulian sosial kepada anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

1. Mengembangkan media permainan *Mystery Box* pada materi kepedulian sosial dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media permainan *Mystery Box* pada materi kepedulian sosial kepada anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penerapan media dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan sumbangan signifikan terhadap teori kepedulian sosial dalam konteks pendidikan agama. Dengan menganalisis penggunaan media *Mystery Box* sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepedulian sosial kepada anak-anak, penelitian ini menyajikan kerangka kerja yang komprehensif mengenai penerapan teori kepedulian sosial dalam praktik pendidikan. Hal ini memungkinkan pengembangan model-model baru dalam pendidikan iman yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan moralitas anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting dalam pengembangan teori-teori pendidikan yang relevan dengan konteks sosial dan spiritual, serta memberikan landasan bagi penelitian lebih lanjut di bidang yang sama.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Pendamping Bina Iman Anak Katolik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pendamping Bina Iman anak untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepedulian sosial yang lebih kreatif. Penelitian ini dapat membantu pendamping Bina Iman Anak Katolik untuk lebih memahami bagaimana kepedulian sosial dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan bina iman anak Katolik.

##### 2. Bagi Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi yang berguna bagi warga STKIP Widya Yuwana Madiun sebagai inspirasi media pengajaran

iman anak dalam mata kuliah Pendidikan Iman Anak (Pendikat Anak) terutama dalam materi kepedulian sosial melalui kegiatan bina iman anak Katolik.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan sumber informasi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji tema yang serupa. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya pemahaman dan pengembangan studi lanjutan dalam bidang yang berkaitan.

## 1.5 BATASAN ISTILAH

Pada bagian ini, penulis memberikan batasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam karya ilmiah ini dengan tujuan menjelaskan arti istilah yang dipakai. Istilah-istilah yang dijelaskan antara lain:

### 1. Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)

Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) adalah suatu proses pembinaan iman yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Kristiani dan membentuk kepribadian anak berdasarkan ajaran Gereja Katolik sejak dini. Kegiatan ini mencakup doa bersama, pendalaman Sabda Tuhan, aktivitas bermain yang bermakna, dan pembentukan karakter melalui pengalaman kebersamaan yang membangun (Sunarya & Sihombing, 2021).

### 2. Karakter

Karakter adalah kumpulan nilai-nilai moral dan etis yang terinternalisasi dalam diri seseorang dan tercermin melalui perilaku sehari-hari. Pada anak,

karakter dibentuk melalui proses pendidikan, keteladanan, serta interaksi sosial di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Kemdikbud, 2019).

### 3. Kepedulian Sosial pada Anak

Kepedulian sosial pada anak merujuk pada sikap dan perilaku yang menunjukkan empati, kerelaan membantu, serta tanggung jawab terhadap kesejahteraan orang lain dan lingkungan sosialnya. Sikap ini dapat diwujudkan melalui tindakan konkret seperti berbagi, bekerja sama, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial di sekitarnya (Zuchdi, 2022).

- ### 4. Media Permainan *Mystery Box* adalah alat edukatif yang berbentuk kotak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui elemen permainan yang interaktif dan menarik. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. *Mystery Box* biasanya berisi berbagai item atau pertanyaan yang berkaitan dengan tema pembelajaran, yang dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta sikap kepedulian sosial (Bloom, 2019; Novitasari et al., 2023).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Bina Iman Anak Katolik (BIAK)**

BIAK adalah singkatan dari bina iman anak Katolik. Banyak istilah yang digunakan di berbagai tempat, seperti “Sekolah Minggu”, “Sekolah Minggu Katolik untuk Anak (ASMIKA)”, “Minggu Gembira”, dll. Bina iman anak Katolik (BIAK) adalah suatu kegiatan yang mendekatkan Sabda Allah kepada anak-anak melalui cara yang menggembirakan dengan alasan membawa anak untuk dapat menumbuhkan imannya dan mengembangkan imannya (Sipayung, 2022:276).

Bina Iman Anak Katolik (BIAK) merupakan proses pendampingan iman yang dilakukan secara sistematis dan terencana kepada anak-anak dalam komunitas Gereja. Tujuannya adalah untuk membantu anak mengenal, mencintai, dan mengalami Allah melalui pengalaman hidup sehari-hari yang sesuai dengan ajaran Gereja. BIAK berperan penting dalam membentuk dasar spiritual yang kokoh sejak dini, agar anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bermoral baik (Komisi Kateketik KWI, 2019).

Bina Iman Anak Katolik (BIAK) adalah serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mendidik dan membentuk iman anak-anak dalam konteks ajaran Katolik. Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dapat didefinisikan sebagai program atau aktifitas yang dilakukan untuk membangun, mengembangkan, dan

menguatkan iman anak melalui pendekatan yang terintegritas. Menurut Katekismus Gereja Katolik (KGK), pendidikan iman adalah tanggung jawab orang tua dan komunitas gereja yang bertujuan untuk membimbing anak mengenal Allah, Yesus Kristus, dan ajaran Gereja (KGK 2223).

Pendidikan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dapat didefinisikan sebagai upaya sistematis dalam mengajarkan ajaran agama, moral, dan nilai-nilai spiritual kepada anak-anak dalam rentang usia 9-12 tahun. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020), pendidikan agama di usia dini berfokus pada pembentukan dasar-dasar keimanan, pengenalan terhadap konsep Tuhan, serta nilai-nilai luhur yang terkandung dalam agama.

#### 2.1.2 Kekhasan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)

Bina Iman Anak Katolik (BIAK) merupakan sarana yang tepat untuk diberikan kepada anak-anak agar mereka dapat memahami dan mengenal Tuhan yang mereka sembah. Oleh karena itu, para pembina perlu memahami kekhasan anak-anak dalam proses pembinaan iman mereka. Bagiyowinadi (2009), seperti yang dikutip oleh Karlina, dkk. (2019:110), menjelaskan bahwa pembinaan iman anak Katolik bukan hanya sebatas kelas pemahaman Alkitab, tetapi merupakan proses pembinaan iman yang didasarkan pada sumber-sumber iman Katolik, yaitu Alkitab, Tradisi, dan Magisterium (ajaran Gereja). Materi dalam pembinaan iman Katolik juga diperkaya dengan kekayaan liturgi Gereja, devosi kepada Bunda Maria, serta kisah-kisah para kudus yang memberikan teladan dalam mewujudkan nilai-nilai Injil dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Paus Fransiskus dalam dokumen *Evangelii Gaudium* (2013), pembinaan iman anak-anak haruslah menyentuh hati mereka, melibatkan pengalaman iman yang nyata, dan tidak hanya berupa pengetahuan kognitif. Ia menekankan pentingnya mendidik anak-anak dengan kasih, kedekatan, dan keteladanan iman yang hidup. Media ajar yang digunakan dalam bina iman anak Katolik (BIAK) haruslah memfasilitasi pengalaman spiritual anak-anak yang relevan dengan kehidupan mereka. "*The Gospel must be proclaimed not as an abstract theory, but as a concrete experience that touches the heart and mind of the child.*" (*Evangelii Gaudium*, 2013)

Dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK), anak-anak dididik dan dibimbing agar dapat mengenal dasar-dasar pengetahuan tentang agama Katolik. Proses ini mencakup pengenalan melalui doa, pemahaman tentang siapa Tuhan Yesus, serta materi-materi dasar keagamaan lainnya yang bertujuan membentuk pemahaman yang utuh tentang agama Katolik. Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan dapat memiliki landasan keimanan yang kuat sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari mereka (Sepakat, 2020:136).

Berdasarkan kekhasan dari kegiatan bina iman anak Katolik yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini selalu dilaksanakan dalam suasana yang gembira dan ramah. Suasana yang positif ini memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain, bercerita, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Kegiatan ini tidak hanya menanamkan pemahaman agama, tetapi juga membangun ikatan persahabatan dan kebahagiaan yang penting dalam masa pertumbuhan mereka. Bertemu dengan teman-teman yang lain dalam

lingkungan yang ceria dan mendukung membuat anak-anak merasa bahagia dan semakin antusias mengikuti proses pembelajaran iman.

### 2.1.3 Tujuan Bina Iman Anak Katolik

Tujuan BIAK adalah menanamkan nilai-nilai iman Katolik kepada anak-anak, agar mereka dapat hidup sesuai ajaran Kristus, menghayati peran sebagai anggota Gereja, serta mengembangkan sikap kasih, empati, dan tanggung jawab sosial. Fungsi BIAK meliputi: 1) Pewartaan: Mengenalkan dan menanamkan ajaran iman Kristiani, 2) Liturgi: Mengajak anak untuk berpartisipasi aktif dalam ibadat, 3) Persekutuan: Membangun rasa kebersamaan dan cinta kasih, 4) Pelayanan: Melatih anak memiliki kepedulian terhadap sesama (Kristiani & Nugroho, 2021).

## 2.2 Karakter

Karakter anak merupakan landasan utama dalam pembentukan pribadi yang utuh secara moral, sosial, dan spiritual. Karakter mencerminkan nilai-nilai yang tertanam dalam diri anak dan tercermin melalui sikap serta perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks beragama dan bersosialisasi. Dalam penelitian ini, karakter yang difokuskan adalah kepedulian sosial, yang merupakan bagian penting dari keseluruhan pembentukan karakter anak.

Menurut Thomas Lickona dalam Suroso & Husin (2024:39), karakter merupakan suatu kualitas moral yang utuh dan mencakup aspek moral *knowing* (pengetahuan moral), moral *feeling* (perasaan moral seperti empati dan belas kasih), serta moral *action* (tindakan moral). Ketiganya harus dikembangkan secara

bersamaan dalam proses pendidikan karakter. Pendidikan karakter bukan hanya soal mengetahui nilai baik, tetapi juga menyentuh hati dan membentuk kebiasaan untuk bertindak baik.

Darcia Narvaez (2023) menekankan bahwa pembentukan karakter adalah proses yang dinamis dan dipengaruhi oleh interaksi sosial serta pengalaman sehari-hari. Karakter bukan sesuatu yang statis, melainkan hasil dari pengalaman hidup, pengasuhan, serta lingkungan belajar yang mendukung. Ia menambahkan bahwa pendidikan karakter yang efektif adalah yang mampu menyentuh aspek emosi dan pengambilan keputusan etis dalam situasi nyata.

Senada dengan itu, Mustaqimah et al. (2024:1-12) menunjukkan bahwa karakter anak usia dini, khususnya nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, empati, dan kerjasama, dapat dibentuk secara efektif melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif. Media bermain dan aktivitas kelompok seperti permainan edukatif terbukti mampu menanamkan nilai-nilai tersebut karena sesuai dengan cara belajar anak.

Oleh karena itu, pembentukan karakter terutama kepedulian sosial harus dilakukan sejak usia dini melalui kegiatan yang terstruktur dan kontekstual. Dalam penelitian ini, kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dijadikan sebagai wadah pembinaan karakter yang dibantu oleh media permainan *Mystery Box*, dengan harapan dapat menumbuhkan nilai kepedulian sosial secara menyenangkan dan bermakna.

### 2.2.1 Macam-macam Karakter

Robbins, dkk. (2019:12-13) berpendapat bahwa dalam psikologi, terdapat empat tipe kepribadian manusia yang umum dikenal, yaitu plegmatis, melankolis, sanguinis, dan koleris. Setiap tipe karakter memiliki ciri khas yang membedakannya, diantaranya:

#### 1. Sanguinis

Sanguinis adalah tipe kepribadian yang optimis, bersemangat, dan cenderung ekstrovert. Orang dengan kepribadian ini memiliki sifat sosial yang tinggi, senang berinteraksi dengan orang lain, memiliki semangat yang menular, serta mudah beradaptasi dalam berbagai situasi sosial. Kepribadian ini sering dikaitkan dengan individu yang berjiwa pemimpin dan memiliki kemampuan membangun komunikasi yang baik dengan orang lain.

#### 2. Melankolis

Melankolis adalah tipe kepribadian yang cenderung perfeksionis, pendiam, dan sangat sensitif. Orang dengan kepribadian ini memiliki perhatian yang tinggi terhadap detail, memiliki prinsip yang kuat, serta sering merenung atau berpikir secara mendalam sebelum mengambil tindakan. Di sisi lain, sifat sensitifnya membuat mereka cenderung mudah terluka atau stres jika situasi tidak berjalan sesuai dengan harapan mereka.

#### 3. Plegmatis

Plegmatis adalah tipe kepribadian yang berperilaku sebagai pengamat. Orang dengan kepribadian ini cenderung tenang, santai, dan memiliki

kemampuan untuk melihat situasi secara objektif sebelum mengambil tindakan. Mereka memiliki sifat yang stabil, tidak mudah terbawa emosi, dan mampu berpikir rasional serta bijak dalam melihat berbagai permasalahan.

#### 4. Koleris

Koleris adalah tipe kepribadian yang memiliki sifat kepemimpinan dan kemampuan mengatur situasi dengan baik. Mereka cenderung memiliki kepercayaan diri yang tinggi, berorientasi pada hasil, memiliki semangat untuk memimpin, dan memiliki inisiatif yang kuat untuk mengendalikan situasi. Namun, sifat ini kadang bisa berujung pada kecenderungan dominan dan kurang fleksibel dalam menghadapi konflik.

#### 5. Introvert

Introvert adalah tipe kepribadian yang cenderung lebih fokus ke dalam dirinya sendiri. Orang dengan kepribadian ini sering memiliki kecenderungan untuk cemas, khawatir, malu, atau canggung dalam situasi sosial tertentu dan lebih suka melakukan aktivitas atau pemecahan masalah secara individu dibandingkan berkelompok. Mereka biasanya membutuhkan waktu sendiri untuk memulihkan energi dan berpikir lebih dalam tentang berbagai hal yang dihadapi.

Setiap tipe kepribadian memiliki keunikan serta kekuatan dan kelemahan masing-masing. Pemahaman terhadap karakteristik ini dapat membantu individu dalam memahami diri sendiri maupun berinteraksi dengan orang lain secara lebih efektif dalam berbagai konteks, baik dalam pendidikan, pekerjaan, maupun

kehidupan sehari-hari. Pemilihan pendekatan yang tepat berdasarkan tipe kepribadian dapat membantu dalam membangun komunikasi yang harmonis, pengembangan potensi, serta penyelesaian masalah yang lebih efektif.

### 2.2.2 Kepedulian Sosial

Menurut Batson (2019) kepedulian sosial muncul sebagai reaksi terhadap empati yang dirasakan oleh individu terhadap penderitaan orang lain. Dalam kajian terbaru Batson (2019:11), ia menekankan bahwa tindakan sosial yang peduli, seperti memberi bantuan, sering kali didorong oleh perasaan empati terhadap kebutuhan orang lain, meskipun tanpa mengharapkan imbalan pribadi. Batson juga menunjukkan bahwa empati ini dapat mengarah pada perilaku altruistik yang bertujuan untuk mengurangi penderitaan orang lain.

Batson dalam penelitian-penelitiannya menghubungkan perkembangan kepedulian sosial pada anak dengan kemampuan mereka untuk merasakan empati terhadap orang lain. Batson mengemukakan bahwa empati, yang merupakan dasar dari perilaku altruistik, mulai berkembang pada usia dini. Anak-anak yang diajarkan untuk mengidentifikasi dan merespons perasaan orang lain cenderung menunjukkan perilaku yang lebih peduli. Pada usia tertentu, anak-anak mulai memahami bahwa tindakan mereka dapat mempengaruhi perasaan orang lain, yang berujung pada tindakan membantu.

Dalam konteks teori interaksi sosial, Erving Goffman (2023:15-16) mengemukakan bahwa kepedulian sosial juga dapat dilihat sebagai bentuk "pertunjukan sosial" di mana individu berinteraksi dengan harapan untuk mendukung dan menunjukkan kepedulian kepada orang lain. Meskipun teori ini

dikembangkan lebih awal, aplikasinya pada tahun 2023 masih relevan dalam memahami bagaimana individu berperan dalam menciptakan hubungan sosial yang peduli, dengan menekankan bahwa norma dan nilai sosial memainkan peran penting dalam membentuk kepedulian terhadap orang lain.

Erikson dalam teori perkembangan psikososialnya menyatakan bahwa kepedulian sosial pada anak berkembang seiring dengan pemenuhan kebutuhan psikososial pada setiap tahapan. Pada masa kanak-kanak, anak-anak mulai mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Erikson menjelaskan bahwa dalam tahap "Inisiatif vs Rasa Bersalah" (3-5 tahun), anak-anak mulai memahami nilai bekerja sama dan menunjukkan kepedulian terhadap teman sebaya mereka (Erikson, 2020:11).

Dari pemahaman Batson (2019:11) yang menghubungkan kepedulian sosial dengan empati, kita dapat melihat bahwa perkembangan empati pada anak sangat penting dalam membentuk perilaku altruistik yang peduli terhadap orang lain. Seiring dengan itu, teori Goffman (2023:15-16) menambah wawasan dengan menjelaskan bahwa interaksi sosial yang peduli bukan hanya dipengaruhi oleh empati, tetapi juga oleh norma dan nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat, yang pada gilirannya membentuk tindakan sosial individu. Lebih lanjut, Erikson menegaskan bahwa kepedulian sosial pada anak berkembang dalam tahap-tahap psikososial, di mana anak-anak mulai belajar bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka, memahami pentingnya kepedulian sebagai bagian dari perkembangan sosial mereka.

### 2.2.3 Unsur-Unsur Kepedulian Sosial

Menurut Crandall yang dikutip dalam penelitian Oktaviani dkk. (2019:117-119), kepedulian sosial adalah tindakan yang dilakukan individu sebagai bentuk perhatian terhadap kebutuhan dan kondisi orang lain di lingkungan sekitar. Dalam konsep kepedulian sosial ini, terdapat empat unsur utama yang membentuk dasar dari tindakan kepedulian tersebut, yaitu motivasi, pemahaman, kontribusi, dan empati. Penjelasan tentang masing-masing unsur tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal yang muncul dalam diri individu untuk melakukan tindakan kepedulian sosial sebagai bentuk perhatian terhadap kondisi atau kebutuhan orang lain. Motivasi ini berakar dari keinginan atau kesadaran individu yang timbul secara alami untuk membantu orang lain tanpa paksaan eksternal. Motivasi bisa didasarkan pada pengalaman pribadi, nilai moral, atau persepsi individu terhadap pentingnya berbagi kepedulian demi menciptakan lingkungan yang lebih baik.

#### 2. Pemahaman

Pemahaman adalah pengetahuan dan kesadaran individu tentang pentingnya kepedulian sosial serta memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh orang lain di lingkungan sekitar. Pemahaman ini melibatkan kesadaran individu terhadap berbagai situasi sosial yang membutuhkan perhatian dan kepedulian. Ini juga berarti individu memahami penyebab permasalahan yang dihadapi orang lain sehingga dapat berempati dan bertindak secara tepat.

Pemahaman membentuk dasar dari motivasi dan tindakan kepedulian yang dilakukan.

### 3. Kontribusi

Kontribusi adalah bentuk nyata dari kepedulian sosial yang ditunjukkan melalui tindakan aktif dalam membantu dan memberikan dukungan kepada individu atau kelompok yang membutuhkan. Kontribusi mencakup tindakan nyata yang dilakukan untuk membantu memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan orang lain. Ini bisa berupa dukungan dalam bentuk materi, tenaga, atau waktu yang diberikan untuk membantu mereka yang membutuhkan. Dengan berkontribusi, kepedulian sosial menjadi lebih berarti dan berdampak positif di lingkungan masyarakat.

### 4. Empati

Empati adalah kemampuan memahami perasaan orang lain dengan menempatkan diri pada posisi mereka dan merasakan apa yang mereka rasakan. Empati memainkan peran penting dalam membangun hubungan sosial yang positif dan membantu individu memahami situasi yang dihadapi orang lain. Dengan memiliki empati yang tinggi, individu dapat merasakan kesulitan dan kebutuhan orang lain, yang kemudian memotivasi mereka untuk bertindak membantu dan memberikan dukungan. Empati adalah dasar yang memungkinkan individu melakukan kepedulian sosial dengan cara yang tepat dan sensitif terhadap kebutuhan pihak lain.

Unsur-unsur kepedulian sosial menurut Crandall (dalam Oktaviani dkk., 2019:117:119) membentuk kerangka penting dalam memahami bagaimana

individu merespons kebutuhan orang lain melalui tindakan sosial. Motivasi, pemahaman, kontribusi, dan empati adalah faktor-faktor yang saling berhubungan dan membentuk dasar kepedulian sosial yang efektif dan berdampak. Melalui kombinasi dari keempat unsur ini, kepedulian sosial tidak hanya menjadi bentuk kepedulian yang spontan tetapi juga menjadi tindakan yang berpikir dan berbasis kesadaran untuk membantu mereka yang membutuhkan di lingkungan sosial.

### **2.3 Pengertian Media**

Menurut Faqih (2020:1-5), “media” berasal dari Bahasa Latin yaitu “*medium*” yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Media adalah sarana penyaluran informasi dan pesan yang akan disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan. Wirdaningsih (2019:7) menyebutkan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat menimbulkan perhatian, minat, pikiran, dan kemauan siswa untuk mencapai proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana fisik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Media ini berfungsi untuk merangsang perhatian, minat, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Arsyad, 2021:20-45). Selain itu, media berperan penting dalam membangun kemauan siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media yang tepat dalam konteks pendidikan sangatlah krusial, karena dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang,

penggunaan media yang variatif dan inovatif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

### 2.3.1 Teori Kognitif Piaget

Jean Piaget (1896-1980) mengembangkan teori kognitif yang menjelaskan bagaimana anak-anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Teori ini menekankan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam tahapan yang berurutan dan bersifat universal.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Dalam konteks teori kognitif Piaget, media pembelajaran berperan penting dalam menyesuaikan metode pengajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

Menurut Piaget, anak-anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka agar dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan. Berikut adalah hubungan antara tahap kognitif Piaget dengan media pembelajaran Verywell Mind (2024:5) :

- Tahap Sensori-Motor (0-2 tahun): media yang sesuai ialah benda konkret seperti mainan interaktif, buku bergambar, dan permainan sensorik. Tujuannya ialah membantu anak mengenali lingkungan melalui sentuhan, suara, dan gerakan.
- Tahap Praoperasional (2-7 tahun): media yang sesuai ialah gambar, video, alat peraga, dan permainan peran. Tujuannya ialah membantu anak memahami konsep melalui simbolisasi dan imajinasi.

- Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun): media yang sesuai ialah model tiga dimensi, eksperimen sederhana, peta konsep, dan alat bantu visual. Tujuannya ialah membantu anak berpikir logis dan memahami hubungan antara konsep.
- Tahap Operasional Formal (11 tahun keatas): media yang sesuai ialah simulasi computer, diskusi berbasis kasus, multimedia interaktif, dan proyek penelitian. Tujuannya ialah mengembangkan pemikiran abstrak dan pemecahan masalah secara kritis.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai fasilitator dalam membangun pemahaman siswa. Berdasarkan teori Piaget menurut Marpaung & Situmorang (2019)., media pembelajaran yang efektif harus memenuhi kriteria berikut:

- Interaktif dan Eksploratif: media harus memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan menemukan konsep sendiri. Contohnya simulasi sains, alat peraga matematika, dan permainan edukatif.
- Menyesuaikan dengan tahap perkembangan: media harus disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa agar tidak terlalu sulit atau terlalu mudah. Contohnya penggunaan video animasi untuk tahap praoperasional dan studi kasus untuk tahap operasional formal.
- Mendorong Kontruksi Pengetahuan: media harus membantu siswa membangun pemahaman sendiri daripada sekedar menerima informasi pasif. Contohnya pembelajaran berbasis proyek dan *problem-based learning*.

### 2.3.2 Media Permainan

Media permainan merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak karena menggabungkan unsur belajar dan bermain. Permainan edukatif seperti *Mystery Box* dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai iman, karakter, dan kepedulian sosial dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini dapat meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Garcia et al., 2020:45; Novitasari et al., 2023:7).

Permainan sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Anak-anak usia dini dan usia sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik perkembangan yang dinamis, penuh rasa ingin tahu, dan belajar paling efektif melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, media permainan menjadi sarana ideal untuk menumbuhkan keterlibatan emosional dan kognitif anak selama proses pembelajaran (Zaini et al., 2022:9).

Menurut Hidayat (2018:25-40), permainan edukatif adalah kegiatan yang dirancang secara sistematis dengan tujuan pendidikan, di mana anak-anak dapat belajar konsep tertentu sambil bermain. Dalam konteks pendidikan iman, permainan dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai Kristiani seperti kasih, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Media permainan mampu mengkontekstualisasikan ajaran agama menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti oleh anak-anak, karena mereka terlibat langsung dalam proses reflektif dan aplikatif.

*Mystery Box*, sebagai salah satu bentuk media permainan, memberikan kejutan dan tantangan yang menarik bagi anak. Setiap benda yang terdapat dalam kotak dapat dihubungkan dengan kisah-kisah Kitab Suci, nilai moral, atau kegiatan sosial, yang kemudian didiskusikan dan dipahami bersama. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran tematik dan kontekstual, di mana materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman hidup nyata anak (Suyadi, 2021:60-75).

Media permainan juga mendukung pengembangan keterampilan sosial anak, seperti kerja sama, empati, dan kemampuan berkomunikasi. Saat bermain bersama, anak-anak belajar untuk bergiliran, menghargai pendapat orang lain, dan mengekspresikan perasaan mereka. Hal ini sangat penting dalam proses pembentukan karakter, terutama dalam menanamkan kepedulian sosial sebagai bagian dari pendidikan iman anak Katolik (Putra & Andriyani, 2020:88-95).

Dengan demikian, media permainan tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana pembinaan karakter dan penginternalisasian nilai-nilai iman secara menyenangkan dan bermakna. Penggunaan permainan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, aktif, dan transformatif.

#### **2.4 Media *Mystery Box***

*Mystery Box* bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah kotak misteri. Kotak misteri adalah kotak yang ukurannya dapat disesuaikan dan tidak transparan atau tidak terlihat sehingga disebut sebagai kotak misteri. Media ini terbuat dari karton kotak yang bersifat rahasia ketika kotak misteri ini ditutup,

siswa tidak akan mengetahui objek yang ada di dalam sebuah kotak tersebut, tetapi setelah mengambil isi melalui lubang yang ada barulah siswa mengetahui isi dari kotak tersebut, karena itulah Namanya kotak misteri (*Mystery Box*). *Mystery Box* atau kotak misteri dari media ini adalah game yang menggunakan karton berisi barang atau kartu kata atau kalimat tertulis (Darnis, 2018) dalam (Novitasari et al., 2023:35-39).

*Mystery Box* ini adalah alat yang berbentuk kotak dan berguna untuk menyampaikan pesan juga dapat merangsang pikiran minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mempersiapkan sebuah *Mystery Box* pilihan kotak dan penutup dengan berbagai bentuk dan ukuran yang dapat menutupi kotak dengan kertas berwarna dan harus menarik agar dapat meningkatkan efek ketertarikan pada anak, maka ketika anak melihat sesuatu yang menarik, anak itu lebih menjawab dengan baik (Carol Ann Bloom, 2019) dalam (Novitasari et al., 2023:35-39).

Menurut Garcia et al. (2020:88-90) Media *Mystery Box* adalah konsep inovatif yang digunakan dalam pendidikan untuk menciptakan keterlibatan dan antusiasme siswa. Dengan mengandalkan elemen kejutan dan ketidakpastian, metode ini mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam. Media *mystery box* dapat didefinisikan sebagai alat atau metode yang menyimpan berbagai materi atau konten pembelajaran di dalamnya, yang tidak diketahui oleh siswa hingga mereka membukanya. Penggunaan *Mystery Box* dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan

motivasi siswa, yang berujung pada keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses belajar.

Roldan et al. (2021:104) menunjukkan bahwa penggunaan *mystery box* dalam kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memicu rasa ingin tahu, dan mendorong eksplorasi. Dengan begitu, media *mystery box* merupakan metode yang efektif dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Media *Mystery Box* dalam penelitian ini merupakan lingkup belajar berbentuk kotak dengan desain yang unik dan berbeda di setiap kotak dan dirancang semenarik mungkin dan kombinasi kartu yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan meliputi pertanyaan maupun gambar yang harus dipecahkan oleh masing-masing kelompok. Media ini dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ukuran dari masing-masing kotak adalah 25 x 21 cm, yang cukup mudah untuk digunakan dalam berbagai setting pembelajaran, baik itu di kelas maupun di luar kelas. Desain kotak yang menarik dan ukuran yang praktis juga memungkinkan media ini untuk digunakan dengan fleksibilitas yang tinggi, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar.

Selain itu, untuk memastikan bahwa penggunaan Media *Mystery Box* ini dapat berjalan dengan efektif, disediakan buku panduan yang lengkap. Buku panduan ini memberikan petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan media ini, serta tips untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan *Mystery Box*. Panduan tersebut juga mencakup contoh-contoh pertanyaan atau teka-teki

yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, sehingga guru dapat dengan mudah menyesuaikan penggunaan media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan segala fitur dan keunikan yang dimilikinya, *Media Mystery Box* diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

#### 2.4.1 Manfaat *Media Mystery Box*

*Mystery Box* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna. Media ini dirancang sebagai sarana yang menarik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada anak-anak. Dengan sifatnya yang interaktif dan inovatif, *Mystery Box* dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut manfaat dari media *Mystery Box*:

##### 1. Meningkatkan Rasa Penasaran dan Motivasi Belajar.

Media *mystery box* dirancang dengan elemen kejutan yang dapat membangkitkan rasa penasaran pada peserta. Ketika peserta memiliki rasa penasaran, mereka akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ini penting karena motivasi intrinsik mendorong keterlibatan aktif dan semangat dalam menjelajahi materi yang disajikan. Menurut Bonner (2010), rasa penasaran adalah elemen kunci dalam pembelajaran aktif yang mendorong eksplorasi dan penemuan. Menurut penelitian Koh et al. (2018) dalam *Journal of Educational Psychology*, penggunaan media interaktif seperti *Mystery Box* dapat membantu meningkatkan

keterlibatan siswa dalam aktivitas eksplorasi yang mendukung pemahaman konsep yang lebih mendalam.

#### 2. Memfasilitasi Belajar Kolaboratif.

Media *mystery box* sering digunakan dalam kegiatan kelompok, yang memungkinkan peserta bekerja sama untuk memecahkan teka-teki atau menjelajahi materi yang terkandung dalam media tersebut. Ini mendorong komunikasi, diskusi, dan kerja sama antar anggota kelompok, yang meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis mereka. Johnson & Johnson (2017) mendukung bahwa pembelajaran kolaboratif meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kreatif peserta.

#### 3. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif.

Aktivitas yang menggunakan *mystery box* memerlukan peserta untuk berpikir analitis dan kreatif dalam memecahkan teka-teki atau menjelajahi informasi yang tersembunyi di dalamnya. Dengan cara ini, peserta terlatih untuk membuat inferensi, menghubungkan informasi, dan berpikir kritis dalam mencari jawaban atau pemecahan masalah yang dihadapi. Ennis (2016) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui aktivitas eksplorasi aktif dan pemecahan masalah yang memerlukan pengambilan keputusan.

#### 4. Memberikan Pengalaman yang Menyenangkan dan Interaktif dalam Belajar.

Media *mystery box* dirancang dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media ini membuat peserta aktif bergerak dan terlibat dalam kegiatan, yang berdampak positif pada suasana hati mereka dan membantu

memaksimalkan pemahaman konsep yang diajarkan. Koh & Lim (2019) dalam *International Journal of Educational Technology* mendukung hal ini dengan menyebutkan bahwa media interaktif seperti *Mystery Box* dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Media *mystery box* memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran dan aktivitas pendidikan, baik dari aspek motivasi, eksplorasi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, hingga keterampilan kolaboratif. Melalui media ini, peserta diajak untuk aktif berpartisipasi, menjelajahi informasi, dan memecahkan teka-teki sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran yang bermakna. Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan membangkitkan rasa penasaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta. Pengintegrasian *mystery box* dalam kegiatan pendidikan perlu didukung oleh metode yang tepat dan didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran aktif agar dapat memberikan hasil yang optimal.

#### 2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Mystery Box*

*Mystery box*, sebagai salah satu metode inovatif dalam pendidikan, menawarkan berbagai keuntungan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya menambah elemen kejutan yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan menurut Faadiyah, N., & Witanto, Y. (2023:538-546):

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Antusiasme Siswa.

Konsep kejutan dalam *mystery box* dapat meningkatkan rasa penasaran dan antusiasme siswa. Ketika konten pembelajaran disajikan dalam bentuk kotak misteri, siswa merasa lebih terlibat dan penasaran dengan materi yang akan mereka temui, yang membuat mereka lebih siap untuk belajar.

2. Fostering Keterampilan Pemecahan Masalah dan Kreativitas.

*Mystery box* dapat digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Misalnya, guru bisa menyembunyikan elemen pembelajaran dalam kotak yang perlu dipelajari dan dianalisis oleh siswa. Ini dapat memicu kreativitas dan pemikiran out-of-the-box.

3. Menumbuhkan Pembelajaran Berbasis Pengalaman.

*Mystery box* mendukung teori pembelajaran konstruktivisme dengan memberikan pengalaman langsung. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman yang tidak terduga.

4. Peningkatan Motivasi dengan Unsur Kejutan.

Kejutan yang terkandung dalam *Mystery box* dapat berfungsi sebagai motivator yang kuat. Hal ini mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran yang monoton dan bisa menambah minat mereka dalam melanjutkan proses pembelajaran.

Namun, meskipun memiliki berbagai keuntungan, penerapan *mystery box* dalam pembelajaran juga tidak tanpa tantangan. Beberapa aspek negatif dapat

muncul jika metode ini tidak dirancang dan diterapkan dengan hati-hati, yang bisa memengaruhi efektivitas proses belajar siswa. Berikut ini adalah beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *mystery box*:

1. Potensi Kekecewaan dan Ketidaksesuaian Ekspektasi.

Jika *mystery box* berisi konten yang tidak diharapkan atau tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa, ini bisa menurunkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, jika tidak ada penjelasan yang memadai, beberapa siswa bisa merasa kecewa atau frustrasi.

2. Keterbatasan dalam Evaluasi Pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan *mystery box* mungkin lebih sulit untuk dievaluasi secara objektif. Karena sifatnya yang lebih berfokus pada pengalaman dan kejutan, sulit untuk mengukur seberapa efektif metode ini dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelum penelitian ini dilakukan. Penelitian terdahulu tersebut memiliki peran penting sebagai pendukung dalam melaksanakan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan antara lain:

1. Penelitian Sri Windayanti, dkk. (2024) Penerapan Media Pembelajaran *Mystery Box* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV  
Penelitian yang dilakukan oleh Sri Windayanti, Muhajir, dan Rismawati (2024) bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran *Mystery Box* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata

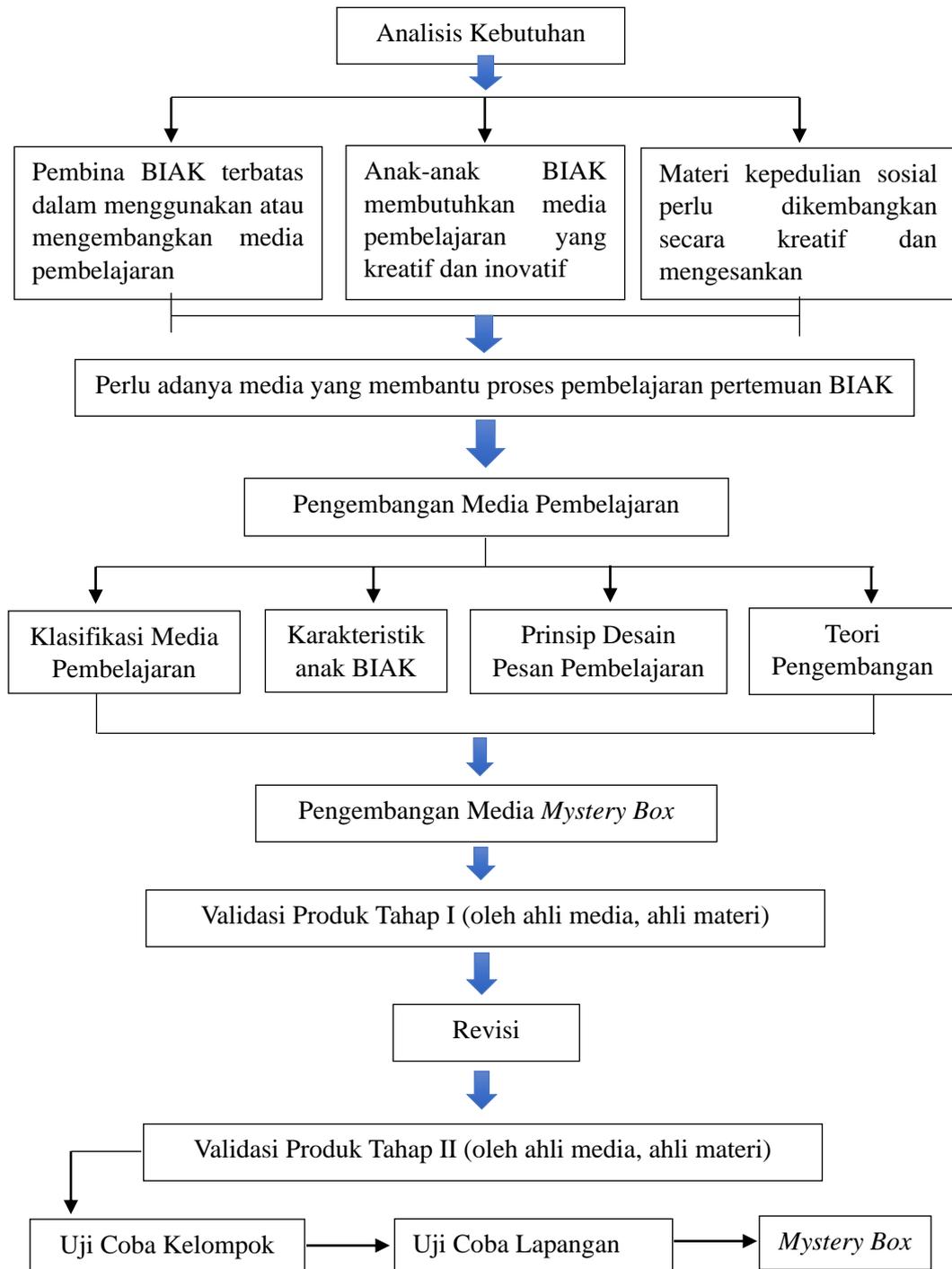
pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD Negeri 8 Tamasongo, Kabupaten Takalar. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen, dengan membandingkan hasil belajar dan motivasi antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Mystery Box* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa dalam kelompok eksperimen terlihat lebih antusias, aktif dalam pembelajaran, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disajikan melalui pendekatan ini. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui perbandingan skor post-test antara kedua kelompok. Skor rata-rata siswa yang menggunakan *Mystery Box* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

2. Penelitian Miftahul Rusdi (2023) Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 4 Banda Aceh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Mystery Box* yang dikembangkan sangat memenuhi syarat kelayakan dan keterlibatan siswa. Skor validasi yang tinggi menunjukkan bahwa produk media memiliki kualitas desain, materi, dan penyampaian yang tepat. Selain itu, tanggapan positif dari siswa (90,8%) menandai bahwa media ini cukup berhasil dalam menarik perhatian dan minat mereka selama proses

pembelajaran. Dengan demikian, *Mystery Box* dianggap layak digunakan dan efektif untuk mendukung pembelajaran paragraf argumentasi pada siswa kelas IV SDN 4 Banda Aceh.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan suatu konsep yang sementara menjelaskan tentang objek permasalahan yang akan diteliti serta menghubungkan teori dengan masalah penting yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, tujuan peneliti adalah mengatasi masalah yang dihadapi oleh pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dan anak-anak bina iman yaitu membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah gambaran kerangka berpikir untuk penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

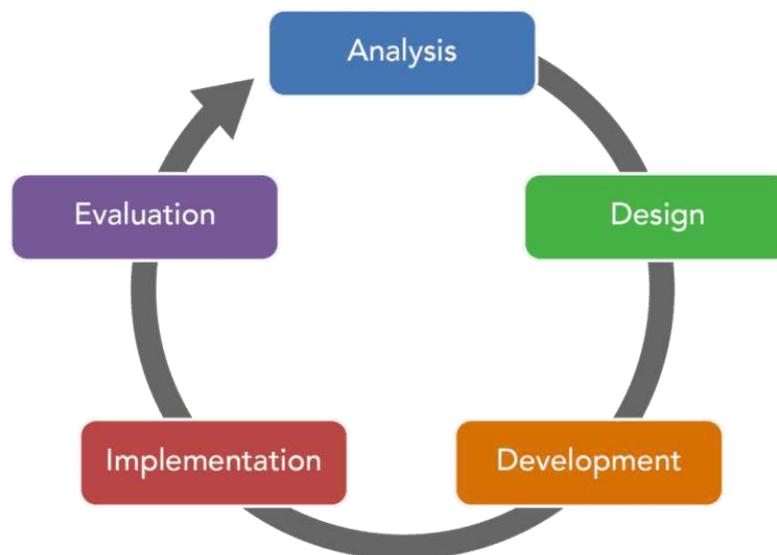
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media ajar bagi anak-anak Katolik di Paroki Santo Hilarius Klepu pada materi kepedulian sosial.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh William Lee (2004). Model pengembangan ini dipilih dengan alasan bahwa setiap tahap pengembangan dan penelitian diawali dengan tahap studi pendahuluan dan perencanaan, tahap pengembangan, dan diakhiri dengan memvalidasi produk hasil pengembangan tersebut. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap, diantaranya Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3. 1 Model ADDIE

### 3.1.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap ini adalah langkah awal dalam model *ADDIE* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan peserta didik, memahami konteks pembelajaran, serta mengidentifikasi tujuan dari kegiatan atau program yang akan dirancang. Analisis melibatkan pengumpulan data dan informasi terkait kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kendala yang ada, serta sumber daya yang tersedia. Aktivitas dalam tahap ini antara lain: (1) mengidentifikasi masalah atau kebutuhan pembelajaran, (2) menentukan tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan atau program, (3) memahami karakteristik peserta didik dan lingkungan tempat pembelajaran berlangsung, (4) menganalisis sumber daya yang tersedia untuk mendukung pembelajaran (Gramedia Literasi, 2023).

### 3.1.2 Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya adalah membuat rencana atau desain pembelajaran berdasarkan hasil analisis tersebut. Tahap desain

memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Desain berfokus pada penyusunan kerangka strategi, metode, dan pendekatan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Desain juga mencakup pembuatan rencana kegiatan dan materi yang akan digunakan. Aktivitas dalam tahap ini meliputi: (1) merancang kurikulum atau struktur materi pembelajaran, (2) memilih metode dan strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan yang ingin dicapai, (3) membuat rencana evaluasi dan penilaian yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran (Gamedia Literasi, 2023).

### 3.1.3 Pengembangan (*Development*)

Development dalam model *ADDIE* kegiatan realisasi rancangan produk. Disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru dan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Tahap ini berfokus pada proses pembuatan materi, alat, dan sumber daya pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat. Pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta sumber daya yang dibutuhkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

### 3.1.4 Pelaksanaan (*Implementasi*)

Tahap ini adalah tahap penerapan rencana dan materi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dalam lingkungan pembelajaran yang nyata. Pada tahap ini, materi dan metode yang telah dikembangkan diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan melihat sejauh mana aktivitas pembelajaran berjalan efektif dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Gamedia Literasi, 2023).

### 3.1.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam model *ADDIE* adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan sejauh mana program atau kegiatan tersebut berhasil dalam mendukung hasil yang diinginkan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan dan melibatkan penilaian terhadap semua tahap sebelumnya untuk memastikan bahwa kekurangan atau masalah dapat diperbaiki dan ditingkatkan di masa mendatang (Gramedia Literasi, 2023).

## 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media permainan *Mystery Box* ini diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE* menurut William Lee (2004). Prosedur pengembangan model *ADDIE* dapat dilihat pada Gambar 1. Tahap Penelitian Model *ADDIE*. Tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

### 3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap ini meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan studi unsur. Dalam identifikasi masalah, peneliti melakukan wawancara dengan pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK) untuk mengungkapkan permasalahan yang ada. Proses identifikasi mencakup analisis terhadap media ajar yang tersedia serta media yang dibutuhkan, disesuaikan dengan kondisi di Paroki yang diteliti. Identifikasi ini juga memperhatikan karakteristik anak-anak di Paroki Mater Dei Madiun dan Paroki Santo Hilarius Klepu.

### 3.2.2 Desain (*Design*)

Tahap kedua adalah membuat rancangan media permainan berbasis *Mystery Box*. Materi yang difokuskan adalah kisah kepedulian sosial untuk anak usia 9–12 tahun di Paroki Santo Hilarius Klepu. Rancangan *Mystery Box* meliputi pemilihan tindakan kepedulian sosial yang ada dalam Alkitab, penyajian gambar, pembuatan kuis, serta penyusunan buku petunjuk penggunaan media *Mystery Box*.

### 3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan dengan pembuatan media permainan *Mystery Box* yang digunakan untuk pembelajaran. Pengembangan model *ADDIE* meliputi kegiatan implementasi desain produk, yaitu kegiatan:

1. Membuat media permainan *Mystery Box*. Berdasarkan desain produk, pada tahap ini mulai dibuat produk sesuai struktur model.
2. Validasi ahli: ahli materi dan ahli media.

Ada dua ahli media yang melakukan validasi. Ahli media pertama merupakan koordinator pendamping BIAK Paroki Mater Dei Madiun. Ahli media kedua merupakan salah satu pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Paroki Mater Dei Madiun yang ahli dalam pembuatan media-media pembelajaran.

Ada dua ahli materi yang melakukan validasi materi yang digunakan pada media permainan *Mystery Box*. Ahli materi pertama dan ahli materi kedua merupakan kakak-kakak Tim Komisi Anak Keuskupan Surabaya. Ahli materi dan ahli media melakukan penelitian terhadap media permainan *Mystery Box* dan memberikan kritik serta saran untuk perbaikan media yang telah dibuat.

### 3. Revisi

Penyuntingan berfungsi untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan maupun ketidaksesuaian media permainan *Mystery Box* terhadap materi. Produk yang telah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diujicobakan kepada anak-anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok kecil sebagai calon pengguna.

Penelitian melakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket kelayakan media setelah uji coba kelompok dilakukan. Data hasil uji coba disertakan dalam revisi penyempurnaan media permainan *Mystery Box*.

#### 3.2.4 Pelaksanaan (*Implementation*)

Terdapat dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi, yaitu:

##### 1. Sosialisasi Media Permainan *Mystery Box*

Sebelum permainan diimplementasikan pada kelompok kecil, peneliti menjelaskan materi secara singkat agar anak-anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) mampu memahami materi yang ada dalam permainan. Kemudian peneliti melakukan sosialisasi peraturan dan cara bermain media permainan *Mystery Box*.

##### 2. Implementasi Media Permainan *Mystery Box*

Implementasi dilakukan pada anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) yang telah dibagi menjadi 2 kelompok. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengukuran kelayakan media permainan dengan menyebarkan angket uji media kepada pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK) setelah media permainan diterapkan.

### 3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh seluruh peserta Bina Iman Anak Katolik (BIAK) yang hadir dalam kegiatan. Peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah melalui tahap implementasi, produk akan diukur kembali berdasarkan angket uji kepada anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) untuk mengetahui kelayakan media permainan *Mystery Box* setelah media diterapkan. Sehingga dapat diambil kesimpulan media permainan tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di satu lokasi, yaitu Paroki Santo Hilarius Klepu. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) yang dilaksanakan di kedua paroki tersebut pada bulan Mei. Penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan jadwal dan aktivitas yang ada dalam kegiatan BIAK untuk memastikan relevansi dan kelancaran proses penelitian.

## 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam mengembangkan produk media permainan berbasis *Mystery Box* menggunakan dua Teknik, yaitu:

## 1. Wawancara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) wawancara adalah tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara kepada narasumber untuk menggali informasi atau keterangan. Ini mencakup proses komunikasi yang dilakukan dengan metode tanya-jawab antara pihak yang mewawancarai dan pihak yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi yang relevan terkait dengan fokus penelitian, pekerjaan, atau keperluan lainnya.

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK) pada saat observasi awal untuk mengetahui karakteristik anak-anak Bina Iman, media yang sering digunakan dalam kegiatan, mengetahui bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan, serta evaluasi seperti apa yang dibuat oleh pendamping dalam mengukur kemampuan anak-anak.

Sebelum melakukan wawancara dengan pembina bina iman anak Katolik (BIAK), peneliti menyiapkan pedoman wawancara untuk mengetahui kondisi yang disebutkan sebagai berikut:

- a. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses kegiatan bina iman anak Katolik (BIAK) secara umum.
- b. Penggunaan media ajar dalam proses kegiatan bina iman anak Katolik (BIAK).
- c. Pengembangan media ajar yang dilakukan pembina bina iman anak Katolik (BIAK).

## 2. Angket

Angket dilakukan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan anak-anak dalam kegiatan bina iman terhadap media permainan kepedulian sosial dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis. Hasil dari penyebaran angket dapat diketahui kebutuhan anak-anak terkait media permainan kepedulian sosial yang digunakan untuk menguji dan mendapatkan data mengenai validasi produk yang ditujukan untuk 1) ahli isi/materi, 2) ahli media, 3) pembina iman anak Katolik, dan 4) anak-anak usia 9-12 tahun.

Sugiyono (2020), menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Hal ini dilakukan supaya diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternative jawaban diberi skor, yakni sangat baik bernilai 5, baik bernilai 4, cukup baik bernilai 3, kurang baik bernilai 2, dan sangat kurang bernilai 1.

Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai alat evaluasi pada tahap uji validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, angket juga digunakan dalam uji coba produk kepada anak-anak Bina Iman untuk mengetahui respons mereka terhadap kelayakan media permainan yang dikembangkan.

### 3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan wawancara dan angket.

### 1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan dengan pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK) untuk mengumpulkan data yang akurat mengenai karakteristik anak-anak Bina Iman, media yang sering digunakan, serta bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan. Pedoman ini diterapkan pada tahap define dalam langkah analisis awal hingga akhir.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendamping BIAK

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana karakteristik anak-anak BIAK yang anda dampingi?
2.	Menurut Anda, bagaimana cara anak-anak BIAK merespons materi atau kegiatan yang diberikan kepada mereka?
3.	Apakah ada kesulitan yang sering dihadapi anak-anak BIAK dalam mengikuti kegiatan atau memahami materi yang diberikan?
4.	Menurut anda, materi apa yang paling sulit untuk diajarkan kepada anak-anak BIAK?
5.	Apakah anda pernah mengajarkan nilai kepedulian sosial kepada anak-anak BIAK?
6.	Menurut anda, apakah penting Pendidikan Karakter untuk anak-anak?
7.	Apakah ada kebutuhan media ajar bagi anak-anak BIAK?
8.	Media atau alat bantu apa yang anda gunakan dalam kegiatan bersama anak-anak BIAK?
9.	Apakah anda pernah melihat/menggunakan media ajar yg berfokus untuk mengembangkan nilai karakter kepedulian sosial?

10.	Apakah anda merasa kesulitan ketika mengajarkan materi kepada anak-anak BIAK tanpa menggunakan media?
11.	Apakah anak-anak BIAK tertarik ketika anda mengajar menggunakan media?
12.	Apakah anak-anak BIAK menunjukkan ketertarikan atau respon positif terhadap media yang digunakan? Bisa dijelaskan contoh atau pengalamannya?
13.	Apakah ada kendala dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam kegiatan dengan anak-anak BIAK? Jika iya, apa saja kendalanya?
14.	Apakah anda setuju bila dikembangkan sebuah media ajar untuk kegiatan BIAK yang berbasis untuk mengembangkan nilai karakter?

## 2. Angket

Angket dibagikan dalam dua kategori, yaitu kategori validasi ahli dan uji coba produk. Pada kategori validasi ahli, angket disebarakan kepada dua ahli materi dan dua ahli media untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, pada kategori uji coba produk, angket diberikan kepada pendamping Bina Iman Katolik (BIAK) untuk mengetahui respons anak-anak Bina Iman terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Instrument Validasi Ahli

- Instrument Penilaian Ahli Materi

Instrumen penilaian untuk ahli materi berupa angket validasi yang berfokus pada aspek penyajian, kelayakan isi, dan aspek bahasa dalam produk media permainan berbasis Mystery Box yang dikembangkan. Selanjutnya, analisis data yang diperoleh dari penilaian tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan atau masukan dalam proses revisi produk yang dikembangkan.

Pada uji validasi ahli materi ini menggunakan dua orang ahli materi, yaitu dosen jurusan Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun, dan pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Berikut kisi-kisi untuk instrument ahli materi:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir Penilaian</b>	<b>Jumlah Item</b>
Ahli Materi	Aspek Pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Aspek Kelayakan Penyajian	11,12	2
Jumlah butir penilaian			12

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>			
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>A. Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Materi yang disampaikan pada misteri box memuat nilai-nilai kepedulian sosial.				
2.	Aktifitas yang dilakukan memuat materi				

	kepedulian sosial.				
3.	Materi dalam media <i>Mystery Box</i> disampaikan secara jelas.				
4.	Materi dalam media <i>Mystery Box</i> disampaikan secara menarik dan relevan				
5.	Media <i>Mystery Box</i> memberikan pemahaman yang mendalam tentang kepedulian sosial.				
6.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan untuk anak-anak.				
7.	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai untuk anak-anak.				
8.	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>Mystery Box</i> penting bagi anak-anak.				
9.	Materi dapat disampaikan secara menarik untuk anak-anak.				
10.	Penggunaan media <i>Mystery Box</i> sesuai dengan kondisi anak-anak.				
<b>B. Sumber Pembelajaran</b>					
11.	Media <i>Mystery Box</i> memudahkan anak-anak memahami materi tersebut.				
12.	Media <i>Mystery Box</i> dapat digunakan diberbagai materi pembelajaran.				

- Instrument Penilaian Ahli Media

Instrumen penilaian untuk ahli media berupa angket validasi yang berfokus pada aspek penyajian, aplikasi, dan tampilan dalam produk media permainan berbasis *Mystery Box* yang dikembangkan. Selanjutnya, analisis data yang diperoleh dari penilaian ahli media dapat digunakan sebagai pertimbangan atau masukan dalam proses revisi produk yang dikembangkan.

Pada uji validasi ahli media ini menggunakan dua orang ahli media, yaitu dosen jurusan Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun, dan pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Berikut kisi-kisi untuk instrument ahli materi:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

Kriteria	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
Ahli Media	Aspek Fisik dan Tampilan	1,2,3,4,5,6,7	7
	Aspek Desain Pembelajaran	8,9,10,11,12,13	6
	Aspek Bahan	14,15,16	3
Jumlah butir penilaian			16

No	Indikator	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
<b>A. Aspek Fisik dan Tampilan</b>						
1.	Media <i>Mystery Box</i> dapat digunakan berulang kali.					

2.	Media <i>Mystery Box</i> aman digunakan oleh anak-anak.					
3.	Media <i>Mystery Box</i> dapat diandalkan untuk memudahkan anak-anak dalam belajar.					
4.	Media <i>Mystery Box</i> dapat digunakan dengan mudah.					
5.	Desain media <i>Mystery Box</i> menarik untuk anak-anak.					
6.	Ukuran media <i>Mystery Box</i> sesuai untuk anak-anak.					
7.	Media <i>Mystery Box</i> mudah digunakan oleh anak-anak.					
<b>B. Aspek Desain Pembelajaran</b>						
8.	Cakupan isi media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
9.	Media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar kitab suci bagi					

	anak-anak.					
10.	Media <i>Mystery Box</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
11.	Media <i>Mystery Box</i> dapat digunakan untuk berbagai metode pembelajaran.					
12.	Media <i>Mystery Box</i> membantu siswa memahami konsep kepedulian sosial.					
13.	Media <i>Mystery Box</i> membantu partisipasi siswa dalam kegiatan peduli sosial.					
<b>C. Aspek Bahan</b>						
14.	Media <i>Mystery Box</i> menggunakan bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.					
15.	Media <i>Mystery Box</i> menggunakan bahan yang					

	tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur.					
16.	Media <i>Mystery Box</i> menggunakan bahan yang ringan dan mudah dibawa.					

b. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen uji coba produk berupa angket yang diberikan kepada anak-anak bina iman yang bertujuan untuk mengetahui respons mereka terhadap kelayakan media permainan berbasis *Mystery Box* pada materi kepedulian sosial yang dikembangkan dan telah dinyatakan layak untuk diuji coba oleh para ahli.

Selain itu, dalam angket tersebut, pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK) juga diminta untuk memberikan saran dan komentar terhadap media permainan berbasis *Mystery Box* pada materi kepedulian sosial melalui kolom yang telah disediakan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk respon anak:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Anak

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir Penilaian</b>	<b>Jumlah Item</b>
Respon Anak	Aspek Tampilan	1,2,3	3
	Aspek Kemenarikan Fisik	4,5,6,7	4
	Aspek Pembelajaran	8,9,10	4
Jumlah butir penilaian			10

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>Mystery Box</i> ini membuat saya lebih semangat dalam mengikuti kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK).				
2.	Saya senang belajar dengan media <i>Mystery Box</i> ini karena tampilannya menarik.				
3.	Saya senang menggunakan media ini karena belajar sambil bermain.				
4.	Bentuk dari media ini membuat saya penasaran dan semangat untuk menebak isi didalamnya.				
5.	Media ini membuat saya aktif dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK).				
6.	Saya tidak merasa bosan mengikuti kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan media <i>Mystery Box</i> ini.				
7.	Saya bisa menggunakan media ini tanpa dibantu orang lain.				
8.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>Mystery Box</i> ini.				
9.	Media <i>Mystery Box</i> ini membuat rasa ingin tahu saya bertambah.				
10.	Saya lebih mudah memahami materi kepedulian				

	sosial, sehingga saya dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.				
--	--	--	--	--	--

### **3.5 Uji Coba Produk**

Pengujian produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan diujicobakan kepada siswa yang menjadi subjek penelitian.

#### **3.5.1 Validasi**

Sebelum pengujian media pada siswa, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari aspek pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari aspek rekayasa dan aspek komunikasi visual.

#### **3.5.2 Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan memiliki tujuan yaitu untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, maupun aspek komunikasi visual. Sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran Bina Iman Anak Katolik (BIAK).

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Arikunto (2021) mendefinisikan bahwa teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan data yang telah

dikumpulkan agar dapat menemukan pola, hubungan, dan kesimpulan yang relevan dengan fokus penelitian. Tujuannya ialah untuk menghasilkan temuan yang dapat disajikan kepada orang lain.

Hasil analisis data dapat digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan, membuat generalisasi, atau mengembangkan teori baru. Tahap analisis data ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk dan memahami respons anak-anak Bina Iman terhadap media permainan berbasis *Mystery Box*. Hasil dari analisis ini kemudian disajikan dalam bentuk laporan, artikel, atau presentasi untuk dibagikan kepada pihak yang berkepentingan.

#### 3.6.1 Analisis Data Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai respon anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) terhadap kelayakan media permainan berbasis *Mystery Box* yang dikembangkan. Untuk memperoleh hasil nilai analisis data dari respon anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK), peneliti menggunakan instrument berupa angket validasi dengan model skala likert. Creswell (2020) menjelaskan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert.

Skala Likert umumnya terdiri dari beberapa pernyataan yang diikuti dengan pilihan jawaban yang menggambarkan tingkat kesepakatan atau ketidaksetujuan. Setiap pilihan jawaban diberi nilai numerik untuk mempermudah analisis data. Biasanya, skala Likert terdiri dari 5 atau 7 poin, meskipun ada juga yang menggunakan skala dengan 4, 6, atau lebih banyak poin. Berikut adalah

contoh skala Likert 4 poin yaitu: Sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert butir positif untuk mengukur aspek tampilan, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek kemudahan penggunaan media. Langkah-langkah proses analisis uji coba produk adalah sebagai berikut:

1. Skala likert yang dipakai ialah 1 sampai 4, dengan skor 1 adalah nilai terendah dan skor 4 adalah nilai tertinggi.

Tabel 3. 5 Skala Likert 4

<b>Skala Nilai (Skor)</b>	<b>Keterangan</b>
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

2. Untuk menghitung nilai rata-rata skor tiap komponen kriteria dari hasil tanggapan anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) terhadap media permainan berbasis *Mystery Box* digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : rata-rata skor tiap komponen

$\sum X$  : jumlah skor tiap komponen

$n$  : jumlah validator

3. Hasil respon anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) yang diperoleh dalam bentuk data kuantitatif diubah menjadi data kualitatif dengan cara membandingkan rata-rata skor tiap komponen kriteria tanggapan anak BIAK, dengan kriteria ideal yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3. 6 Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

<b>Rumus</b>	<b>Klasifikasi</b>
$X \geq X_i + 1 \cdot S_{b_i}$	Sangat Setuju
$X_i + 1 \cdot S_{b_i} > X \geq X_i$	Setuju
$X_i > X \geq X_i - 1 \cdot S_{b_i}$	Tidak Setuju
$X < X_i - 1 \cdot S_{b_i}$	Sangat Tidak Setuju

Keterangan:

Skor Maksimal : 4

Skor Minimal : 1

X : Skor kuantitatif individu/kelompok

$X_i$  : rata-rata (mean) dari seluruh data kuantitatif

$S_{b_i}$  : simpangan baku skor keseluruhan

Berdasarkan rumus konversi data di atas, maka setelah didapatkan data-data kuantitatif untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan konversi sebagai berikut:

Skor Maksimal = 4

Skor Minimal = 1

$X_i = \frac{1}{2} (4+1)$

= 2.5

$S_{b_i} = (4-1)$

$$= 3$$

Skala 4

$$= X \geq X_i + 1. S_{b_i}$$

$$= X \geq 2.5 + (1 \times 3)$$

$$= X \geq 2.5 + 3$$

$$= X \geq 5.5$$

Skala 3

$$= X_i + 1. S_{b_i} > X \geq X_i$$

$$= 2.5 + (1 \times 3) > X \geq 2.5$$

$$= 2.5 + 3 > X \geq 2.5$$

$$= 5.5 > X \geq 2.5$$

Skala 2

$$= X_i > X \geq X_i - 1. S_{b_i}$$

$$= 2.5 > X \geq 2.5 - (1 \times 3)$$

$$= 2.5 > X \geq 2.5 - 3$$

$$= 2.5 > X \geq 0.5$$

Skala 1

$$= X < X_i - 1. S_{b_i}$$

$$= X < 2.5 - (1 \times 3)$$

$$= X < 2.5 - 3$$

$$= X < -0.5$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, data kuantitatif skala 4 dapat disederhanakan menjadi data kualitatif seperti berikut:

Tabel 3. 7 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

<b>Data Kuantitatif</b>	<b>Rentang</b>		<b>Data Kualitatif</b>
4	$X \geq X_i + 1. S_{b_i}$	$X \geq 3.00$	Sangat Setuju
3	$X_i + 1. S_{b_i} > X \geq X_i$	$3.00 > X \geq 2.50$	Setuju
2	$X_i > X \geq X_i - 1. S_{b_i}$	$2.50 > X \geq 2.00$	Tidak Setuju
1	$X < X_i - 1. S_{b_i}$	$X < 2.00$	Sangat Tidak Setuju

Tabel 7 digunakan sebagai tabel acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi. Jika media permainan *Mystery Box* sudah selesai direvisi dan sudah diakui kelayakan dari segi ahli media dan ahli materi, maka dapat diujicobakan kepada anak-anak usia 9-12 tahun. Hal ini dilakukan supaya media yang dikembangkan layak dan berkualitas untuk digunakan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Pengembangan media permainan *Mystery Box* untuk mengajarkan karakter kepedulian sosial apabila hasil ujicoba lapangan minimal kriteria “Baik”, maka produk media permainan *Mystery Box* yang dikembangkan dianggap baik dan telah layak diaplikasikan. (Anggraini, 2023:88)

### **3.7 Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan edukatif berbentuk *Mystery Box* dengan tema kepedulian sosial. Produk ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai empati, gotong royong, dan kesadaran sosial kepada peserta didik melalui pendekatan bermain yang menyenangkan namun sarat makna. Media ini bertujuan untuk: 1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya kepedulian sosial. 2) Menumbuhkan empati dan sikap peduli terhadap orang lain dalam kehidupan sehari-hari. 3) Menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan. Media permainan ini berbentuk sebuah kotak misteri (*Mystery Box*) dengan desain menarik dan ramah anak. Komponen di dalamnya terdiri dari: 1) 3 Kotak berdesain menarik: Terbuat dari karton tebal berukuran 25x25x25 cm dengan gambar bertema sosial. 2) Bola undian: Berisi tindakan sehari-hari baik tindakan

yang baik maupun yang buruk. 3) Buku panduan permainan: Buku petunjuk singkat berisi cara bermain dan nilai-nilai yang ingin ditanamkan.

Produk media permainan ini diharapkan menjadi media yang layak, baik dan berkualitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Sehingga anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Media permainan *Mystery Box* merupakan salah satu media pembelajaran pendidikan agama Katolik untuk mengajarkan kepedulian sosial yang di kemas dalam suatu permainan *Mystery Box*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### 4.1.1 Hasil Pengembangan Media Permainan *Mystery Box*

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (ADDIE). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media permainan *Mystery Box* untuk meningkatkan kepedulian sosial yang ditujukan untuk anak-anak Katolik usia 9-12 tahun di Paroki St. Hilarius Klepu. Media yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, dan mendapatkan tanggapan dari anak-anak usia 9-12 tahun.

##### 4.1.2 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi pada kegiatan BIAK di Paroki St. Hilarius Klepu dan melakukan wawancara terhadap pendamping BIAK dari paroki Hati Kudus Yesus (Metro, Lampung), Unit Pastoral Yohanes Don Bosco (Rumbia, Lampung), Paroki Mater Dei (Madiun), dan Paroki St. Hilarius Klepu (Ponorogo). Dari hasil wawancara, terungkap bahwa anak-anak cenderung kurang memperhatikan materi dan lebih asyik dengan dirinya sendiri ketika merasa bosan. Selain itu, saat pendamping menjelaskan materi tanpa menggunakan media atau alat bantu, perhatian anak-anak menjadi lebih terbagi. Namun, apabila pendamping menggunakan media atau alat bantu dalam proses

pembelajaran, anak-anak akan terlihat lebih bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan tersebut dengan gembira.

Di sisi lain, para pendamping dari Bina Iman Anak Katolik (BIAK) menghadapi beberapa kendala dalam menyampaikan materi, terutama terkait dengan kurangnya kreativitas dan keterbatasan alat serta bahan yang tersedia. Mereka sangat mendukung pengembangan media atau alat bantu ajar yang berkaitan dengan kepedulian sosial, karena alat tersebut dinilai dapat sangat membantu dan mempermudah mereka dalam menyampaikan materi kepada anak-anak, sehingga anak-anak tidak mudah merasa bosan dan lebih fokus selama kegiatan berlangsung.

#### 4.1.3 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap yang kedua yaitu merancang konsep dan tampilan media permainan *Mystery Box*. Fungsi komponen media permainan *Mystery Box* dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Fungsi Komponen *Mystery Box*

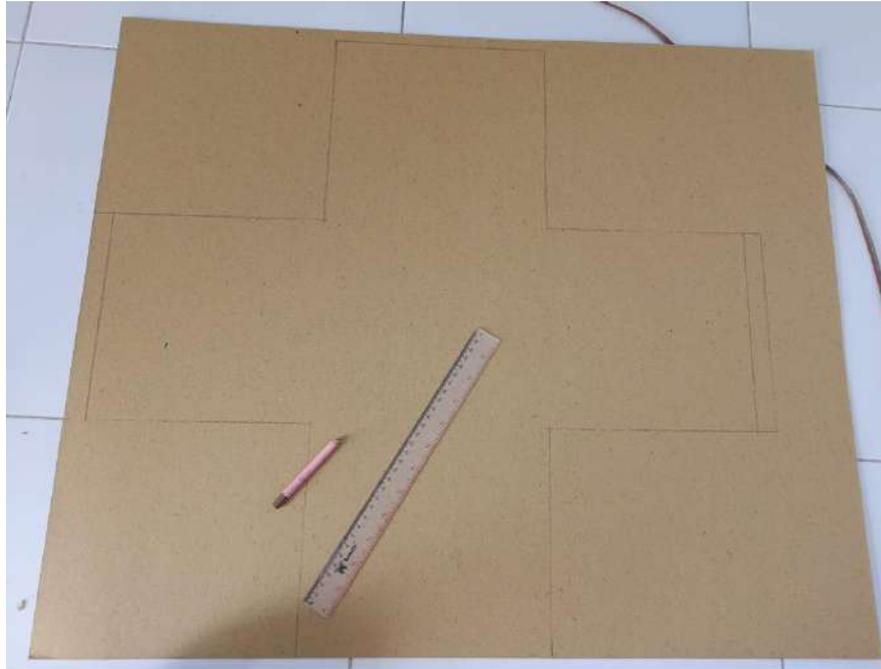
<i>Mystery Box</i>	
<b>Komponen</b>	<b>Fungsi</b>
Kotak Misteri	Digunakan sebagai kotak yang berisi undian.
Kotak Angel	Digunakan sebagai kotak untuk menampung tindakan-tindakan baik yang telah diundi dari kotak misteri.
Kotak Devil	Digunakan sebagai kotak untuk

	menampung tindakan-tindakan buruk yang telah diundi dari kotak misteri.
Bola Undian	Digunakan untuk meletakkan kertas undian agar lebih menarik.
Kertas Undian	Berisikan ayat Alkitab, tindakan sehari-hari, maupun gambar yang mengandung perbuatan baik maupun perbuatan buruk.
Buku Petunjuk Penggunaan	Digunakan sebagai petunjuk cara penggunaan permainan <i>Mystery Box</i> .

Setelah mematangkan konsep, kemudian dirancang dengan membuat kotak misteri, kotak angel dan kotak devil. Tampilan kertas undian berisi ayat Alkitab, tindakan sehari-hari, gambar tentang perbuatan baik dan buruk, dan buku petunjuk penggunaan media dirancang kembali menggunakan Aplikasi *Canva*.

#### 1. Desain Kotak Misteri, Kotak Angel, Dan Kotak Devil

Desain kotak misteri, kotak angel, dan kotak devil di atas karton tebal dengan ukuran 23 cm x 25 cm. Desain kotak misteri, kotak angel, dan kotak devil juga menerapkan prinsip kreativitas, yaitu dengan menggunakan alat tulis seperti pensil, penggaris, gunting, katep, dan juga lem.



Gambar 4. 1 Tampilan Desain Kotak Pada Karton

## 2. Desain Kertas Undian

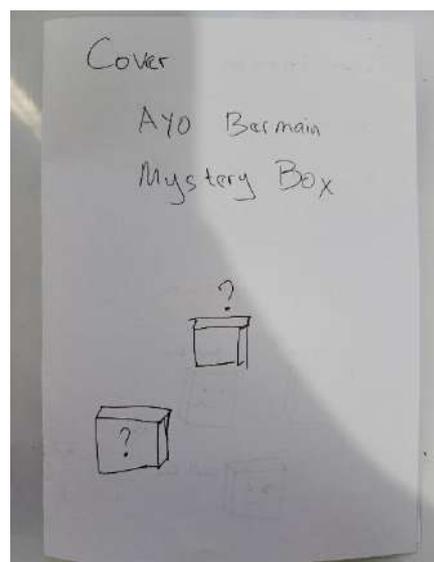
Kertas undian adalah kertas yang berisikan ayat-ayat Alkitab, tindakan sehari-hari yang sering dilakukan anak-anak, dan juga gambar yang mengandung perbuatan baik maupun perbuatan buruk. Kertas undian ini didesain pada kertas terlebih dahulu sebelum dirancang menggunakan *Canva*. Kertas undian didesain menggunakan kertas HVS yang nantinya dipotong kecil-kecil layaknya sebuah undian dengan ukuran 7 cm x 10 cm.

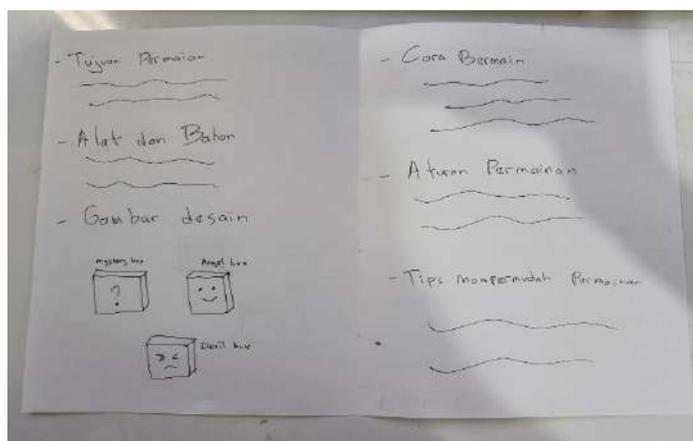
Perbuatan Baik	Perbuatan Buruk
Lukas 5:12-13	Dani tidak mau berteman dengan teman beda suku
Matius 14:13-21	Melan melempar uang kepada pengemis
Lukas 10:30-32	Mencontek saat ujian
Keluaran 20:12	mengajak fisik teman
Mita menolong teman yang sedang berkesusahan	Kejadian 4:8

Gambar 4. 2 Tampilan Desain Kertas Undian

### 3. Desain Buku Petunjuk Penggunaan Media

Buku petunjuk merupakan buku yang berisi materi dan panduan untuk menggunakan permainan *Mystery Box*. Buku ini didesain sederhana menggunakan pulpen dan pensil.





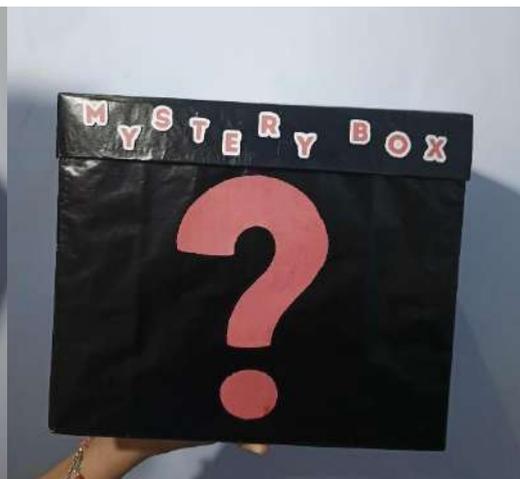
Gambar 4. 3 Tampilan Desain Buku Petunjuk

#### 4.1.4 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti memulai tahap pengembangan dengan mencari gambar-gambar pendukung media permainan *Mystery box*. Gambar-gambar yang telah dikumpulkan kemudian ditata sesuai dengan kerangka yang telah dibuat. Setelah itu, membuat rancangan buku panduan menggunakan *Canva* seperti yang telah dirancang menggunakan kertas dan pulpen sebelumnya. Rancangan media permainan *Mystery Box* yang telah selesai dibuat kemudian dicetak dan menjadi sebuah produk. Selain itu, penulis juga merancang Bahan Katekese Anak yang kemudian divalidasi oleh ahli materi. Berikut ini pengembangan media menggunakan *Canva*:



-ANGEL-





Gambar 4. 4 Tampilan Desain Mystery Box

Desain ini diterapkan sebagai elemen dekoratif pada kotak-kotak yang telah dibuat dari bahan karton, dengan tujuan untuk meningkatkan nilai estetika serta daya tarik visual dari kotak tersebut. Selain berfungsi sebagai unsur yang mempercantik tampilan, desain ini juga berperan sebagai identitas visual masing-masing kotak, sehingga setiap kotak memiliki ciri khas yang membedakannya dari kotak yang lain. Dengan demikian, desain tidak hanya memberikan nilai tambah

dari segi estetika, tetapi juga memperkuat karakter dan fungsi komunikatif dari kotak tersebut.

Tabel 4. 2 Isi dari Kertas Undian

No	Perbuatan Baik	Perbuatan Buruk
1.	Mita berinisiatif membantu Yuli yang sedang membersihkan ruang kelas seorang diri tanpa dimintai tolong.	Doni lebih memilih bermain HP daripada bermain Bersama teman-temannya yang berbeda suku dengan Doni.
2.	Lukas 23:26 (Simon dari Kirene menolong Yesus memanggul Salib)	Melan memberikan uang kepada pengemis di pinggir jalan dengan cara dilempar.
3.	Keluaran 20:12 (Hormatilah ayah ibumu)	Robi mendapatkan uang saku dari ayah sebesar 10.000 dan Robi <sup>9</sup> ingin membeli batagor dan es campur dikantin sekolah menggunakan uang tersebut, kemudian saat Robi berjalan ke kantin, Robi bertemu dengan Alex yang bersedih karena tidak mendapatkan uang saku dari orang tuanya. Robi kasihan melihat Alex yang menahan lapar dan berniat membagi uang sakunya kepada Alex, namun Robi mengurungkan niatnya, karena Robi sangat ingin membeli batagor dan es campur, akhirnya Robi tidak jadi

		membagi uang sakunya kepada Alex
4.	Matius 14:13-21 (Yesus memberi makan 5000 orang)	Vani membantu Adit mengerjakan soal ujian Bahasa Indonesia.
5.	Lukas 5:12-13 (Yesus menyembuhkan orang sakit kusta)	Johan mengejek Rita karena Rita memiliki rambut keriting.
6.	Lukas 10:30-32 (Orang Samaria yang menolong orang yang dirampok dan dipukuli)	Kejadian 4:8 (Kain iri dengan Habel, lalu membunuh Habel)





Gambar 4. 5 Tampilan Desain Kertas Undian

Tampilan di atas merupakan representasi dari isi yang terdapat di dalam bola undian yang disimpan di dalam kotak misteri. Bola-bola undian tersebut berisi berbagai jenis konten yang dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif dan edukatif bagi peserta. Beberapa bola berisi kutipan ayat-ayat Alkitab yang bertujuan memberikan pesan moral atau spiritual, sementara yang lain berisi instruksi tindakan sederhana yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, terdapat juga gambar-gambar yang menggambarkan contoh perilaku baik dan buruk, yang dimaksudkan untuk membantu peserta dalam memahami perbedaan antara tindakan yang positif dan negatif. Dengan demikian, isi dari bola undian ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendidik dan membangun kesadaran moral.

# What's Mystery Box!

Romaldis Andini Noverion Kristanti

Mystery Box atau Kotak misteri adalah kotak yang ukurannya dapat disesuaikan dan tidak transparan atau tidak terlihat sehingga disebut sebagai kotak misteri. Media ini terbuat dari karton kotak yang bersifat rahasia ketika kotak misteri ini ditutup, siswa tidak akan mengetahui objek yang ada di dalam sebuah kotak tersebut, tetapi setelah mengambil isi melalui lubang yang ada barulah siswa mengetahui isi dari kotak tersebut, karena itulah Namanya kotak misteri (Mystery Box).

Media mystery box memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran dan aktivitas pendidikan, baik dari aspek motivasi, eksplorasi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, hingga keterampilan kolaboratif. Melalui media ini, peserta diajak untuk aktif berpartisipasi, menjelajahi informasi, dan memecahkan teka-teki sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran yang bermakna.

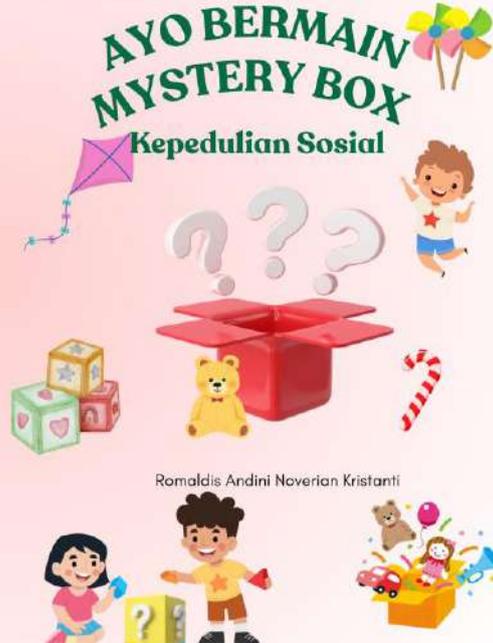
Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan membangkitkan rasa penasaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta. Pengintegrasian mystery box dalam kegiatan pendidikan perlu didukung oleh metode yang tepat dan didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran aktif agar dapat memberikan hasil yang optimal.



## Buku Panduan Permainan

# AYO BERMAIN MYSTERY BOX

## Kepedulian Sosial



Romaldis Andini Noverion Kristanti

## Mystery Box

**Tujuan Permainan:** Permainan ini bertujuan agar anak-anak dapat memilah antara tindakan baik dan buruk, serta bagaimana cara memilahnya berdasarkan ajaran Alkitab. Anak-anak akan diajak untuk berpikir kritis, belajar bekerja sama dalam kelompok, dan memperkuat pemahaman mereka tentang kasih dan kebaikan.

### Alat dan Bahan:

- Karton tebal
- Lem kertas
- Gunting
- Bola gacha
- Kertas marmer
- Kertas undian



Dari alat dan bahan diatas menghasilkan tiga jenis kotak:

1. Kotak Misteri: Berisi undian yang berupa ayat Alkitab atau tindakan baik/buruk.
2. Kotak Angel: Untuk menampung tindakan baik yang ditemukan dalam undian.
3. Kotak Devil: Untuk menampung tindakan buruk yang ditemukan dalam undian.
4. Undian: Berisi ayat-ayat Alkitab dan contoh tindakan baik atau buruk yang dilakukan seseorang.



## Mystery Box

### • Kotak Misteri



### • Kotak Angel



### • Kotak Devil



### • Bola Undian



**9. Penutup:** Akhiri dengan doa bersama, memohon agar Tuhan memberikan kekuatan untuk senantiasa melakukan tindakan baik dan menjauhi tindakan buruk, serta memberikan hati yang murni untuk peka dan peduli terhadap orang-orang disekitar.

**Tips untuk Mempermudah Permainan:**

1. Sebelum permainan dimulai, pastikan anak-anak sudah memahami dengan baik apa itu tindakan baik dan buruk menurut ajaran Yesus, misalnya membantu sesama, berkata jujur, atau berbagi.
2. Selama permainan, beri mereka kesempatan untuk berdiskusi sedikit agar mereka bisa berpikir lebih dalam tentang jawabannya.
3. Pastikan untuk selalu memberikan pujian atas usaha dan jawaban mereka, baik benar maupun salah, agar suasana tetap menyenangkan dan penuh semangat.



5

**Dari alat dan bahan diatas menghasilkan tiga jenis kotak:**

1. Kotak Misteri: Berisi undian yang berupa ayat Alkitab atau tindakan baik/buruk.
2. Kotak Angel: Untuk menampung tindakan baik yang ditemukan dalam undian.
3. Kotak Devil: Untuk menampung tindakan buruk yang ditemukan dalam undian.
4. Undian: Berisi ayat-ayat Alkitab dan contoh tindakan baik atau buruk yang dilakukan seseorang.



**Aturan Permainan:**

**1. Persiapan:**

- Anak-anak dibagi menjadi 2-3 kelompok, tergantung jumlah anak.
- Setiap kelompok akan memiliki perwakilan yang akan maju ke depan untuk mengambil undian.
- Letakkan Tiga Kotak Misteri di depan, dengan kotak misteri di tengah dan kotak angel serta devil di sampingnya.
- Pastikan setiap kotak terpisah dan mudah dijangkau oleh anak-anak.



2

**2. Proses Permainan:**

- Giliran Mengambil Undian: Perwakilan setiap kelompok akan maju ke depan secara bergiliran untuk mengambil satu undian dari Kotak Misteri. Undian bisa berupa ayat Alkitab atau tindakan baik/buruk yang dilakukan seseorang.
- Membuka Undian: Setelah undian dibuka, perwakilan anak-anak akan membacakan isi undian tersebut kepada seluruh peserta.

**3. Menjawab Pertanyaan:**

- Setelah undian dibaca, setiap kelompok harus membahas apakah tindakan dalam undian itu termasuk dalam kategori baik atau buruk berdasarkan ajaran Alkitab dan perilaku yang diajarkan oleh Yesus.
- Berebut Menjawab: Setiap kelompok akan berebut untuk memberikan jawaban. Anak-anak yang ingin menjawab harus mengangkat tangan terlebih dahulu. Hanya anak yang mengangkat tangan yang akan dipilih untuk menjawab.

**4. Penilaian Jawaban:**

- Jika jawaban yang diberikan benar (sesuai dengan ajaran Alkitab dan kategori baik/buruk yang benar), kelompok tersebut akan mendapat 1 poin.
- Jika jawaban yang diberikan salah, kelompok tersebut tidak mendapat poin.

3



**5. Memilih Kotak:**

- Setelah jawaban diberikan, anak yang mengambil undian harus memilih apakah tindakan tersebut termasuk dalam kategori baik atau buruk.
- Jika baik, undian dimasukkan ke dalam Kotak Angel.
- Jika buruk, undian dimasukkan ke dalam Kotak Devil.

**6. Lanjutkan Giliran:**

- Permainan dilanjutkan dengan kelompok berikutnya, yang akan mengambil undian dan menjawab pertanyaan, sesuai dengan giliran yang sudah ditentukan.
- Permainan ini akan berlanjut hingga semua undian diambil.

**7. Penutupan Permainan:**

Setelah semua undian selesai dibuka, lihat hasilnya di dalam Kotak Angel dan Kotak Devil.

**8. Refleksi:** Diskusikan bersama anak-anak mengenai undian-undian yang ada di dalam kedua kotak tersebut. Tanya kepada mereka:

- Apa yang mereka pelajari tentang kepedulian sosial?
- Mengapa kita perlu peduli terhadap sesama dan menjauhi hal-hal buruk?
- Hal apa yang bisa dilakukan untuk menerapkan nilai-nilai kepedulian sosial dalam kehidupan sehari-hari?

4

Gambar 4. 6 Tampilan Desain Buku Petunjuk *Mystery Box*

Buku petunjuk ini digunakan untuk menjelaskan cara penggunaan permainan Mystery Box, sehingga pemain dapat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan selama permainan berlangsung. Dengan adanya buku petunjuk ini, diharapkan peserta dapat mengikuti permainan dengan benar, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.



#### • PENGANTAR

Halo adik-adik. Nanti kalau kakak bilang "Halo" adik-adik jawabnya "Hai", kalo kakak bilang "Hai" adik-adik jawabnya "Halo" ya, dan kalau kakak bilang "Bagaimana kabarnya" jawabnya "Luar biasa, Yesus besertaku". Oke? Siap?

Hallo... Hallo... Hai....

Hallo... Hallo... Hai....

Bagaimana kabarnya?.....

Wahhh sungguh luar biasa semangatnya, tepuk tangan untuk kita semua.

Hari ini kak Andini mau mengajak adik-adik semuanya untuk belajar sambil bermain. Sebelumnya kakak mau bertanya, adik-adik ada yang tahu tidak apa tema pertemuan kita hari ini? Tema pertemuan kita hari ini ialah "Kasih yang Tidak Membedakan dengan Menolong Tanpa Memilih". Sebelum kita mulai pertemuan kita pada hari ini, ayo kita menyanyi bersama lagu "Dalam Yesus Kita Bersaudara".

#### • LAGU PEMBUKA

**"Dalam Yesus Kita Bersaudara"**

Dalam Yesus kita bersaudara  
 Dalam Yesus kita bersaudara  
 Dalam Yesus kita bersaudara  
 Sekarang dan selamanya  
 Dalam Yesus kita bersaudara 2x

### • DOA PEMBUKA



Tuhan Yesus yang penuh kasih,

Pada hari ini kami berkumpul sebagai anak-anak-Mu yang ingin belajar untuk peduli kepada sesama. Kami bersyukur karena Engkau selalu menunjukkan kasih-Mu yang tidak terbatas kepada kami. Ajari kami untuk selalu memiliki hati yang peka terhadap kebutuhan orang lain, dan berani untuk membantu mereka, seperti yang Engkau ajarkan dalam perumpamaan Orang Samaria yang Baik Hati.

Tuhan, semoga kami selalu mampu menolong tanpa membedakan, memperlihatkan kasih kepada semua orang, terutama kepada mereka yang membutuhkan.

Berkatilah kegiatan kami hari ini, supaya kami bisa semakin memahami betapa pentingnya kepedulian sosial dalam hidup kami, dan dapat melaksanakan ajaran-Mu dalam tindakan nyata.

Kami menyerahkan kegiatan ini ke dalam tangan-Mu, serta memohon bimbingan Roh Kudus untuk membuka hati kami.

Dalam nama Yesus Kristus, Tuhan dan Juruselamat kami  
Amin.

### • BACAAN KITAB SUCI

Lukas 10:25-37

#### Orang Samaria yang murah hati

**10:25** Pada suatu kali berdirilah seorang ahli Taurat untuk mencoba Yesus, katanya: "Guru, apa yang harus kuperbuat untuk memperoleh hidup yang kekal?" **10:26** Jawab Yesus kepadanya: "Apa yang tertulis dalam hukum Taurat? Apa yang kaubaca di sana?"

**10:27** Jawab orang itu: "Kasihilah Tuhan, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu dan dengan segenap kekuatanmu dan dengan segenap akal budimu, dan kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri." **10:28** Kata Yesus kepadanya: "Jawabmu itu benar; perbuatlah demikian, maka engkau akan hidup." **10:29** Tetapi untuk membenarkan dirinya orang itu berkata kepada Yesus: "Dan siapakah sesamaku manusia?" **10:30** Jawab Yesus: "Adalah seorang yang turun dari Yerusalem ke Yerikho; ia jatuh ke tangan penyamun-penyamun yang bukan saja merampoknya habis-habisan, tetapi yang juga memukulnya dan yang sesudah itu pergi meninggalkannya setengah mati. **10:31** Kebetulan ada seorang imam turun melalui jalan itu; ia melihat orang itu, tetapi ia melewatinya dari seberang jalan. **10:32** Demikian juga seorang Lewi datang ke tempat itu; ketika ia melihat orang itu, ia melewatinya dari seberang jalan. **10:33** Lalu datang seorang Samaria, yang sedang dalam perjalanan, ke tempat itu; dan ketika ia melihat orang itu, tergeraklah hatinya oleh belas kasihan. **10:34** Ia pergi kepadanya lalu membalut luka-lukanya, sesudah ia menyiraminya dengan minyak dan anggur. Kemudian ia menaikkan orang itu ke atas keledai tunggangannya sendiri lalu membawanya ke tempat penginapan dan merawatnya. **10:35** Keesokan harinya ia menyerahkan dua dinar kepada pemilik penginapan itu, katanya: Rawatlah dia dan jika kaubelanjakan lebih dari ini, aku akan menggantinya, waktu aku kembali. **10:36** Siapakah di antara ketiga orang ini, menurut pendapatmu, adalah sesama manusia dari orang yang jatuh ke tangan penyamun itu?" **10:37** Jawab orang itu: "Orang yang telah menunjukkan belas kasihan kepadanya." Kata Yesus kepadanya: "Pergilah, dan perbuatlah demikian!"

### • INTI PERISTIWA

- Ada seorang Yahudi yang berjalan dari Yerusalem ke Yerikho, kemudian dia dirampok dan dipukuli hingga hampir mati, lalu ditinggalkan di pinggir jalan.
- Setelah itu ada seorang imam yang melewati jalan itu dan melihat orang Yahudi itu tergeletak, namun imam itu tidak menolong dan hanya melewatinya.
- Kemudian ada orang Lewi yang juga melewati jalan itu dan melihat orang Yahudi itu, namun orang Lewi juga tidak menolong dan hanya melewati orang Yahudi itu.
- Kemudian datanglah seorang Samaria yang melewati jalan itu, dan merasa kasihan dengan orang Yahudi itu.
- Orang Samaria menolong orang Yahudi dan merawat luka orang Yahudi.
- Orang Samaria membawa orang Yahudi ke penginapan dan membayar seluruh biaya penginapan dan perawatan untuk orang Yahudi.

### • PERTANYAAN PENDALAMAN

1. Apa yang terjadi pada orang yang sedang dalam perjalanan itu? (Dirampok, dipukuli)
2. Siapa yang akhirnya menolong orang yang terluka itu? (Seorang Samaria)
3. Menurut kamu, siapakah orang yang murah hati? (Orang Samaria)
4. Apa yang diajarkan Yesus melalui perumpamaan ini? (Tidak boleh pilih-pilih ketika mau menolong orang lain)
5. Apa tindakan kecil yang bias kita lakukan untuk membantu orang lain di sekitar kita? (Menjenguk ketika ada yang sakit, memberi bantuan ketika ada yang membutuhkan pertolongan)

### • PENGAYAAN

Injil Lukas 10:25-37, yang mengandung perumpamaan tentang Orang Samaria yang Baik Hati, mengajarkan kita tentang kasih dan kepedulian yang tanpa batas. Dalam cerita ini, seorang pria yang diserang perampok dibiarkan tergeletak tanpa pertolongan oleh seorang imam dan seorang Lewi, yang seharusnya menjadi contoh kebaikan. Namun, seorang Samaria, yang pada waktu itu dianggap musuh oleh orang Yahudi, justru berhenti dan menolongnya dengan penuh kasih. Orang Samaria itu merawat luka-lukanya, membawanya ke tempat penginapan, dan bahkan membayar biaya perawatannya. Yesus melalui perumpamaan ini mengajarkan kita bahwa kasih yang sejati tidak membedakan siapa yang membutuhkan, melainkan berusaha untuk menolong tanpa mengharap imbalan atau keuntungan pribadi.

Kepedulian sosial yang diajarkan dalam perumpamaan ini sangat relevan dengan kehidupan kita saat ini. Di tengah dunia yang serba sibuk dan sering kali terfokus pada diri sendiri, kita sering kali melupakan orang-orang yang membutuhkan di sekitar kita. Banyak orang yang hidup dalam kesulitan, baik itu kesulitan ekonomi, emosional, maupun sosial sering kali terabaikan. Dalam konteks ini, perumpamaan Orang Samaria yang Baik Hati mengingatkan kita untuk menjadi lebih peka terhadap kebutuhan sesama, terutama mereka yang terpinggirkan atau tidak terlihat. Kepedulian sosial bukan hanya tentang memberikan bantuan materi, tetapi juga memberikan perhatian, waktu, dan kasih kepada orang yang membutuhkan.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita bisa menerapkan ajaran ini dengan cara yang sederhana. Misalnya, menolong teman yang sedang kesulitan, memberikan perhatian kepada orang yang merasa kesepian, atau bahkan memberikan bantuan kepada mereka yang kurang mampu tanpa memandang latar belakang mereka. Sama seperti Orang Samaria yang Baik Hati, kita dipanggil untuk mengasihi sesama tanpa memandang perbedaan, baik itu ras, agama, atau status sosial. Dengan mengikuti teladan kasih yang tanpa batas ini, kita dapat menciptakan lingkungan yang lebih peduli dan penuh kasih, di mana setiap orang merasa dihargai dan diperhatikan.

#### • PENYAMPAIAN UNTUK ANAK

Adik-adik yang terkasih, sekarang kita akan belajar tentang sebuah cerita yang diajarkan Yesus, yang disebut Perumpamaan Orang Samaria yang Baik Hati. Cerita ini ada dalam Injil Lukas 10:25-37.

Ada seorang pria yang sedang berjalan di jalan, dan tiba-tiba dia diserang oleh perampok. Perampok itu memukulnya, mengambil semua barangnya, dan meninggalkannya tergeletak di pinggir jalan. Pria itu sangat terluka dan membutuhkan pertolongan. Lalu, ada seorang imam yang datang lewat, tetapi dia tidak menolongnya dan terus pergi. Begitu juga dengan seorang Lewi, yang juga melewati pria yang terluka itu, tetapi tidak menolongnya. Namun, yang sangat mengejutkan adalah seorang Samaria—orang yang dianggap musuh oleh orang Yahudi—yang berhenti dan menolongnya. Orang Samaria itu tidak hanya merawat luka-lukanya, tetapi dia membawanya ke penginapan, memberi uang untuk biaya perawatan, dan memastikan pria itu baik-baik saja.

Bahan Ajar Kegiatan Bina Iman Anak Katolik

7

Nah, kenapa cerita ini penting? Yesus mengajarkan kita untuk menolong siapa saja yang membutuhkan bantuan, tidak peduli siapa mereka atau dari mana mereka berasal. Orang Samaria yang baik hati itu mengajarkan kita bahwa kasih dan kepedulian tidak membedakan orang. Kasih yang sejati berarti kita peduli dengan orang lain, bahkan jika mereka bukan teman kita atau orang yang kita kenal.

Kepedulian sosial itu sangat penting, lho! Di sekitar kita, ada banyak orang yang mungkin membutuhkan bantuan, baik itu teman kita yang sedih, orang yang kesulitan, atau orang yang kurang beruntung. Sama seperti orang Samaria yang peduli dan membantu, kita juga bisa menunjukkan kasih kepada teman-teman, keluarga, bahkan orang yang belum kita kenal. Misalnya, kita bisa membantu teman yang jatuh, menenangkan teman yang sedang sedih, atau membantu orang tua kita di rumah. Kita bisa memulai dengan hal-hal kecil, tetapi itu sudah membuat dunia ini menjadi lebih baik!

Jadi, mari kita berusaha untuk selalu peduli dengan orang lain, mengasihi mereka seperti Yesus mengajarkan kita. Ingat, kasih yang sejati tidak pernah memilih siapa yang harus kita bantu. Mari kita menjadi "Orang Samaria yang Baik Hati!" dalam kehidupan kita sehari-hari!

#### • LAGU TEMA

##### "Mata Tuhan Melihat"

Mata Tuhan melihat      Oleh sebab itulah  
 Apa yang kita perbuat      Jangan berbuat jahat  
 Buat yang baik              Ingat, Tuhan melihat  
 Buat yang jahat

Bahan Ajar Kegiatan Bina Iman Anak Katolik

8

- **AYAT HAFALAN**

Lukas 6:36

**"Hendaklah kamu murah hati, sama seperti Bapamu adalah murah hati"**

- **AKTIVITAS**

Bermain Mystery Box

- **LAGU PENUTUP**

**"Hati-hati Gunakan Tanganmu"**

Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan kakimu

Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan kakimu

- **AYAT HAFALAN**

Lukas 6:36

**"Hendaklah kamu murah hati, sama seperti Bapamu adalah murah hati"**

- **AKTIVITAS**

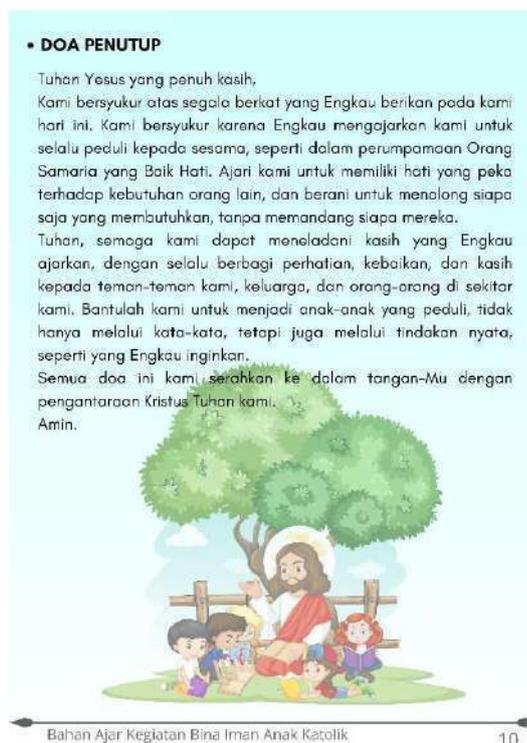
Bermain Mystery Box

- **LAGU PENUTUP**

**"Hati-hati Gunakan Tanganmu"**

Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan kakimu

Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan tanganmu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Hati-hati gunakan kakimu  
 Kar'na Bapa di surga melihat ke bawah  
 Hati-hati gunakan kakimu



Gambar 4. 7 Tampilan Desain Bahan Katekese Anak

Bahan katekese ini digunakan sebagai penghantar dalam kegiatan BIAK sebelum anak-anak diajak bermain media *Mystery Box*. Dengan adanya bahan katekese ini, anak-anak dapat semakin memahami pentingnya peduli terhadap sesama.

Tampilan-tampilan diatas merupakan visualisasi dari media permainan *Mystery Box* yang dibuat oleh peneliti. Langkah berikutnya, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian uji kelayakan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi produk agar layak digunakan. Berikut jabaran hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media:

a. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Uji kelayakan media dilakukan oleh dua ahli media agar memperoleh media permainan berbasis multimedia yang layak untuk diujicobakan pada anak-anak. Kedua ahli media tersebut merupakan pendamping BIAK Paroki. Validator pertama adalah Monika Heni Lestari, koordinator pendamping BIAK Paroki dan Cosmasia Regina Swantati, pendamping BIAK Paroki. Setiap validator memberikan penilaian dalam bentuk skala pada setiap aspek penilaian yakni aspek rekayasa media dan komunikasi visual, memberikan simpulan penilaian kelayakan media, dan saran untuk perbaikan media.









Gambar 4. 8 Uji Kelayakan

b. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Uji kelayakan materi dilakukan oleh Tim Komisi Anak Keuskupan Surabaya. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu Kurnia Puspasari dan Luciana Agustin Tjahjono. Validator memberikan penilaian dalam bentuk skor pada setiap aspek penilaian, memberikan simpulan penilaian kelayakan materi yang ada dalam media, dan saran untuk perbaikan materi.

c. Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan merupakan penyempurnaan media *Mystery Box* berdasarkan kebutuhan yaitu sesuai dengan hasil yang didapat saat dilakukan validasi media dan validasi materi dengan membawa media *Mystery Box* yang

telah didesain. Walaupun tidak banyak kesalahan yang didapat tetapi masukan dari validator menjadi point untuk menyempurnakan media *Mystery Box*. Adapun beberapa revisi produk media *Mystery Box* sebagai berikut:

#### 1. Aspek Komunikasi Visual

Validasi yang dilakukan oleh Ibu Monika Heni Lestari sebagai validator pertama ahli media menyarankan agar teknis permainan yang digunakan lebih kreatif lagi. Sementara itu, Ibu Cosmasia Regina Swantati sebagai validator kedua menyarankan penggunaan warna kemasan disesuaikan dengan tema. Selain itu, untuk materi lainnya bentuk media tidak harus selalu kotak, bisa divariasikan berbentuk buah, balon, dan lain-lain.

#### 2. Aspek Materi

Validasi yang dilakukan oleh Kak Kurnia Puspasari sebagai validator pertama ahli materi menyarankan agar dalam lembar bahan ajar aktivitas *Mystery Box*, perlu ditulis tindakan yang dimasukkan dalam bola undian. Sementara Kak Luciana Agustin Tjahjono sebagai validator kedua menyarankan agar lagu tema dalam bahan tersebut diganti dengan lagu “Dalam Yesus Kita Bersaudara” karena yang sebelumnya dirasa kurang cocok untuk digunakan pada tema tersebut.

#### d. Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas terlebih dahulu yaitu berjumlah 3 anak BIAK dengan tujuan mengetahui apakah media *Mystery Box* pada materi “Kepedulian Sosial” yang dikembangkan dapat digunakan di Paroki

St. Hilarius Klepu. Uji coba ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada anak terkait media *Mystery Box* sehingga apabila ada perbaikan, akan direvisi untuk diuji coba lapangan.

e. Revisi Produk

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji coba terbatas didapatkan hasil bahwa media *Mystery Box* tidak perlu direvisi, karena menurut mereka, media tersebut sudah baik dan menarik. Oleh karena itu peneliti langsung menguji coba media *Mystery Box* di lapangan atau pada anak-anak Biak Paroki St. Hilarius Klepu yang berjumlah 20 anak.

f. Rancangan Akhir Produk

Media *Mystery Box* yang telah direvisi selanjutnya akan dirancang sesuai hasil dari revisi produk sehingga dihasilkan media *Mystery Box* yang baru dan lebih baik lagi. Berikut adalah rancangan akhir produk media *Mystery Box*:

#### 4.1.5 Tahap Implementasi (*Implement*)

Media permainan *Mystery Box* yang telah validasi dan dinyatakan layak oleh ahli media, dan ahli materi, dan uji coba terbatas kemudian diterapkan di kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) kelas besar Paroki St. Hilarius Klepu. Pelaksanaan Implementasi dilakukan pada tanggal 17 Mei 2025.

Media permainan *Mystery Box* diterapkan selama 90 menit dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) kelas besar di Paroki St. Hilarius Klepu. Kegiatan ini melibatkan 20 anak peserta BIAK. Selama proses implementasi, anak-anak tampak sangat antusias dan bersemangat ketika melihat

dan menggunakan media *Mystery Box* yang disediakan. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung, tidak ada peserta yang menunjukkan perilaku menyimpang seperti asyik sendiri atau berbicara di luar topik pembelajaran.



Gambar 4. 9 Uji Coba Lapangan

#### 4.1.6 Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap terakhir, dilakukan evaluasi terhadap media permainan *Mystery Box* yang digunakan selama 15 menit oleh anak-anak BIAK Paroki St. Hilarius Klepu. Peneliti melakukan pengukuran untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pengembangan produk tersebut. Produk akan diukur berdasarkan angket yang

dibagikan peneliti kepada anak-anak BIAK Paroki St. Hilarius Klepu untuk mengetahui kelayakan media permainan *Mystery Box* setelah media diterapkan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

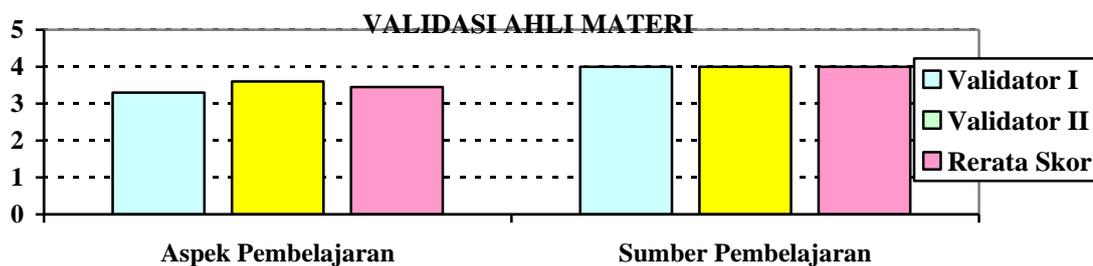
## 4.2 Analisis Data

### 4.2.1 Deskripsi dan Analisis Data Penelitian Ahli Materi

Produk media permainan *Mystery Box* yang dikembangkan akan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan, terutama dalam aspek materi. Berdasarkan hasil penelitian, skor yang diberikan oleh validator akan diakumulasi untuk memperoleh nilai rata-rata dari penilaian ahli materi. Dengan demikian, diperoleh rata-rata penilaian terhadap media permainan *Mystery Box*. Rekapitulasi data hasil penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 9, sedangkan rincian skor untuk setiap aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Validator		Jumlah	Rerata Skor
		I	II		
1.	Pembelajaran	3,3	3,6	6,9	3,45
2.	Sumber Pembelajaran	4,0	4,0	8,0	4,0
Jumlah Keseluruhan Skor				14,9	
Rerata Keseluruhan					3,73
Kriteria				Sangat Layak	



Gambar 4. 10 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang disajikan pada Tabel 9, diperoleh data kuantitatif dari dua orang validator yang menilai dua aspek utama, yaitu aspek pembelajaran dan aspek sumber pembelajaran. Aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 3,3 dari validator I dan 3,6 dari validator II, dengan total skor 6,9 dan rata-rata skor 3,45. Sementara itu, aspek sumber pembelajaran mendapatkan skor maksimal dari kedua validator, yaitu masing-masing 4,0, dengan total skor 8,0 dan rata-rata 4,0. Jika dijumlahkan, total keseluruhan skor dari kedua aspek adalah 14,9, dengan rata-rata keseluruhan 3,73.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media permainan *Mystery Box* terbukti sangat layak digunakan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) untuk mengajarkan karakter kepedulian sosial kepada anak-anak. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli materi yang menunjukkan nilai rata-rata 3,73 dengan kategori “sangat layak”.

Dari aspek pembelajaran, media ini dinilai mampu menyampaikan nilai-nilai iman Katolik secara tepat. Sesuai dengan pendapat Sipayung (2022:276) dan

Katekismus Gereja Katolik (KGK 2223), kegiatan BIAK merupakan sarana untuk menanamkan ajaran Kristiani kepada anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak. Media ini berisi aktivitas yang mendorong anak untuk memahami dan meneladani nilai-nilai kepedulian sosial melalui cerita-cerita inspiratif dan tantangan interaktif yang dikemas secara menarik dalam kotak misteri. Selain itu, sumber pembelajaran yang digunakan dalam media ini juga telah dinilai relevan, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan usia anak. Dalam teori Erikson, usia anak-anak adalah fase perkembangan inisiatif, di mana mereka belajar untuk bekerja sama dan peduli terhadap orang lain. Media yang mendorong anak bereaksi terhadap situasi sosial mendukung perkembangan nilai-nilai ini.

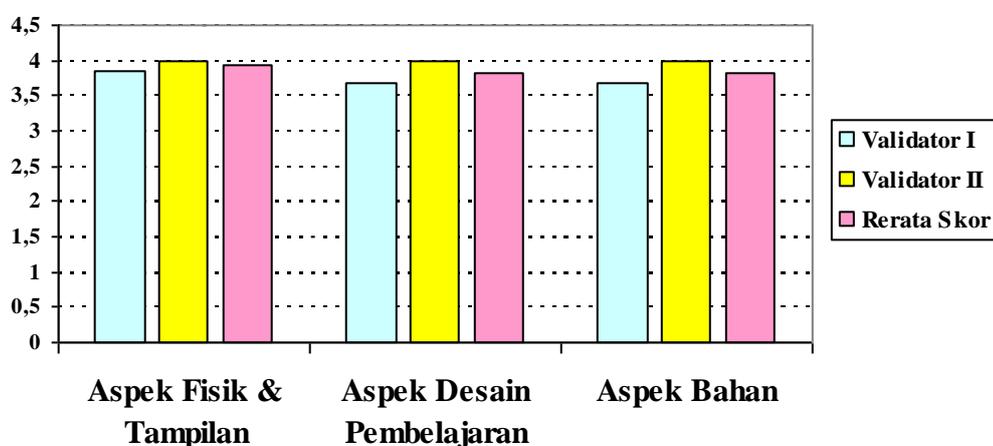
#### 4.2.2 Deskripsi dan Analisis Data Penelitian Ahli Media

Produk media *Mystery Box* yang dikembangkan akan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui apakah media tersebut sudah layak digunakan, khususnya dalam aspek materi. Penilaian terhadap produk pada tahap validasi media mencakup tiga aspek, yaitu aspek fisik dan tampilan, aspek desain pembelajaran, serta aspek bahan. Berdasarkan hasil penelitian, skor yang diberikan oleh validator akan diakumulasi untuk memperoleh nilai rata-rata dari penilaian ahli media. Dengan demikian, diperoleh hasil rata-rata penilaian terhadap media *Mystery Box*. Rekapitulasi data hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 10, sedangkan rincian skor untuk masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Validator		Jumlah	Rerata Skor
		I	II		
1.	Aspek Fisik dan Tampilan	3,86	4,00	7,86	3,93
2.	Aspek Desain Pembelajaran	3,67	4,00	7,67	3,83
3.	Aspek Bahan	3,67	4,00	7,67	3,83
Jumlah Keseluruhan Skor				23,20	
Rerata Keseluruhan					3,87
Kriteria				Sangat Layak	

#### VALIDASI AHLI MEDIA



Gambar 4. 11 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan Tabel 10, Validasi ahli media menghasilkan skor rata-rata 3,87, yang juga berada pada kategori “sangat layak”. Hasil ini memperkuat fungsi-fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan dalam teori Arsyad (2022:20-45), yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi tampak dalam aspek tampilan media yang menarik, penuh warna, dan

sesuai dengan dunia anak. Ini sejalan dengan pernyataan Faqih (2020:1-5) bahwa media adalah pengantar informasi yang mampu membangkitkan perhatian dan minat belajar siswa.

Aspek fisik dan tampilan *Mystery Box* sangat mendukung keterlibatan anak-anak selama proses belajar berlangsung. Garcia et al. (2020:45) menekankan bahwa media dengan elemen kejutan seperti *Mystery Box* mampu menarik perhatian, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Pada aspek desain pembelajaran, skor tinggi menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai prinsip pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan teori Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun berada dalam tahap operasional konkret dan belajar paling efektif melalui eksplorasi terhadap benda nyata. Media permainan *Mystery Box*, dengan aktivitas membuka kotak dan memecahkan pertanyaan yang terkait nilai kepedulian sosial, memberi pengalaman belajar langsung yang mendorong keterlibatan kognitif dan sosial anak (Hargraves & Saxena, 2021). Adapun aspek bahan juga dinilai aman, menarik, dan mudah digunakan anak-anak, mendukung pelaksanaan kegiatan BIAK yang bersifat eksploratif dan partisipatif. Roldan et al. (2021:104) menyebut bahwa *Mystery Box* menciptakan pengalaman belajar aktif, eksploratif, dan menyenangkan, sesuai dengan karakter anak-anak usia dini yang belajar melalui bermain.

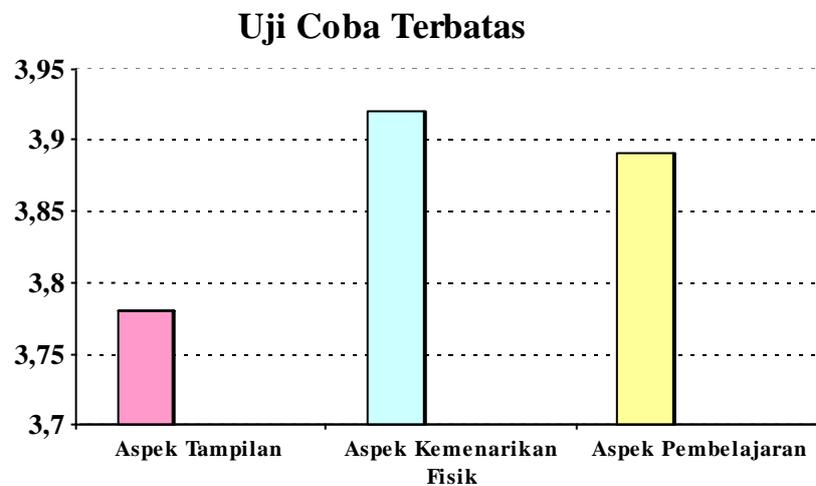
#### 4.2.3 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan sebagai bagian dari tahapan penting dalam model pengembangan *ADDIE*, yaitu untuk mengidentifikasi kekurangan dan

kelebihan media permainan *Mystery Box* sebelum diterapkan pada kelompok besar. Uji coba ini dilakukan kepada tiga anak peserta BIAK yang dipilih secara acak oleh pendamping, dengan latar belakang karakter yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respons awal anak terhadap media permainan *Mystery Box* dan melihat sejauh mana media tersebut mampu menarik minat serta membantu proses pembelajaran karakter kepedulian sosial. Hasil penilaian aspek tampilan, aspek kemenarikan fisik, dan aspek pembelajaran oleh anak-anak BIAK pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini:

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Terbatas

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1.	Aspek Tampilan	3,78
2.	Aspek Kemenarikan Fisik	3,92
3.	Aspek Pembelajaran	3,89
Jumlah Keseluruhan		11.58
Rerata Skor Keseluruhan		<b>3,86</b>
Kategori		Sangat Layak



Gambar 4. 12 Diagram Batang Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,86 dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek tampilan memperoleh rerata skor 3,78, menunjukkan bahwa secara visual media *Mystery Box* sudah menarik dan sesuai untuk anak-anak. Temuan ini sesuai dengan pendapat Carol Ann Bloom (2019) dalam Novitasari et al. (2023:35-39), yang menyatakan bahwa tampilan yang menarik secara visual dapat meningkatkan perhatian anak terhadap media, sehingga memudahkan mereka untuk fokus dalam pembelajaran. Media *Mystery Box* yang dirancang dengan warna cerah dan bentuk misterius memicu rasa ingin tahu anak-anak, sebagaimana dijelaskan oleh Garcia et al. (2020:88-90) bahwa elemen kejutan dan ketidakpastian dalam *Mystery Box* mampu menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, aspek kemenarikan fisik memperoleh nilai tertinggi yaitu 3,92, yang menandakan bahwa anak-anak merasa tertarik dengan bentuk fisik dan pengalaman interaktif yang ditawarkan oleh media. Menurut Jean Piaget, pada

tahap operasional konkret, anak belajar secara optimal melalui benda konkret dan pengalaman langsung. Media ini memberikan pengalaman multisensori yang mendukung proses konstruksi pengetahuan anak secara alami (Main, 2021; Verywell Mind, 2024).

Sementara itu, skor tinggi pada aspek pembelajaran memperlihatkan bahwa media ini telah mampu menyampaikan materi karakter kepedulian sosial secara efektif. Hal ini relevan dengan teori Lickona (2023:39) dan Narvaez (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang baik harus melibatkan anak secara aktif dalam konteks sosial dan emosional yang relevan. Dalam permainan *Mystery Box*, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak berpikir kritis, berdiskusi, dan mengekspresikan nilai-nilai kepedulian terhadap sesama melalui aktivitas yang menyenangkan.

Lebih lanjut, hasil uji coba terbatas ini juga mendukung tujuan dari kegiatan BIAK sebagaimana dijelaskan dalam Katekismus Gereja Katolik (KGK 2223), yaitu untuk membimbing anak dalam mengenal Allah dan menumbuhkan iman melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan metode pembelajaran yang kontekstual dan menyentuh pengalaman hidup anak-anak, sebagaimana disarankan oleh Paus Fransiskus dalam *Evangelii Gaudium* (2013), media *Mystery Box* menunjukkan potensi yang kuat untuk menjadi alat bantu pembelajaran iman yang bermakna sekaligus membentuk karakter sosial anak.

Dengan demikian, berdasarkan data dan teori yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Mystery Box* layak digunakan dan telah menunjukkan efektivitas awal dalam pembelajaran karakter kepedulian sosial

dalam kegiatan BIAK. Uji coba terbatas ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap implementasi pada kelompok besar.

#### 4.2.4 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Lapangan

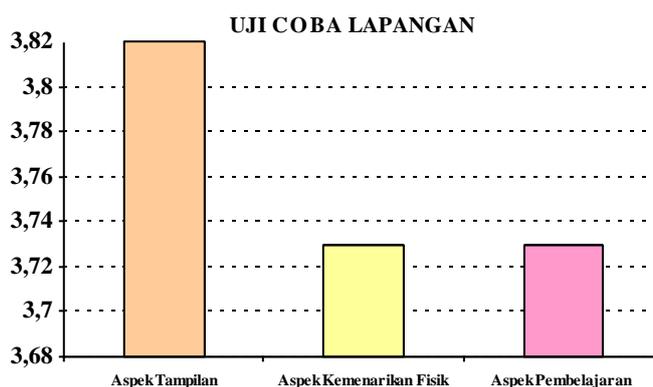
Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan. Uji coba lapangan merupakan tahap akhir dalam prosedur pengembangan media permainan *Mystery Box*. Pada tahap ini, uji coba dilakukan dengan melibatkan 20 anak BIAK kelas besar di Paroki St. Hilarius Klepu sebagai subjek penelitian.

Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan mengajak anak-anak BIAK untuk mendalami materi tentang kepedulian sosial yang telah disusun oleh peneliti. Setelah memahami materi, anak-anak dibagi ke dalam kelompok dan diajak bermain *Mystery Box*. Setelah permainan selesai, mereka diminta untuk mengisi lembar penilaian terkait pengalaman bermain. Selain itu, anak-anak juga diminta memberikan saran dan masukan terhadap media yang telah digunakan.

Hasil penilaian dan masukan yang diperoleh dari uji coba lapangan ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk, sehingga pada tahap ini dihasilkan produk akhir berupa media permainan *Mystery Box* yang layak digunakan untuk mengajarkan karakter kepedulian sosial kepada anak-anak BIAK kelas besar. Penilaian dalam uji coba ini mencakup tiga aspek, yaitu aspek tampilan, aspek kemenarikan fisik, dan aspek pembelajaran. Hasil dari penilaian ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1.	Aspek Tampilan	3,82
2.	Aspek Kemenarikan Fisik	3,73
3.	Aspek Pembelajaran	3,73
Jumlah Keseluruhan		11.28
Rerata Skor Keseluruhan		<b>3,76</b>
Kategori		Sangat Layak



Gambar 4. 13 Diagram Batang Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli, media pembelajaran *Mystery Box* selanjutnya diuji coba kepada pengguna, yaitu anak-anak BIAK kelas besar di Paroki St. Hilarius Klepu. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan langsung dari peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan, serta untuk mengukur tingkat kelayakan media dari sisi pengguna. Uji coba lapangan yang dilaksanakan di Paroki St. Hilarius Klepu menunjukkan bahwa media ini juga diterima dengan sangat baik oleh anak-anak peserta BIAK. Nilai rata-rata dari uji

coba adalah 3,76, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Anak-anak tampak antusias, aktif, dan tidak menunjukkan perilaku menyimpang selama kegiatan berlangsung.

Dari aspek tampilan dan kemenarikan fisik, *Mystery Box* berhasil menarik perhatian anak, membuat mereka penasaran, dan terlibat sepenuhnya dalam kegiatan. Hal ini mendukung peran fungsi atensi sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2022), bahwa media visual yang dirancang secara menarik akan mengarahkan konsentrasi peserta didik pada materi yang disampaikan. Visual *Mystery Box* yang penuh warna dan memiliki elemen kejutan terbukti membangkitkan rasa ingin tahu peserta, sejalan dengan temuan dari Garcia et al. (2020) dan Roldan et al. (2021) bahwa *Mystery Box* efektif meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa.

Pada aspek kemenarikan fisik, skor sebesar 3,73 memperlihatkan bahwa media ini dinilai menyenangkan untuk digunakan dan sesuai dengan usia anak. Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Hargraves & Saxena, 2021), anak-anak dalam tahap operasional konkret belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan manipulatif terhadap objek nyata. Penggunaan *Mystery Box* memungkinkan anak berinteraksi langsung, membongkar isi kotak, berdiskusi, dan mengambil kesimpulan bersama teman-teman kelompoknya.

Pada aspek pembelajaran, skor 3,73 juga menunjukkan bahwa permainan ini dinilai berhasil menyampaikan nilai-nilai karakter secara jelas dan menyenangkan. Dalam permainan ini, anak diajak untuk tidak hanya mengenal nilai kepedulian sosial secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya melalui

aktivitas kelompok yang menekankan pada kerja sama, tanggung jawab, dan empati. Hal ini mendukung teori Lickona (2023) bahwa pembentukan karakter harus melibatkan aspek moral knowing, moral feeling, dan moral action secara bersamaan. Media ini juga mendukung prinsip pendidikan karakter menurut Narvaez (2023), yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang relevan dengan kehidupan anak.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba lapangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Mystery Box* sangat efektif dan layak digunakan dalam kegiatan BIAK. Tidak hanya mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, media ini juga berhasil mengembangkan karakter kepedulian sosial anak sesuai dengan nilai-nilai iman Katolik dan tahapan perkembangan psikologis anak.

#### **4.3 Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan *Mystery Box* sebagai alat bantu dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) untuk mengajarkan karakter kepedulian sosial kepada anak usia 9–12 tahun. Pengembangan media permainan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa selama ini kegiatan BIAK seringkali belum menyentuh nilai-nilai karakter secara konkret dan kurang menggunakan media interaktif yang mampu melibatkan anak secara aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sipayung (2022:276) yang menekankan bahwa BIAK seharusnya

mendekatkan anak pada Sabda Allah dengan cara yang menggembirakan, sehingga media yang digunakan perlu menyesuaikan karakteristik anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media permainan *Mystery Box* yang layak digunakan dalam kegiatan BIAK sebagai sarana untuk menanamkan nilai kepedulian sosial, dengan suasana belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan teori Lickona (2012) dan Narvaez (2010), penanaman karakter harus dilakukan melalui pengalaman nyata yang melibatkan emosi, pengetahuan, dan tindakan konkret, sehingga media interaktif seperti permainan dapat menjadi alat efektif dalam menanamkan karakter secara mendalam.

Pengembangan produk ini melalui tahapan validasi dan uji coba. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam media ini sudah sangat baik, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 9–12 tahun, sebagaimana diungkapkan Erikson (dalam tahap "Industri vs Inferioritas") bahwa anak pada usia ini mulai mengembangkan kemampuan bekerja sama dan rasa tanggung jawab sosial. Validator menyarankan beberapa perbaikan minor seperti koreksi *typo*, namun secara keseluruhan media ini layak digunakan tanpa revisi isi substansi. Hasil rekapitulasi menunjukkan skor rata-rata 3,73 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Validasi ahli media juga memperoleh penilaian sangat layak dengan rerata 3,87. Aspek fisik, desain pembelajaran, dan bahan media dinilai sesuai untuk digunakan anak-anak BIAK. Hal ini mendukung pendapat Arsyad (2022) dan Syaiful Sagala (2021) bahwa media permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan kognitif dan sosial anak. Saran tambahan

dari validator II untuk mengembangkan bentuk *Mystery Box* di masa depan menjadi bola atau bentuk lain menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut secara estetis maupun fungsional.

Setelah validasi, dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan tiga anak BIAK yang dipilih secara acak oleh pendamping dengan karakter yang berbeda-beda. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respons awal anak terhadap media dan mengidentifikasi kekurangan produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa anak-anak memberikan tanggapan positif terhadap media permainan *Mystery Box* dengan rerata skor keseluruhan 3,86, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Secara lebih rinci, skor per aspek dalam uji coba terbatas adalah sebagai berikut: aspek tampilan memperoleh skor 3,78, aspek kemenarikan fisik memperoleh skor 3,92, dan aspek pembelajaran memperoleh skor 3,89. Temuan ini memperkuat konsep *Mystery Box* sebagaimana dijelaskan oleh Garcia et al. (2020) dan Roldan et al. (2021), bahwa media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam melalui elemen kejutan dan keterlibatan aktif. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, ingin tahu, serta semangat bekerja sama saat permainan berlangsung, yang menjadi indikator tumbuhnya kepedulian sosial secara alami.

Kehadiran media ini juga mencerminkan penerapan dari teori Batson (2019) yang menyebut bahwa kepedulian sosial tumbuh dari pengalaman empatik terhadap sesama. Ketika anak diajak untuk menebak, berdiskusi, dan menjawab isi dalam *Mystery Box* yang berkaitan dengan situasi sosial atau tindakan tolong-

menolong, maka mereka tidak hanya belajar konsep secara kognitif, tetapi juga mengalami dan menyelami nilai tersebut secara afektif. Dengan demikian, produk ini tidak hanya menarik secara visual dan bentuk, namun juga memiliki daya transformasi terhadap karakter anak.

Tahap terakhir adalah uji coba lapangan yang dilakukan setelah revisi dari uji coba terbatas. Uji coba ini melibatkan lebih banyak anak dan menunjukkan rerata skor 3,76 dengan kategori sangat layak. Aspek tampilan memperoleh skor 3,82, aspek kemenarikan fisik 3,73, dan aspek pembelajaran juga 3,73. Nilai-nilai ini mengonfirmasi bahwa media *Mystery Box* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada anak-anak. Hasil ini memperkuat relevansi media permainan dalam meningkatkan pengalaman belajar, sebagaimana ditegaskan oleh Priatmoko (2012) dan Nursalim (2008), bahwa permainan dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan, membangun diskusi aktif, serta meningkatkan keterlibatan sosial anak.

Berdasarkan semua tahapan evaluasi validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa media permainan *Mystery Box* layak digunakan dalam kegiatan BIAK sebagai sumber belajar untuk mengajarkan nilai kepedulian sosial. Produk ini telah memenuhi aspek isi, desain, tampilan, serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual sesuai perkembangan anak usia 9–12 tahun.

#### **4.4 Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan media permainan *Mystery Box* berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji coba lapangan hanya dilaksanakan pada anak-anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) di Paroki St. Hilarius Klepu.
2. Media permainan *Mystery Box* dibuat secara manual, sehingga tampilan produk yang dihasilkan masih kurang rapi.
3. Beberapa gambar dalam media permainan *Mystery Box* diambil dari media sosial, sehingga media ini tidak dapat diperjualbelikan secara komersial.
4. Peneliti belum menguji keefektivan materi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

##### 5.1.1 Pengembangan Media Permainan *Mystery Box*

Pada Materi Kepedulian Sosial Melalui Lima Tahap dan Menunjukkan Hasil Sebagai Berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan yang mencakup: (1) Kebutuhan media pembelajaran yang menunjukkan bahwa para pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK) belum banyak menggunakan media interaktif dalam kegiatan mereka; (2) Kebutuhan peserta didik usia 9–12 tahun yang membutuhkan pendekatan kreatif dan menyenangkan dalam memahami nilai-nilai iman dan karakter; (3) Analisis materi yang difokuskan pada topik karakter kepedulian sosial, sesuai dengan nilai-nilai Injil dan tujuan pendidikan karakter dalam Gereja Katolik.

b. Desain (*Design*). Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media permainan *Mystery Box* melalui sketsa di atas kertas. Perencanaan meliputi jenis permainan, bentuk kotak misteri, dan pemilihan materi tentang kepedulian sosial yang akan dimasukkan ke dalam media.

- c. Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan media secara konkret dengan menggunakan bahan karton dan dilengkapi dengan komponen permainan seperti kartu berisi skenario dan aktivitas. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Box* berada dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan. Beberapa saran kecil seperti koreksi tipografi dan kemungkinan variasi bentuk kotak menjadi bagian dari hasil masukan yang diperbaiki.
- d. Implementasi (*Implementation*). Setelah proses validasi, produk diimplementasikan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 3 anak BIAK, media mendapatkan skor rata-rata 3,86 (kategori sangat layak).
- e. Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan media telah sesuai tujuan, baik dari segi tampilan, kemenarikan, maupun aspek pembelajaran. Pada uji coba lapangan dengan lebih banyak peserta yaitu 20 anak BIAK, media memperoleh skor rata-rata 3,76 (kategori sangat layak). Ini menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dengan baik oleh anak-anak dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penilaian dari validator dan anak-anak BIAK menunjukkan bahwa media *Mystery Box* efektif dalam menyampaikan nilai karakter kepedulian sosial.

### 5.1.2 Tingkat Kelayakan Media Permainan *Mystery Box*

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas dan uji coba lapangan, media permainan *Mystery Box* dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam kegiatan BIAK. Skor validasi ahli materi sebesar 3,80 dan skor validasi ahli media sebesar 3,77 menunjukkan penerimaan positif dari segi isi dan tampilan. Skor uji coba terbatas sebesar 3,86 dan uji coba lapangan sebesar 3,76 menegaskan bahwa media ini diterima dengan sangat baik oleh anak-anak usia 9–12 tahun.

## 5.2 Saran Pemanfaatan Produk

### 5.2.1 Bagi Pembina Bina Iman Anak Katolik

Media permainan *Mystery Box* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi iman, khususnya terkait karakter kepedulian sosial. Pembina dapat menggunakan media ini untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif. Media ini juga memfasilitasi diskusi, refleksi, dan partisipasi aktif dari anak-anak.

### 5.2.2 Bagi Gereja

Gereja dapat mendukung penggunaan media permainan *Mystery Box* sebagai bagian dari program pembinaan iman anak. Selain menjadi sarana edukatif, media ini dapat menjadi inovasi dalam pelayanan pastoral anak-anak. Gereja juga dapat memberikan pelatihan atau sosialisasi kepada para pendamping agar lebih efektif dalam menggunakan media ini.

### **5.3 Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

#### **5.3.1 Diseminasi**

Produk media permainan *Mystery Box* ini dapat disebarluaskan melalui media sosial, Komisi Anak Keuskupan Surabaya, dan juga jurnal STKIP Widya Yuwana. Selain itu, media ini dapat diperkenalkan melalui seminar atau lokakarya pendidikan iman Katolik, serta didokumentasikan dalam bentuk video tutorial agar mudah diakses oleh pendamping BIAK di berbagai tempat.

#### **5.3.2 Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas materi yang disampaikan, tidak hanya terbatas pada karakter kepedulian sosial, tetapi juga karakter lain seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih. Selain itu, media *Mystery Box* dapat dikembangkan dalam bentuk digital interaktif agar menjangkau anak-anak yang terbiasa dengan teknologi, serta menyesuaikan bentuk fisik box agar lebih variatif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P.D (2023). *Pengembangan Permainan Monopoli Agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat Dalam Hidup Menggereja Kelas V Di SDK St. Bavo Madiun.* (Skripsi Sarjana. Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun). <https://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/718/>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Batson, C. D. (2019). Empathy and Altruism: The Importance of Emotional Responsiveness. *Journal of Social Psychology*, 157(1), 123-134.
- Batson, C. D. (2020). Empathy and Altruism in Early Development: The Role of Emotional Responsiveness. *Journal of Developmental Psychology*, 32(4), 567-579.
- Bloom, C. A. (2019). The Impact of Interactive Learning on Student Engagement: A Study on Mystery Boxes in Education. *Journal of Educational Methods*, 15(3), 45-58.
- Bonner, D. W. (2010). *Motivation and Learning: A Comprehensive Guide to Inquiry-Based Learning.*
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th Edition).* Sage Publications.
- Dirman, dkk. 2014. *Penilaian dan Evaluasi.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Duncan, A. (2006). *Permainan Edukatif: Teori dan Praktik.*

- Erikson, E. H. (2020). *Childhood and Society: The Social Development of Children*. Norton & Company.
- Faadiyah, N., & Witanto, Y. (2023). Mystery Box Media Increases Motivation and Learning Achievement of Fourth Grade Students in Civics Learning. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Faqih, M. (2020). *Media dalam Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Garcia, M. A., Ramirez, A. L., & Torres, J. E. (2020). Play-based learning: Integrating education and entertainment in early childhood. *Journal of Early Childhood Education*, 48(2), 123–134.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2019). Using Gamification and Mystery Boxes for Collaborative Learning. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 70-83.
- Goffman, E. (2023). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books.
- Gramedia Literasi. (2023). *Model ADDIE: Tahapan dan penerapan dalam pembelajaran*. <https://www.gramedia.com/literasi/model-addie>.
- Hanurawati, P. C., Aprily, N. M., Qonita, Q., & Mulyana, E. H. (2023). Transformasi Karakter Anak: Rahasia Sukses dalam Membentuk Karakter AUD Melalui Pendidikan di Rumah. *Early Childhood Research Journal*, 6(2), 45–60.
- Heron, R., & Ranganathan, S. (2022). *Social Responsibility in Early Christianity*. New York: Academic Press.
- Hidayat, A. (2018). *Psikologi Bermain Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Hidayati, N., & Prasetyo, E. (2021). The Role of ADDIE in Developing Contextual Learning Tools for Secondary Education: *International Journal of Instructional Design*, 15(3), 123-135.
- Huda, M. (2018). *Inovasi Pembelajaran dengan Media Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Izzati, P. N. (2024). Pengaruh penggunaan media Mystery Box terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*. <https://repository.upi.edu/123597/>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). *Cooperative Learning: An Overview*.
- Kamil, M. (2012). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*.
- Karlina, T. J., Maria, P., Adinugraha, S., & Ariyani, W. (2019). Penerapan Media Gambar Dalam Menarik Minat Anak Sekolah Minggu Di Paroki Katedral Santa Maria Palangka Raya. *Sepakat: Jurnal Pastoral Kateketik*, 5(1), 106-119.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kirkland, D. (2017). Melibatkan Siswa dengan Aktivitas Kotak Misteri. *Jurnal Pendidikan*.
- Kitzinger, Jenny. (2008). *Media and Society: Theories and Approaches*. London: Polity Press.
- Koh et al. (2018). *Journal of Educational Psychology*.
- Koh, L., & Lim, L. (2019). *International Journal of Educational Technology*.

- Lukas, F. (2019). *Kepedulian Sosial dalam Ajaran Yesus: Perspektif Injil Lukas*. Jakarta: Gramedia.
- Malik, A. (2008). *Pengembangan Karakter Anak Melalui Pendidikan Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marpaung, E. R., & Situmorang, M. F. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Sesuai Tahap Perkembangan Piaget pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 45–54.
- Maskur, M., Rahman, A., & Sari, R. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Pendidikan Agama*, 12(2), 123-134.
- Moehring, K., & Jameson, P. (2022). Evaluating Research Tools with Aiken's V: Approaches and Best Practices. *International Journal of Research Methods*, Vol. 21(3), pp. 120-135.
- Mukhtar, Umar. (2010). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasari, W. & Muhtar, T. (2019). Pentingnya Pembentukan Karakter pada Peserta Didik Usia Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 105–115.
- Mustaqimah, S., Sulaiman, N., & Wahab, H. (2024). Improving Early Childhood Character Education through Role-Playing Methods (Ages 3–4 Years). *Journal of Early Childhood Education & Development in Malaysia*, 1(1).
- Narvaez, D. (2023). Triune Ethics Theory: A Neurobiological Model of Moral Development. *Journal of Moral Education*, 52(1), 45–59.

- Nasution, S. (dalam Nurrita, 2018). Strategi Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Novitasari, E., Asmarani, P. R., Azizah, N., & Nisa, L. (2023). Perancangan Mystery Box dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. Murangkalih: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 1-11.
- Novitasari, R., Arifin, B. R., & Lestari, S. (2023). Media permainan edukatif dalam meningkatkan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(1), 55–65.
- Novitasari, R., Sari, D., & Ahmad, M. (2023). Utilizing Mystery Box Media to Enhance Student Engagement in Learning. *Journal of Teaching and Learning Innovations*, 5(1), 23-35.
- Nugroho, D. & Goa, S. F. (2023). Pendidikan Iman Anak Melalui Kegiatan Bina Iman Anak di Lingkungan Santo Yusuf Paroki St. Maria Ratu Rosario Suci Randusari Semarang. In Theos: *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*.
- Nursalim, Mochamad, dkk. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Oktaviani, dkk. (2019). *Kepedulian Sosial dalam Perspektif Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Paus Fransiskus. (2013). *Evangelii Gaudium: Apostolic Exhortation on the Proclamation of the Gospel in Today's World*. Vatican Press.
- Pertiwi, I., & Marsigit, M. (2017). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika SMP di Kota Yogyakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 153–165.

- Pertiwi, & Marsigit. (2017). Pendidikan karakter hanya sebatas pengenalan norma atau nilai-nilai tanpa internalisasi dan tindakan nyata. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196-204. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: Norton.
- Putra, H. Y., & Andriyani, D. (2020). Media permainan edukatif sebagai upaya pembentukan karakter pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 4(2), 94–104.
- Robbins, S.P. & Judge, T.A. (2019). *Organizational Behavior (18th Edition)*. Pearson.
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2018). *Child Development (14<sup>th</sup> ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Sari, D. (2021). *Pengembangan Iman Anak dalam Konteks Pendidikan Agama Katolik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sepakat. Pendidikan Iman Anak Dalam Keluarga Katolik di Paroki Santa Maria De La Salette Muara Teweh. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 6(1), 135-149
- Squire, K. (2005). Video Game dalam Pendidikan. *International Journal of Intelligent Games and Simulasi*.
- Sugiyono. (2020). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarya, B., & Sihombing, F. R. (2021). Bina Iman Anak Sebagai Pewartaan Injil dalam Keluarga. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 2(1), 45–58.

- Suroso, S., & Husin, F. (2024). Analyzing Thomas Lickona's Ideas in Character Education. Dalam R. Martini (Ed.), *Proceedings of the 7th FIRST International Conference on Education* (hlm. 39–47).
- Suyadi. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thomas, E., & Ellis, A. (2020). Mystery Box Learning: When Surprise Backfires in the Classroom. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 12-23.
- Verywell Mind. (2024, Mei 1). Piaget's 4 Stages of Cognitive Development Explained.
- Wiridaningsih, T. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Woo, Y. H., & Lee, S. K. (2022). The Role of Surprise and Reward in Enhancing Student Motivation: A Mystery Box Approach. *International Journal of Educational Research*, 52(4), 221-232.
- Yuliati, Y. & Desa, A. T. (2020). Pembentukan Karakter Kristiani Anak Melalui Bina Iman Anak di Lingkungan Santo Lukas Paroki Santo Antonius Padua Kotabaru Yogyakarta. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 45–56.  
<https://doi.org/10.32529/jpp.v2i2.245>
- Zaini, H., Mulyati, T., & Ramadhan, S. (2022). Penggunaan media permainan sebagai inovasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(3), 301–310.

Zhang, Y., & Wang, Y. (2021). Challenges in Assessing Learning Outcomes in Mystery Box-Based Education. *Educational Assessment Review*, 17(3), 44-59.

Zuchdi, D. (2022). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi dalam Konteks Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Zuchdi, D. (2025). Empati dan Keterampilan Sosial. *Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 1–15.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi



**YAYASAN WIDYA YUWANA**  
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**  
 Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024  
 Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : [widyayuwana@gmail.com](mailto:widyayuwana@gmail.com)  
 MADIUN – JAWA TIMUR

**SURAT KEPUTUSAN**  
**No.190/BAAK/BM/Wina/IX/2024**

**Tentang**

**PENUNJUKAN/PENGGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI  
 MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA**

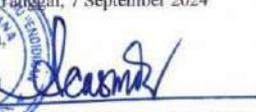
- Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:
1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
  2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir
- Mengingat : 1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.  
 2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :

- Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:  
 Nama : **Romaldis Andini Noverian Kristanti**  
 NPM : **213138**
- Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.
- Ketiga : Pembimbing wajib membimbing penyusunan artikel Jurnal Ilmiah sampai disetujui oleh Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana.
- Keempat : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.
- Kelima : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat keketiruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Madiun  
 Pada Tanggal, 7 September 2024

Ketua  
  
 Dr. Alexus Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

- Tembusan:
1. BAU
  2. Mahasiswa

## Lampiran 2. Surat Tugas Penelitian dan Pengumpulan Data 1



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)**  
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**  
Jl. Soegijopranoto (d/7) Bn. Mayend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-461200, Fax. 0351-481554, email: widyayuwana@gmail.com  
MADIUN - 63137

---

**SURAT TUGAS**  
No: 16.3/LPPM/Wina/II/2025

Berdasarkan surat dari Paroki Santo Hilarius, Klepu, Ponorogo; Nomor: 002/L/PSH-KP/II/2025; Perihal: Pemberian Ijin Observasi Penelitian; Tertanggal: 5 Februari 2025, maka dengan ini kami:

**N a m a** : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
**NIDN** : 0709046203  
**Jabatan** : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana  
**Alamat Kantor** : Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Madiun

**Menugaskan,**  
**Nama** : Romaldis Andini Noverian Kristianti  
**NIM** : 213138  
**Semester** : VII (Tujuh)  
**Program/Jurusan** : SI/Ilmu Pendidikan Teologi  
**Jenis Tugas** : Melakukan observasi penelitian skripsi di Paroki Santo Hilarius, Klepu, Ponorogo  
**Judul Penelitian** : "Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* untuk Mengajarkan Karakter Kepedulian Sosial"  
**Pelaksanaan** : 1-5 Februari 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 5 Februari 2025  
Yang menugaskan,  
  
**Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc**  
Kepala LPPM

### Lampiran 3. Surat Tugas Penelitian dan Pengumpulan Data 2



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)**  
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**  
Jl. Soegijoprato (d/d) Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-863208, Fax. 0351-883554, email: widyayuwana@gmail.com  
**MADIUN 63137**

---

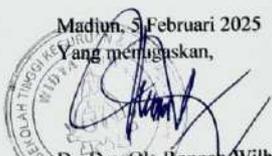
**SURAT TUGAS**  
 No: 16.1/LPPM/Wina/II/2025

Berdasarkan surat dari Paroki Mater Dei, Madiun; Nomor: 04/Rm.MD/II/2025; Perihal: Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi; Tertanggal: 1 Februari 2025, maka dengan ini kami:

**N a m a** : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
**NIDN** : 0709046203  
**Jabatan** : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana  
**Alamat Kantor** : Jl. Soegijoprato Tromolpos 13 Madiun

**Menugaskan,**  
**Nama** : Romaldis Andini Noverian Kristianti  
**NIM** : 213138  
**Semester** : VII (Tujuh)  
**Program/Jurusan** : SI/Ilmu Pendidikan Teologi  
**Jenis Tugas** : Melakukan observasi penelitian skripsi di Paroki Mater Dei, Madiun  
**Judul Penelitian** : "Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* untuk Mengajarkan Karakter Kepedulian Sosial"  
**Pelaksanaan** : 1-5 Februari 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 5 Februari 2025  
 Yang menugaskan,  
  
**Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc**  
 Kepala LPPM

### Lampiran 4. Surat Tugas Penelitian dan Pengumpulan Data 3



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)**  
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**  
Jl. Soegijopranoto (d/h. Iku. Masjid. Panjatan) Tromolpos 13 Telp. 0351-461208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com  
**MADIUN 63137**

---

**SURAT TUGAS**  
 No: 16.2/LPPM/Wina/II/2025

Berdasarkan surat dari Paroki Hati Yesus Yang Mahakudus, Metro, Lampung; Nomor: 11.001/PP-DPP/I/2025; Perihal: Surat Balasan Permohonan Izin Observasi; Tertanggal: 3 Februari 2025, maka dengan ini kami:

**N a m a** : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
**NIDN** : 0709046203  
**Jabatan** : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana  
**Alamat Kantor** : Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Madiun

**Menugaskan,**  
**Nama** : Romaldis Andini Noverian Kristianti  
**NIM** : 213138  
**Semester** : VII (Tujuh)  
**Program/Jurusan** : SI/Ilmu Pendidikan Teologi  
**Jenis Tugas** : Melakukan observasi penelitian skripsi di Paroki Hati Yesus Yang Mahakudus, Metro, Lampung  
**Judul Penelitian** : "Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* untuk Mengajarkan Karakter Kepedulian Sosial"  
**Pelaksanaan** : 1-5 Februari 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 5 Februari 2025  
 Yang menugaskan,  
  
 Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
 Kepala LPPM

## Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian dan Pengumpulan Data 4



**PENGURUS GEREJA DAN PAPA MISKIN ROMA KATOLIK**  
**Paroki St. Yohanes Don Bosco Rumbia**  
Jl. Raya Reno basuki, Reno Basuki, Rumbia  
LAMPUNG TENGAH 34157  
email : [updonboscorumbia@gmail.com](mailto:updonboscorumbia@gmail.com)

Hal: Pemberian Ijin observasi penelitian Skripsi  
No: 001/Depas/YDRB/I/ 2025

Kepada  
Yth. Pembantu Ketua I  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana  
Jl. Soegijipranoto Tromolpos 13 Madiun Jawa Timur

Dengan hormat

Menanggapi surat Anda no 15.2/BAAK/IP/WINA/I/2025 maka kami memberi ijin kepada mahasiswa yang tercatat dalam surat itu untuk melakukan penelitian di Paroki St. Yohanes Don Bosco Rumbia.

Demikian surat ini kami buat sebagai mana mestinya.



## Lampiran 6. Surat Tugas Validasi Ahli Media



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)**  
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**  
Jl. Soegijoprato (d/h An. Mayendi, Panaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208 Fax. 0351-489554, email: widyayuwana@gmail.com  
**MADIUN - 63137**

---

**SURAT TUGAS**  
 No: 22/LPPM/Wina/III/2025

Berdasarkan surat dari Paroki Mater Dei, Madiun; Nomor: 33/Rm.MD/IV/2025; Perihal: Ijin Penelitian Validasi Ahli Media; Tertanggal: 4 April 2025, maka dengan ini kami:

**N a m a** : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
**NIDN** : 0709046203  
**Jabatan** : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana  
**Alamat Kantor** : Jl. Soegijoprato Tromolpos 13 Madiun

**Menugaskan,**  
**Nama** : Romaldis Andini Noverian Kristanti  
**NIM** : 213138  
**Semester** : VIII (Delapan)  
**Program/Jurusan** : SI/Ilmu Pendidikan Teologi  
**Jenis Tugas** : Melakukan kegiatan penelitian uji validasi Ahli Media di Paroki Mater Dei, Madiun

**Judul Penelitian** : "Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* Untuk Mengajarkan Karakter Kepedulian Sosial"

**Pelaksanaan** : 10 - 20 April 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 9 April 2025  
 Yang menugaskan,  
  
 Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
 Kepala LPPM

## Lampiran 7. Surat Izin Validasi Ahli Materi



**YAYASAN WIDYA YUWANA**  
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/VI/2024  
 Jl. Soegjopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : [widyayuwana@gmail.com](mailto:widyayuwana@gmail.com)  
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 70/BAAK/IP/WINA/III/2025  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Izin Validasi Materi

Kepada  
 Yth. Ketua Komisi Anak Keuskupan Surabaya  
 RD. Paulus Febrianto  
 Jl. Majapahit No. 38B, Surabaya

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti  
 NPM : 213138  
 Semester : VIII (delapan)  
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi  
 Judul Skripsi : Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* Untuk Mengajarkan Karakter Kepedulian Sosial

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas dan mohon kepada RD. Paulus Febrianto untuk menunjuk salah satu anggota Komisi Anak Keuskupan Surabaya untuk menjadi validator dalam uji validitas tersebut. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada 10 – 20 April 2025. Berikut kami sertakan pula link dan barcode <https://drive.google.com/drive/folders/1QN2K9OwOAJGUdz87Xf5TtChA8BQ241HJ>



Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 21 Maret 2025



Dr. Augustinus W. W. W. Dewantara, S.S., M.Hum.

Tindasan:

1. Mahasiswa ybs

## Lampiran 8. Surat Tugas Penelitian Skripsi



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**  
Jl. Soegijopratanoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-461208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com  
MADIUN -63137

---

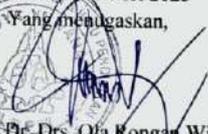
**SURAT TUGAS**  
No: 27/LPPM/Wina/V/2025

Menindaklanjuti surat dari Paroki Santo Hilarius-Klepu, Ponorogo; Nomor: 014/L/PSH-KP/V/2025; Tanggal: 9 Mei 2025; Perihal: Pemberian Ijin Observasi Skripsi, maka dengan ini kami:

**N a m a** : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
**NIDN** : 0709046203  
**Jabatan** : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana  
**Alamat Kantor** : Jl. Soegijopratanoto Tromolpos 13 Madiun

**Menugaskan,**  
**Nama** : Romaldis Andini Noverian Kristianti  
**NIM** : 213138  
**Semester** : VIII (Delapan)  
**Program/Jurusan** : SI/Ilmu Pendidikan Teologi  
**Jenis Tugas** : Melakukan observasi penelitian skripsi di Paroki Santo Hilarius-Klepu, Ponorogo  
**Judul Penelitian** : "Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BLAK) dengan Menggunakan Media Permainan *Mystery Box* untuk Mengajarkan Karakter Kepedulian Sosial"  
**Pelaksanaan** : 17-18 Mei 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 21 Mei 2025  
Yang menugaskan,  
  
Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc  
Kepala LPPM



## Lampiran 9. Berita Acara Observasi 1

### BERITA ACARA

#### Pelaksanaan Wawancara Observasi

Pada hari Selasa tanggal 4 bulan Februari tahun 2025 pukul 10:10 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti

NPM : 213138

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara observasi dengan :

Nama : Benediktus Arjadi

Alamat : Reno Basuki Rumbia Lampung Tengah

Usia : 29 tahun

Jabatan : Pendamping BIAK

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,



Benediktus Arjadi

Pewawancara



Romaldis Andini Noverian K

## Lampiran 10. Berita Acara Observasi 2

**BERITA ACARA**  
**Pelaksanaan Wawancara Observasi**

Pada hari Selasa tanggal 4 bulan Februari tahun 2025 pukul 17:30 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

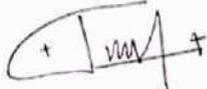
Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti  
 NPM : 213138  
 Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara observasi dengan :

Nama : Margaretha Rinani  
 Alamat : Lingkungan Sambu Timur, Klepu, Ponorogo  
 Usia : -  
 Jabatan : Pendamping BIAK

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai, Pewawancara

  
Margaretha Rinani   
Romaldis Andini Noverian K

## Lampiran 11. Berita Acara Observasi 3

### BERITA ACARA

#### Pelaksanaan Wawancara Observasi

Pada hari Selasa tanggal 5 bulan Februari tahun 2025 pukul 19.00 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti  
 NPM : 213138  
 Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Monika Heni Lestari  
 Alamat : Jalan Anggrek, Munggrat, Kec. Wungu, Madiun  
 Usia : -  
 Jabatan : Pendamping BIAK Parok Mater Dei Madiun

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,

  
MONIKA HENI LESTARI

Pewawancara

  
Romaldis Andini Noverian K

## Lampiran 12. Berita Acara Observasi 4

### BERITA ACARA

#### Pelaksanaan Wawancara Observasi

Pada hari ... Rabu ... tanggal ... 5 ... bulan Februari tahun 2025 ... pukul ... 11:22 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti

NPM : 213138

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara observasi dengan :

Nama : Hariyati

Alamat : Metro, Lampung

Usia : -

Jabatan : Koordinator BLAK Pareki

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,



Hariyati

Pewawancara



Romaldis Andini Noverian K

## Lampiran 13. Berita Acara Validasi Ahli Media 1

### BERITA ACARA

#### Pelaksanaan Uji Validasi Ahli Media

Pada hari Rabu tanggal 23 bulan April tahun 2025 pukul 10.00 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Romaldis Andini Noverian Kiantani

NPM : 213138

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan Uji Validasi Ahli Media dengan :

Nama : Monika Heni Lestari

Alamat : dalan Anggak, Munggut., kec. Wungu, Madiun

Usia : -

Jabatan : Koordinator BIAK Paroki Mater Dei Madiun

Uji Validasi Ahli Media ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Ahli Media,



Monika Heni Lestari

Mahasiswa



Romaldis Andini Noverian K

## Lampiran 14. Berita Acara Ahli Media 2

### BERITA ACARA

#### Pelaksanaan Uji Validasi Ahli Media

Pada hari Kamis tanggal 24 bulan April tahun 2025 pukul 12:30 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti  
 NPM : 213128  
 Kampus : STKIP Widya Yuwana

Telah melakukan Uji Validasi Ahli Media dengan :

Nama : Cosmasia Regina Swantati  
 Alamat : Jl. Mayong Kembar III No. 10, Munggut  
 Usia : 61 tahun  
 Jabatan : Pendamping BIAK Paroki

Uji Validasi Ahli Media ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Ahli Media,



Cosmasia Regina Swantati

Mahasiswa



Romaldis Andini Noverian K

## Lampiran 15. Berita Acara Implementasi Skripsi

### BERITA ACARA

#### Pelaksanaan Kegiatan Implementasi

Pada hari Sabtu tanggal 17 bulan Mei tahun  
2025 pukul 16.00 WIB

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Romaldis Andini Noverian Kristanti

NPM : 213138

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan kegiatan Implementasi dengan :

Nama : Thomas Catur Riyanjoko

Alamat : Dukuh Sambu 002/002 PSA, Klepu, Sukko

Usia : 31

Jabatan : Guru agama Katolik

Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

**Pendamping BIAK,**



Thomas catur R.

**Mahasiswa**



Romaldis Andini Noverian K.

### Lampiran 16. Transkrip Observasi Penelitian 1

**Q** : **Pewawancara**

**A** : **Responden**

**A2** : **Benedictus Aryadi**

**Asal Paroki** : **Unit Pastoral St. Yohanes Don Bosco, Rumbia, Lampung Tengah, Lampung**

<b>Kode</b>	<b>Percakapan</b>
Q	Selamat pagi mas, perkenalkan saya Andini, mahasiswa semester 7 dari STKIP Widya Yuwana Madiun. Mohon maaf mengganggu waktunya sebentar, apakah boleh saya bertanya sedikit mengenai BIAK di paroki anda?
A2	Selamat pagi, boleh silahkan.
Q	Sebelumnya nama lengkap mas nya siapa ya? Dan asal paroki/stasi nya mana ya?
A2	Saya Benedictus Aryadi dari Unit Pastoral St. Yohanes Don Bosco Rumbia.
Q	Oh iya mas, kalau boleh tau sudah berapa lama menjadi pendamping BIAK?
A2	Mulai dari 2017-2019, dan 2023 sampai sekarang.
Q	Oh sudah lumayan lama ya mas.
Q	Bagaimana karakteristik anak-anak BIAK yang anda dampingi?
A2	Beragam, ada yang aktif dan ada juga yang pasif.
Q	Menurut Anda, bagaimana cara anak-anak BIAK merespon materi atau kegiatan yang diberikan kepada mereka?
A2	Tergantung materi yang disampaikan, jika materinya menarik maka respon mereka akan antusias mendengarkan dan mengikuti materinya, tapi kalau materinya tidak menarik mereka cenderung

	bosan.
Q	Apakah ada kesulitan yang sering dihadapi anak-anak BIAK dalam mengikuti kegiatan atau memahami materi yang diberikan?
A2	Ada, saat mereka bosan dengan materi dan kegiatan, mereka jadi tidak fokus, asik sendiri, dan jadi sulit diatur.
Q	Menurut anda, materi apa yang paling sulit untuk diajarkan kepada anak-anak BIAK?
A2	Apa yaa? Sepertinya tidak ada yang paling sulit, hanya perlu persiapan saja sebelum mengajarkan kepada anak-anak agar mereka tertarik dengan materi yang disampaikan.
Q	Apakah anda pernah mengajarkan nilai kepedulian sosial kepada anak-anak BIAK?
A2	Ya pernah.
Q	Menurut anda, apakah penting Pendidikan Karakter untuk anak-anak?
A2	Sangat penting.
Q	Apakah ada kebutuhan media ajar bagi anak-anak BIAK?
A2	Ya ada.
Q	Media atau alat bantu apa yang anda gunakan dalam kegiatan bersama anak-anak BIAK?
A2	Sound system dan HP untuk gerak lagu, kertas mewarnai gambar, kertas karton, gunting, pensil warna, spidol, dan papan tulis.
Q	Apakah anda pernah melihat/menggunakan media ajar yang berfokus untuk mengembangkan nilai karakter kepedulian sosial?
A2	Sejauh ini belum.
Q	Apakah anda merasa kesulitan ketika mengajarkan materi kepada anak-anak BIAK tanpa menggunakan media?
A2	Ya sedikit, karena jika tidak menggunakan media materi yang disampaikan jadi kurang menarik, dan anak-anak akan mudah bosan.
Q	Apakah anak-anak BIAK tertarik ketika anda mengajar menggunakan media?

A2	Ya, mereka senang ketika ada media yang digunakan.
Q	Apakah anak-anak BIAK menunjukkan ketertarikan atau respon positif terhadap media yang digunakan? Bisa dijelaskan contoh atau pengalamannya?
A2	Iya, pada saat Hari Raya Kristus Raja Semesta Alam, mereka diajak membuat sebuah mahkota dari kertas karton dan menghiasnya, setelah itu mereka mengenakannya di kepala mereka masing-masing, dan disitu mereka sangat senang.
Q	Apakah ada kendala dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam kegiatan dengan anak-anak BIAK? Jika iya, apa saja kendalanya?
A2	Tidak ada kendala, karena kami hanya memanfaatkan media yang mudah didapatkan dan seminimal mungkin tidak mengeluarkan biaya.
Q	Apakah anda setuju bila dikembangkan sebuah media ajar untuk kegiatan BIAK yang berbasis untuk mengembangkan nilai karakter?
A2	Sangat setuju.

### Lampiran 17. Transkrip Observasi Penelitian 2

**Q** : **Pewawancara**

**A** : **Responden**

**A3** : **Margaretha Rinani**

**Asal Paroki** : **Paroki St. Hilarius, Klepu, Ponorogo, Jawa Timur**

Kode	Percakapan
Q	<p>Selamat pagi bu, mohon maaf mengganggu waktunya. Mohon maaf sebelumnya, saya Andini mahasiswa dari STKIP Widya Yuwana Madiun.</p> <p>Apakah betul ibu pendamping Bina Iman Anak Katolik(BIAK)/Sekolah minggu di Paroki St. Hilarius, Klepu?</p> <p>Jika betul, tujuan saya ialah ingin mewawancarai ibu mengenai kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)/ Sekolah minggu di Paroki St. Hilarius, Klepu, apakah bisa bu?</p> <p>Terimakasih.</p>
A3	Iya boleh, silahkan mbak.
Q	Apakah saat ini ibu memiliki waktu luang?
A3	Iya, silahkan mbak.
Q	Oh iya baik bu, sebelumnya apakah boleh saya tau nama ibu?
A3	Margaretha Rinani
Q	Salam kenal bu, Saya Andini, mahasiswa semester 7 dari STKIP Widya Yuwana Madiun.
Q	Saya ingin bertanya sedikit bu mengenai BIAK di Paroki St. Hilarius, Klepu.
A3	Silahkan mbak.
Q	Kalau boleh tahu sudah berapa lama ibu menjadi pendamping BIAK ya bu?
A3	Saya menjadi pendamping BIAK semenjak OMK, dari Desember

	2001
Q	Wahhh sudah lama sekali ya bu.
A3	Ya mbak.
Q	Bagaimana karakteristik anak-anak BIAK yang anda dampingi?
A3	Karakteristik anak-anak BIAK yang saya damping: mandiri, pendiam, cerewet, gak mau diam/jalan-jalan terus, aktif, ya seperti anak-anak pada umumnya.
Q	Menurut Anda, bagaimana cara anak-anak BIAK merespon materi atau kegiatan yang diberikan kepada mereka?
A3	Cara merespon anak-anak tentang kegiatan atau materi: anak-anak senang, bergembira, anak-anak lebih senang kalau BIAK itu pendampingnya banyak.
Q	Apakah ada kesulitan yang sering dihadapi anak-anak BIAK dalam mengikuti kegiatan atau memahami materi yang diberikan?
A3	Untuk anak-anak kesulitannya adalah tidak memperhatikan kakak pendamping dan asik main sendiri, dan ada yang tidak mendengarkan.
Q	Menurut anda, materi apa yang paling sulit untuk diajarkan kepada anak-anak BIAK?
A3	Kalau saya sendiri media sosial/digital karena saya gaptek, terkadang saya minta bantuan anak OMK, kemudian Kitab Suci untuk drama, menjelaskan perikop dan pemerannya, lalu kalau BIAK kecil itu cerita.
Q	Apakah anda pernah mengajarkan nilai kepedulian sosial kepada anak-anak BIAK?
A3	Pernah mbak, contohnya toleransi beragama, silaturahmi/berkunjung saat idulfetri, membantu teman yang kekurangan, kunjungan ke orang jompo/lansia, dan ikut melayat.
Q	Menurut anda, apakah penting Pendidikan Karakter untuk anak-anak?
A3	Iya penting mbak.

Q	Apakah ada kebutuhan media ajar bagi anak-anak BIAK?
A3	Ada mbak, namun terkadang kurang kreativitasnya mbak.
Q	Media atau alat bantu apa yang anda gunakan dalam kegiatan bersama anak-anak BIAK?
A3	Gambar untuk diwarnai, kadang-kadang pake proyektor, ya tergantung materi mbak.
Q	Apakah anda pernah melihat/menggunakan media ajar yang berfokus untuk mengembangkan nilai karakter kepedulian sosial?
A3	Belum si mbak, selama ini kami langsung praktek seperti mengunjungi orang sakit atau lansia.
Q	Apakah anda merasa kesulitan ketika mengajarkan materi kepada anak-anak BIAK tanpa menggunakan media?
A3	Ya mbak, terkadang anak-anak asik sendiri dan mudah bosan kalau tidak ada media.
Q	Apakah anak-anak BIAK tertarik ketika anda mengajar menggunakan media?
A3	Iya, mereka lebih senang kalau ada media yang digunakan.
Q	Apakah anak-anak BIAK menunjukkan ketertarikan atau respon positif terhadap media yang digunakan? Bisa dijelaskan contoh atau pengalamannya?
A3	Iya mereka sangat senang dan bersemangat, contohnya pada saat materi tentang cita-cita, lalu mereka disuruh menuliskan cita-cita mereka disebuah kertas yang kemudian dibentuk pesawat dan diterbangkan, mereka sangat bersemangat dan fokus mengikuti kegiatan.
Q	Apakah ada kendala dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam kegiatan dengan anak-anak BIAK? Jika iya, apa saja kendalanya?
A3	Untuk kendalanya yaitu sarana prasarana kurang mencukupi, contohnya kalau menggunakan LCD kadang bareng dengan kegiatan lain sedangkan LCD cuma ada 1, gangguan PLN, pendamping yang

	gaptek, kurangnya alat peraga.
Q	Apakah anda setuju bila dikembangkan sebuah media ajar untuk kegiatan BIAK yang berbasis untuk mengembangkan nilai karakter?
A3	Iya mbak sangat setuju.

### Lampiran 18. Transkrip Observasi Penelitian 3

**Q** : **Pewawancara**

**A** : **Responden**

**A4** : **Monika Heni Lestari**

**Asal Paroki** : **Paroki Mater Dei, Madiun, Jawa Timur**

<b>Kode</b>	<b>Percakapan</b>
Q	Selamat sore bu, saya Andini mahasiswa dari STKIP Widya Yuwana Madiun. Apakah betul ibu pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK)/Sekolah minggu di Paroki Mater Dei?
A4	Hallo kak Andini, iya betul, ada yang bisa saya bantu kak?
Q	Saya mau bertanya mengenai kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) di Paroki Mater Dei bu.
A4	Boleh, monggo kak Andini.
Q	Terimakasih bu, kalau boleh tau nama ibu siapa ya?
A4	Monika Heni Lestari.
Q	Kalau boleh tahu sudah berapa lama ibu menjadi pendamping BIAK?
A4	Kurang lebih 8 tahun.
Q	Bagaimana karakteristik anak-anak BIAK yang anda dampingi?
A4	Anak-anak BIAK khususnya di lingkungan Santo Yusuf sangat menyenangkan, sangat antusias dalam kegiatan, dan happy dalam mengikuti kegiatan.
Q	Menurut ibu, bagaimana cara anak-anak BIAK merespon materi atau kegiatan yang diberikan kepada mereka?
A4	Mereka punya cara sendiri-sendiri untuk menerima materi, ada yang pasif dan juga ada yang aktif. Dalam menerima materi anak-anak dapat menerima karena sebagai pendamping, penyampaian menggunakan bahasa dan kegiatan yang mudah dimengerti sesuai

	usia mereka. Anak-anak dengan senang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.
Q	Apakah ada kesulitan yang sering dihadapi anak-anak BIAK dalam mengikuti kegiatan atau memahami materi yang diberikan?
A4	Tidak ada kak, karena materi-materi sudah ditentukan sesuai dengan usia dan pemahaman anak.
Q	Menurut ibu, materi apa yang paling sulit untuk diajarkan kepada anak-anak BIAK?
A4	Materi yang susah yaitu memberikan pemahaman isi dari bacaan Alkitab, yang mana harus tersampaikan dengan bahasa dan pemahaman yang nyata dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan karakter anak.
Q	Apakah ibu pernah mengajarkan nilai kepedulian sosial kepada anak-anak BIAK?
A4	Pasti pernah kak, contohnya kunjungan kepada lansia.
Q	Menurut ibu, apakah penting Pendidikan Karakter untuk anak-anak?
A4	Penting sekali.
Q	Apakah ada kebutuhan media ajar bagi anak-anak BIAK?
A4	Ya pasti ada kak.
Q	Media atau alat bantu apa yang ibu gunakan dalam kegiatan bersama anak-anak BIAK?
A4	Biasanya menggunakan bahan-bahan bekas daur ulang, seperti: botol, sedotan, kertas koran, kardus, dan lain-lain. Sesuai dengan kegiatan atau tema pembelajaran.
Q	Apakah ibu pernah melihat/menggunakan media ajar yang berfokus untuk mengembangkan nilai karakter kepedulian sosial?
A4	Kalau yang khusus sepertinya belum ya kak, namun biasanya kami menggunakan video untuk membantu memberikan pemahaman.
Q	Apakah anda merasa kesulitan ketika mengajarkan materi kepada anak-anak BIAK tanpa menggunakan media?

A4	Agak susah ya kak, karena anak-anak akan mudah teralihkan fokusnya ketika kita mengajarkan hanya dengan metode ceramah.
Q	Apakah anak-anak BIAK tertarik ketika anda mengajar menggunakan media?
A4	Iya kak, anak-anak sangat senang.
Q	Apakah anak-anak BIAK menunjukkan ketertarikan atau respon positif terhadap media yang digunakan? Bisa dijelaskan contoh atau pengalamannya?
A4	Anak-anak sangat senang, contohnya tema mengenai perlengkapan Ekaristi membuat tempat anggur dari gelas plastik.
Q	Apakah ada kendala dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam kegiatan dengan anak-anak BIAK? Jika iya, apa saja kendalanya?
A4	Tidak ada kak.
Q	Apakah ibu setuju bila dikembangkan sebuah media ajar untuk kegiatan BIAK yang berbasis untuk mengembangkan nilai karakter?
A4	Sangat setuju.

### Lampiran 18. Transkrip Observasi Penelitian 4

**Q** : **Pewawancara**

**A** : **Responden**

**A1** : **Bu Hariyati**

**Asal Paroki** : **Paroki Hati Kudus Yesus, Metro, Lampung**

Kode	Percakapan
Q	<p>Selamat pagi bu, mohon maaf mengganggu waktunya. Mohon maaf sebelumnya, saya Andini mahasiswa dari STKIP Widya Yuwana Madiun.</p> <p>Apakah betul ibu pendamping Bina Iman Anak Katolik (BIAK)/Sekolah minggu di Paroki Metro?</p> <p>Jika betul, tujuan saya ialah ingin mewawancarai ibu mengenai kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK)/ Sekolah minggu di Paroki Metro, apakah bisa bu?</p> <p>Terimakasih.</p>
A1	Ya, gimana mbak?
Q	Apakah saat ini ibu memiliki waktu luang?
A1	Boleh, silahkan mbak.
Q	Oh iya baik bu, sebelumnya apakah boleh ibu perkenalan terlebih dahulu?
A1	Ya, saya Bu Hariyati, pendamping BIA di Paroki Hati Kudus Yesus Metro. Saya bekerja di Yayasan SMPK BPK Penabur.
Q	Salam kenal bu, Saya Andini, mahasiswa semester 7 dari STKIP Widya Yuwana Madiun.
Q	Saya ingin bertanya sedikit bu mengenai BIAK di Paroki Hati Kudus Yesus Metro.
A1	Oke
Q	Kalau boleh tahu sudah berapa lama ibu menjadi pendamping BIAK

	ya bu?
A1	Dari tahun 1990.
Q	Wahhh sudah lama sekali ya bu.
Q	Bagaimana karakteristik anak-anak BIAK yang anda dampingi?
A1	Mula-mula kami campur siapa saja yang ikut BIA di lingkungan/wilayah. Setelah berkembang, kami mengadakan di gereja dan pisah dari kelompok kecil dan besar. Awalnya sekitar 30-50 anak, lalu berkembang menjadi 150-250 anak.
A1	Saat covid, kami tetap mengadakan BIA secara online, baik kegiatannya.
Q	Menurut Anda, bagaimana cara anak-anak BIAK merespon materi atau kegiatan yang diberikan kepada mereka?
A1	Sangat menyenangkan, mereka antusias dan semangat untuk datang ke BIA.
Q	Apakah ada kesulitan yang sering dihadapi anak-anak BIAK dalam mengikuti kegiatan atau memahami materi yang diberikan?
A1	Sepertinya tidak, karena kami memakai panduan dan sesuai liturgi gereja. Lagu, kegiatan, dan alat peraga yang digunakan sesuai materi.
Q	Menurut anda, materi apa yang paling sulit untuk diajarkan kepada anak-anak BIAK?
A1	Sepertinya tidak ada, karena yang kita berikan sesuai usianya, dan yang terpenting adalah persiapan sebelum memberi materi.
Q	Apakah anda pernah mengajarkan nilai kepedulian sosial kepada anak-anak BIAK?
A1	Selalu. Contoh terakhir di Minggu Misioner kemarin, anak-anak membawa persembahan untuk para lansia berupa keperluan lansia, seperti pampers, minyak gosok, selimut, handuk, susu, dsb.
Q	Menurut anda, apakah penting Pendidikan Karakter untuk anak-anak?
A1	Sangat penting.
Q	Apakah ada kebutuhan media ajar bagi anak-anak BIAK?

A1	Pasti selalu ada.
Q	Media atau alat bantu apa yang anda gunakan dalam kegiatan bersama anak-anak BIAK?
A1	Kami menyediakan alat music, LCD, dan laptop (jika diperlukan). Alat peraga disesuaikan dengan kegiatannya: bisa pewarna, gunting, kertas, lem, dan apa saja yang menjadi alat peraga saat itu.
Q	Apakah anda pernah melihat/menggunakan media ajar yang berfokus untuk mengembangkan nilai karakter kepedulian sosial?
A1	Selama ini belum pernah ada media khusus ya untuk melatih fokus kepedulian, yang kami lakukan biasanya dengan bermain game, pujian, animasi-animasi begitu dengan cerita yang menarik.
Q	Apakah anda merasa kesulitan ketika mengajarkan materi kepada anak-anak BIAK tanpa menggunakan media?
A1	Tidak juga, kan tubuh kita juga media yang paling bagus. Yang terpenting kita persiapkan dengan sungguh-sungguh dan menguasai.
Q	Apakah anak-anak BIAK tertarik ketika anda mengajar menggunakan media?
A1	Pasti tertarik, jika digunakan dengan baik dan benar.
Q	Apakah anak-anak BIAK menunjukkan ketertarikan atau respon positif terhadap media yang digunakan? Bisa dijelaskan contoh atau pengalamannya?
A1	Ya, contoh sederhana saat mengajarkan Yesus menyembuhkan orang buta, kita buat alat peraga gambar kepala dengan mata putih semua (buta) lalu setelah di jamah Yesus matanya jadi melek. Kemudian ada Yesus berjalan diatas air, Zakeus naik pohon ara, dsb.
Q	Apakah ada kendala dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam kegiatan dengan anak-anak BIAK? Jika iya, apa saja kendalanya?
A1	Tidak ada, karena kami menggunakan media sesuai dengan buku panduan, meskipun terbatas namun anak-anak sudah senang menggunakannya.

Q	Apakah anda setuju bila dikembangkan sebuah media ajar untuk kegiatan BIAK yang berbasis untuk mengembangkan nilai karakter?
A1	Ya sangat setuju.

**Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Media Validator 1 & 2**

Indikator	Nomor							Jumlah	Rerata Skor
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7		
Aspek Fisik dan Tampilan									
Validator 1	4	4	3	4	4	4	4	27	3,86
Validator 2	4	4	4	4	4	4	4	28	4,00
							Rerata Keseluruhan	3,93	
Aspek Desain Pembelajaran	B8	B9	B10	B11	B12	B13			
Validator 1	3	4	4	4	3	4		22	3,67
Validator 2	4	4	4	4	4	4		24	4,00
							Rerata Keseluruhan	3,83	
Aspek Bahan	B14	B15	B16						
Validator 1	4	3	4					11	3,67
Validator 2	4	4	4					12	4,00
							Rerata Keseluruhan	3,83	

**Lampiran 20. Tabulasi Hasil Validasi Ahli Media Validator 1 & 2**

No	Nama Validator 1	Aspek															
		Fisik dan Tampilan						Desan Pembelajaran						Bahan			
1.	Monika Heni Lestari	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
	Jumlah	27						22						11			
	Rerata	3,86						3,67						3,67			
	Kriteria	Sangat Layak						Sangat Layak									

No	Nama Validator 2	Aspek															
		Fisik dan Tampilan						Desan Pembelajaran						Bahan			
1.	Cosmasia Regina Swantati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Jumlah	28						24						12			
	Rerata	4,00						4,00						4,00			
	Kriteria	Sangat Layak						Sangat Layak						Sangat Layak			

Rumus	Klasifikasi
$X \geq X_i + 1. S_{b_i}$	Sangat Layak
$X_i + 1. S_{b_i} > X \geq X_i$	Layak
$X_i > X \geq X_i - 1. S_{b_i}$	Tidak Layak
$X < X_i - 1. S_{b_i}$	Sangat Tidak Layak

**Lampiran 21. Hasil Validasi Ahli Materi Validator 1 & 2**

<b>Indikator</b>	<b>Nomor</b>										<b>Jumlah</b>	<b>Rerata Skor</b>
<b>Aspek Pembelajaran</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>	<b>C3</b>	<b>C4</b>	<b>C5</b>	<b>C6</b>	<b>C7</b>	<b>C8</b>	<b>C9</b>	<b>C10</b>		
Validator 1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33	3,3
Validator 2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	36	3,6
										Rerata Keseluruhan	3,45	
<b>Sumber Pembelajaran</b>	<b>C11</b>	<b>C12</b>										
Validator 1	4	4									8	4,00
Validator 2	4	4									8	4,00
										Rerata Keseluruhan	4,00	

**Lampiran 22. Tabulasi Hasil Validasi Ahli Materi Validator 1 & 2**

No	Nama Validator 1	Aspek											
		Pembelajaran										Sumber Pembelajaran	
1.	Kurnia Puspasari	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
Jumlah		33										8	
Rerata		3,3										4,00	
Kriteria		Sangat Layak										Sangat Layak	

No	Nama Validator 2	Aspek											
		Pembelajaran										Sumber Pembelajaran	
1.	Luciana Agustin Tjahjono	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah		36										8	
Rerata		3,6										4,00	
Kriteria		Sangat Layak										Sangat Layak	

Rumus	Klasifikasi
$X \geq X_i + 1. S_{b_i}$	Sangat Layak
$X_i + 1. S_{b_i} > X \geq X_i$	Layak
$X_i > X \geq X_i - 1. S_{b_i}$	Tidak Layak
$X < X_i - 1. S_{b_i}$	Sangat Tidak Layak

**Lampiran 23. Bukti Validasi Ahli Media**

**Validator 1**



**Validator 2**



## Lampiran 24. Bukti Uji Coba

### Uji Coba Lapangan



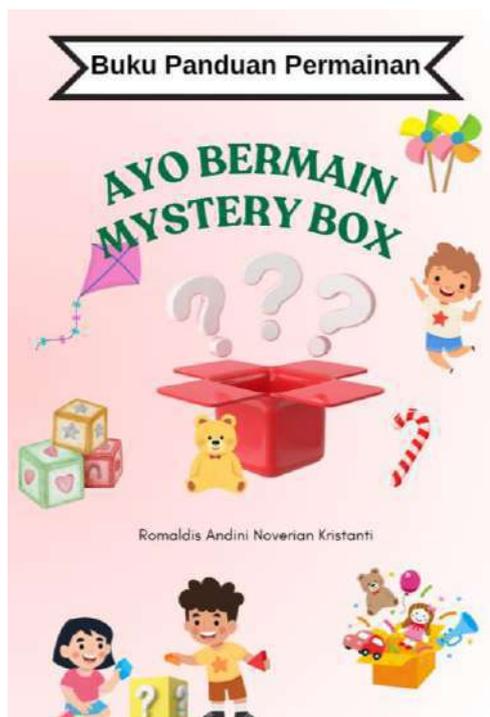
Lampiran 25. Foto Produk Media *Mystery Box*

*Media Mystery Box*





## Buku Petunjuk



## Mystery Box

**Tujuan Permainan:** Permainan ini bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang tindakan baik dan buruk, serta bagaimana cara memilahnya berdasarkan ajaran Alkitab. Anak-anak akan diajak untuk berpikir kritis, belajar bekerja sama dalam kelompok, dan memperkuat pemahaman mereka tentang kasih dan kebaikan.

### Alat dan Bahan:

- Karton tebal
- Gunting
- Kertas marmer
- Lem kertas
- Bola gacha
- Kertas undian



Dari alat dan bahan diatas menghasilkan tiga jenis kotak:

1. Kotak Misteri: Berisi undian yang berupa ayat Alkitab atau tindakan baik/buruk.
2. Kotak Angel: Untuk menampung tindakan baik yang ditemukan dalam undian.
3. Kotak Devil: Untuk menampung tindakan buruk yang ditemukan dalam undian.
4. Undian: Berisi ayat-ayat Alkitab dan contoh tindakan baik atau buruk yang dilakukan seseorang.



Dari alat dan bahan diatas menghasilkan tiga jenis kotak:

1. Kotak Misteri: Berisi undian yang berupa ayat Alkitab atau tindakan baik/buruk.
2. Kotak Angel: Untuk menampung tindakan baik yang ditemukan dalam undian.
3. Kotak Devil: Untuk menampung tindakan buruk yang ditemukan dalam undian.
4. Undian: Berisi ayat-ayat Alkitab dan contoh tindakan baik atau buruk yang dilakukan seseorang.



**Aturan Permainan:**

**1. Persiapan:**

- Anak-anak dibagi menjadi 2-3 kelompok, tergantung jumlah anak.
- Setiap kelompok akan memiliki perwakilan yang akan maju ke depan untuk mengambil undian.
- Letakkan Tiga Kotak Misteri di depan, dengan kotak misteri di tengah dan kotak angel serta devil di sampingnya.
- Pastikan setiap kotak terpisah dan mudah dijangkau oleh anak-anak.



2

**2. Proses Permainan:**

- Giliran Mengambil Undian: Perwakilan setiap kelompok akan maju ke depan secara bergiliran untuk mengambil satu undian dari Kotak Misteri. Undian bisa berupa ayat Alkitab atau tindakan baik/buruk yang dilakukan seseorang.
- Membuka Undian: Setelah undian dibuka, perwakilan anak-anak akan membacakan isi undian tersebut kepada seluruh peserta.

**3. Menjawab Pertanyaan:**

- Setelah undian dibaca, setiap kelompok harus membahas apakah tindakan dalam undian itu termasuk dalam kategori baik atau buruk berdasarkan ajaran Alkitab dan perilaku yang diajarkan oleh Yesus.
- Berebut Menjawab: Setiap kelompok akan berebut untuk memberikan jawaban. Anak-anak yang ingin menjawab harus mengangkat tangan terlebih dahulu. Hanya anak yang mengangkat tangan yang akan dipilih untuk menjawab.

**4. Penilaian Jawaban:**

- Jika jawaban yang diberikan benar (sesuai dengan ajaran Alkitab dan kategori baik/buruk yang benar), kelompok tersebut akan mendapat 1 poin.
- Jika jawaban yang diberikan salah, kelompok tersebut tidak mendapat poin.

3



**5. Memilih Kotak:**

- Setelah jawaban diberikan, anak yang mengambil undian harus memilih apakah tindakan tersebut termasuk dalam kategori baik atau buruk.
- Jika baik, undian dimasukkan ke dalam Kotak Angel.
- Jika buruk, undian dimasukkan ke dalam Kotak Devil.

**6. Lanjutkan Giliran:**

- Permainan dilanjutkan dengan kelompok berikutnya, yang akan mengambil undian dan menjawab pertanyaan, sesuai dengan giliran yang sudah ditentukan.
- Permainan ini akan berlanjut hingga semua undian diambil.

**7. Penutupan Permainan:**

Setelah semua undian selesai dibuka, lihat hasilnya di dalam Kotak Angel dan Kotak Devil.

**8. Refleksi:** Diskusikan bersama anak-anak mengenai undian-undian yang ada di dalam kedua kotak tersebut. Tanya kepada mereka:

- Apa yang mereka pelajari tentang kepedulian sosial?
- Mengapa kita perlu peduli terhadap sesama dan menjauhi hal-hal buruk?
- Hal apa yang bisa dilakukan untuk menerapkan nilai-nilai kepedulian sosial dalam kehidupan sehari-hari?

4

**9. Penutup:** Akhiri dengan doa bersama, memohon agar Tuhan memberikan kekuatan untuk senantiasa melakukan tindakan baik dan menjauhi tindakan buruk, serta memberikan hati yang murni untuk peka dan peduli terhadap orang-orang disekitar.

**Tips untuk Mempermudah Permainan:**

1. Sebelum permainan dimulai, pastikan anak-anak sudah memahami dengan baik apa itu tindakan baik dan buruk menurut ajaran Yesus, misalnya membantu sesama, berkata jujur, atau berbagi.
2. Selama permainan, beri mereka kesempatan untuk berdiskusi sedikit agar mereka bisa berpikir lebih dalam tentang jawabannya.
3. Pastikan untuk selalu memberikan pujian atas usaha dan jawaban mereka, baik benar maupun salah, agar suasana tetap menyenangkan dan penuh semangat.



5

## Mystery Box

- Kotak Misteri
 
- Kotak Angel
 
- Kotak Devil
 
- Bola Undian
 



Romaldis Andini Noverion Kristanti

Mystery Box atau Kotak misteri adalah kotak yang ukurannya dapat disesuaikan dan tidak transparan atau tidak terlihat sehingga disebut sebagai kotak misteri. Media ini terbuat dari karton kotak yang bersifat rahasia ketika kotak misteri ini ditutup, siswa tidak akan mengetahui objek yang ada di dalam sebuah kotak tersebut, tetapi setelah mengambil isi melalui lubang yang ada barulah siswa mengetahui isi dari kotak tersebut, karena itulah Namanya kotak misteri (Mystery Box).

Media mystery box memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran dan aktivitas pendidikan, baik dari aspek motivasi, eksplorasi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, hingga keterampilan kolaboratif. Melalui media ini, peserta diajak untuk aktif berpartisipasi, menjelajahi informasi, dan memecahkan teka-teki sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan membangkitkan rasa penasaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta. Pengintegrasian mystery box dalam kegiatan pendidikan perlu didukung oleh metode yang tepat dan didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran aktif agar dapat memberikan hasil yang optimal.



Dapat Diakses Melalui

