

PENGEMBANGAN MEDIA *MYSTERY BOX* UNTUK KEGIATAN BINA IMAN ANAK KATOLIK PADA MATERI KEPEDULIAN SOSIAL

Natalis Sukma Permana, Romaldis Andini Noverian Kristanti

STKIP Widya Yuwana

natalisukma@widyayuwana.ac.id

romaldiskristanti@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a creative learning media in the form of a Mystery Box game for Catholic Religious Education for Children (BIAK) activities that focus on social awareness material. The background of this study begins with the phenomenon of low interest in children to actively participate in BIAK due to monotonous teaching methods. By combining elements of play and learning, the Mystery Box is expected to increase motivation, involvement, and understanding of social awareness values for children aged 9-12 years. This study uses the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The feasibility test includes validation by field experts, media experts, limited trials, and field trials at St. Hilarius Klepu Parish. The results of the study indicate that the Mystery Box media is "very feasible" to be implemented in Catholic Children's Faith Building activities. These findings are expected to provide innovative alternatives for learning media in Catholic Children's Faith Building activities. The Mystery Box media encourages helping faith facilitators deliver Bible material through an active and fun approach.

Keywords: *Catholic children's faith formation; social care; learning media; mystery box*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern membawa dampak yang signifikan pada kehidupan anak-anak, khususnya dalam hal kebiasaan bermain dan berinteraksi. Anak-anak masa kini lebih tertarik bermain dengan gawai dibanding melakukan aktivitas sosial bersama teman sebayanya. Kondisi ini mengakibatkan berkurangnya kemampuan komunikasi, kerja sama, hingga rasa empati pada anak-anak. Fenomena individualisme dan sikap pilih-pilih dalam berteman pun mulai muncul, sehingga nilai-nilai sosial seperti kepedulian, kebersamaan, dan saling menghargai menjadi semakin luntur.

Gereja Katolik, sebagai komunitas umat beriman, memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk mendampingi pertumbuhan iman anak-anak agar tetap sesuai dengan ajaran Kristiani. Salah satu wadah pembinaan iman anak-anak Katolik adalah kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Melalui kegiatan ini, anak-anak diperkenalkan pada nilai-nilai Kristiani seperti kasih, keadilan, pengampunan, dan kepedulian sosial. Namun pada kenyataannya, metode pengajaran BIAK kerap dianggap monoton dan kurang menarik, sehingga anak-anak merasa bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan. Situasi ini menuntut para pendamping BIAK untuk mampu mengembangkan media ajar yang relevan dengan karakteristik anak masa kini. Media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap materi iman.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan media permainan *Mystery Box* sebagai inovasi alat bantu pembelajaran dalam kegiatan BIAK. *Mystery Box* memadukan unsur bermain dengan pembelajaran, sehingga anak-anak dapat terlibat secara aktif, merasa penasaran, dan termotivasi untuk mendalami materi kepedulian sosial. Penelitian ini dilaksanakan di Paroki St. Hilarius Klepu, Ponorogo dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penerapan *Mystery Box* dalam kegiatan BIAK diharapkan mampu menanamkan nilai kepedulian sosial anak dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi dan Prasetyo (2021) terkait aplikasi digital berbasis Android untuk pendidikan agama Kristen anak, menunjukkan tidak adanya stimulasi interaksi sosial antar anak. Penelitian lain oleh Rahmawai (2023) terkait media *puzzle* berbasis nilai Kristiani untuk anak kelas awal SD, juga masih terbatas pada aspek kognitif dan belum menyentuh aspek afektif dan psikomotorik. Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan sejumlah kesenjangan yang belum terjawab secara optimal. Kesenjangan tersebut menjadi landasan pentingnya penelitian ini dilaksanakan, khususnya dalam konteks pengembangan media pembelajaran BIAK yang inovatif dan relevan.

Secara umum, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan BIAK selama ini masih memiliki beberapa kekurangan mendasar, antara lain: Pertama, bersifat pasif dan satu arah. Sebagian besar media yang digunakan, seperti kartu bergambar, buku, dan video, tidak mengundang partisipasi aktif anak-anak. Anak cenderung berperan sebagai penerima informasi, bukan sebagai pelaku pembelajaran. Kedua, kurang menstimulasi interaksi sosial. Media yang ada umumnya bersifat individual atau tidak dirancang untuk mendorong kerja sama, diskusi, maupun kolaborasi antar anak. Padahal, nilai kepedulian sosial justru

paling efektif ditanamkan melalui pengalaman interaksi nyata. Ketiga, tidak kontekstual untuk BIAK. Banyak penelitian pengembangan media yang menargetkan pendidikan formal (SD, PAUD), namun belum ada yang secara spesifik dikembangkan untuk konteks kegiatan BIAK di tingkat Paroki.

Penelitian ini hadir untuk mengisi *gap* yang telah teridentifikasi di atas. Media *Mystery Box* dirancang secara khusus untuk konteks BIAK dengan memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Tidak hanya menarik secara visual, *Mystery Box* mengintegrasikan unsur permainan, kolaborasi, dan refleksi nilai untuk menanamkan kepedulian sosial secara holistik meliputi dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik..

II. PEMBAHASAN

2.1. Kajian Teoretis

2.1.1.1 Bina Iman Anak Katolik

Bina Iman Anak Katolik (BIAK) merupakan bentuk nyata pewartaan Gereja Katolik dalam mendampingi perkembangan iman anak-anak sejak usia dini. Kegiatan BIAK diadakan secara rutin di lingkungan Paroki maupun komunitas basis, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai iman Katolik, membentuk karakter, dan menumbuhkan semangat kebersamaan di antara anak-anak. Komisi Kateketik KWI (2019) menekankan bahwa BIAK adalah sarana pendidikan iman yang dilakukan secara terencana agar anak-anak mampu mengenal, mencintai, dan mengalami Allah dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembinaan iman, bukan hanya objek pasif penerima ajaran.

Menurut Katekismus Gereja Katolik 2223, pendidikan iman adalah tanggung jawab bersama antara keluarga dan Gereja. Oleh karena itu, BIAK menjadi jembatan antara peran keluarga sebagai Gereja rumah tangga dan peran Gereja lokal sebagai komunitas pembina iman. Paus Fransiskus melalui *Evangelii Gaudium* (2013) mengingatkan bahwa pewartaan iman haruslah menyentuh hati, menyajikan pengalaman nyata, bukan sekadar transfer pengetahuan. Artinya, media pembelajaran yang digunakan dalam BIAK harus mendukung terwujudnya pengalaman iman yang konkret dan menyenangkan bagi anak-anak.

2.1.1.2 Karakter Anak dan Kepedulian Sosial

Karakter merupakan akumulasi nilai moral, perilaku, dan sikap yang berkembang melalui pendidikan, keteladanan, dan pengalaman sehari-hari. Lickona (2019) menekankan bahwa pendidikan karakter harus mencakup tiga aspek penting, yaitu moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *action*. Artinya, penanaman karakter tidak hanya cukup dengan memberikan informasi tentang

nilai-nilai kebaikan, tetapi juga harus mendorong anak untuk merasakannya secara emosional dan mewujudkannya dalam tindakan nyata.

Dalam konteks kepedulian sosial, Batson (2019) menjelaskan bahwa empati menjadi akar dari perilaku altruistik, di mana individu terdorong untuk membantu orang lain tanpa pamrih. Erikson melalui teori psikososialnya juga menjelaskan bahwa masa anak-anak, terutama usia 9–12 tahun, berada pada tahap industri versus inferioritas, di mana anak mulai belajar bekerja sama, berinteraksi sosial, serta mengembangkan tanggung jawab dan kepekaan terhadap orang lain. Dengan demikian, pembinaan karakter kepedulian sosial pada anak perlu dilakukan melalui aktivitas nyata, interaksi, dan latihan-latihan sosial yang terstruktur.

2.1.1.3 Media Pembelajaran dalam Katekese Anak

Media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan, informasi, dan nilai-nilai ajaran melalui bentuk yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Arsyad (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, memotivasi, serta memudahkan transfer pengetahuan. Dalam konteks pembinaan iman anak, media pembelajaran berperan penting untuk mendekatkan materi ajaran dengan dunia anak-anak yang penuh dengan rasa ingin tahu, bermain, dan berimajinasi.

Jean Piaget (dalam Santrock, 2021) melalui teori kognitifnya mengemukakan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Pada tahap operasional konkret (7–11 tahun), anak mampu berpikir logis terhadap objek yang nyata, sehingga pembelajaran melalui media permainan dapat memfasilitasi penanaman nilai secara lebih efektif.

2.1.1.4 Media Permainan *Mystery Box*

Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak adalah media permainan edukatif. Permainan *Mystery Box* merupakan inovasi metode ajar yang menggabungkan unsur kejutan, rasa ingin tahu, serta aktivitas eksploratif. Garcia et al., (2020) menyatakan bahwa *Mystery Box* efektif meningkatkan motivasi belajar, membangun rasa penasaran, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Roldan et al., (2021) juga mendukung pandangan ini dengan menegaskan bahwa media *Mystery Box* dapat memicu interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama di antara peserta.

Permainan edukatif seperti *Mystery Box* sejalan dengan pendekatan *learning by doing*. Anak-anak tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat langsung melalui kegiatan menebak, berdiskusi, memecahkan

teka-teki, dan berkolaborasi dalam kelompok. Hal ini membangun suasana belajar yang aktif, kreatif, dan mendukung internalisasi nilai kepedulian sosial. Prinsip ini diperkuat dengan pandangan Nursalim (2008) bahwa pembelajaran berbasis permainan mendorong pengulangan, pelatihan, dan penguatan perilaku yang diinginkan.

Dengan demikian, pengembangan media permainan *Mystery Box* pada kegiatan BIAK menjadi alternatif yang strategis untuk menanamkan nilai karakter, khususnya kepedulian sosial, dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Media ini juga memungkinkan pendamping BIAK berinovasi dalam menyampaikan materi, sekaligus memecahkan kebosanan dan monotonitas dalam kegiatan bina iman.

2.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel, sehingga sesuai untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang inovatif dan dapat diuji kelayakannya (Branch, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di Paroki St. Hilarius Klepu, Ponorogo, yang menjadi lokasi kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Subjek penelitian adalah anak-anak BIAK berusia 9–12 tahun yang terlibat secara aktif dalam program pembinaan iman. Selain itu, penilaian media juga melibatkan ahli materi (kateketik) dan ahli media pendidikan untuk memvalidasi isi dan tampilan produk.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara. Pertama, observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan BIAK berlangsung untuk mengamati keterlibatan, respons, dan perilaku anak-anak terhadap media *Mystery Box* yang dikembangkan. Kedua, angket disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 dan disajikan dalam Bahasa Indonesia yang sederhana dan mudah dipahami sesuai usia anak. Kuesioner terdiri atas dua jenis, yang pertama adalah lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media guna menilai kelayakan isi dan tampilan produk dan lembar respons peserta didik untuk mengukur kemenarikan dan kemudahan penggunaan media. Ketiga, wawancara semi terstruktur dilakukan menggunakan Bahasa Indonesia dalam suasana informal dan santai, dengan panduan pertanyaan terbuka yang memungkinkan pendamping mengungkapkan pendapat, saran, dan pengalaman secara lebih bebas dan mendalam.

Validasi produk dilakukan dengan pemberian angket kepada validator ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba terbatas dan uji coba lapangan dilaksanakan dengan melibatkan peserta Bina Iman Anak Katolik untuk mengukur efektivitas media *Mystery Box*. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik deskriptif

persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, sedangkan data kualitatif dari wawancara dan catatan lapangan digunakan untuk memperbaiki desain media berdasarkan saran, komentar, serta respons pengguna.

Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk laporan penelitian untuk mendeskripsikan keseluruhan proses pengembangan hingga produk akhir dinyatakan layak dan siap diimplementasikan dalam kegiatan BIAK. Metode ini diharapkan dapat menghasilkan media permainan *Mystery Box* yang relevan, menarik, dan mampu mendukung penanaman karakter kepedulian sosial pada anak-anak Katolik di lingkungan Paroki.

2.3. Hasil Penelitian dan Diskusi

2.3.1 Analisis Kebutuhan

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa para pendamping BIAK di Paroki St. Hilarius Klepu cenderung masih menggunakan metode ceramah atau diskusi sederhana tanpa media inovatif. Sementara itu, anak-anak usia 9–12 tahun lebih tertarik dengan pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menantang. Berdasarkan observasi dan wawancara, para pendamping sepakat bahwa media pembelajaran perlu dirancang lebih kreatif agar anak-anak tidak mudah bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Priatmoko (2012) dan Nursalim (2008) yang menyatakan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2.3.2 Perancangan dan Pengembangan Media

Tahap desain dilakukan dengan membuat sketsa awal *Mystery Box*, memilih bahan, serta menyiapkan bola undian dan pertanyaan yang berisi materi kepedulian sosial. Konten pertanyaan dirancang untuk memicu diskusi, mengajarkan empati, serta mendorong anak berpendapat secara aktif. Aspek ini mendukung teori Piaget (1952) tentang pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Tahap pengembangan mencakup pembuatan prototipe *Mystery Box* berbahan karton yang mudah dipegang anak-anak. Validator ahli materi menilai isi media dengan rerata skor 3,73 (kategori sangat layak), sedangkan validator ahli media memberikan rerata skor 3,87 (kategori sangat layak). Saran dari validator meliputi perbaikan tampilan visual agar lebih menarik dan pengayaan konten pertanyaan agar relevan dengan situasi sosial sehari-hari.

2.3.3 Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada tiga anak BIAK dengan karakter berbeda. Hasilnya menunjukkan rerata skor 3,86 dengan kategori sangat layak. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, aktif menjawab pertanyaan, dan berdiskusi

dengan teman sebaya. Hasil ini membuktikan bahwa media *Mystery Box* mampu menarik perhatian dan memfasilitasi pembelajaran aktif, hal ini sesuai dengan teori Sagala (2011) dan Duncan (2006) yang menekankan pentingnya media permainan untuk memotivasi anak.

2.3.4 Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diikuti oleh 20 anak BIAK dengan hasil rerata skor 3,76 (kategori sangat layak). Tiga aspek yang dinilai meliputi tampilan (3,82), kemenarikan fisik (3,73), dan aspek pembelajaran (3,73). Angka ini menunjukkan bahwa media *Mystery Box* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung pemahaman materi kepedulian sosial. Anak-anak belajar bagaimana saling peduli, berbagi tugas, dan berdiskusi untuk memecahkan tantangan di dalam kotak.

Temuan ini sejalan dengan teori Batson (2019) dan Erikson (dalam teori perkembangan psikososial) yang menegaskan bahwa empati dan kepedulian sosial dapat ditumbuhkan melalui interaksi sosial yang positif sejak usia dini. Aktivitas *Mystery Box* memungkinkan anak belajar mendengarkan, merespons, dan menunjukkan sikap peduli secara nyata.

2.3.5 Diskusi

Penelitian ini memperkuat teori Lickona (2012) dan Narvaez (2010) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter efektif dilakukan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar pengetahuan kognitif. Dengan *Mystery Box*, anak-anak mengalami nilai kepedulian secara aktif. Situasi bermain bersama menumbuhkan interaksi sosial, mendidik empati, dan menanamkan nilai moral secara kontekstual. Hal ini menegaskan peran media pembelajaran dalam mendukung pembentukan karakter anak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Levied & Lent (Arsyad, 2014) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penarik perhatian (fungsi atensi) dan membantu siswa memahami informasi melalui cara yang menyenangkan (fungsi kognitif dan afektif). *Mystery Box* memenuhi fungsi ini dengan unsur kejutan, gambar, serta aktivitas diskusi kelompok. Studi literatur menunjukkan bahwa media *Mystery Box* lebih banyak dikembangkan dalam pembelajaran sains atau bahasa. Penelitian ini membuktikan bahwa *Mystery Box* dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran iman Katolik yang efektif. Inovasi ini menjadi kontribusi baru di bidang pengembangan media katekese, sesuai arahan Gereja yang menekankan pentingnya kreativitas dalam membina iman anak di era digital (Komisi Kateketik KWI, 2019). Media permainan *Mystery Box* terbukti mampu menjadi alternatif inovatif dalam mendukung kegiatan BIAK,

meningkatkan kepedulian sosial, dan membentuk karakter anak secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.

III. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa media permainan *Mystery Box* yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu menjadi sarana pembelajaran inovatif dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK), khususnya untuk menanamkan nilai kepedulian sosial pada anak usia 9–12 tahun. Hasil validasi ahli materi, ahli media, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ini mendapat kategori sangat layak dengan rerata skor di atas 3,70 pada setiap tahap. *Mystery Box* mendorong keterlibatan aktif anak, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar teman. Penggunaan *Mystery Box* juga mendukung proses pembelajaran kontekstual dan pengalaman langsung, sesuai teori Piaget tentang konstruksi pengetahuan, teori Lickona dan Narvaez mengenai pembentukan karakter, serta relevan dengan tujuan BIAK menurut Komisi Kateketik KWI.

Dengan demikian, produk ini dapat diterapkan sebagai alternatif media ajar dalam kegiatan BIAK di paroki, komunitas katekese anak, atau sekolah Minggu Katolik. Penggunaan *Mystery Box* dapat diterapkan secara fleksibel pada berbagai topik ajar selain materi kepedulian sosial, seperti kasih, kerja sama, atau kejujuran. Hasil penelitian ini berimplikasi pada perlunya pelatihan bagi pendamping BIAK agar mampu merancang media serupa secara mandiri dan kreatif. Selain itu, media ini dapat menjadi contoh konkret dalam penerapan pembelajaran yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak.

3.2 Saran

Penelitian ini mengalami beberapa kendala di lapangan, khususnya dalam pengadaan bahan *Mystery Box* yang menarik dan memiliki daya tahan yang baik. Kendala tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan bahan daur ulang yang dihias secara kreatif sehingga tetap menarik bagi anak-anak. Ke depan, penggunaan *Mystery Box* dapat dikembangkan untuk berbagai topik lain dalam katekese anak agar pembelajaran menjadi lebih variatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan agar pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK) memanfaatkan *Mystery Box* sebagai media pembelajaran dengan materi iman Katolik yang lebih beragam. Pendamping BIAK diharapkan mampu menerapkan permainan *Mystery Box* secara kreatif dengan menyesuaikan isi kartu berdasarkan tema katekese yang diajarkan. Selain itu, Gereja diharapkan terus memberikan dukungan dalam penyediaan bahan ajar kreatif melalui

pelatihan, *workshop*, maupun pendampingan secara rutin sehingga pembinaan iman anak dapat berlangsung lebih relevan, kontekstual, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajang, Y. (2022). *Manfaat perayaan ekaristi bagi perkembangan iman umat Lingkungan Santo Gregorius Paroki Mater Dei*. Madiun: STKIP Widya Yuwana.
- Alkitab. (2013). *Alkitab deuterokanonika*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Katekismus Gereja Katolik. (1995). *Katekismus Gereja Katolik*. Ende: Flores.
- Kitab Hukum Kanonik. (2016). *Kitab hukum kanonik* (Sekretariat KWI, Trans.). Jakarta: Obor.
- Konsili Vatikan II. (1993). *Dokumen Konsili Vatikan II* (R. Hardawiryana, Trans.). Jakarta: Obor.
- Labo, S., Banjarnahor, C. A., & Intansakti Pius, X. (2022). Partisipasi orang muda Katolik dalam tugas liturgi di Stasi Pimping. *Theos: Jurnal Pendidikan dan Theologi*, 2(1). <https://doi.org/10.56393/intheos.v2i1.1219>
- Mangundap, J. M. (2022). *Sacrosanctum concilium: Penghayatan misteri bagi umat beriman*. CV. Azka Pustaka.
- Martasudjita, E. (2005). *Ekaristi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mau, et al. (2024). Upaya meningkatkan partisipasi umat dalam perayaan ekaristi di Paroki Ave Maria Bintang Laut Uwa melalui pendekatan pastoral konseling. *Transformasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(1). <https://journal.ummat.ac.id/index.php/transformasi/article/view/22078/pdf>
- Sugiyono. (2009). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tanujaya, F. D. K. (2023). *Pemahaman orang muda Katolik tentang ekaristi sebagai puncak dan sumber hidup Kristiani di Paroki Santo Yosef Kediri*. Madiun: STKIP Widya Yuwana.