

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Board game*

Board game adalah sebuah permainan konvensional yang sudah digunakan sejak zaman dahulu sebagai salah satu alat hiburan, dan juga menjadi salah satu jenis mainan tertua yang pernah ditemukan oleh manusia. Permainan ini dimainkan beramai-ramai dengan cara memindahkan alat-alat permainan yang sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan dalam permainan. Tidak hanya itu *Board game* adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh hampir semua budaya. Kebanyakan dari *Board game* berupa sebuah permainan strategi. Contoh sebuah *Board game* adalah halma dan catur. Permainan ini sudah sangat mendunia dan dimainkan oleh semua orang.

Board game telah dimainkan di banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah, bahkan perkembangan permainan ini mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal peradaban. Oleh karena itu ditemukan banyak artefak dan dokumen yang menunjukkan keberadaan permainan *Board game* pada masa permulaan. Permainan ini merupakan jenis permainan tertua yang pernah ditemukan umat manusia. *Board game* ditemukan di makam-makam dan kuburan atau di lukisan-lukisan serta pahatan masa lalu. *Board game* yang pertama kali ditemukan adalah Senet di Mesir. Selanjutnya ditemukan pada zaman peradaban Jiroft, sebuah permainan yang terdiri dari 20 lubang pada papan yang berbentuk elang. Bentuknya mirip dengan layout dari papan yang digunakan di zaman Mesir kuno, di mana permainan itu biasa disebut Aseb. Permainan catur juga merupakan salah satu jenis *Board game* yang berasal dari India yang bernama Chaturaga. Catur ditemukan pada abad ke-6 dalam masa raja-raja Gupta, chaturaga memiliki arti empat unsur yang terpisah. Setelah itu permainan menyebar ke beberapa daerah, seperti Persia, Spanyol, Portugal dan akhirnya menyebar di Eropa. Kemudian Senet ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir, sekitar 3500-1500 sebelum masehi. Senet

merupakan *Board game* tertua yang diketahui, dan digambarkan dalam lukisan batu pada makam Merknera yang diperkirakan pada 3300-2700 sebelum masehi. Dalam masa pre-dinasti Mesir ditemukan kembali sebuah *Board game* bernama Mehen. Tidak hanya itu saja, di negara China juga ditemukan sebuah *Board game* strategi kuno bernama Go. Patolli, *Board game* asal Meso-Amerika, yang biasa dimainkan oleh bangsa Maya kuno. Pada makam Raja-Raja Ur berisikan diantara lain, Permainan Raja Ur. Permainan Raja Ur ini disimpan di British Museum di London.

Permainan *Board game* ini sudah menjadi salah satu permainan yang dimainkan berabad-abad, yang dibuktikan dengan ditemukannya banyak bukti keberadaan *Board game* yang dimainkan di berbagai bangsa. *Board game* semakin berkembang seiring perubahan zaman di mana mulai banyak *Board game* yang berbentuk digital, atau dimainkan pada komputer. Disini disediakan juga lawan bermain yang berupa komputer untuk menemani sang pemain dalam bermain. *Board game* zaman sekarang pun semakin variatif, di mana sekarang semakin banyak jenisnya. Kebanyakan jenis *Board game* berupa permainan strategi. Strategi yang digunakan pun bukan hanya strategi yang menggunakan pikiran tetapi juga dalam hal diplomasi yang membuat *Board game* semakin menarik. Tidak hanya game strategi melainkan juga banyak board game yang menggunakan keberuntungan yang biasanya menggunakan dadu sebagai alat permainan.

Berikut beberapa jenis *Board game* , yang dibagi berdasarkan cara bermainnya:

a. *Strategy Board game*

Permainan ini menggunakan kemampuan pemain dalam mengatur strategi, di mana pemain diharapkan dapat mengatur strategi dalam menguasai bidang dan mengumpulkan poin agar dapat mengalahkan musuhnya. Pemain dengan skor tertinggi akan menjadi pemenagn. Contoh dari permainan ini adalah catur dan go.



Gambar 2.1. Permainan Go

Sumber: bacait.net

b. German-style Board game atau Eurogames

Permainan ini mengutamakan strategi dan kesederhanaan. Contohnya adalah permainan *The Settels of Catan*. Disini pemain bertugas membangun peradaban, permainan usai bila ada pemain yang memiliki poin tertinggi. Perbedaan dengan jenis *strategy Board game* adalah permainan ini tidak hanya sekedar membuat strategi melainkan juga bagaimana membangun sebuah peradaban.



Gambar 2.2. *The Settels of Catan*

Sumber: catan.com

c. Race Game

Permainan ini dimainkan dengan menggunakan pion dan pemain dinyatakan menang bila mencapai titik akhir terlebih dahulu. Contohnya adalah ular tangga, parchisi, dan backgammon.

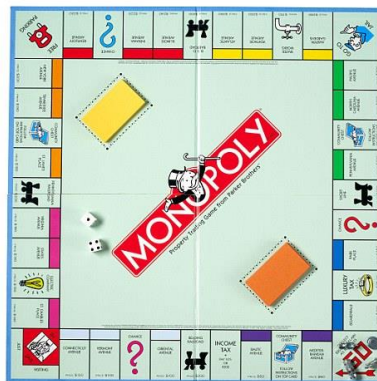


Gambar 2.3. Backgammon

Sumber: mastersgame.com

d. Roll and Move game

Permainan ini menggunakan dadu sebagai alat permainan. Dadu digunakan sebagai penentu jumlah langkah pemain dalam permainan. Contohnya adalah Monopoli.



Gambar 2.4. Monopoli

Sumber: dailymail.co.uk

e. Trivia Games

Permainan ini adalah permainan yang membutuhkan pengetahuan lebih, di mana cara bermain permainan ini adalah menanyakan pertanyaan tentang pengetahuan umum dan pemain lain harus menjawab. Contoh permainannya adalah Trivial Pursuit.



Gambar 2.5. Trivial Pursuit

Sumber: amazon.com

f. Words Game

Contoh permainan ini adalah scrabble, di mana bentuk permainan ini bersangkutan erat dengan kata-kata. Kemampuan pemain dalam membuat kata-kata dibutuhkan dalam permainan ini.



Gambar 2.6. Scrabble

Sumber: en.wikipedia.org

g. War Game

Genre dari game ini adalah meniru operasi militer. Permainan ini berhubungan dengan perang dan strategi. Contohnya Risk dan *Advance Squad Leader*.



Gambar 2.7. Risk Board game

Sumber: amazon.co.uk

2.2. Data Tentang Materi Pembelajaran

2.2.1. Perkembangan Psikologi Anak-anak

Anak-anak adalah masa yang akan dilalui seorang manusia, di mana pada masa ini anak akan dididik untuk menjadi pribadi yang dewasa. Persiapan perkembangan anak-anak ini sangat penting dalam pembentukan SDM (Sumber Daya Manusia). Anak-anak disiapkan untuk jadi pribadi yang bisa menyelesaikan masalah dan juga pribadi yang bisa bersosialisasi dengan sekitarnya. Tugas dari sang orang tua dan juga guru dalam pembentukan hidup seorang anak. Ada beberapa ahli anak melakukan sebuah penelitian dan mengemukakan sebuah teori dalam perkembangan anak-anak. “Dalam hal ini adalah Piaget, seorang psikolog yang melakukan penelitian mengenai perkembangan kognitif seorang anak. Menurutnya perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan

menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya.” (Utomo) Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif (asikbelajar.com, para: 1). Dalam hal ini piaget mengemukakan sebuah konsep dalam proses penatan dan adaptasi, yaitu:

a. Skema

Istilah skema yang diberikan oleh Piaget adalah untuk dapat menjelaskan mengapa seseorang memberikan respon terhadap suatu stimulus dan untuk menjelaskan banyak hal yang berhubungan dengan ingatan. Skema adalah struktur kognitif yang digunakan oleh manusia untuk mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan menata lingkungan ini secara intelektual. Adaptasi terdiri atas proses yang saling mengisi antara asimilasi dan akomodasi

b. Asimilasi

”Asimilasi itu suatu proses kognitif, dengan asimilasi seseorang mengintegrasikan bahan-bahan persepsi atau stimulus ke dalam skema yang ada atau tingkah laku yang ada.” (Utomo) Seseorang tidak hanya memproses satu stimulus saja, melainkan memproses banyak stimulus. Secara teoritis, asimilasi tidak menghasilkan perubahan skemata, tetapi asimilasi mempengaruhi pertumbuhan skemata. Dengan demikian asimilasi adalah bagian dari proses kognitif, dengan proses itu individu secara kognitif mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan menata lingkungan itu.

c. Akomodasi

Akomodasi dapat diartikan sebagai penciptaan skema baru atau perubahan skema lama. Asimilasi dan akomodasi terjadi sama-sama saling mengisi pada setiap individu yang menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Proses ini perlu untuk pertumbuhan dan perkembangann kognitif. Antara asimilasi dan akomodasi harus ada keserasian dan disebut oleh Piaget adalah keseimbangan.

Untuk keperluan pengkonsepan pertumbuhan kognitif /perkembangan intelektual Piaget membagi perkemabngan ini ke dalam 4 periode yaitu :

- Periode Sensori motor (0-2 tahun)

Pada periode ini tingkah laku anak bersifat motorik dan anak menggunakan sistem penginderaan untuk mengenal lingkungannya untuk mengenal obyek.

- Periode Pra operasional (2-7 tahun)

Pada periode ini anak bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.

- Periode konkret (7-11 tahun)

Pada periode ini anak sudah mampu menggunakan operasi. Pemikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi, sebab anak mampu memecahkan masalah secara logis.

- Periode operasi formal (11-dewasa)

Periode operasi formal merupakan tingkat puncak perkembangan struktur kognitif, anak remaja mampu berpikir logis untuk semua jenis masalah hipotesis, masalah verbal, dan ia dapat menggunakan penalaran ilmiah dan dapat menerima pandangan orang lain.

Piaget mengemukakan bahwa ada 4 aspek yang besar yang ada hubungannya dengan perkembangan kognitif :

a. **Pendewasaan/kematangan**, merupakan pengembangan dari susunan syaraf.

b. **Pengalaman fisis**, anak harus mempunyai pengalaman dengan benda-benda dan stimulus-stimulus dalam lingkungan tempat ia beraksi terhadap benda-benda itu.

c. **Interaksi sosial**, adalah pertukaran ide antara individu dengan individu

d. **Keseimbangan**, adalah suatu system pengaturan sendiri yang bekerja untuk menyelesaikan peranan pendewasaan, pengalaman fisis, dan interaksi sosial.

Dari teori Piaget tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam setiap umur ada tahapan dalam perkembangan setiap anak. Semua hal ini dipengaruhi oleh banyak hal, terutama lingkungan sekitar karena pada masa ini anak-anak akan mulai beradaptasi dengan lingkungannya. Pada umur 0-11 menjadi masa penting dalam perkembangan seorang anak-anak. Tidak hanya dalam hal pertumbuhan secara fisik tetapi anak-anak juga akan mengalami pertumbuhan secara moral. Dalam masa-masa ini anak-anak akan mulai belajar bagaimana mereka berperilaku yang baik. Anak-anak juga akan tahu cara membedakan mana yang baik dan jahat.

2.2.2 Perkembangan Moral Anak-anak

Lawrence Kohlberg membagi perkembangan moral menjadi tiga tingkatan, yaitu tingkat prakonvensional, tingkat konvensional, dan tingkat poskonvensional. Menurut pandangan Kohlberg dari tiga tingkatan tersebut, anak harus melewati enam tahap dalam dirinya. Setiap tahap memberikan jalan untuk menuju ke tahap selanjutnya ketika anak mampu menemukan “aturan” pada tahap itu. Kohlberg membaginya menjadi 3 tingkat, di mana setiap tahapnya terdapat dua tahapan perkembangan lagi

1. Tingkat Prakonvensional

Pada tingkat ini, anak sangat tanggap terhadap norma-norma budaya, misalnya norma-norma baik atau buruk, salah atau benar, dan sebagainya. Anak akan mengaitkan norma-norma tersebut sesuai dengan akibat yang akan dihadapi atas tindakan yang dilakukan. Anak juga menilai norma-norma tersebut berdasarkan kekuatan fisik dari yang menerapkan norma-norma tersebut. Pada tingkat prekonvensional ini dibagi menjadi dua tahap yaitu:

a. Tahap *Punishment and Obedience Orientation*

Pada tahap ini, secara umum anak menganggap bahwa konsekuensi yang ditimbulkan dari suatu tindakan sangat menentukan baik-buruknya suatu tindakan yang dilakukan, tanpa melihat sisi manusianya. Tindakan-tindakan yang tidak diikuti dengan konsekuensi dari tindakan tersebut, tidak dianggap sesuatu hal yang buruk.

b. Tahap *Instrumental-Relativist Orientation* atau *Hedonistic Orientation*

Pada tahap ini, suatu tindakan dikatakan benar apabila tindakan tersebut mampu memenuhi kebutuhan untuk diri sendiri maupun orang lain. Tindakan yang tidak memberikan pemenuhan kebutuhan baik untuk diri sendiri maupun orang lain dapat dianggap sebagai tindakan baik selama tindakan tersebut tidak merugikan. Pada tahap ini hubungan antar manusia digambarkan sebagaimana hubungan yang berlangsung di pusat perbelanjaan, di mana terdapat timbal balik dan sikap terus terang yang menempati kedudukan yang cukup penting.

2. Tingkat Konvensional

Pada tingkat perkembangan moral konvensional, memenuhi harapan keluarga, kelompok, masyarakat, maupun bangsanya merupakan suatu tindakan yang terpuji. Tindakan tersebut dilakukan tanpa harus mengaitkan dengan konsekuensi yang muncul, namun dibutuhkan sikap dan loyalitas yang sesuai dengan harapan-harapan pribadi dan tertib sosial yang berlaku. Pada tingkat ini, usaha seseorang untuk memperoleh, mendukung, dan mengakui keabsahan tertib sosial sangat ditekankan, serta usaha aktif untuk menjalin hubungan positif antara diri dengan orang lain maupun dengan kelompok di sekitarnya. Pada tingkat konvensional ini dibagi menjadi dua tahap yaitu:

a. Tahap *Interpersonal Concordance* atau *Good-Boy/ Good-Girl Orientation*

Pandangan anak pada tahap ini, tindakan yang bermoral adalah tindakan yang menyenangkan, membantu, atau tindakan yang diakui dan diterima oleh orang lain. Anak biasanya akan menyesuaikan diri dengan apa yang dimaksud tindakan bermoral. “Moralitas suatu tindakan diukur dari niat yang terkandung dalam tindakan tersebut.” (Utomo)

b. Tahap *Law and Order Orientation*

Pada tahap ini, pandangan anak selalu mengarah pada otoritas, pemenuhan aturan-aturan, dan juga upaya untuk memelihara tertib sosial. Tindakan yang bermoral dianggap sebagai tindakan yang bertujuan untuk memenuhi kewajiban, penghormatan terhadap suatu otoritas, dan pemeliharaan tertib sosial yang diakui sebagai satu-satunya tertib sosial yang ada.

3. Tingkat Poskonvensional

Pada tingkat ketiga ini, terdapat usaha dalam diri anak untuk menentukan nilai-nilai dan prinsip-prinsip moral yang memiliki validitas yang diwujudkan tanpa harus mengaitkan dengan otoritas kelompok maupun individu dan terlepas dari hubungan seseorang dengan kelompok. Pada tingkat ketiga ini, di dalamnya mencakup dua tahap perkembangan moral, yaitu:

a. Tahap *Social-Contract, Legalistic Orientation*

Tahap ini merupakan tahap kematangan moral yang cukup tinggi. Pada tahap ini tindakan yang dianggap bermoral merupakan tindakan-tindakan yang mampu merefleksikan hak-hak individu dan memenuhi ukuran-ukuran yang telah diuji secara kritis dan telah disepakati oleh masyarakat luas. Seseorang yang berada pada tahap ini menyadari perbedaan individu dan pendapat. Oleh karena itu, tahap ini dianggap tahap yang memungkinkan tercapainya musyawarah mufakat. Tahap ini sangat memungkinkan seseorang melihat benardan salah sebagai suatu hal yang berkaitan dengan nilai-nilai dan pendapat pribadi seseorang. Pada tahap ini, hukum atau aturan juga dapat dirubah jika dipandang hal tersebut lebih baik bagi masyarakat.

b. Tahap *Orientation of Universal Ethical Principles*

Pada tahap yang tertinggi ini, moral dipandang benar tidak harus dibatasi oleh hukum atau aturan dari kelompok sosial atau masyarakat. Namun, hal tersebut lebih dibatasi oleh kesadaran manusia dengan dilandasi prinsip-prinsip etis. Prinsip-prinsip tersebut dianggap jauh lebih baik, lebih luas dan abstrak dan bisa mencakup prinsip-prinsip umum seperti keadilan, persamaan HAM, dan sebagainya.

Dalam hal ini dapat diambil bahwa pertumbuhan anak memiliki berbagai tingkatan. Tidak hanya dalam perkembangan kognitif, melainkan pada perkembangan moral pun anak-anak mengalami beberapa tingkatan. Pendidikan moral bagi anak-anak sangat penting untuk masa depan mereka, di mana pendidikan ini berguna untuk anak-anak hidup dalam bermasyarakat dan pribadi penerus bangsa.

2.2.3. Alkitab

Setiap agama pasti memiliki kitab sebagai pedoman dalam beragama. Begitupula dengan agama Kristiani, umat Kristiani memiliki kitab yang bernama Alkitab. Alkitab berasal dari bahasa Arab yang berarti kalimat itu. Alkitab tidak hanya dicetak dalam bahasa aslinya, yaitu Ibrani, Aram, dan Yunani tapi juga dalam berbagai bahasa, seperti Indonesia, Inggris, dan sebagainya. Alkitab terdiri dari 66 Kitab dan dibagi menjadi 2 bagian yaitu Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Dua bagian ini dibedakan dari kehadiran Tuhan Yesus. Pada Perjanjian Lama diceritakan

adalah situasi sebelum kedatangan Tuhan Yesus. Terdapat 39 pasal dalam bagian ini dan ditulis dalam bahasa Ibrani. Perjanjian Lama dibagi menjadi 4 bagian yaitu:

1. Kelima kitab pertama atau Taurat, (Pentateukh, Torah), berisi Kejadian, Keluaran, Imamat, Bilangan dan Ulangan
2. Kitab sejarah yang menceritakan sejarah bangsa Israel sejak penaklukan Kanaan sampai pembuangan ke Babilonia, terdapat 12 kitab, yaitu Yosua, Hakim-Hakim, Rut, 1 Samuel, 2 Samuel, 1 Raja-Raja, 2 Raja-Raja, 1 Tawarikh, 2 Tawarikh, Ezra, Nehemia, dan Esther.
3. Kitab puisi dan hikmat yang dalam beragam bentuknya berhubungan dengan masalah kebaikan dan kejahatan di dunia ini, terdapat 5 kitab, yaitu Ayub, Mazmur, Amsal, Pengkhotbah, Kidung Agung.
4. Kitab nubuat atau para nabi yang berisi peringatan-peringatan terkait konsekuensi jika berpaling dari Allah, 5 Kitab untuk Nabi-nabi besar (Yesaya, Yeremia, Ratapan, Yehezkiel, Daniel) dan 12 Kitab Nabi-nabi kecil (Hosea, Yoel, Amos, Obaja, Yunus, Mikha, Nahum, Habakuk, Zefanya, Hagai, Zakharia, Maleakhi).

Berselang 500 tahun kemudian setelah kelahiran Tuhan Yesus maka adalah bagian Perjanjian Baru. Perjanjian baru terdiri dari 27 Kitab. Dalam bagian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa Yunani. Terdapat 4 bagian yaitu:

1. Empat narasi kehidupan, ajaran, kematian, dan kebangkitan Yesus, disebut "Injil" (atau "kabar baik"), terdapat 4 Kitab, yaitu Matius, Markus, Lukas, Yohanes.
2. Sebuah narasi tentang pelayanan para Rasul dalam Gereja perdana atau Kitab sejarah, disebut "Kisah Para Rasul", terdapat 1 kitab
3. 21 surat para Rasul, disebut juga "epistola" dari bahasa Yunani *epistole*, yang dituliskan oleh berbagai penulis, memuat penanganan konflik, pengajaran, nasihat, dan doktrin Kristiani. Berisikan Roma, 1 Korintus, 2 Korintus, Galatia, Efesus, Filipi, Kolose, 1 Tesalonika, 2 Tesalonika, 1 Timotius, 2 Timotius, Titus, Filemon
4. Suatu Apokalipsis, yakni Kitab Wahyu, yang mana merupakan sebuah kitab nubuat, memuat beberapa petunjuk kepada tujuh jemaat setempat di Asia Kecil, tetapi kebanyakan mengandung semiotika kenabian tentang akhir zaman.

Alkitab mengajarkan mengenai kebenaran firman Tuhan yang diwahyukan kepada para penulisnya oleh Tuhan sendiri, di mana didalamnya terdapat rahasia-rahasia ilahi mengenai Tuhan itu sendiri. Mengajarkan juga bagaimana para penganutnya dalam menghadapi masalah, dan juga moral.

2.2.4. Tokoh-tokoh Alkitab

Alkitab adalah kitab pedoman yang di dalamnya terdapat banyak sekali hal yang bisa dipelajari. Di dalamnya juga terdapat banyak tokoh yang baik maupun yang buruk. Dari sana umat Kristiani dapat belajar mengenai bagaimana menjadi umat Kristiani yang setia, baik dan takut akan Tuhan. Tidak hanya itu, di dalamnya juga tercantum sejarah kerajaan Israel. Dalam bagian Perjanjian Lama banyak diceritakan tentang kejadian-kejadian sejarah sebelum kelahiran Tuhan Yesus, sedangkan Perjanjian Baru lebih banyak mengangkat perjalanan misi Tuhan Yesus dan para Rasul untuk menyebarkan kebenaran firman Tuhan. Tuhan Yesus mengajarkan banyak hal dalam bagian ini salah satunya adalah buah Roh. Buah Roh terletak pada kitab Galatia, di mana Galatia termasuk dalam kitab surat dari para Rasul. Galatia ditulis oleh Paulus, surat yang diberikan pada jemaat di kota Galatia yang berisikan pengajaran, nasehat, dan doktrin Kristiani. Buah Roh tepatnya berada pada Galatia pasal 5 ayat 22 sampai 23, yang berisi “Tetapi buah Roh ialah: Kasih, Suka cita, Damai sejahtera, Kesabaran, Kemurahan, Kebaikan, Kesetiaan, Kelemahlembutan, Penguasaan diri. Tidak ada hukum yang menentang hal-hal itu”. 9 hal yang ada di dalam buah Roh ini adalah 9 hal positif yang harus dilakukan manusia. Buah Roh ini juga sering dijadikan pedoman dalam bertindak di dalam masyarakat oleh umat Kristiani, di mana setiap poinnya memiliki makna tersendiri dan menjadi hal yang esensial bagi manusia. Berikut penjelasan mengenai kesembilan buah Roh:

a. Kasih

“Kasih yang dimaksud dalam bagian ini adalah kasih *Agape*. *Agape* berasal dari kata $\alpha\gamma\alpha\pi\alpha\omega$ - *AGAPAÔ* dengan kata kerjanya $\alpha\gamma\alpha\pi\alpha\nu$ – *AGAPAN*, yang artinya adalah kasih yang tidak perhitungan dan tanpa memandang orang yang dikasihi, seringkali disebut kasih yang walaupun.” (Pdp. Paulus Igunata, 2012) (1 Yohanes 4:16, 1 Korintus 13:4-8)

b. Sukacita

Sukacita yang dimaksud di sini adalah kebahagiaan yang berasal dari Tuhan, dimana sukacita yang berasal dari anugerah Tuhan. Menurut Gordon D. Fee, sukacita yang dimaksudkan adalah sukacita atas apa yang telah dilakukan Tuhan kepada manusia dalam Yesus Kristus dan melalui Roh Kudus. (Ibrani 12:2)

c. Damai Sejahtera

Dalam bahasa Yunani sehari-hari pada masa itu, kata ini dipakai dengan menggunakan 2 kata yang memiliki kegunaan yang menarik. Kata ini digunakan untuk kata yang berarti ketentraman yang dinikmati oleh suatu negara karena berlakunya keadilan dan kemakmuran di bawah pemerintahan kepala negara yang bijaksana. Selain itu juga berarti tata tertib yang berlaku dan terpelihara di suatu kota atau desa. Dapat disimpulkan damai sejahtera yang dimaksud adalah kerukunan dengan sesama manusia, sebagai hasil relasi yang benar dengan Tuhan atau lebih sederhana bermakna ketenangan hati yang terjadi karena kesadaran manusia bahwa seluruh kehidupan berasal dari tangan Tuhan. (Roma 15:13)

d. Kesabaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti ketenangan hati dalam menghadapi cobaan atau sifat tenang. Dalam Alkitab, kesabaran pertama-tama merupakan sifat Tuhan (bdk. Kel 34:6). Menurut Paulus, salah satu Rasul Tuhan kesabaran Tuhan kepada manusia merupakan dasar dan alasan bagi orang beriman terhadap sesamanya. (Kolose 1:11, Efesus 4:2)

e. Kemurahan

Kemurahan merupakan sebuah kekuatan untuk tidak bersikap kasar terhadap orang lain. Dalam bagian Perjanjian Baru, kata ini ditemukan dalam surat-surat Paulus. Sama seperti kesabaran, kemurahan juga diukur dari Tuhan, di mana Tuhan dengan kemurahanNya menganugerahkan keselamatan kepada setiap manusia. (2 Korintus 6:6-7)

f. Kebaikan

Diartikan sebagai kekuatan untuk melakukan apa yang benar secara moral. Kebaikan mempertimbangkan apa yang bagi orang lain dan dirinya sendiri.

Kebaikan disangkutpautkan dengan sifat manusia terhadap sesama. (2 Tesalonika 1:11)

g. Kesetiaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata setia berarti berpegang teguh (janji, pendirian, dan sebagainya), patuh, taat. Kesetiaan dihubungkan dengan kata “percaya” oleh Paulus (Gal 3:9; Kor 6:15), di mana dari sana diambil kesimpulan orang yang setia adalah orang yang dapat dipercaya.

h. Kelemahlembutan

Lemah lembut diartikan sebagai orang yang tidak membalas dendam, dan memiliki perbuatan yang baik. Dalam Alkitab lemah lembut adalah roh yang mau mengoreksi kesalahan orang lain (Gal 6:1).

i. Pengendalian Diri

Pengendalian diri dalam bahasa Yunani berarti enkrateia, kata ini dipakai sebagai kata kebajikan seorang kaisar yang tidak pernah membiarkan kepentingan pribadinya mempengaruhi jalannya pemerintahan atas rakyatnya. Penguasaan diri merupakan bagian dari disiplin yang keras. Penguasaan diri diletakkan paling akhir karena memiliki tingkat kesulitan paling tinggi. (2 Pet 1:5-7)

Dari buah roh ini lah dapat dikelompokkan tokoh yang akan digunakan. Tokoh alkitab dibagi menjadi beberapa yaitu adanya tokoh, Nabi besar, Nabi kecil, Raja-Raja, para Rasul, dan para pengikut atau utusan Tuhan Yesus. Setiap tokoh memiliki cerita dan permasalahan tersendiri dalam perjalanan hidupnya dan dari dalamnya terdapat pesan moral yang dapat dilakukan dalam kehidupan zaman sekarang. Dalam kitab Perjanjian Lama terdapat banyak sekali cerita inspiratif para pejuang Allah dalam mempertahankan iman mereka dan menyampaikan Firman-Nya, baik sebagai Raja maupun Para Nabi. Sedangkan perjanjian baru lebih bercerita tentang para Rasul yang menyebarkan Firman Tuhan keseluruh pelosok dunia. Setiap tokoh dalam Alkitab memiliki kelebihan masing-masing dari segi moral. Pemilihan tokoh dari segi kasih adalah Yusuf, sebagai sosok yang penuh kasih meskipun pernah dibuang oleh saudaranya tapi ia tetap mau mengampuni saudaranya (Kej 43-45). Kemudian ada sosok Yonathan, anak Raja Saul yang memiliki kasih sebagai sahabat kepada Daud

yang selalu membantu Daud dari ayahnya yang ingin membunuh Daud (1 Samuel 18:1-5). Kemudian sukacita, Daud tokoh yang penuh sukacita (1 Tawarikh 15:1-9). Tokoh pada damai sejahtera adalah Raja Salomo, ia membawa damai sejahtera ke negeri Israel, dan menjadi negeri yang sangat kaya dengan hikmatnya (1 Raja 2:1-46). Tokoh yang melambangkan kesabaran adalah Ayub. Ayub adalah seorang yang setia pada Tuhan meski ia terkena musibah yang sangat besar dalam hidupnya, ia tetap setia mengikut Tuhan (Ayub 1-42). Kemurahan dilambangkan dengan orang Samaria yang baik hati dimana ia memberi dan membantu orang yang tidak dikenal tanpa pamrih (Lukas 10:25-37). Kebaikan dilambangkan dengan tokoh yang bernama Barnabas salah satu Rasul Tuhan. Ia memiliki hati yang baik karena mau menerima orang lain meskipun banyak orang yang menolak orang tersebut (Kisah Para Rasul 15:22-41). Kesetiaan dilambangkan dengan Stefanus, seorang pengikut Tuhan di kota Korintus, ia setia menginjil dan mengikut Tuhan meski disiksa dan akhirnya mati dirajam batu (Kisah Para Rasul 6-8). Kelemahlembutan dilambangkan oleh tokoh Musa. Di dalam Alkitab Musa dikatakan sebagai sosok yang lemah lembut yang penuh dengan belas kasihan (Bilangan 12:3). Penguasaan diri digambarkan dengan tokoh Yusuf. “Yusuf adalah sosok yang bisa mengontrol dirinya meskipun digoda oleh istri Potifar dan tetap mengikut Tuhan” (Lucado, 2008) (Kejadian 39:1-23)

2.3. Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Moral adalah hal yang penting dimiliki oleh seseorang, di mana manusia hidup berdampingan dengan banyak orang. Manusia harus memiliki moral yang baik agar dapat berelasi dengan sesamanya, bagaimana bersikap santun, baik dan bisa diterima di masyarakat. Seringkali pada zaman ini moral pada masyarakat mulai menurun. Tidak hanya moral orang dewasa melainkan moral anak-anak yang sudah semakin menurun. Hal ini terjadi karena globalisasi yang terjadi di masyarakat. Budaya asing yang sudah mulai masuk ke masyarakat Indonesia membuat terjadi banyak perubahan dalam sisi moral. Globalisasi masuk melalui teknologi dan komunikasi, globalisasi memiliki keuntungan karena mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat kepada dunia luar. Namun globalisasi memiliki dampak

buruk, karena memasukan banyak sekali budaya yang kurang cocok di Indonesia yang kemudian malah ditiru oleh beberapa orang sebagai satu hal yang baik. Dari segi teknologi globalisasi masuk melalui televisi maupun internet. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak-anak. Anak-anak adalah sosok yang mudah menyerap sesuatu karena dalam masa ini seseorang sedang dalam tahap belajar. Seringkali anak-anak menerima informasi dari apa yang mereka lihat secara langsung, padahal banyak hal yang terdapat dri televisi maupun internet membutuhkan bimbingan orang tua dalam menyaksikannya. Contohnya pada April 2015 lalu, seorang anak kelas 1 SD di Pekanbaru meninggal akibat pengeroyokan teman-temannya. Anak-anak ini meniru adegan pada salah satu sinetron Indonesia yang mengakibatkan sang anak masuk ke rumah sakit karena mengalami luka. Tidak hanya itu, semakin banyak beredar anak-anak yang membuat video-video yang dewasa dan tersebar di sosial media. Hal-hal yang seperti ini patut dihilangkan dari anak-anak. Ibu Amelia Sanjaya, S.Psi, seorang guru di sekolah swasta mengatakan bahwa anak zaman sekarang ada yang nakal dan ada yang tidak. Anak-anak tersebut lebih mudah memukul, tidak hanya itu saja mereka juga suka usil dengan temannya yang lain. Menurut ibu Amel hal ini terjadi karena anak-anak umur 5-7 adalah sosok yang suka meniru dari apa yang mereka lihat, dan hal-hal jelek itu mereka pelajari dari permainan elektronik yang bertemakan peperangan ataupun dari didikan orang tuanya yang juga suka memukul. Maka dari itu dibutuhkan sebuah wadah penyaring moral. Bagi anak-anak beragama Kristiani diadakan yang namanya sekolah minggu. Sekolah minggu adalah sebuah tempat pengajaran berbasis Alkitab. Di tempat ini anak-anak akan diajarkan kebenaran rohani yang dapat dijalankan dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana berperilaku yang baik terhadap Tuhan dan sesama. Moral yang baik juga diajarkan di dalam kegiatan ini. Menurut beberapa guru sekolah minggu di Surabaya anak zaman sekarang memiliki kebiasaan yang berbeda dengan anak zaman dulu. Anak-anak terkadang kurang tahu bagaimana bersikap dengan sesamanya, dalam beberapa hal anak-anak kurang mempunyai toleransi dalam berbagi. Akibat hal tersebut tidak jarang terjadi pertengkaran. Kebiasaan anak-anak yang lain adalah bertindak sesukanya tanpa mempedulikan sekitarnya. Bahkan

beberapa anak perempuan sudah bersikap seperti hidup dalam drama dan menjadi sosok yang tidak sesuai umurnya. Semua hal ini terjadi akibat dari kemajuan teknologi dan juga pengaruh lingkungan sekitar.

2.4. Simpulan

Berdasarkan analisa anak-anak umur 5-7 memiliki pola pikir yang mulai terbentuk. Pada umur ini anak-anak mudah menerima informasi dengan cepat dan akan dengan mudah menirunya. Oleh karena itu masa ini anak-anak dapat dengan mudah belajar banyak hal baru, sehingga masa ini anak-anak harus diajari moral-moral yang baik untuk bisa menjadi pribadi yang baik. Dengan media *Board game* ini diharapkan anak-anak untuk belajar dengan seru dan gembira suatu bekal untuk masa depan mereka karena tidak hanya sisi akademis anak-anak umur 5-7 butuh pendidikan moral yang tepat.

2.5. Unsur Pemecahan Masalah

Pembelajaran moral sangat dibutuhkan bagi anak-anak, karena moral sangat penting bagi masa depan mereka dalam hidup sosial mereka. Anak-anak adalah sosok yang mudah terpengaruh. Terpengaruh oleh banyak hal, baik perilaku orang tua mereka, saudara mereka, teman-teman mereka, bahkan film-film atau acara yang mereka saksikan. Oleh karena itu sebaiknya anak-anak dipengaruhi oleh unsur moral yang baik daripada dengan hal yang buruk yang tidak tahu asal-usulnya. Selain pembelajaran moral di sekolah, melainkan juga dibutuhkan pembelajaran moral secara rohani yaitu sekolah minggu bagi anak-anak Kristiani. Sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak dibuatlah sebuah permainan berupa *Board game* yang bisa menarik perhatian. Bukan saja membawa kesenangan tetapi permainan yang sekaligus memasukan unsur-unsur moral yang sesuai Alkitab. *Board game* dipilih karena tidak hanya dipergunakan untuk bermain tetapi juga bersosialisasi dengan teman yang lain. Media ini diharapkan menjadi media yang cocok untuk menarik perhatian anak-anak untuk mau belajar hal yang baik daripada menonton atau bermain hal lain yang tidak ada manfaatnya. Permainan ini akan dibuat menjadi permainan yang sederhana, sehingga mudah dimengerti anak-anak

umur 5-7 tahun, tetapi juga menarik dan mengajak mereka untuk berpikir dan belajar hal baru.