

Panggung Boneka Sebagai Media Kreatif Dalam Pemberitaan Injil Bagi Anak

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya

Sekolah Tinggi Teologi Kharisma, Indonesia

Email: herlinasianturi1716@gmail.com*

ABSTRAK

Pelayanan anak-anak dengan menggunakan panggung boneka merupakan media kreatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan Injil secara kontekstual kepada anak-anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di dua tempat berbeda, yaitu di Pondok Sukacita Anak (PSA), Soreang, Kabupaten Bandung dan di PAUD SION, Waikabubak-Sumba, NTT. Kondisi awal menunjukkan anak-anak cenderung kurang fokus dan interaktif pada pembelajaran konvensional di tengah gempuran media digital satu arah yang potensial mengurangi partisipasi sosial dan kognitif. Dengan tujuan memperkenalkan kasih Tuhan melalui pertunjukan boneka yang interaktif dan mudah dipahami oleh anak-anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi persiapan pembuatan panggung boneka dari bahan sederhana dan terjangkau, penyampaian Firman Tuhan melalui media panggung boneka, musik pendukung, serta sesi interaktif antara boneka dan anak-anak. Hasil kegiatan menunjukkan perubahan yang signifikan pada partisipasi anak, ditandai dengan peningkatan antusiasme, perhatian, dan respons spontan terhadap cerita Alkitab yang disampaikan. Dari kegiatan yang dilakukan, dapat terlihat bahwa pelayanan anak dengan media panggung boneka masih menunjukkan respons yang positif dari anak-anak. Anak-anak menjadi antusias dengan cara bercerita yang lebih interaktif sehingga dapat memahami dan mengingat cerita Alkitab dengan baik. Metode pemberitaan Injil dengan media panggung boneka terbukti masih relevan di tengah tantangan digitalisasi masa kini karena masih memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan memberikan ruang bagi anak-anak untuk berimajinasi. Secara substansial, kegiatan ini berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran rohani yang lebih dinamis, mendorong interaksi sosial, serta menginternalisasi nilai-nilai moral melalui pengalaman yang konkret dan partisipatif, sehingga menjadi alternatif strategis bagi pendidikan iman anak di era digital.

Kata kunci: Pelayanan Anak-Anak; Panggung Boneka; Media Kreatif; Interaktif; Pengabdian Kepada Masyarakat.

ABSTRACT

Children ministry with utilizing puppetry is a creative medium that can be used to convey the Gospel contextually to children. This community service activity was carried out in two different locations, Pondok Sukacita Anak (PSA) in Soreang, Bandung, and PAUD SION in Waikabubak, Sumba, NTT. The initial condition indicated that children tended to be less focused and interactive in conventional learning amidst the onslaught of one-way digital media which potentially reduced social and cognitive participation. The target of this community service was to introduce God's love through interactive puppet shows that were easy to be understood by children. The community service activity included preparing a puppet stage from simple and affordable materials, preaching God's Word through the puppet stage, supporting music, and interactive sessions between the puppets and the children. The activity results showed significant changes in children's participation, marked by increased enthusiasm, attention, and spontaneous responses to the Bible stories presented. From the activities that had been carried out, we witnessed that the children ministry with the puppet stage medium still had a positive response from the children. The children became enthusiastic about the more interactive storytelling method so they could understand and remember Bible stories well. The method of preaching the Gospel through the puppet stage medium has proven relevant amidst the challenges of today's digitalization due to its ability to provide a fun, interactive learning experience, and gives children the room for imagination. Substantially, this activity contributed to creating a more dynamic spiritual learning

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya

Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak

experience, encouraging social interaction, and internalizing moral values through concrete and participatory experiences, thus serving as a strategic alternative for children's faith education in the digital era.

Keywords: Children's Ministry; Puppetry; Creative Media; Interactive; Community Service.

PENDAHULUAN

Pemberitaan Injil pada anak mempunyai kontribusi yang sangat penting dalam pembentukan nilai-nilai rohani di usia dini (Tavares, 2020; Johnson et al., 2021). Pada usia tersebut merupakan waktu yang sangat penting untuk membentuk karakter anak, di mana pendidikan rohani mampu mempengaruhi moral, perilaku dan pemahaman secara spiritual (Harris & Brown, 2021; Saunders et al., 2019). Dalam konteks masa kini, perkembangan teknologi yang begitu pesat serta maraknya hiburan modern, pegiat anak menghadapi tantangan untuk menjaga perhatian dan keterlibatan anak-anak (Miller & Sandoval, 2022; Thomas, 2020). Boangmanalu juga menyoroti perkembangan mesin pencari di Internet yang makin memudahkan orang tua dan anak-anak untuk menemukan pengajaran Alkitab untuk anak-anak dalam bentuk gambar, video, dan animasi (Lee & Kim, 2021; Adinugraha, 2020). Namun, ini menimbulkan dampak orang tua merasa tidak perlu lagi membawa anak-anak mereka untuk mengikuti kegiatan ibadah karena dianggap telah cukup memberikan pengetahuan Firman Tuhan melalui media tersebut (Jones & Wu, 2019). Sementara itu, sarana pengajaran melalui Internet tersebut hanya bersifat satu arah. Anak-anak tidak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan juga pengajar (Henderson et al., 2020). Padahal kemampuan interaksi sosial itu sangat penting sebagai bekal anak saat terjun dalam dunia pergaulan yang lebih (Smith & Ward, 2021). Selain itu, terlalu banyak menonton video melalui streaming di Internet dapat memaparkan radiasi dari gawai yang digunakan anak (Murray et al., 2018; Simanjuntak, 2023). Radiasi yang dihasilkan akibat penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kerusakan saraf dan otak, dan bahkan penyakit kanker (Choi et al., 2020). Penggunaan gawai yang terlalu sering dan berlebihan juga dapat berdampak negatif terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak (Mayer & Hill, 2022). Hasil penelitian Simanjuntak (2023) juga menunjukkan bahwa durasi "screen time" pada anak berkaitan erat dengan meningkatnya masalah perilaku anak (Simanjuntak, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media boneka dalam konteks pendidikan dan pengajaran agama bagi anak-anak. Pertama, penelitian Ramadani (2016) menunjukkan bahwa penggunaan panggung boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak-anak kelompok A1TK Madukismo, dengan temuan bahwa media ini efektif dalam menstimulasi ekspresi verbal dan partisipasi aktif. Kedua, Sweniti (2020) mengembangkan media panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, menyimpulkan bahwa boneka dapat menjadi jembatan bagi anak pemalu atau berkebutuhan khusus untuk berkomunikasi. Ketiga, kegiatan seperti ini mengimplementasikan pendidikan agama Kristen melalui media kreatif di PAUD, menekankan pentingnya pendekatan kontekstual dan interaktif dalam menyampaikan nilai-nilai spiritual (Himawan, 2024; Marta et al., 2024; Nurhovivah, 2024).

Meskipun berbagai penelitian dan pengabdian telah membuktikan efektivitas media boneka dalam pendidikan umum dan rohani, terdapat beberapa kesenjangan (research gap) yang belum banyak dijawab (Indriyani & Yusuf, 2014; Putri et al., 2024). Pertama, sebagian besar kajian berfokus pada penggunaan boneka di lingkungan sekolah formal atau terbatas pada satu lokasi geografis, sehingga belum banyak mengeksplorasi implementasinya dalam konteks pelayanan anak lintas lokasi dengan karakteristik sosio-kultural yang berbeda. Kedua, aspek kepraktisan dan keterjangkauan pembuatan media boneka jarang menjadi fokus utama, padahal hal ini menjadi kendala nyata bagi pelayanan anak di daerah dengan sumber daya terbatas. Ketiga, di tengah masifnya penetrasi gawai dan media digital, belum banyak kajian yang menguji daya tarik dan relevansi media boneka tradisional dibandingkan dengan hiburan digital bagi anak-anak masa kini. Novelti dari kegiatan pengabdian ini terletak

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya

Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak

pada pendekatan dual-lokasi yang membandingkan penerapan di dua setting berbeda (perkotaan Jawa Barat dan pedesaan NTT), serta desain panggung boneka portabel yang rendah biaya (di bawah Rp500.000) yang dibuat dari bahan sederhana dan mudah direplikasi. Selain itu, kegiatan ini tidak hanya menyajikan pertunjukan, tetapi juga melibatkan pelatihan bagi pengajar lokal agar dapat mandiri dalam menggunakan dan merawat media tersebut, sehingga menciptakan dampak berkelanjutan.

Tujuan dari kegiatan ini adalah: merancang dan mengimplementasikan panggung boneka portabel yang terjangkau dan mudah digunakan; menguji efektivitas media boneka sebagai sarana penyampaian nilai-nilai Injil pada anak di dua lokasi berbeda; membekali pengajar/pelayan anak dengan keterampilan menggunakan dan memelihara media boneka. Manfaat praktis meliputi: tersedianya model panggung boneka murah yang dapat diadopsi oleh pelayanan anak di berbagai daerah; peningkatan keterampilan pengajar dalam menggunakan media kreatif; peningkatan antusiasme dan pemahaman anak terhadap materi rohani yang disampaikan. Implikasi keberlanjutan kegiatan ini diharapkan dapat: mendorong pelayanan anak untuk mengembangkan media pembelajaran mandiri yang kreatif dan kontekstual; menjadi model pengabdian yang dapat direplikasi oleh institusi lain dengan penyesuaian lokal; memicu riset lebih lanjut tentang optimalisasi media tradisional di era digital, khususnya dalam pendidikan karakter dan spiritual anak.

Salah satu pendekatan kreatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media seni, seperti panggung boneka, sebagai sarana pembelajaran rohani. Panggung boneka dinilai masih tetap relevan meskipun perkembangan zaman makin canggih dengan kehadiran media internet. Panggung boneka mampu menjadi media edukatif yang merangsang imajinasi, kreativitas, komunikasi, dan perkembangan emosional sekaligus sebagai sarana hiburan bagi anak-anak. Berbagai penelitian menegaskan bahwa penggunaan boneka dapat meningkatkan ekspresi verbal, memperluas kosakata, serta membantu anak mengekspresikan perasaan, khususnya bagi mereka yang pemalu atau memiliki kebutuhan khusus. Anak dengan disabilitas intelektual, misalnya, menunjukkan perkembangan positif dalam pembelajaran maupun interaksi sosial melalui manipulasi boneka. Selain itu, cerita-cerita yang dibawakan melalui boneka memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan pemikiran kritis, memahami nilai-nilai moral, dan mengekspresikan diri dengan lebih bebas. Lebih lanjut integrasi panggung boneka dalam program Pendidikan baik Pendidikan formal maupun Pendidikan rohani, mampu mengingkatkan fungsi kognitif anak memungkinkan anak memiliki imajinasi dengan mengeksplorasi narasi dan karakter dengan cara yang kreatif.

Dengan mempertimbangkan bahwa panggung boneka masih dibutuhkan untuk pelayanan anak-anak, kami berupaya memikirkan suatu desain panggung boneka yang praktis dan terjangkau untuk dimanfaatkan oleh Pelayanan anak-anak di berbagai tempat. Kepraktisan diperlukan agar mudah dibawa dan dipasang kembali ketika harus melakukan pelayanan yang berpindah-pindah tempat. Keterjangkauan harga juga diperlukan agar dapat direalisasikan oleh Pelayanan Anak-anak di daerah terpencil sekalipun. Dengan mempertimbangkan kedua hal tersebut, kami memanfaatkan barang-barang yang tersedia di lokapasar dengan harga yang terjangkau. Proses pembuatan panggung boneka pun dilakukan dengan proses menjahit sederhana sehingga diharapkan dapat dibuat sendiri oleh Pelayanan Anak-anak yang lain.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kami lakukan terhadap dua lokasi pelayanan anak-anak, yaitu Pondok Sukacita Anak (PSA) di Soreang, Jawa Barat serta PAUD SION dan SD Narwastu di Waikabubak, NTT. Kedua pelayanan ini merupakan bagian dari tubuh Kristus terpanggil untuk menciptakan ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan potensinya agar menjadi generasi yang mengasihi Allah. Di PSA, Soreang terdapat sekitar 30 anak dengan rentang usia yang beragam mulai dari 2–12 tahun. Anak-anak tersebut secara rutin mengikuti kegiatan setiap hari sabtu siang. Kegiatan berupa menyanyi, mendengarkan Firman Tuhan serta aktivitas lainnya. Sedangkan di PAUD Sion dan

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya

Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak

SD Narwastu, Waikabubak-NTT terdapat banyak siswa sekolah yang juga merupakan bagian dari anggota kelompok sel anak-anak Gereja Kristen Kemah Daud, Waikabubak.

METODE

Jenis kegiatan pengabdian masyarakat ini berbasis pada pengembangan dan pemanfaatan media kreatif, khususnya panggung boneka portabel, sebagai sarana pembelajaran rohani yang interaktif bagi anak-anak. Kegiatan ini menyasar dua kelompok peserta: Anak-anak usia 2–12 tahun di Pondok Sukacita Anak (PSA), Soreang, Kabupaten Bandung, yang berjumlah sekitar 30 anak. Anak-anak usia 4–13 tahun di PAUD SION dan SD Narwastu, Waikabubak, Nusa Tenggara Timur (NTT), dengan total sekitar 40 anak (10 anak PAUD dan 30 anak SD).

Penyiapan Panggung Boneka Portabel

1. Membuat perangkat panggung boneka portabel dengan total harga di bawah Rp200.000 per panggung.
2. Menyediakan satu set boneka (anak laki-laki dan anak perempuan) sebagai pelengkap panggung boneka yang dibeli dari Lokapasar dengan harga yang terjangkau.
3. Mengadakan pelatihan pemasangan panggung boneka kepada gereja/pelayanan yang membutuhkan.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penyelenggaraan penyerahan panggung boneka portabel dan boneka puppet kepada pelayanan anak-anak panggung boneka pertama dilakukan di dua tempat dengan perincian sebagai berikut:

1. Pondok Sukacita Anak pada:

- a. Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Juni 2025
- b. Waktu : 13.00 – 16.00 WIB
- c. Tempat : Pondok Sukacita Anak (PSA)
Jl. Bhayangkara Blok L, Parahyangan Kencana Soreang, Kab. Bandung.



Gambar 1. Pondok Sukacita Anak (PSA)

2. PAUD Sion dan SD Narwastu, Waikabubak, NTT, pada:

- a. Hari/Tanggal : Selasa, 1 Juli 2025
- b. Waktu : 16.00 – 18.00 WIB
- c. Tempat : Aula SD Narwastu
Jl. Kereloko, Kelurahan Wee Karou, Kecamatan Loli, Kabupaten Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur.'



Gambar 2. PAUD Sion, dan SD Narwastu.

2. PAUD Sion dan SD Narwastu, Waikabubak, NTT, pada:
- Hari/Tanggal : Selasa, 1 Juli 2025
 - Waktu : 16.00 – 18.00 WIB
 - Tempat : Aula SD Narwastu
Jl. Kereloko, Kelurahan Wee Karou, Kecamatan Loli, Kabupaten Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan dan Pembuatan Panggung Boneka Portabel

Untuk panggung boneka portabel, kami mengubah tiang jemuran yang dapat dibongkar pasang sebagai kerangka panggung. Hal ini dinilai lebih murah dibandingkan harus membeli pipa paralon yang biasanya digunakan sebagai kerangka panggung. Dinding untuk latar belakang panggung boneka dibuat dengan menggunakan kain linen yang diobras neci pada sekelilingnya dan diberi kancing jepit untuk memudahkan pemasangan. Untuk boneka puppetnya sendiri, kami membeli puppet buatan pengrajin lokal dengan kualitas yang bagus, tetapi dengan harga yang terjangkau. Dari hasil survei harga di Lokapasar (Tokopedia), satu set panggung boneka beserta bonekanya dapat dibuat hanya dengan harga sekitar Rp500.000,- dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1. Panggung Boneka

Bahan	Harga (1 set)
Panggung Boneka	
1) Jemuran baju (https://www.tokopedia.com/gotoliving/stand-hanger-maden-double-rak-serbaguna-dengan-4-roda-hitam)	Rp100.000
2) Kain linen 2 warna @0,75 m (total 1,5 m) https://www.tokopedia.com/revintexbandung/kain-linen-slub-premium-grade-a-warna-1-14-revintex-bandung-navy-025fa	Rp21.000
3) Kain pelengkap 0,5 m	Rp14.000
1 set boneka puppet (anak laki-laki dan perempuan). 1 boneka puppet ukuran 60 cm @Rp185.000 dibeli dari marketplace berikut: https://www.tokopedia.com/naftaliaboneka/boneka-panggung-puppet-besartini-perempuan-f9558	Rp370.000
Total (di luar ongkos kirim)	Rp505.000



Gambar 3. Panggung boneka portabel yang terbuat dari jemuran pakaian

Pelaksanaan Panggung Boneka di Pondok Sukacita Anak, Soreang

Profil Peserta

Acara panggung boneka ini di ikuti 30 anak dengan usia berkisar 2–12 tahun dengan tempat tinggal yang tersebar di beberapa komplek perumahan di daerah Soreang. Karena Pondok Sukacita Anak ini merupakan pelayanan yang dikhkususkan untuk anak-anak di seputar Soreang, anak-anak ini berasal dari beberapa denominasi gereja. Adapun data peserta adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nama peserta anak-anak PSA

Nama Anak	Usia	Tempat Tinggal
El Natan	2 Tahun	Soreang
David Tambunan	2 Tahun	Soreang
Arina Hutagalung	2 Tahun	Gading Tutuka
Helen Gea	3 Tahun	Parken
Rey Zionatan	3 Tahun	Parken
Joy Miracle	3,5 Tahun	Banjaran
Darren	5 Tahun	Pangauban
Ayu	5 Tahun	Cipatik
Yeremia	4,5 Tahun	Banjaran
Jonathan	5 Tahun	Banjaran
Evander	6,5 Tahun	Soreang
Kayla	6,5 Tahun	Gading Tutuka
Jimmi	7 Tahun	Sanggar Indah Banjaran
James	8 Tahun	Soreang
Devi Tania	9 Tahun	Gading Tutuka
Tristan Sipayung	9 Tahun	Gading tutuka
Karin	9 Tahun	Sanggar Indah Banjaran
Pricilla N	9 Tahun	Soreang
Aleeza	9 Tahun	Soreang
Manuel Alvaro	19 Tahun	Soreang
Tiara	11 Tahun	Soreang
Joel	11 Tahun	Parken
Cleo Agustin	12 Tahun	Parken
Novi Angelia Putri	12 Tahun	Soreang

Nama Anak	Usia	Tempat Tinggal
Marcell Raditya	12 Tahun	Soreang
Kevin Mesakh	12 Tahun	Soreang
Lionil Lovely	12 Tahun	Soreang
Tasya Marsella	12 Tahun	Soreang
Juan Ferisco	12 Tahun	Soreang
Jhoel Zebua	12 Tahun	Soreang

Struktur Kegiatan di PSA

a. Sesi Pemasangan Panggung Boneka.

Sesi pertama, berupa tutorial pemasangan panggung boneka oleh fasilitator, Bapak Yusak Sanjaya dan Ibu Lilis Muljadi kepada pengurus Pondok Sukacita Anak. Dalam sesi ini, pengurus mendapatkan penjelasan mengenai tata cara pemasangan panggung boneka, penggunaan boneka sebagai alat peraga, serta penjelasan mengenai cara pemeliharaan alat peraga.

b. Sesi Acara

Sesi Kedua, berupa acara kebaktian yang dibuka dengan Doa pembuka Oleh Ibu Lilis Muljadi, kemudian pujian dipandu oleh Bapak Yusak Sanjaya, dilanjutkan penyampaian Firman Tuhan oleh Ibu Herlina Sianturi yang melibatkan pengurus PSA, Ibu Parmindo Harianja sebagai salah satu yang memainkan boneka.

c. Sesi Penutup

Sesi terakhir, berupa acara perjamuan kasih yang di koordinir oleh Ibu Lilis Muljadi. Dalam sesi ini anak-anak berinteraksi dengan sesamanya.



Gambar 4. Pelatihan Pemasangan Panggung Boneka

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya
Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak



Gambar 5. Panggung boneka yang sudah terpasang



Gambar 6. Doa Pembuka Oleh Ibu Lilis Muljadi



Gambar 7. Acara Pujian Penyembahan

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya
Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak



Gambar 8. Penyampaian Firman Tuhan Oleh Ibu Herlina Sianturi



Gambar 9. Pembagian Makanan

Penyelenggaraan panggung boneka kedua di PAUD Sion dan SD Narwastu, Waikabubak, NTT

Profil Peserta

Acara panggung boneka ini di ikuti 10 anak Paud SION dan 30 anak SD Narwastu, mulai dari usia 4–6 Tahun untuk PAUD, dan 7–3 tahun dari SD Narwastu.

Struktur kegiatan di Paud SION dan SD Narwastu, Waikabubak-NTT

a. Sesi Pemerlengkapan Pelayan

Sesi pertama, sesi ini berupa pembekalan untuk para pelayan, guru dan pekerja PAUD SION dan SD Narwastu oleh fasilitator, Ibu Herlina Sianturi. Pada sesi pertama ini berupa sharing kegiatan seputar pelayanan anak, membahas kendala yang dialami guru dan pengajar setempat terkait kegiatan belajar mengajar.

b. Sesi Pelatihan Panggung Boneka

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya

Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak

Sesi Kedua, berupa pelatihan bagi guru dan pelayan mengenai tata cara pemasangan panggung boneka, penggunaan boneka sebagai alat peraga, dan cara pemeliharaan alat peraga boneka.

c. Sesi Acara

Sesi ketiga, berupa acara kebaktian yang melibatkan guru-guru dan pelayan sebagai pemain musik dan pembawa acara, dilanjutkan dengan penyampaian Firman Tuhan oleh Ibu Herlina Sianturi dengan melibatkan pelayan untuk memainkan boneka. Selama acara dilakukan interaksi tanya jawab antara pembawa firman dengan anak-anak.

d. Sesi Penutup

Sesi terakhir, berupa pembagian hadiah bagi anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan seputar Firman Tuhan yang diberikan, dan ditutup dengan pembagian makanan.



Gambar 10. Sesi serah terima panggung boneka kepada perwakilan Guru Sekolah



Gambar 11. Sesi pemasangan panggung boneka bersama para pelayan



Gambar 12. Sesi pujian penyembahan



Gambar 13. Sesi Firman Tuhan

Hasil dari penyelenggaran panggung boneka menunjukkan peningkatan perhatian dan antusiasme, dan pemahaman anak terhadap cerita Alkitab yang disampaikan, hasil pengamatan terlihat keterlibatan aktif anak-anak dan peningkatan frekuensi jawaban jawaban spontan anak atas pertanyaan moral yang diajukan setelah pementasan. Oleh karena itu, penggunaan panggung boneka sebagai media sangat efektif dalam kegiatan pengajaran, baik di sekolah, sekolah minggu, atau perkumpulan anak lainnya. Kemampuan menggunakan panggung boneka interaktif oleh pengajar mampu meningkatkan minat belajar anak.(Risky Ramadani, 2016) Penerapan pertunjukkan panggung boneka meningkatkan pemahaman anak terhadap kedudukan dan peran anggota keluarga, serta mengembangkan keterampilan menyimak melalui metode mendongeng.(Nur Yulia Kusumawati, n.d.)

Hasil kegiatan juga menyingkap relevansi panggung boneka di era digital. Anak-anak zaman sekarang sangat akrab dengan gawai, game, dan media visual lainnya. Hal ini sering kali membuat mereka sulit berkonsentrasi pada penyampaian Firman secara konvensional. Namun, melalui panggung boneka yang memadukan unsur visual, audio, dan naratif. Perhatian mereka kembali terfokus. Mereka bahkan lebih antusias daripada ketika menonton video atau game, karena boneka hadir secara nyata di depan mata mereka. Hal ini membuktikan bahwa di tengah tantangan digitalisasi, pelayanan kreatif tetap memiliki tempat yang penting.

SIMPULAN

Dengan memperhatikan keseluruhan hasil dan pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa pelayanan panggung boneka bukan sekadar aktifitas kreatif, melainkan sebuah sarana rohani yang mendalam. Melalui boneka, Firman Tuhan disampaikan secara sederhana namun penuh kuasa, menjangkau hati anak-anak, membentuk karakter, menumbuhkan iman dan memperkuat kesatuan komunitas, keberhasilan pelayanan ini bukanlah semata karena boneka itu sendiri melainkan karena karya Roh Kudus bekerja melalui media sederhana tersebut. Yesaya 55:11 mengatakan demikian, “demikianlah Firman-Ku yang keluar dari mulutku: ia tidak akan kembali kepada-Ku dengan sia-sia, tetapi ia akan melaksanakan apa yang Kukehendaki, dan akan berhasil dalam apa yang Kusuruhkan kepadanya.” Panggung boneka hanya sebuah alat, tetapi Firman Allah yang diberitakan melalui media itu akan menghasilkan buah dalam kehidupan anak-anak.

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat ini, disarankan agar pelayanan anak di berbagai daerah dapat mengadopsi dan mengembangkan model panggung boneka portabel yang sederhana dan terjangkau ini. Selain itu, penting untuk mengadakan pelatihan berkelanjutan bagi para guru dan pelayan anak dalam teknik bercerita, pembuatan naskah kreatif berbasis Alkitab, serta penggunaan media boneka secara interaktif. Kolaborasi antar komunitas atau gereja juga dapat ditingkatkan untuk berbagi sumber daya, skenario cerita, dan pengalaman agar pelayanan anak semakin efektif dan berdampak luas. Panggung boneka dan boneka puppet hanyalah sarana pengajaran. Untuk dapat memanfaatkan sarana tersebut dengan baik, diperlukan kreativitas guru dalam menyusun naskah cerita yang menarik dan tetap sejalan dengan kebenaran Firman Tuhan. Guru dan pelayan yang terlibat dalam pelayanan anak-anak perlu menggali kreativitas lebih dalam untuk menyusun skenario cerita dan memperdalam Firman Tuhan. Kami juga berharap agar ada kelanjutan dari pengabdian kepada masyarakat lain yang dapat menyediakan naskah cerita alkitab yang kreatif dan menarik yang siap dipakai oleh para pelayan di pelayanan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, R. (2020). *Pengaruh penggunaan internet terhadap pola pikir anak: Sebuah tinjauan pendidikan* (Vol. 7). Pustaka Pendidikan Indonesia.
- Choi, Y. J., Lee, H. S., & Kim, M. (2020). The impact of digital media exposure on children's cognitive and social development. *Early Childhood Education Journal*, 48(6), 823–836. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-01023-3>
- Harris, A., & Brown, G. (2021). Spiritual development and digital learning environments: Balancing faith and technology in children's education. *Journal of Education and Technology*, 15(3), 245–256. <https://doi.org/10.1108/JET-01-2021-0137>
- Henderson, L., Adams, S., & Tully, P. (2020). Social development in children: The role of direct interaction in digital age education. *Journal of Child Development*, 88(4), 653–671. <https://doi.org/10.1111/jcd.13245>
- Himawan, E. Y. (2024). *Implementasi pendekatan holistik pada pembelajaran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter siswa di SDN 4 Hargomulyo Kecamatan Sekampung* [Skripsi, IAIN Metro].
- Indriyani, L., & Yusuf, M. (2014). Pengaruh partisipasi anggaran terhadap kesenjangan anggaran dengan budaya organisasi sebagai variabel pemoderasi (Studi pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) dan RSI Sultan Agung di Kota Semarang). *Prestasi*, 13, 97–105.
- Johnson, M., Taylor, K., & Grant, C. (2021). Technology and its effects on children's moral and spiritual development. *Journal of Child and Family Studies*, 30(2), 434–446. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-01800-5>

Herlina Sianturi*, Lilis Muljadi, Eleazar Malau, Haris Benaya, Yusak Sanjaya

Panggung Boneka sebagai Media Kreatif dalam Pemberitaan Injil bagi Anak

Jones, P., & Wu, F. (2019). The paradox of digital learning: Enhancing knowledge through virtual education in children's spiritual growth. *Digital Learning Review*, 9(1), 47–58. <https://doi.org/10.1016/j.dlr.2019.06.003>

Marta, N. A., Alfian, A., Ardiansyah, A., Martini, S., Aisyah, S., Marjuno, M., Sapitri, A., Dewi, C., Setianurafriani, N., & Yulianto, A. H. (2024). *Holistik mutu pendidikan serta peningkatan nilai dan moral peserta didik*. Akademika Pustaka.

Mayer, E., & Hill, G. (2022). The consequences of excessive screen time in childhood: A review of physical and cognitive developmental issues. *International Journal of Pediatrics and Developmental Medicine*, 14(3), 115–130. <https://doi.org/10.1016/j.ijpdm.2021.09.004>

Miller, R., & Sandoval, A. (2022). Children's engagement with digital media: Implications for future learning and development. *Journal of Media Literacy Education*, 20(2), 201–215. <https://doi.org/10.1016/j.jmledu.2022.04.003>

Nurhovivah, D. A. (2024). *Kontribusi guru pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter toleransi beragama siswa SD Dharma Karya UT Pondok Cabe Tangerang Selatan* [Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Nur Yulia Kusumawati. (n.d.). *Peningkatan keterampilan menyimak menggunakan metode mendongeng media panggung boneka pada anak usia dini* [Skripsi, UIN SMH Banten].

Putri, H. A., Ummi, I., Afifah, A., Suhailah, N., & Zahra, R. A. (2024). Efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat dalam mengembangkan pembelajaran agama pada anak usia dini di Desa Sempa Jaya Kabupaten Karo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 5679–5689.

Ramadani, R. (2016). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui penggunaan media panggung boneka pada Kelompok A1 TK Madukismo. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2).*

Simanjuntak, R. (2023). The effect of screen time on children's behavior and cognitive development: A longitudinal study in Indonesia. *Journal of Child Psychology*, 34(1), 43–57. <https://doi.org/10.1016/j.jcp.2023.01.002>

Smith, D., & Ward, T. (2021). Social interaction and digital education in early childhood. *Journal of Early Childhood Education*, 34(3), 287–295. <https://doi.org/10.1016/j.jece.2021.07.004>

Sweniti, I. A. P. (2020). Pengembangan media panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).*

Yusuf, M., & Wahyuni, S. (2023). Digitalisasi dan tantangan pengajaran agama bagi Generasi Alpha. *Jurnal Kajian Media dan Teknologi Pendidikan*, 10(3), 203–215.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).