

## Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor, Sundaname dan Boy-Boyan

Yayah Khisbiyah<sup>1</sup>, Sri Lestari<sup>2</sup>, Aris Purwanto<sup>3</sup>, Yasma Hidayat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta

e-mail: [yayah.khisbiyah@gmail.com](mailto:yayah.khisbiyah@gmail.com)<sup>1</sup>, [sri.lestari@ums.ac.id](mailto:sri.lestari@ums.ac.id)<sup>2</sup>, [aris.purwanto.alghozali@gmail.com](mailto:aris.purwanto.alghozali@gmail.com)<sup>3</sup>, [yasmahidayat98@gmail.com](mailto:yasmahidayat98@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstract

*This community service activity aims to measure the differences in children's empathy before and after playing the traditional games of gobag sodor, sundaname and boy-boyan. These three games involved 40 children who were selected through a purposive sampling technique with the following criteria: 1). Users of Panggon Sinau Community Reading Park, and 2). aged 10-12 years. The method used is a quantitative experiment with a One Group Pretest-Posttest Design. The results showed that the value of  $t = -4.020$  ( $t \neq 0$ ), meaning there was a difference in the average score where the average pre-test score (21.80) was smaller than the post-test average score (23.48). Significance value ( $p$ ) = 0.000 ( $p < 0.05$ ). Based on these results, it can be concluded that there are differences in children's empathy before and after playing traditional games. Thus the purpose of this community service is achieved, namely increasing children's empathy through traditional games.*

*Keywords: Empathy, Traditional Games, Panggon Sinau Community Reading Park*

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengukur perbedaan empati anak sebelum dan setelah melakukan permainan tradisional *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*. Ketiga permainan ini melibatkan 40 anak yang dipilih melalui teknik purposive sampling dengan kriteria: 1). murid Taman Baca Masyarakat Panggon Sinau, dan 2). berusia 10-12 tahun. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan nilai  $t = -4.020$  ( $t \neq 0$ ), yang berarti terdapat perbedaan rerata skor dimana rerata skor *pre test* (21,80) lebih kecil dari rerata skor *post test* (23,48). Nilai signifikansi ( $p$ ) = 0,000 ( $p < 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan empati anak sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional. Dengan demikian tujuan dari program pengabdian masyarakat ini tercapai, yaitu meningkatkan empati anak melalui permainan tradisional.

**Kata kunci:** Empati, Permainan Tradisional, Taman Baca Masyarakat Panggon Sinau

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi yang begitu dinamis dan cepat membuat iklim persaingan dunia menjadi kompetitif sehingga memerlukan manusia yang cerdas, kreatif dan inovatif. Akan tetapi kecerdasan intelektual yang dimiliki manusia haruslah senantiasa ditunjang dengan kecerdasan emosional yang kuat, agar kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk kemaslahatan bersama (masalah ammah).

Salah satu hal yang dapat menyeimbangkan kecerdasan intelektual dan emosional adalah empati (Goleman, 2005). Feist & Feist (2010) menjelaskan bahwa empati adalah kemampuan untuk memahami atau menghargai perasaan dengan melibatkan aspek-aspek emosi, moral, kognitif dan perilaku. Empati juga dapat diartikan bagaimana kita bisa menempatkan perasaan pada posisi orang lain sehingga kita dapat berhati-hati dan tidak mudah menghakimi perilaku atau perasaan orang lain (Myers, 2012). Nilai-nilai empati juga diajarkan Islam melalui hadist "Barang siapa yang mencukupi kebutuhan saudaranya, niscaya Allah akan memenuhi kebutuhannya, dan barang siapa yang melepaskan satu

kesusahan yang dialami oleh seorang muslim, maka Allah akan menghendakannya dari satu kesusahan di hari kiamat." (H.R. muslim). Selain itu terdapat juga ayat-ayat al-quran yang menghendaki kita untuk memiliki sikap empati.

وَإِذَا حَضَرَ الْقِسْمَةَ أُولُو الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينُ فَأَرْزُقُوهُمْ مِنْهُ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

"Dan apabila sewaktu pembagian itu hadir beberapa kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, maka berilah mereka dari harta itu (sekadarnya) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik." (QS. An-Nisa' 4: Ayat 8).

University of Michigan telah melakukan sebuah survei terhadap 104.365 orang dewasa dari 63 negara di dunia dengan tujuan mengukur tingkat empati masyarakat berbagai negara. Hasil penelitian tersebut menempatkan Ekuador sebagai negara pertama yang memiliki tingkat empati paling tinggi di dunia dengan skor 3.97 sementara negara Lithuania masuk dalam peringkat terendah dengan skor 3.15. Indonesia sebagai salah satu negara yang masuk dalam survei tersebut menempati posisi ke-21 dibawah Puerto Rico di peringkat ke-20 dan diatas Jerman di peringkat ke-22 (Bryner, 2016). Memudarnya karakter empati pada seseorang akan memiliki berbagai dampak, salah satu dampak tersebut adalah memudarnya kepedulian sosial. Penelitian Tyas (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh positif empati terhadap kepedulian sosial. Artinya semakin tinggi empati yang dimiliki oleh seseorang maka akan semakin tinggi pula kepedulian sosial yang dimilikinya. Selain kepedulian sosial, empati juga berpengaruh terhadap perilaku prososial atau gemar menolong. Hasil penelitian Widiatmoko (2017) menjelaskan bahwa ada pengaruh positif empati anak terhadap perilaku prososial. Anak dengan tingkat empati tinggi akan memiliki tingkat prososial yang tinggi pula. Oleh karena itu, internalisasi nilai empati perlu ditanamkan dan dikembangkan kepada anak sedini mungkin. Pengembangan kemampuan empati antara lain dapat dilakukan melalui pendidikan, baik di sekolah, keluarga, maupun lingkungan (Roslina, 2013).

Salah satu wadah pendidikan non-formal berbasis komunitas yang ikut dalam menumbuhkan dan mengembangkan pendidikan karakter empati adalah Taman Baca Masyarakat (TBM) Panggon Sinau. Secara geografis TBM tersebut berada di Dusun Jayan. Desa Senting, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua sekitar taman baca adalah berstatus ekonomi-sosial rendah (*low S.E.S.*), mayoritas sebagai kuli bangunan dan petani. Kesibukan orang tua mencari penghasilan memunculkan potensi kurangnya pendampingan orang tua dalam pendidikan karakter, termasuk menanamkan nilai-nilai empati kepada anak-anak di Dusun Jayan. Anak-anak di Dusun Jayan juga lebih terfokus pada permainan individu yang bersifat digital melalui gawai sehingga interaksi teman sebaya menjadi berkurang (Hidayat, 2017). Hasil penelitian Wijaya & Pujihartati (2018) mengungkapkan bahwa permainan individu melalui gawai yang berlebihan dapat menurunkan nilai empati dan membentuk karakter remaja yang cenderung bertingkah laku individualistik. Polarisasi perilaku individu yang cenderung mengarah pada digitalisasi menyebabkan anak-anak mulai melakukan permainan yang instan-pasif dan berada di dalam rumah Hal tersebut menyebabkan berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar (Afifah, Prasetyo, & Ramadhan, 2017). Interaksi teman sebaya yang buruk akan mendorong rendahnya karakter positif pada anak, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain (Mirnawati, Ahmad & Sinaga, 2019). Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, sukarela, dan terjangkau. Hasil penelitian Afrianti (2014) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif media untuk mengembangkan kompetensi sosial dan emosi.

Taman Baca Masyarakat (TBM) Panggon Sinau mencoba mengantisipasi fenomena tersebut melalui berbagai kegiatan yang dilakukan secara kolektif dengan media permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam berfantasi, berkreasi, dan berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, berketerampilan, belajar kesopanan, serta uji ketangkasan (Hidayati, 2019). Hasil penelitian Syamsurrijal (2020) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi solusi dalam menumbuhkan karakter positif anak seperti empati, kerjasama, jujur dan sebagainya.

Hasil penelitian Purwanto (2018) juga menjelaskan bahwa kegiatan TBM Panggon Sinau utamanya menyediakan fasilitas belajar dan bermain serta mengadakan berbagai macam kegiatan yang dapat mendidik anak serta mendorong semangat mereka untuk belajar membaca dan menulis. Kegiatan di TBM ada yang dilakukan secara rutin seperti TPA, les belajar, buka lapak baca, dan les bahasa Inggris. Selain itu, ada pula kegiatan insidental seperti *outbond*, *tadabur* alam serta perayaan hari besar nasional. Berbagai program yang dikonsepsi oleh TBM Panggon Sinau diharapkan mampu menciptakan interaksi sosial antar anak sehingga mampu membentuk dan mengembangkan sikap empati anak.

Terdapat berbagai permainan tradisional di Jawa, namun TBM Panggon Sinau menggunakan permainan *gobag sodor*, *sundaname* (*engklek*) dan *boy-boy* sebagai media stimulasi pendidikan empati kepada anak. Jenis permainan tradisional tersebut dipilih karena dinilai dapat menstimulasi anak untuk berkembang secara fisik, psikologis maupun sosial. Stimulasi tersebut dapat tercermin dari aturan permainan yang telah disepakati oleh para pemain sebelum bermain. Permainan ini menerapkan beberapa aturan seperti tidak boleh mengejek, saling membantu dan bekerjasama dalam tim. Melalui peraturan tersebut anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang sikap disiplin, mengontrol ucapan, peduli dan saling menghargai teman yang lain (Iswinarti & Hidayah, 2020). Oleh karena itu, beberapa permainan tersebut dikenal sebagai permainan yang mampu mengasah dan mengembangkan karakter empati anak (Fitriyah & Mustofa, 2019). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan sikap empati anak melalui permainan tradisional *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boy*.

#### METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 20 Desember 2020 bertempat di TBM Panggon Sinau Dusun Jayan, Desa Senting, Sambu, Boyolali. Subjek dalam pengabdian masyarakat ini adalah 40 anak usia 10-12 tahun, dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dilakukan *pre-test* untuk mengetahui tingkat empati anak-anak melalui pemberian skala. Skala yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini diadopsi dari skala penelitian Raudlatul Aniq (2012) dengan judul "Pengaruh permainan tradisional *gobag sodor* terhadap tingkat empati anak". Skala tersebut dikembangkan dari teori Daniel Goleman dengan model skala

Guttman dengan dua alternatif jawaban yakni ya-tidak, agar mudah direspon oleh anak-anak. Skor 0 untuk jawaban tidak dan skor 1 untuk jawaban ya.



Gambar 2. *Pre-Test*

Setelah itu, dilakukan *ice breaking* dan anak dibagi menjadi 8 kelompok untuk melakukan permainan *gobag sodor*, *boy-boyan* dan *sundaname*. Permainan dilakukan dalam waktu  $\pm$  3 jam dengan peraturan yang telah dijelaskan sebelum pembagian kelompok dilakukan. Pada permainan *gobag sodor* terdapat 2 garis area permainan, dimana satu garis akan dimainkan oleh 2 kelompok. Kelompok pertama bertugas sebagai penjaga garis dan kelompok kedua bertugas melewati line sampai ke garis finish. Selama permainan *gobag sodor* dilakukan, anak diminta saling melakukan interaksi untuk membangun strategi dan kerjasama. Peraturan juga diterapkan secara ketat dalam permainan ini. Ketika anak melewati garis batas, maka dikeluarkan dalam permainan selama 30 detik. Aturan tersebut diterapkan dengan tujuan meningkatkan kedisiplinan anak.

Pada permainan *sundaname* terdapat 2 area bermain, di mana permainan dilakukan secara berkelompok. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil melewati semua kotak dengan waktu tercepat. Berdasarkan observasi yang dilakukan, anak menjalankan permainan *sundaname* secara tertib dan teratur, hal tersebut terbukti dari tidak adanya pelanggaran peraturan yang dilakukan oleh peserta. Model permainan secara estafet antar anggota kelompok juga memperkuat proses interaksi dan kerjasama antar anak. Sebagai contoh ketika ada anggota kelompok yang terjatuh maka anggota lain menolong dan memberikan semangat untuk melanjutkan permainan.

Pada permainan *boy-boyan* seluruh anak dikumpulkan dan dibagi menjadi 2 kelompok besar. Kelompok pertama bertugas menyusun tumpukan pecahan genting secara vertikal dan kelompok kedua menjaga tumpukan pecahan genting agar kelompok lawan tidak dapat menyusun tumpukan tersebut. Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa peserta saling berinteraksi untuk menyusun strategi pertandingan. Antar anggota kelompok juga saling memberikan bantuan dan semangat dalam menyusun pecahan genting ataupun menghalangi kelompok lain dalam menyusun pecahan genting tersebut.





Gambar 3. Permainan *gobag sodor*, *sundaname*, dan *boy-boyan*

Setelah melakukan ketiga permainan tradisional itu, anak diberikan materi tentang arti dan filosofi permainan tersebut bagi perkembangan karakter positif mereka, dengan bahasa yang mampu mereka pahami. Tim pengabdian menjelaskan tentang pentingnya bekerjasama dan saling menolong antar sesama agar dapat melewati permainan sebagai seorang pemenang. Selain itu kepada anak juga dijelaskan tentang inklusivitas sosial, bahwa semua anak setara dan tidak ada perbedaan sosial, budaya dan ekonomi dalam bermain.



Gambar 4. Pendalaman materi

Setelah pendalaman materi selesai maka anak diberikan *post-test* menggunakan skala yang sama dengan *pre-test*.

### HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan uji parametrik *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa nilai  $t = -4.020$  ( $t \neq 0$ ). Nilai  $t$  tersebut dapat menggambarkan bahwa terdapat perbedaan rerata skor antara *pre-test* dan *post test*, dimana rerata skor *pre-test* (21,80) lebih kecil dari rerata skor *post-test* (23,48) dengan nilai signifikansi ( $p$ ) = 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti ada pengaruh positif yang signifikan antara permainan tradisional dengan tingkat empati anak. Hasil statistik tersebut sesuai dengan hipotesis bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan empati anak. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Papoutsi & Drigas (2016) yang menjelaskan bahwa secara keseluruhan permainan kolektif dapat membantu mengembangkan empati

jika dikaitkan dengan peningkatan minat dalam pembelajaran bermetode interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan observasi juga disaksikan bahwa selama proses permainan, interaksi sosial telah terjadi antar anggota kelompok, interaksi tersebut berguna untuk membangun kerjasama dan strategi guna memenangkan pertandingan. Kedisiplinan mereka juga terbentuk melalui peraturan yang telah ditentukan, dengan memberi pujian bagi yang mengikuti aturan, dan memberikan hukuman setiap peserta melakukan pelanggaran. Selain itu peserta juga terlihat saling menolong dan memberikan semangat dalam proses pelaksanaan kegiatan. Penjelasan tentang arti dan filosofi permainan yang diberikan setelah anak melakukan ketiga permainan tersebut telah memperkuat penanaman nilai-nilai empati, kerjasama dan disiplin. Kegiatan pengabdian masyarakat ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional selain menyenangkan juga mampu mengembangkan sikap membantu teman, mentaati peraturan, menunjukkan rasa percaya diri, kooperatif, tidak menyerah dan mengembangkan jiwa sportivitas (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011).

Berdasarkan hasil uji statistik diatas maka dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh positif terhadap tingkat empati anak, selain itu hasil obeservasi juga menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat melatih ketangkasan fisik, kerjasama tim, kedisiplinan, serta melatih kemampuan anak dalam mengelola emosi. Hal ini selaras dengan penelitian Kasim (2017) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP, seperti kekompakan, kerjasama, mengendalikan emosi saat bermain, saling menghargai, berempati, belajar bertanggung jawab dan disiplin. Hasil penelitian Adriani (2012) menjelaskan bahwa permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek perkembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian yang telah disajikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional seperti *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*, dapat digunakan untuk mengasah kemampuan empati pada anak.

Dengan demikian tujuan dari pengabdian masyarakat ini tercapai, yaitu meningkatkan empati anak melalui permainan tradisional. Anak-anak dusun Jayan mengasah keterampilan empati mereka melalui permainan tradisional *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, disarankan kepada pengelola TBM Panggon Sinau untuk memberikan lebih banyak kesempatan dan mendorong anak-anak dusun Jayan melakukan permainan tradisional dalam mengisi waktu luang dan hari liburnya. Selain membuat anak merasakan emosi yang positif, permainan tradisional juga bermanfaat dalam mengembangkan karakter-karakter positif pada diri anak.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Pengabdian masyarakat ini terlaksana berkat dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta (LPPM UMS), Pusat Studi Budaya dan Perubahan Sosial Universitas Muhammadiyah Surakarta (PSB-PS UMS), IMM Fakultas Psikologi Al-Ghazali, pengurus TBM Panggon Sinau, dan pamong desa Jayan. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, I. R., Prasetyo, N., & Ramadhan, R. A. (2017). Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial pada Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus di TK IT Mutiara Hati. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* (pp. 124-128). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.
- Afrianti, N. (2014). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 1-12.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9(1), 121-136.
- Aniq, R. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor terhadap Tingkat Empati Anak*. Malang: Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bryner, J. (2016, 20 10). <https://www.livescience.com/>. Retrieved 1 09, 2020, from The Most and Least Empathetic Countries (Full List): <https://www.livescience.com/56557-most-and-least-empathetic-countries.html>
- Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Teori Kepribadian* (7 ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Fitriyah, F. K., & Mustofa. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Anak Autis. *Education and Human Development Journal*, 4(2), 13-19.
- Goleman, D. (2005). *Working With Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Hidayati, N. N. (2019). One Package Learning in Improving Language Skill and Implanting Character Education on Children. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 53-72.
- Kasim, S. N. (2017). Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 3(1), 45-52.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 91-105.
- Mirnawati, Ahmad, S., & Sinaga, S. I. (2019). Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Paras Jaya Palembang. *PERNIK Jurnal PAUD*, 2(2), 1-14.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Papoutsis, C., & Drigas, A. S. (2016). Games for Empathy for Social Impact. *IJEP*, 6(4), 37-40.
- Purwanto, A. (2018). Edukasi Literasi Anak di Dusun Jayan Melalui Taman Baca Masyarakat Panggon Sinau. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Roslina, H. (2013). *Kontribusi pembelajaran PKn terhadap sikap empati siswa (studi kasus di SMP Negeri 1 Pangandaran)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved 01 09, 2020, from [http://repository.upi.edu/3584/2/S\\_PKN\\_0901312\\_Abstract.pdf](http://repository.upi.edu/3584/2/S_PKN_0901312_Abstract.pdf),
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Tyas, E. N. (2017). Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja. *Skripsi* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Widiatmoko, A. (2016). Pengaruh Kemampuan Empati terhadap Perilaku Prosocial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-11.
- Wijaya, H., & Pujihartati. (2018). *Belajar Membaca dan Menulis: Untuk TK dan Kelas 1 SD*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.