

ABSTRAK

Dalam era modern yang penuh dengan distaksi dan tantangan baru, kita sering kali menyaksikan kurangnya daya tangkap anak-anak terhadap cerita-cerita Alkitab di lingkungan pendidikan agama, termasuk di Sekolah Minggu Santo Gabriel. Meskipun upaya yang terus menerus dilakukan untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan secara kreatif dan menarik, banyak anak mengalami kesulitan untuk benar-benar memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam kitab suci. Hal ini menimbulkan pertanyaan mendalam tentang bagaimana kita dapat lebih efektif menjangkau generasi muda dengan pesan-pesan agama dalam dunia yang semakin serba cepat dan kompleks ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang puzzle edukatif sebagai media pembelajaran cerita Alkitab bagi anak usia 4-6 tahun. Dengan menggunakan metode perancangan SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, and Reverse), penelitian ini mengidentifikasi dan mengembangkan puzzle yang menarik dan mendukung pemahaman anak-anak tentang cerita Alkitab. Puzzle ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan keterampilan anak-anak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan puzzle edukatif yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia 4-6 tahun dalam mempelajari cerita Alkitab, sekaligus mendukung perkembangan mereka.

Kata kunci: *puzzle* edukatif, cerita Alkitab, anak usia 4-6 tahun, interaksi belajar, alat permainan anak.

