

PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMAHAMAN ALKITAB ANAK SEKOLAH MINGGU GEREJA HKBP DAME PEMATANG SIANTAR

Firman Pangaribuan¹, Juli Antasari Sinaga², Nur Beda Ria Tambunan³, Hosea Togatorop⁴,
Andhika Sebastian Pratama Sianipar⁵, Putri Sepriyanti Damanik⁶.
^{1,2,3,4,5,6} Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : Firman.pangaribuan@uhnp.ac.id¹, juli.sinaga@uhnp.ac.id², nurbedaria8@gmail.com³,
Hoseatogatorop373@gmail.com⁴, Andhikasianipar614@gmail.com⁵,
putrisepriyantidamanik@gmail.com⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pematang Siantar, Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan Pengabdian ini adalah menerapkan permainan media kartu domino pada anak sekolah minggu di Gereja HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar untuk meningkatkan pemahaman alkitab. Tahap pengabdian terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar permainan kartu ini dari 30 anak yang memberikan jawaban, ternyata 80% menyatakan tertarik pada permainan kartu domino, 75 % menyatakan permainan kartu domino menyenangkan, membuat penasaran untuk belajar agama atau alkitab, 80% menyatakan pada kebaktian berikut sebaiknya dibuat lagi kegiatan serupa. Permainan kartu domino menarik perhatian siswa sekolah minggu saat kebaktian. Anak sekolah minggu menginginkan kegiatan kebaktian berikutnya menggunakan kegiatan kartu domino. Pembuatan kartu domino yang memuat pernyataan dan pertanyaan menyangkut isi alkitab pada topik minggu yang lain perlu dikembangkan, dan peningkatan mutu fisik kartu domino perlu ditingkatkan dan sekaligus didokumentasikan.

Kata Kunci : Pemahaman Alkitab, Media, Kartu Domino

ABSTRAK

The purpose of this service is to apply domino card media games to Sunday school children at HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar church to increase Bible understanding. The service stage consists of the preparation, implementation, and evaluation stages. The results of the evaluation of the implementation of this card game learning activity from 30 children who gave answers, it turned out that 80% stated that they were interested in domino card games, 75% stated that domino card games were fun, made them curious about studying religion or the bible, 80% stated that at the following conventions it should be made again similar activities. The domino card game caught the attention of the Sunday school students during the divine service. Sunday school children want the next worship activity to use domino card activities. Making domino cards that contain statements and questions regarding the contents of the Bible on other week's topics needs to be developed, and improving the physical quality of domino cards needs to be improved and to be documented.

Keyword : Bible understanding, Media, Domino Card

Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023

A. PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pernyataan ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia tidak cukup hanya, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, tetapi diupayakan agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menopang kebutuhan bangsa yang beriman, pemerintah menetapkan bahwa Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan keyakinannya yang ditetapkan pada UUD 1945 pasal 28E ayat 2. Setiap orang berhak atas kebebasan meyakini kepercayaan, menyatakan pikiran dan sikap sesuai dengan hati nuraninya.

Pada Peraturan Pemerintah no 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan ditetapkan bahwa Pendidikan keagamaan bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan/atau menjadi ahli ilmu agama yang berwawasan luas, kritis, kreatif, inovatif, dan dinamis dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah menurut Peraturan Pemerintah atau PP Nomor 4 tahun 2022 wajib memuat pendidikan agama. Pendidikan keagamaan meliputi pendidikan keagamaan Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Khonghucu.

Pada Permendikbudristek no 7 tahun 2002 tentang Standar Isi Pendidikan menyebutkan bahwa Ruang Lingkup Materi Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas atau yang sederajat untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen memuat; Allah Berkarya, Manusia dan Nilai-Nilai Kristiani, Gereja dan Masyarakat Majemuk, Alam dan Lingkungan Hidup. Kedalaman materi disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Ruang lingkup materi Pendidikan Agama Kristen ini dibelajarkan agar warga belajar dapat mencapai kompetensi lulusan sebagaimana dipaparkan pada Permendikbudristek no 3 tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan bahwa kompetensi yang akan dicapai agar warga belajar menyayangi dirinya, menghargai sesama dan melestarikan alam semesta sebagai wujud cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa, menunjukkan sikap religius dan spiritualitas sesuai ajaran agama atau kepercayaan yang dianut, memahami sepenuhnya ajaran agama secara utuh, rutin melaksanakan ibadah dengan penghayatan, menegakkan (mengedepankan) integritas dan kejujuran, pembelaan pada kebenaran, pelestarian alam, menyeimbangkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani, serta pemenuhan kewajiban dan hak sebagai warga Negara. Homringhausen dan Enklaar (Ginting, 2018) menyatakan bahwa tujuan Pengajaran Agama Kristen adalah untuk menjadikan murid menghargai dirinya sendiri, menjadi warga negara yang bertanggung jawab, belajar menghargai dunia ini,

membedakan nilai-nilai yang baik dan yang jahat, menghubungkan pengalaman sendiri dengan filsafat hidup Kristen, menjadi orang yang dapat dipercaya, belajar bekerja sama dan tolong menolong, mengajar kebenaran, dan bersikap positif terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekelilingnya, dan terhadap perkembangan sejarah umum.

Gereja sebagai suatu lembaga agama yang merupakan organisasi masyarakat juga berperan membimbing warganya atau penganutnya untuk menumbuhkan iman Kristen dan sekaligus sebagai pembinaan agar bertanggungjawab sebagai warga Negara memajukan kualitas bangsa. Sekolah minggu adalah suatu bentuk pembinaan warga gereja yang ditujukan untuk anak-anak. Sekolah minggu merupakan pelayanan yang sangat erat kaitannya dengan gereja. Bentuk pelayanan dari sekolah minggu adalah menyampaikan Firman Tuhan yang juga di dalamnya memuat tata kehidupan bermasyarakat yang dilaksanakan pada hari Minggu dan bertempat di gereja. Sekolah minggu merupakan sarana untuk anak-anak memperoleh pendidikan agama Kristen.

Perlunya pembinaan iman dan karakter anak sekolah minggu memerlukan penanganan yang sungguh-sungguh sehingga jika anak dewasa kelak dapat tercapai seperti yang dinyatakan pada tujuan pendidikan agama Kristen. Namun demikian proses pendidikan sekolah minggu di gereja secara umum mempunyai kendala yang berkelanjutan. Homringhausen dan Enklaar (1984) menyatakan Gereja kesulitan mencari guru sekolah minggu. Kualitas guru sekolah minggu selalu minim. Guru sekolah minggu sering tidak bertahan terus sampai selama hidupnya produktif. Guru sekolah minggu akan berhenti mengajar setelah menikah dan pindah ke tempat lain. Biasanya guru sekolah minggu adalah seorang mahasiswa, dan jika pendidikan kuliahnya selesai, dia akan meninggalkan statusnya sebagai guru sekolah minggu untuk mencari kehidupan yang lebih layak. Selain ketersediaan guru sekolah minggu yang belum profesional, sarana dan prasarana mengajar sekolah minggu masih kurang. Guru sekolah minggu masih kurang kreatif dalam memilih metode mengajar dan penggunaan media sangat minim.

Anak sekolah minggu secara umum masih berpikir konkret, dan ketahanan anak mendengar khotbah sangat terbatas. Usia anak sekolah minggu masih berkeinginan bermain. Jika pembelajaran hanya ditawarkan dengan metode ceramah akan sangat mudah bosan anak sekolah minggu. Terkait dengan kebosanan siswa belajar Agama Kristen di sekolah Ginting (2018) menyebut bahwa siswa mempersepsi bahwa pelajaran Pendidikan Agama Kristen dianggap kurang menarik, mata pelajaran ini dianggap membosankan dan hanya menceritakan kejadian-kejadian kurang realistis secara manusia tanpa adanya interaksi antar siswa dengan guru. Mengurangi kebosanan bagi anak, guru sekolah minggu dituntut mampu mengajar anak

dengan mengembangkan kreativitas melalui penggunaan media pembelajaran. Mengefektifkan kegiatan sekolah minggu perlu didukung dengan meningkatkan proses pembelajaran dengan bantuan media.

Hasil pengamatan kepada anak sekolah minggu minggu Gereja HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar menunjukkan bahwa pelaksanaan kebaktian pada sekolah minggu masih dipenuhi ceramah secara verbal. Anak sekolah minggu kebanyakan tidak bertahan lama fokus mendengar khotbah yang diberikan guru sekolah minggu. Penggunaan media belajar belum dilaksanakan saat khotbah, atau sejenisnya yang bisa membuat anak sekolah minggu gembira bermain untuk menambah pengetahuan alkitabnya. Pelaksanaan kebaktian sekolah minggu masih menggabungkan semua anak sekolah minggu usia PAUD hingga siswa SMP. Situasi ini membuat kondisi saat khotbah menjadi tidak nyaman bagi anak yang berusia SD kelas tinggi atau SMP saat mendengar khotbah. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran di sekolah minggu HKBP Dame Resort Dame Pematangsiantar menunjukkan bahwa penyampaian Firman Tuhan dilakukan melalui khotbah atau ceramah yakni disampaikan secara verbal dari awal hingga selesai. Situasi ini menunjukkan bahwa anak sekolah minggu merasa jenuh, hanya saat pada bagian awal saja yang mampu mengikuti.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan pengabdian menggunakan media pembelajaran dalam pemahaman alkitab kepada siswa sekolah minggu Gereja HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar.

B. LANDASAN TEORI

Permasalahan yang dipaparkan pada bagian Pendahuluan perlu penanganan secara khusus. Suatu alternatif yang lebih mudah menangani masalah proses kegiatan sekolah minggu adalah dengan meningkatkan efektifitas pelaksanaan khotbah dari metode ceramah menggantinya menjadi metode bermain. Suatu metode bermain tentu memerlukan media permainan.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran berperan penting. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga para siswa lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Dahlan, 2018). Media membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Melalui media pembelajaran, proses pembelajaran diharapkan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan metode mengajar lebih bervariasi dan menarik. Media kartu domino yang dimodifikasi dalam belajar di sekolah

sudah sering dilaporkan pada hasil penelitian dan menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak di sekolah. Penggunaan media kartu domino ini untuk meningkatkan pengetahuan alkitab sekaligus penguatan iman belum menjadi perhatian dalam pelaksanaan kegiatan khotbah sekolah minggu.

Beberapa penelitian telah terkait dengan penggunaan media kartu domino sudah banyak dilakukan. Doo (2020) mengembangkan media kartu domino yang dimodifikasi pada pelajaran ipa dengan topik sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis dan efektif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Aprinawati (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian Dahlan (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dengan metode diskusi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian Wiratni, Ardana, dan Mardana (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino efektif dalam belajar ipa. Hasil penelitian Abqari, F.T.; Irawan, E.B.; dan Sa'dijah, C. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung koversi pecahan-desimal.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, dapat diduga bahwa untuk meningkatkan pemahaman alkitab dan iman Kristiani anak sekolah minggu, perlu difasilitasi dengan menggunakan media. Media belajar yang digunakan adalah menggunakan media permainan kartu domino yang dimodifikasi.

C. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian ini dalam bentuk pembimbingan langsung kepada anak sekolah minggu pada gereja HKBP Dame resort Dame Pematang Siantar. Target pengabdian adalah anak sekolah minggu usia siswa SD kelas tinggi dan SMP. Tahap pengabdian terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilaksanakan sebagai berikut. 1. Observasi pelaksanaan kegiatan sekolah minggu pada kebaktian sekolah minggu setiap minggu. 2. Wawancara kepada beberapa subjek target pengabdian dan kepada guru sekolah minggu. 3. Komunikasi kepada pimpinan gereja untuk rencana bentuk pengabdian dan sekaligus pengurusan ijin pelaksanaan pengabdian.

Tahap pelaksanaan adalah mempersiapkan media kartu domino dan pelaksanaan pelatihan. 1. Materi yang dituliskan pada media kartu domino disesuaikan dengan topik khotbah pada Minggu 27 Nopember 2022 yaitu Yesaya 9: 5. 2. Bahan dasar kartu dibuat dalam kertas yang sudah diprint seperti Gambar 1. Semua kartu seperti kartu domino yang

terdiri dari dua sisi, satu sisi ditulis dengan pernyataan dan sisi lain ditulis dengan pertanyaan.

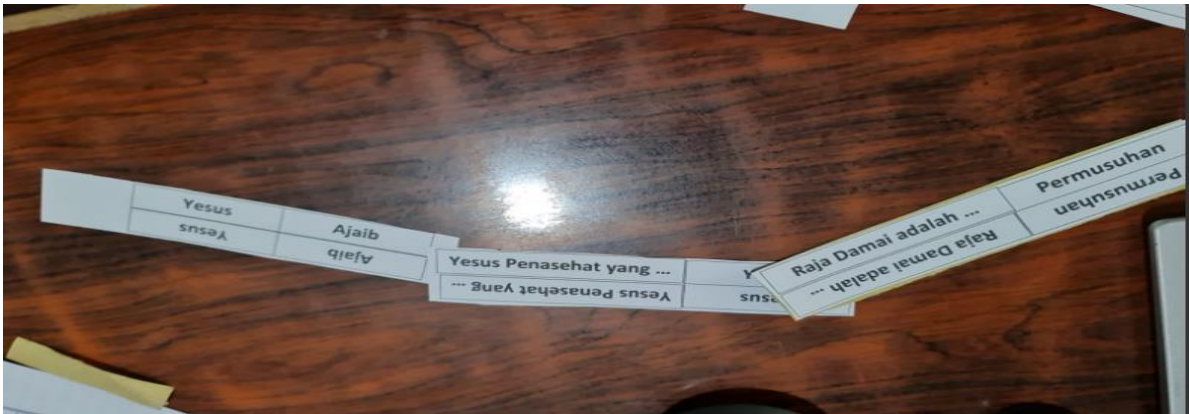
3. Setelah prototype kartu sudah terbentuk, kumpulan kartu divalidasikan kepada guru sekolah minggu, pendeta fungsional setempat, dan guru agama di suatu sekolah dengan meminta pendapat atau koreksi.
4. Kumpulan kartu direvisi kembali sesuai saran atau koreksi validator.
5. Kartu disimulasikan (dimainkan) oleh tim mahasiswa, dan setelah bisa berjalan dengan baik diperbanyak hingga 4 set. Simulasi hasil permainan kartu sebagian kecil disajikan pada Gambar 2. Satu set kartu terdiri atas 7 buah kartu.

Tahap pelaksanaan berikut adalah pelaksanaan permainan kartu kepada anak sekolah minggu, setelah diawali dengan khotbah ringkas 5 menit, dan pengenalan permainan kartu 3 menit, dan permainan kartu sungguhan 17 menit. Waktu permainan terbatas karena khotbah pada kebaktian sekolah minggu terbatas hanya 25 menit. Kelompok anak sekolah minggu yang memenangkan game adalah sisa kartu yang paling sedikit atau habis lebih dahulu.

Evaluasi permainan kartu domino untuk anak sekolah minggu dilakukan melalui angket. Angket yang diberikan memuat butir perihal ketertarikan permainan, atau permainan yang menyenangkan, kebaktian yang menyenangkan, kekompakan sesama siswa sekolah minggu ketika memainkan kartu domino tersebut, termotivasi untuk memahami isi alkitab, mudah memainkan kartu tersebut. Angket disusun dalam bentuk skala likert mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, sampai sangat setuju.

Tuhan datang sebagai ...	Perkasa
Tuhan datang sebagai ...	Perkasa
Raja Damai adalah ...	Permusuhan
Raja Damai adalah ...	Permusuhan
Abadi	Yang memberi Putranya adl...
Abadi	Yang memberi Putranya adl...
Hidup Rukun	Tanpa Damai Sejahtera
Hidup Rukun	Tanpa Damai Sejahtera
Penebus dosa manusia	Saling membenci
Penebus dosa manusia	Saling membenci

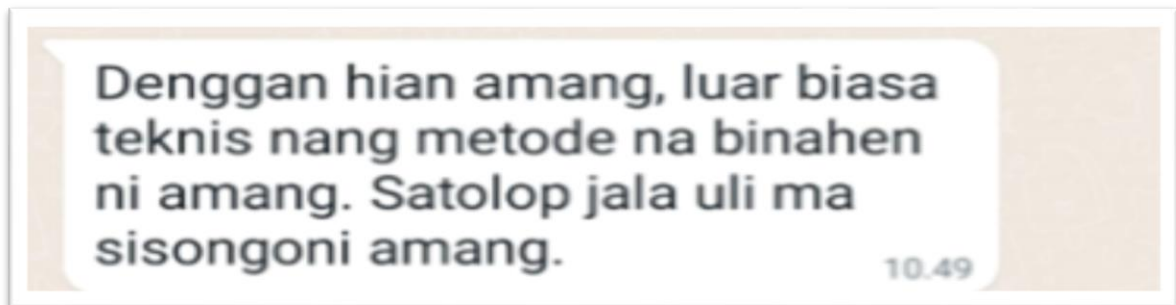
Gambar 1: Tahap awal pembuatan kartu.



Gambar 2: Simulasi kartu oleh mahasiswa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kartu domino digunakan pada anak sekolah minggu, perlu dilakukan validasi. Pada proses validasi kartu domino setelah peneliti membuat prototipenya, semua validator menyatakan permainan itu bagus, dan hal seperti itu perlu dilanjutkan. Kutipan komentar dari seorang pendeta yang dinyatakan pada percakapan melalui aplikasi Whats App disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3: Komentar validator seorang pendeta fungsional.

Pada saat awal kebaktian khususnya saat khotbah, digabung siswa sekolah minggu usia PAUD dan SD maupun yang sudah SMP, masih bergabung bersama hingga khotbah ringkas selama 7 menit. Selanjutnya anak sekolah minggu usia PAUD hingga siswa SD kelas



rendah, atau maksimum kelas 3 SD, diberikan Kegiatan lain yaitu merakit topi raja yang sudah disiapkan dari bahan karton dan penyatu dari klip dan karet pengikat. Selanjutnya mereka menulis suatu kalimat di topi yang terbuat dari karton tersebut. Sedangkan anak kelas 4 SD hingga yang SMP diberikan permainan kartu domino, sehingga anak yang usianya dibawah kelas 4 SD sudah dipisahkan dengan anak yang akan belajar dengan kartu domino. Mereka ada 4 grup karena kartu disediakan 4 set. Dalam satu grup dipisah lagi atas 4 kelompok, dengan setiap kelompok ada 3 orang, sehingga dalam satu set kartu domino ada sebanyak 4 kelompok x 3 orang = 12 orang. Pada setiap set permainan dituntun oleh seorang mahasiswa, sehingga Pengabdian ini menggunakan mahasiswa sebanyak 4 orang. Sementara kartu terdiri atas 4 set, maka seluruh anak sekolah minggu bisa menggunakan kartu sebanyak 4 set x 12 anak = 48 anak. Jika tidak mencukupi, satu kelompok bisa dikurangi bahkan hingga sampai satu orang.

Anak sekolah minggu yang memainkan kartu dalam posisi berdiri mengelilingi meja. Sementara kartu ada 4 set, maka mereka semua menggunakan 4 meja. Anak sekolah minggu sedang bermain kartu domino dengan tujuan menjawab pertanyaan seputar pemahaman alkitab khususnya pada materi dari Yesaya 9:5 disajikan pada Gambar 4. Semuanya mereka serius mengikuti permainan kartu domino itu.



Gambar 4: Anak sekolah minggu bermain kartu domino.

Hasil pengamatan pada anak sekolah minggu ketika bermain dengan kartu ini, bahwa sesama mereka terjadi diskusi. Seorang anak menanyakan mengapa kartu yang itu diturunkan untuk melengkapi kartu yang sudah terletak di meja. Anak yang lain memberi alasan dan ada juga pendapat anak lain yang berbeda. Situasi ini memicu anak untuk memahami isi pertanyaan dan jawaban yang benar, akibatnya kegiatan ini dapat memunculkan pengetahuan yang baru bagi dirinya yang disebut dengan peristiwa belajar.

Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar permainan kartu ini dari 30 anak yang memberikan jawaban, ternyata 80% menyatakan tertarik pada permainan kartu domino, 75 % menyatakan permainan kartu domino menyenangkan, membuat penasaran untuk belajar agama atau alkitab, 80% menyatakan pada kebaktian berikut sebaiknya dibuat lagi kegiatan serupa, dan 85% menyebut mudah memainkan kartu domino jika sudah mengerti jawaban soal pada kartu yang sudah terletak di meja.

Kegiatan sekolah minggu perlu dilakukan menggunakan media kartu domino untuk mengurangi kejenuhan mereka dalam kegiatan khotbah. Ada dugaan bahwa pemahaman anak sekolah minggu meningkat dengan ketekunan mereka bermain kartu domino itu, sementara ketika anak bermain kartu domino itu, mereka berusaha menjawab soal terkait pemahaman konsep pada alkitab. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Doo (2020), Aprinawati (2017), Dahlan (2018), Wiratni, Ardana, dan Mardana (2021, Abqari, F.T.; Irawan, E.B.; dan , Sa'dijah, C. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman konsep yang sedang diteliti mereka masing-masing.

E. KESIMPULAN

Pemahaman alkitab sekaligus peningkatan iman merupakan kegiatan yang perlu ditingkatkan. Kajian objek belajar alkitab merupakan objek abstrak. Untuk membantu pemahaman anak sekolah minggu memahami alkitab dibutuhkan permainan kartu domino agar menarik perhatian mereka. Penggunaan kartu domino pada kegiatan sekolah minggu membuat mereka secara langsung ingin memahami pesan alkitab. Hasil permainan kartu domino menarik perhatian siswa sekolah minggu untuk digunakan saat kebaktian, dan untuk kegiatan kebaktian berikutnya anak sekolah minggu menginginkan kegiatan yang serupa.

Kegiatan kebaktian anak sekolah minggu perlu ditindaklanjuti dengan menggunakan kartu domino untuk kegiatan berikutnya. Pembuatan kartu domino yang memuat pernyataan dan pertanyaan menyangkut topik minggu tertentu perlu dikembangkan, dan peningkatan mutu fisik kartu domino perlu ditingkatkan dan sekaligus didokumentasikan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F.T.; Irawan, E.B.; dan, Sa'dijah, C. 2018. Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 9, pp: 1190-1199
- Aprinawati, Iis. 2017. Penggunaan media kartu domino bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Pelangi*. Vol. 9 No.2 pp: 123-13
- Dahlan. 2018. Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Publikasi Publikasi Penelitian*. Vol. 8 No 2, pp: 137-145

- Doo, Sheina Revania Putri. 2020. *Pengembangan Media kartu Domino Modifikasi pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMP*. Skripsi. Universitas Sanata Darma.
- Ginting, R. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Materi Konsep Keterbatasan Manusia Melalui Metode Kerja Kelompok di SD Negeri 050748 Pangakalan Berandan Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Tabularasa*. Vol.15 No.2
- Homrighausen, E. G & I.H Enklaar, 1984. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta : BPK Gunung Mulia, 1984
- Wiratni, N.L.G.; Ardana, I.M.; dan Mardana, I.P.B. 2021. Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran ipa dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas iv SD, dalam *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. Vol 11 (2) pp: 120-134.