

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN KARAKTER DAUD PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI MNCC KIDS

Caroline Angelina¹, Dimas Krisna Aditya² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
carolinenjel@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
farihaen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pendidikan Agama Kristen bagi anak Sekolah Minggu bersifat penting untuk menekankan pengembangan karakter yang baik. Guru-guru Sekolah Minggu memiliki peran penting dalam membentuk iman dan karakter anak. Namun tidak adanya media edukasi interaktif yang berfokus pada pengembangan karakter menyebabkan guru-guru Sekolah Minggu di Mount Nebo Community Church dituntut untuk kreatif dan interaktif dalam menyebarkan materi PAK kepada anak-anak usia ini. Tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah buku cerita interaktif sebagai media edukasi untuk menanamkan pendidikan karakter melalui tokoh Daud kepada anak-anak Sekolah Minggu dengan target umur 4-6 tahun. Penelitian bersifat kualitatif. Data penelitian dikumpulkan dengan teori psikologi perkembangan anak, pendidikan agama Kristen, dan buku cerita bergambar. Metode observasi yang dilakukan secara langsung di Sekolah Minggu Mount Nebo Community Church, wawancara terhadap pendeta, guru-guru Sekolah Minggu, dan orang tua anak, simulasi dan survei pada anak-anak usia 4-6 tahun selama ibadah berlangsung untuk mengetahui tipe buku dan ilustrasi yang diminati anak-anak, dan studi pustaka. Hasil analisis ini dijadikan landasan untuk merancang buku cerita interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap PAK.

Kata kunci: Buku Interaktif, Sekolah Minggu, Cerita Alkitab, Pengembangan Karakter, Anak Usia Dini.

Abstract: Christian Religious Education for Sunday School children is important to emphasize the development of good character. Sunday School teachers have an important role in shaping children's faith and character. However, the absence of interactive educational media that focuses on character development causes Sunday School teachers at Mount Nebo Community Church to be creative and interactive in disseminating CRE material to children of this age. The purpose of this study is to create an interactive storybook as an educational media to instill character education through the character of David to Sunday School children with a target age of 4-6 years. The research is qualitative in nature. The research data was collected using theories of child development psychology, Christian religious education, and picture storybooks. The method of observation was conducted directly at Mount Nebo Community Church Sunday School, interviews with pastors, Sunday School teachers, and parents, simulations and surveys of children aged 4-6 years during worship to find out the type of books and illustrations that children are

interested in, and literature studies. The results of this analysis are used as a basis for designing interactive storybooks to increase children's interest and understanding of CRE.

Keywords: *Interactive Book, Bible Stories, Character Development, Early Childhood, Sunday School.*

PENDAHULUAN

Menurut Hieronimus dalam buku Pendidikan Agama Kristen Anak (Steven, 2021:3), Pendidikan Agama Kristen bertujuan untuk membentuk jiwa agar menjadi bait Tuhan. Pendidikan Agama Kristen merupakan upaya yang dirancang untuk menanamkan dasar ajaran Yesus Kristus dalam perkembangan iman Kristiani. Hal ini dilakukan dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk membangun kekuatan spiritual dan religius. (Steven, 2021:2). Saat ini, dalam PAK untuk anak-anak Sekolah Minggu, penting untuk menekankan pengembangan etika dan pembentukan karakter yang baik, dimana kepribadian sesuai dengan ajaran Alkitab menjadi inti dari tujuan Pendidikan Agama Kristen.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) untuk anak usia dini yang diadakan di gereja harus memperhatikan berbagai unsur yang memiliki tanggung jawab dalam PAK tersebut. Unsur-unsur tersebut termasuk orang tua, masyarakat, guru Sekolah Minggu, dan gereja itu sendiri sebagai penyelenggara PAK. Peran serta orang tua sangat krusial karena mereka memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik anak-anak mereka. Pengajaran PAK tidak cukup hanya mengandalkan guru Sekolah Minggu atau gereja untuk membangun iman anak, karena interaksi antara anak dan guru Sekolah Minggu di gereja biasanya terbatas hanya pada satu hingga dua jam setiap minggunya. Guru Sekolah Minggu juga memiliki peran yang signifikan dalam PAK, karena mereka bertugas mengajarkan nilai-nilai Kristen kepada anak-anak melalui pengajaran di gereja.

Menurut Glen Dolman, seorang pakar dalam perkembangan anak dalam buku Pendidikan Agama Kristen untuk PAUD, mengatakan bahwa pertumbuhan

otak manusia mengalami perkembangan yang paling cepat pada usia 0-7 tahun. Otak pada usia dini dapat mencapai potensi maksimalnya jika mendapatkan rangsangan yang tepat untuk semua aspek perkembangan, seperti motorik, intelektual, sosial-emosional, dan kemampuan berbicara. (Steven, 2022:4). Hartati menjelaskan bahwa anak-anak dalam rentang usia 0-5 tahun sering disebut sebagai masa keemasan. Pada periode ini, anak mulai menunjukkan sensitivitas terhadap berbagai rangsangan dan sangat menikmati buku cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik. Anak-anak belajar dengan berbagai cara kreatif seperti menggunakan fantasi, melakukan eksperimen, bermain dengan kata-kata, menyukai hal-hal yang berbau *superhero*, dan lain-lain. (Della, 2019:204). Nurgiyanto dalam buku *Media Buku Cerita Bergambar* (2022:3) menyatakan bahwa buku cerita bergambar adalah salah satu cara efektif untuk menarik perhatian anak-anak dan pembaca pada umumnya. Dengan metode cerita bergambar, kreativitas anak dapat terus dikembangkan karena mereka akan sering mengajukan pertanyaan, merangsang imajinasi dan fantasi mereka, serta sering kali memperoleh kosakata baru yang akan menjadi modal bagi mereka sebagai pencerita yang terampil.

Baik Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru dari Alkitab mencakup berbagai tokoh dengan karakter yang berbeda, baik positif maupun negatif. Salah satu tokoh penting dari Perjanjian Lama yang akan dibahas adalah Daud. Daud merupakan tokoh yang sangat terkenal dan dikasihi oleh Allah, serta dianggap sebagai salah satu "tokoh-tokoh terkemuka dalam iman" yang disebutkan dalam Surat Ibrani. Daud dikenal karena karakter yang kuat dan sisi spiritual yang baik, terutama dalam cara ia menghadapi berbagai tantangan dalam hidupnya. Ia dapat dijadikan contoh teladan bagi semua usia, terutama bagi anak-anak.

Tidak adanya media edukasi interaktif yang berfokus pada pengembangan karakter di Mount Nebo Community Church menyebabkan kendala dalam pengajaran Pendidikan Agama Kristen kepada anak-anak usia dini. Guru-guru

Sekolah Minggu bergantung pada pengajaran lisan dan tulisan, sesuai dengan kreativitas mereka, namun hal ini tidak cukup efektif. Anak-anak cenderung hanya menikmati waktu tanpa benar-benar memahami makna di balik apa yang diajarkan oleh guru Sekolah Minggu. Serta mereka tidak tertarik untuk mendengarkan PAK karena mereka merasa hal itu membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media menarik yang dapat memfasilitasi pengajaran PAK kepada anak-anak agar lebih mudah. Salah satu langkah untuk meningkatkan pengajaran PAK kepada anak-anak adalah melalui metode cerita bergambar berdasarkan teladan dari tokoh Daud.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode kualitatif untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka, yang kemudian dianalisis melalui analisis matriks perbandingan serta analisis SWOT. Dalam studi pustaka, penulis mengutip teori-teori yang memuat landasan pengetahuan dalam penyusunan tugas akhir ini, diantaranya:

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah disiplin yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif yang diterapkan melalui berbagai media visual, dengan memanfaatkan elemen-elemen desain grafis seperti gambar (ilustrasi), teks, warna, komposisi, dan tata letak. Tujuan utamanya adalah menyampaikan pesan secara visual, audio, atau audio-visual kepada audiens yang ditargetkan. Menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual adalah metode untuk mengatasi masalah komunikasi dan komunikasi visual dengan menghasilkan desain yang paling inovatif di antara desain-desain terbaru. (Tinarbuko, 2015:5).

Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Pendidikan karakter untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan moral mereka. Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, pendidikan moral harus melibatkan seluruh aspek kehidupan manusia dan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, karena pendekatan tersebut dapat merusak karakter anak. Pendidikan moral untuk anak usia dini juga harus mempertimbangkan perkembangan emosional mereka, dengan mengembangkan semua aspek kehidupan, yaitu intelektual, estetika, dan fisik dalam konteks pembelajaran moral yang menyenangkan. (Mulyani, 2017:121-122).

Psikologi Perkembangan Anak

Anak usia dini adalah individu yang mengalami periode pertumbuhan dan perkembangan yang cepat serta mendalam, baik secara fisik maupun mental. Masa usia dini merupakan fase yang sangat penting dalam perkembangan anak. Berk dalam Sujiono menyebutkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang mengalami kemajuan pesat dalam berbagai aspek perkembangan selama tahap awal kehidupan manusia. (Retnaningsih, 2022:1). Di Indonesia, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003, anak usia dini meliputi rentang usia 0-6 tahun. Penelitian oleh Keith Osborn, Burton L. White, dan Benjamin S. Bloom menunjukkan bahwa perkembangan intelektual anak berlangsung sangat cepat pada tahun-tahun awal kehidupan. Sekitar 50% dari perkembangan intelektual anak terjadi pada usia 0-4 tahun, dengan 30% peningkatan berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan sisanya sebesar 20% pada pertengahan atau akhir dekade kedua kehidupan. (Suyadi dan Ulfa dalam Retnaningsih, 2022:2). Periode ini sangat penting untuk pembentukan karakter dan kepribadian anak, yang sering kali disebut sebagai golden age atau masa emas. (Retnaningsih, 2022:2).

Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen menurut Alkitab berfungsi sebagai fondasi alkitabiah yang harus dijelaskan dan dikembangkan sebagai inti dari proses pendidikan. Alkitab menyediakan visi, nilai, dan motivasi dalam konteks

pendidikan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika semua elemen yang terlibat saling mendukung. (Harianto, 2021). Indahyani mengemukakan bahwa memberikan pendidikan agama Kristen kepada anak berarti membimbing mereka untuk membangun hubungan yang benar dengan Allah sesuai dengan firman-Nya dalam Alkitab, yang seharusnya menghasilkan perubahan nyata dalam kehidupan mereka. Tujuan ini tidak hanya mencakup penyampaian pengetahuan tentang Alkitab, tetapi juga bertujuan mendekatkan anak-anak kepada Kristus, mengembangkan karakter yang sesuai dengan Kristus, dan mempersiapkan mereka untuk menjadi murid Kristus. (Indahyani, 2014:13).

Cerita Alkitab

Cerita Alkitab adalah narasi yang diambil dari Alkitab dan mengandung nilai-nilai Kristiani. Cerita-cerita ini bisa digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai agama dan moral kepada anak-anak usia dini. (Krobo, 2021:10-11). Berdasarkan buku Pendidikan Agama Kristen (PAK), cerita Alkitab adalah narasi yang hidup, membangun, dan menyelamatkan jiwa manusia dari pengaruh jahat. Selain itu, cerita ini berfungsi untuk mengajar, mengidentifikasi kesalahan, memperbaiki perilaku, dan mendidik orang dalam kebenaran. Hanya Roh Kudus yang dapat memberikan pemahaman mengenai isi dan makna cerita Alkitab serta mengubah kehidupan anak-anak yang nakal, seperti suka berkelahi, mencuri, berkata kotor, melawan orangtua, dan malas belajar menjadi anak yang baik, pintar, dan memiliki sifat-sifat baik seperti mendengarkan firman Allah, menghormati orangtua, dan patuh kepada guru Sekolah Minggu atau orang dewasa. (Gainau, 2016:145-146).

Media Interaktif

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti tengah atau perantara, dan dalam bahasa Arab, media juga diartikan sebagai perantara. Sadiman menerangkan bahwa manfaat media pembelajaran meliputi memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media juga memungkinkan

interaksi langsung dengan lingkungan dan memfasilitasi pembelajaran sesuai minat dan kemampuan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan. (Ngura, 2022:5). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zulhemi, Adlim, dan Mahidin, media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini karena media pembelajaran interaktif dirancang untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran. (Putra dan Salsabila, 2021:232-233).

Buku Cerita Bergambar

Menurut Mitchell (Nurgiyantoro, dalam Krissandi 2021:50), buku cerita bergambar adalah jenis buku yang menggabungkan gambar dan teks, di mana keduanya saling berhubungan. Gambar dan teks saling melengkapi dan saling mendukung satu sama lain. Rothkei dan Mainbach (Aprianti, dalam Krissandi 2021:50) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar menyampaikan pesan melalui ilustrasi dan teks. Kedua elemen ini sangat penting dalam cerita. Buku-buku ini sering mengangkat berbagai tema yang berakar dari pengalaman sehari-hari anak. Buku bergambar dapat menjadi media alternatif yang berguna bagi guru, karena memiliki efek visualisasi yang menarik perhatian, membantu anak menikmati gambar dan memahami teks yang menjelaskan gambar tersebut. Buku cerita bergambar merupakan salah satu jenis media visual yang dapat menarik minat anak dan memotivasi mereka untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Nurgiyanto dalam buku Media Buku Cerita Bergambar menyatakan bahwa buku cerita bergambar adalah salah satu metode untuk menarik perhatian anak-anak dan pembaca secara umum. Ilustrasi dalam buku ini membantu memperjelas makna kata-kata, karena gambar berfungsi sebagai teks visual yang membuat buku menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat anak untuk membaca dan bercerita. (Ngura, 2022:3-4)

Ilustrasi

Kusrianto mendefinisikan ilustrasi sebagai seni menggambar yang digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan secara visual. Ilustrasi berfungsi untuk memperkuat aspek visual dari sebuah cerita atau mengisi ruang kosong dalam teks. Robert Ross dalam bukunya *Illustration Today* (1963) berpendapat bahwa ilustrasi atau gambar berfungsi untuk memperjelas atau memperindah, baik dalam warna, hitam-putih, atau dengan permainan kontras. Ilustrasi juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu, menyentuh perasaan, memicu pendapat, dan bahkan mendorong tindakan. Sementara itu, Ayuningtyas menyebutkan bahwa ilustrasi sebagai media komunikasi biasanya digunakan untuk menjelaskan dengan lebih jelas dan detail teks atau naskah yang berupa cerita, berita, puisi, tulisan ilmiah, atau informasi tertulis lainnya. (Ayuningtyas, 2021:24-25). Rakhmat Supriyono menambahkan bahwa ilustrasi adalah visual dalam bentuk gambar atau teks yang bertujuan untuk menyampaikan maksud teks dan menambah daya tariknya, serta membantu menjelaskan informasi atau pesan dengan cara yang menarik bagi audiens. (Wirayudha & Aditya, 2019:1159).

Gaya Visual

Janottama dan Putraka menjelaskan bahwa gaya visual merupakan hasil dari imajinasi pengarang atau pembuat yang menghasilkan karya dengan ciri khas masing-masing. Berdasarkan jurnal tentang Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif "Let's Play Hide and Seek" untuk Anak Usia 3+, gaya visual dibagi menjadi enam jenis, yaitu: Gaya Kartun, Gaya Semi Realis, Gaya Realis, Gaya Seni Murni, Gaya Jepang, dan Gaya Amerika. (Prasetyo dan Thong, 2022:152).

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Sekolah Minggu MNCC atau MNCC *Kids* merupakan program kerja dari Mount Nebo Community Church yang bertujuan untuk menanamkan karakter

sebagai murid Kristus kepada anak-anak kecil. MNCC *Kids* terbagi menjadi lima kelas sesuai dengan usia anak-anak, yaitu: *Love*, *Holy*, *Hope*, *Grace*, dan *Faith*. Kelas *Love* memiliki 29 anak berusia 0 hingga 3 tahun, kelas *Holy* memiliki 10 anak berusia 4 hingga 6 tahun, kelas *Hope* memiliki 12 anak berusia 6 hingga 7 tahun, kelas *Grace* memiliki 11 anak berusia 8 hingga 9 tahun, dan kelas *Faith* memiliki 17 anak berusia 10 hingga 11 tahun. Materi pengajaran untuk setiap kelas ditentukan menggunakan buku kurikulum Sekolah Minggu anak dengan judul "Benih Iman: God's Creations (Tahun II Triwulan 3)". Tujuannya adalah untuk memberikan pengajaran Alkitab kepada anak-anak secara menyeluruh, mencakup Perjanjian Lama dan Baru. Buku kurikulum ini mencakup tema dan tujuan firman, bahan Alkitab, ayat hafalan, pendahuluan firman, isi firman, alat peraga yang digunakan, referensi visual, aktivitas kelas, pertanyaan untuk tanya jawab dengan anak-anak, dan panduan untuk sharing kelompok.

Kesimpulan wawancara yang dilakukan dengan gembala MNCC, guru-guru Sekolah Minggu, dan orang tua anak bahwa Pendidikan karakter itu penting dan harus mulai ditanamkan sejak kecil. Dengan adanya media edukasi interaktif yang diambil berdasarkan kisah tokoh Alkitab, dapat membantu dalam penanaman karakter yang baik kepada anak, dan tentunya tidak lepas dari guru-guru Sekolah Minggu. Dalam perancangan sebuah media interaktif, perlu diperhatikan beberapa aspek yang penting, yaitu: memastikan fokus pengajaran selalu terarah pada Tuhan Yesus dan pesan Injil, sehingga anak-anak tidak lebih tertarik pada tokoh-tokoh Alkitab lainnya; penggunaan bahasa dan materi yang sesuai dengan level pemahaman dan kemampuan anak; penggunaan visualisasi yang tepat, agar buku dapat dinikmati oleh anak; dan bagaimana agar buku dapat membangun sebuah interaksi, sehingga anak-anak fokus dalam memperhatikan firman yang sedang diberikan oleh guru-guru Sekolah Minggu. Selain itu, orang tua juga perlu memenuhi rasa ingin tahu anak melalui media edukasi yang sesuai dengan preferensi anak-anak untuk memperkuat pendidikan karakter sejak dini. Maka

dari itu, penciptaan sebuah media edukasi interaktif diharapkan dapat membantu guru-guru Sekolah Minggu dalam menanamkan karakter yang baik kepada anak.

Berdasarkan hasil observasi pada ibadah gabungan dan ibadah kelas Holy menunjukkan bahwa anak-anak usia 4-6 tahun lebih menyukai gambar, ilustrasi, dan video animasi yang menarik. Mereka menunjukkan perhatian dan respons yang lebih baik terhadap media tersebut dibandingkan dengan pengajaran lisan dari guru-guru Sekolah Minggu. Selain itu, anak-anak di kelas Holy perlu diberi dorongan berupa hadiah seperti makanan atau alat tulis kecil untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam mengikuti pengajaran serta menjawab pertanyaan dari guru-guru Sekolah Minggu.

Tabel 1 Analisis SWOT

	Strength Guru-guru MNCC Kids menggunakan panduan kurikulum yang mencakup tema, tujuan firman, bahan Alkitab, ayat hafalan, pendahuluan, isi firman, alat peraga, referensi visual, aktivitas kelas, pertanyaan tanya jawab, dan panduan sharing kelompok untuk mempermudah pengajaran. Mereka juga terampil dalam menerapkan pendekatan interaktif yang merangsang pemikiran kritis anak-anak dan mendukung keterlibatan aktif, seperti menjawab pertanyaan, berdoa, dan berkontribusi dalam pengumpulan persembahan.	Weakness Kurangnya akses ke pelatihan komprehensif menyebabkan guru-guru MNCC Kids kurang memahami aspek pengajaran yang efektif. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran mengharuskan guru menggunakan alat peraga seadanya. Anak-anak juga sulit fokus jika materi dianggap membosankan, sehingga beberapa di antaranya tidak bisa diam selama pengajaran.
Opportunities Setiap kelas Sekolah Minggu dilengkapi dengan fasilitas memadai seperti papan tulis, TV, infocus, alat musik, dan AC. Pengajaran firman Tuhan	S-O Guru-guru MNCC Kids memiliki panduan kurikulum lengkap yang mencakup tema firman, materi Alkitab, ayat hafalan, dan aktivitas kelas.	W-O Kurangnya pelatihan komprehensif bagi guru-guru MNCC Kids mengakibatkan kurangnya pemahaman dalam pengajaran efektif. Namun,

dan aktivitas disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan usia anak.	Dengan fasilitas seperti papan tulis, TV, infocus, AC, dan alat musik, mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Kemampuan mereka dalam pengajaran interaktif dan merangsang pemikiran kritis dapat ditingkatkan dengan menyesuaikan materi dan kegiatan dengan tingkat pemahaman anak-anak untuk memastikan partisipasi aktif.	fasilitas memadai di setiap kelas Sekolah Minggu, seperti papan tulis, TV, infocus, alat musik, dan AC, menawarkan peluang untuk meningkatkan pengalaman belajar. Meski terdapat keterbatasan alat peraga sebagai media pembelajaran, guru dapat mengatasi hal ini dengan kreativitas, menyusun aktivitas menarik sesuai tingkat pemahaman anak-anak. Dengan memanfaatkan fasilitas dan menyesuaikan pendekatan, guru-guru MNCC Kids dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.
Threats Anak-anak Sekolah Minggu kurang antusias terhadap ibadah dan firman Tuhan, serta kurangnya dukungan orang tua terhadap partisipasi mereka.	S-T Guru-guru MNCC Kids menggunakan panduan kurikulum komprehensif dan pendekatan pengajaran interaktif untuk merangsang pemikiran kritis dan keterlibatan anak-anak. Namun, kurangnya dukungan orang tua dan ketidaktertarikan anak-anak terhadap ibadah dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Untuk meningkatkan pengalaman belajar, guru-guru perlu memperkuat keterlibatan orang tua dan membuat pengajaran firman Tuhan lebih menarik dan relevan bagi anak-anak.	W-T Kurangnya akses ke pelatihan komprehensif bagi guru-guru MNCC Kids mengakibatkan kurangnya pemahaman dalam pengajaran efektif, menciptakan tantangan dalam menyampaikan materi dengan menarik. Keterbatasan media pembelajaran dan alat peraga yang kurang variatif menyebabkan kebosanan dan kurangnya konsentrasi anak-anak. Hal ini, ditambah dengan kurangnya dukungan orang tua, mengurangi antusiasme anak-anak terhadap kegiatan ibadah dan penyampaian firman Tuhan, yang mempengaruhi motivasi dan keterlibatan mereka di Sekolah Minggu.

Berdasarkan beberapa kolom analisis SWOT di atas, menghasilkan beberapa konsep strategi dan perancangan. Namun kolom analisis *Strength* -

Threats, lebih memaksimalkan kekuatan dan meminimalkan ancaman, hal ini dinilai tepat untuk dilakukan, yaitu dengan perancangan suatu media edukasi menarik sebagai bahan ajar sesi firman yang sesuai dengan minat anak-anak Sekolah Minggu. Hal ini tidak hanya akan menambah minat anak untuk terus aktif mengikuti ibadah Sekolah Minggu, tetapi juga meningkatkan dukungan orang tua untuk Sekolah Minggu. Selain itu, dibutuhkan media pendukung lain yang dapat mendorong keantusiasan dan keaktifan anak di dalam kelas.

Konsep Pesan

“Mengenalkan dan Mengedukasi Nilai-Nilai Karakter Kristen melalui Aktivitas yang Menarik” adalah konsep ide besar dalam perancangan buku cerita interaktif ini. Tujuan dari konsep ini sebagai bahan ajar pada sesi firman untuk anak kelas *Holy*. Penyampaian pesan tersebut akan diwujudkan dengan merancang media pembelajaran interaktif yang menyenangkan untuk dipelajari dengan menggunakan media buku cerita bergambar dan buku aktivitas, agar dapat mengenalkan nilai-nilai karakter yang baik melalui tokoh Daud dari seorang gembala menjadi raja.

Konsep Kreatif

Perancangan buku interaktif ini akan mencakup buku cerita interaktif untuk anak serta buku aktivitas anak dalam bentuk *games book* sebagai media pendukung. Buku cerita interaktif ini akan dilengkapi dengan fitur *flaps* yang bisa dibuka yang memungkinkan anak-anak berinteraksi langsung dengan cerita. Bahasa yang digunakan akan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak usia dini agar mereka mudah mengerti isi buku. Buku aktivitas berisi aktivitas menyenangkan, seperti: *maze games*, *fill the bag*, *coloring*, *dress up*, dan lain-lain. Kedua jenis buku ini akan dirancang penuh warna dengan gambar sesuai dengan minat anak-anak. Fitur kedua buku ini akan menstimulasi kerja otak anak melalui aktivitas praktis yang bisa dilakukan langsung serta mencocokkan fitur interaksi yang ada pada buku. Dengan konsep-konsep ini, buku cerita bergambar dan buku

aktivitas untuk anak usia dini tidak hanya mendidik, tetapi juga menghibur, mendorong keterlibatan, dan memfasilitasi pembelajaran interaktif.

Konsep Media

Perancangan media-media ini digunakan sebagai perantara nilai edukasi karena kegiatan yang mampu dilakukan anak-anak usia 4-6 tahun agar lebih tertarik, menumbuhkan rasa keingintahuan pada topik yang diangkat serta melatih perkembangan kognitif anak.

Media Utama: Buku Interaktif

Buku cerita ini berisi kegiatan interaktif seperti membuka menutup bagian-bagian interaktif (*flip flap*), sehingga anak-anak tertarik untuk mengenal serta membiasakan kegiatan membaca buku sejak usia dini. Ukuran yang digunakan harus mempertimbangkan ukuran yang tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil 25 x 25 cm dan diharapkan dapat memudahkan guru-guru Sekolah minggu mengajarkan kepada anak-anak. Dengan jenis bahan yang digunakan yaitu *cardboard* dengan *finishing doff* dan *round corner*. Bagian dalam punggung buku tidak ditempel dengan bagian halaman agar setiap halamannya dapat dibuka dan ditutup dengan fleksibel. Halaman isi buku yaitu 42 halaman.

Media Pendukung

Buku Aktivitas

Media pendukung yang akan dirancang oleh penulis untuk mendampingi media utama adalah buku aktivitas untuk anak yang berisikan permainan-permainan yang sesuai dengan apa yang tertulis pada media utama. Buku aktivitas diharapkan dapat melatih perkembangan kognitif anak, agar anak memahami materi yang diangkat pada buku cerita. Buku Aktivitas dicetak dengan ukuran 20 x 20 cm dengan jenis kertas *hvs* agar memudahkan anak untuk menempel, menulis, dan mewarnai aktivitas. *Cover* buku dibuat menjadi *softcover*.

Flash Card

Flash Card menjadi media pendukung yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk anak mengenal karakter-karakter Kristen yang boleh dilakukan atau tidak, serta diharapkan dapat melatih keterampilan kognitif dan cara berpikir pada anak. *Flash Card* dicetak dengan bahan art paper 310 gsm, ukuran 10,5 x 14,8 cm.

Totebag

Totebag menggunakan bahan kanvas yang tebal, sehingga dapat digunakan oleh berulang kali. *Totebag* berukuran 30 x 40 cm dengan ilustrasi yang menarik pada sisi depan dan belakang tas.

Bookmark

Bookmark menjadi media pendukung yang digunakan untuk menandakan *progress* baca anak atau halaman terakhir yang telah dibaca. *Bookmark* dibuat dengan ukuran 10 x 15 cm, bahan art paper 260 gsm.

Stiker

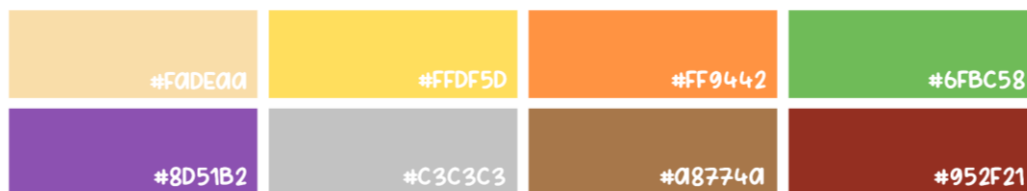
Stiker sebagai media pendukung yang diberikan untuk anak-anak sebagai hadiah, serta diharapkan dapat mendorong keaktifan anak belajar. Stiker dibuat dengan ukuran 14,8 x 21 cm, bahan *vinyl doff*.

Gantungan Kunci

Gantungan kunci sebagai media pendukung yang akan diberikan kepada anak-anak sebagai hadiah dan diharapkan dapat mendorong antusias anak dalam belajar. Gantungan kunci dibuat dua sisi dengan bahan acrylic 3 mm.

Konsep Visual

Warna-warna yang digunakan oleh penulis berupa warna-warna yang cerah seperti yang disukai oleh anak-anak dan terinspirasi dari warna alam.



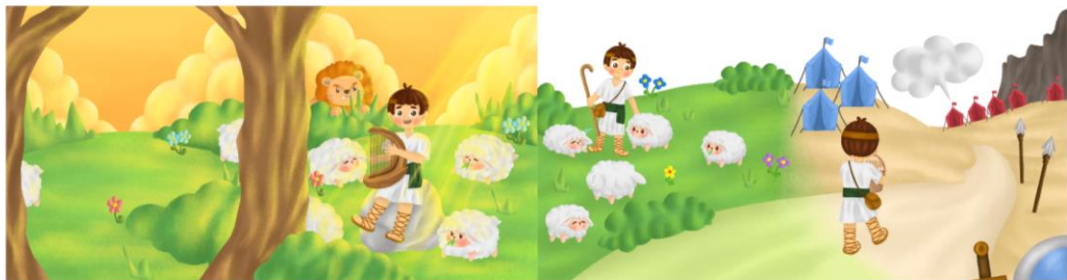
Gambar 1 Warna pada Perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tipografi yang digunakan pada cover dan isi buku yaitu jenis font *decorative* untuk memberikan kesan unik dan santai, dengan bentuknya yang berisi seperti balon dan terdapat lubang di tiap sisi hurufnya. Fontnya sesuai dengan buku anak dan mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2 Font ColaKind
Sumber: Dokumentasi Penulis

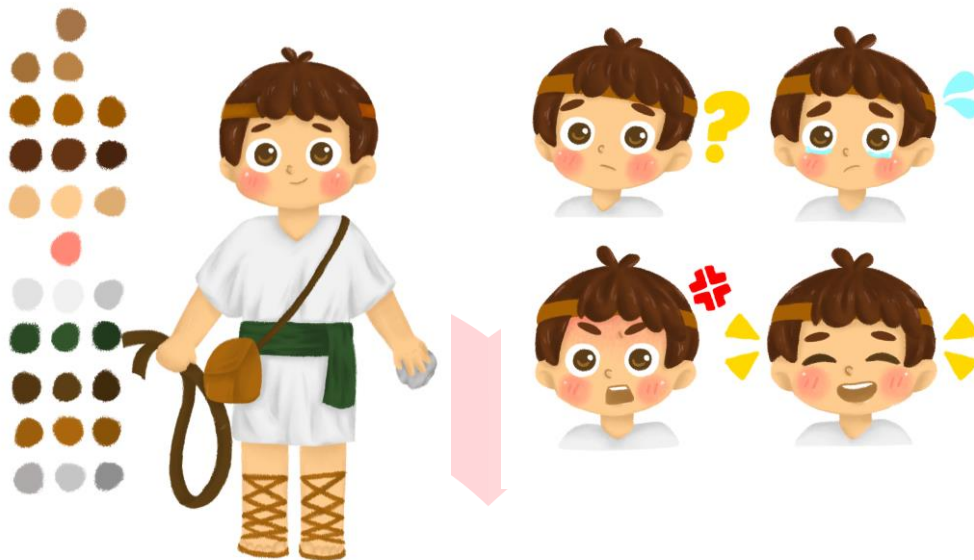
Gaya visual untuk buku interaktif ini menggunakan gaya yang dapat dinikmati oleh anak-anak karena menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan sentuhan penggunaan tekstur pensil dan krayon. Gaya kartun dapat menyajikan cerita yang menarik dan relevan bagi anak-anak karena memiliki bentuk yang lucu dan ekspresif.



Gambar 3 Gaya Visual
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil perancangan *character design* tokoh utama adalah Daud. Di Alkitab, Daud adalah anak bungsu Isai yang bekerja sebagai gembala dan memiliki kemampuan militer yang baik. Penulis menggambarkan Daud sebagai seorang pria yang tampan dengan badan yang kecil dan mengenakan baju zaman dahulu

dengan kain yang terikat pada bagian pinggangnya. Ia selalu membawa kantong gembala dan ketapel sebagai senjatanya dalam melawan binatang buas.

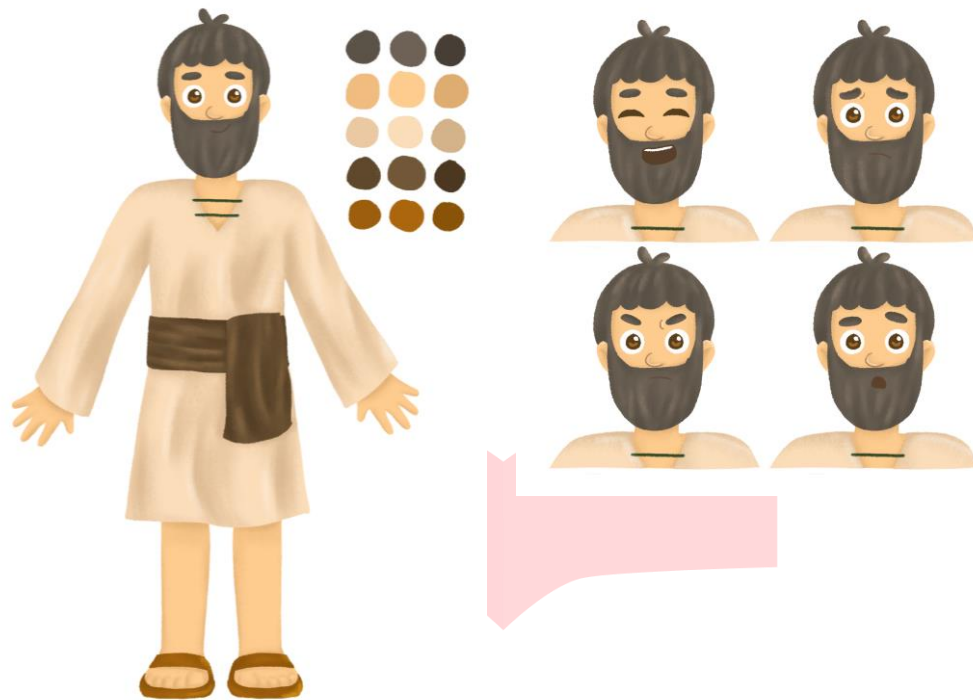


Gambar 4 Tokoh Daud
Sumber: Dokumentasi Penulis

Terdapat lima tokoh sampingan yang muncul pada cerita ini yaitu:

Isai

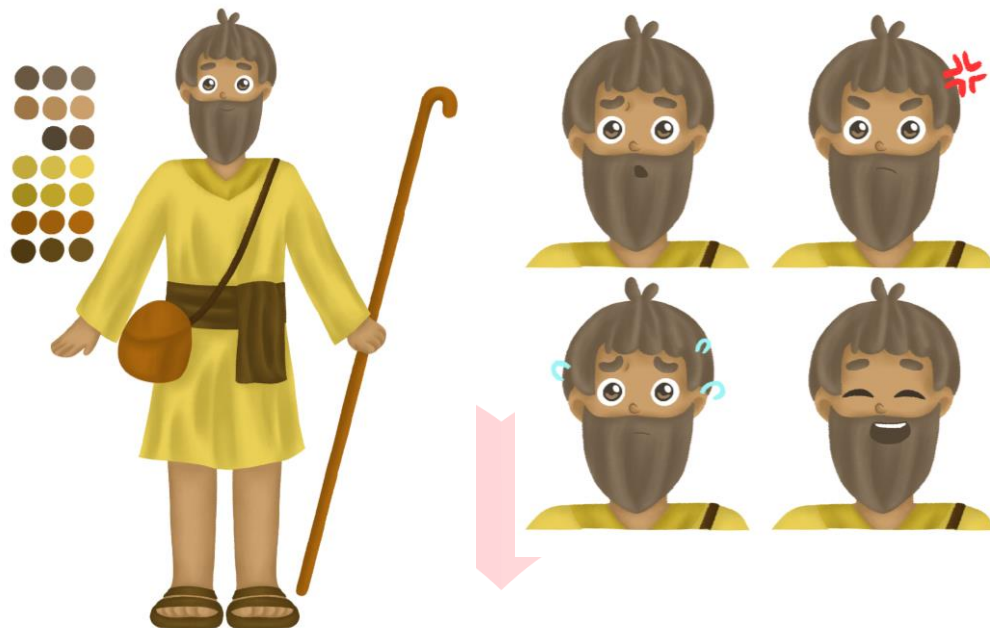
Isai adalah ayah dari Daud, ia berasal dari Efrata. Isai memiliki delapan orang anak. Ia diundang oleh nabi Samuel untuk mengikuti upacara pengorbanan.



Gambar 5 Tokoh Isai
Sumber: Dokumentasi Penulis

Nabi Samuel

Nabi Samuel adalah nabi yang diutus Tuhan untuk mengurapi Daud menjadi Raja Israel. Dalam Alkitab, nabi Samuel diceritakan sebagai seorang yang taat dan setia kepada Allah.



Gambar 6 Tokoh Nabi Samuel
Sumber: Dokumentasi Penulis

Goliath

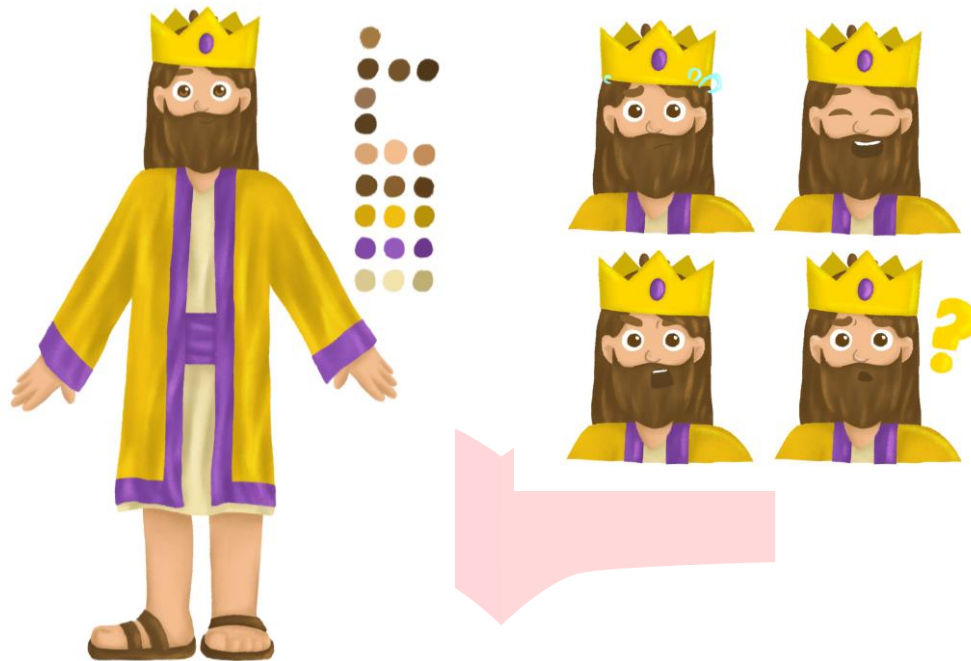
Goliath adalah salah satu tentara pasukan Filistin yang paling kuat. Ia diceritakan dalam Alkitab memiliki tinggi 6 hasta atau sekitar 2.9 meter. Penulis menggambarkan Goliath sebagai tokoh tentara yang memiliki badan yang besar dengan perisai berwarna kekuningan dan membawa tombak serta perisai.



Gambar 7 Tokoh Goliath
Sumber: Dokumentasi Penulis

Raja Saul

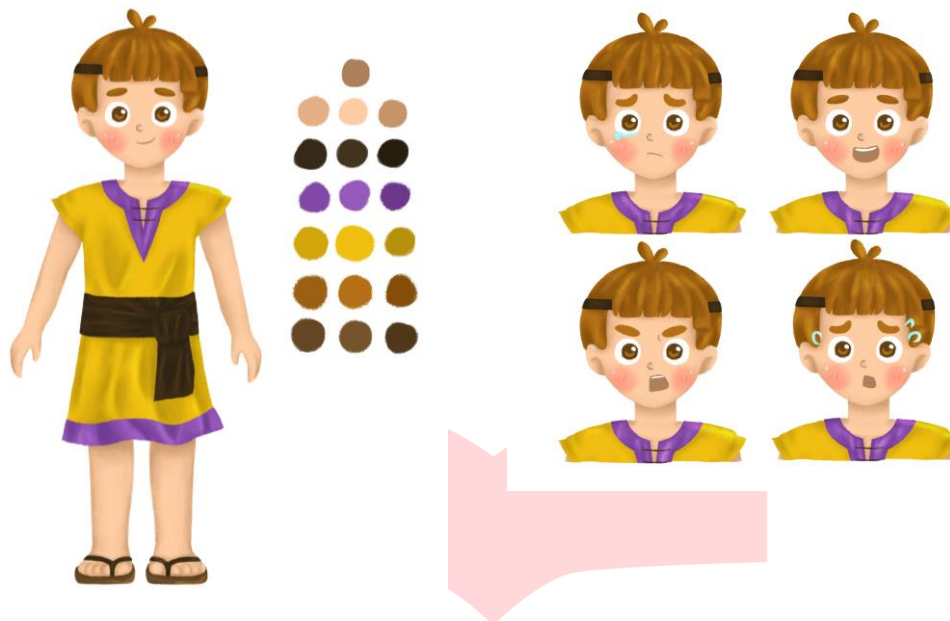
Raja Saul adalah raja pertama di Israel. Pada awalnya, Raja Saul disenangi Allah dan ia dipilih untuk memimpin bangsa Israel ke jalan yang benar. Namun dikarenakan ketaatannya, Allah mengambil kembali RohNya dari Saul. Di dalam cerita, Raja Saul dibutakan oleh iri hati dan kebencian sehingga ia berusaha untuk membunuh Daud.



Gambar 8 Tokoh Raja Saul
Sumber: Dokumentasi Penulis

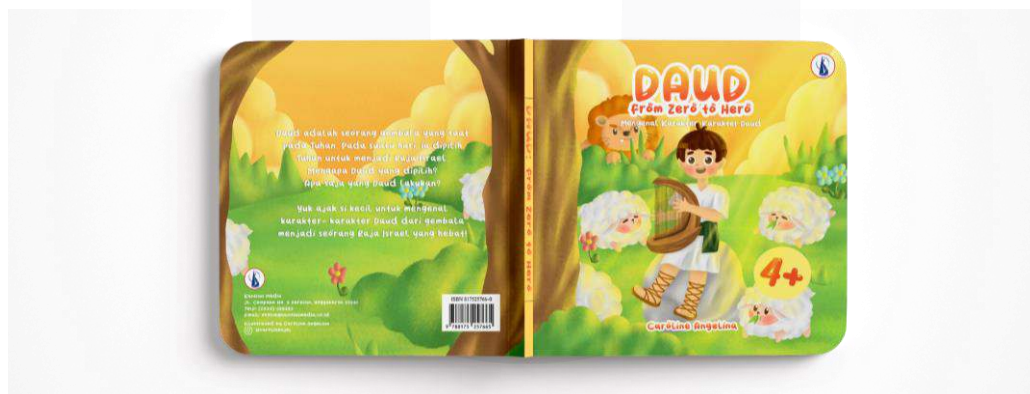
Yonathan

Yonathan adalah putra dari Raja Saul. Dalam Alkitab, Yonathan diceritakan sebagai anak yang pemberani dan sahabat baik Daud. Ia mengasihi Daud seperti saudaranya sendiri.



Gambar 9 Tokoh Yonathan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil Perancangan Buku Cerita Interaktif





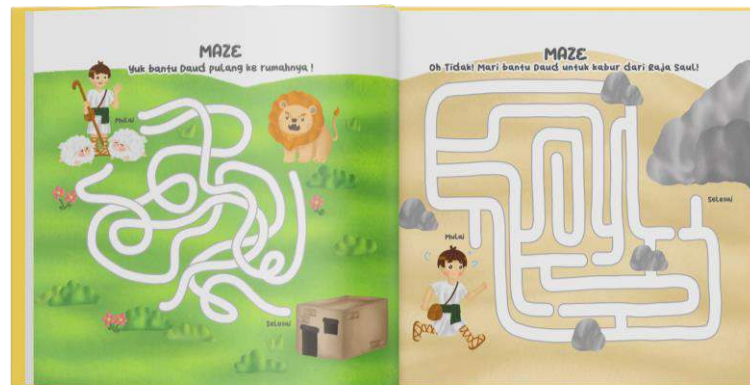
Gambar 10 Mockup buku "Daud: From Zero to Hero"
Sumber: Dokumentasi Penulis

Bentuk cover depan, belakang, serta salah satu halaman dari isi buku media utama.

Media Pendukung

Buku Aktivitas





Gambar 11 Mockup buku aktivitas
Sumber: Dokumentasi Penulis

Bentuk *cover* dan salah satu halaman dari isi buku aktivitas.

Flash Card



Gambar 12 *Flash Card*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Totebag



Gambar 13 Totebag
Sumber: Dokumentasi Penulis

Bookmark



Gambar 14 Bookmark
Sumber: Dokumentasi Penulis

Stiker



Gambar 15 Stiker
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gantungan Kunci



Gambar 16 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Pendidikan Agama Kristen adalah upaya yang terencana dan disengaja untuk membangun dasar iman Yesus Kristus dalam pertumbuhan iman Kristiani, dengan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif. Pendidikan Agama Kristen untuk anak-anak Sekolah Minggu sangat penting dalam menekankan pengembangan etika dan pembentukan karakter yang baik sesuai dengan ajaran Alkitab. Peran orang tua dan guru Sekolah Minggu sangat signifikan dalam mengajarkan Pendidikan Agama Kristen kepada anak-anak usia dini. Namun, sering kali orang tua dan guru Sekolah Minggu menghadapi kesulitan dalam menggunakan alat bantu yang efektif agar anak-anak dapat memahami dan menikmati materi ajar mereka. Maka dari itu, dibuatlah sebuah buku cerita interaktif dengan fitur *flip flap* dan buku aktivitas sebagai salah satu media pelengkap. Kedua buku ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan cerita serta menstimulasi kerja otak anak melalui aktivitas praktis yang bisa dilakukan langsung. Buku cerita interaktif dan buku aktivitas untuk anak usia dini tidak hanya mendidik, tetapi juga menghibur, mendorong keterlibatan, dan memfasilitasi pembelajaran interaktif.

Melalui hasil penelitian dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, serta melakukan pencarian data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, penulis menemukan bahwa anak-anak menyukai ilustrasi, warna yang cerah, aktivitas menyenangkan, dan hadiah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku interaktif dengan fitur *flip flap* dan buku aktivitas menjadi solusi yang dapat mengedukasi dan mengenalkan kepada anak tentang nilai-nilai karakter Kristen, serta menjadi media pembelajaran baru untuk guru-guru Sekolah Minggu MNCC. Serta pengangkatan topik tokoh Daud yang dikenal karena karakter yang kuat dan sisi spiritual yang baik dapat dijadikan contoh teladan bagi semua usia, terutama bagi anak-anak. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan solusi berupa

perancangan buku cerita interaktif berjudul “Daud:From Zero to Hero” untuk mengenalkan dan mengedukasi anak-anak tentang nilai-nilai karakter dari tokoh Daud serta membantu menyediakan media pembelajaran baru kepada guru-guru Sekolah Minggu di *Mount Nebo Community Church*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arminawati, et.al. 2021. Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Selama Belajar di Rumah di TK Kelompok B Al-Washliyah Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Ayuningtyas, Hanum. 2021. *Proses Kreatif Ilustrasi Serial Buku Cerita Anak Lovely Buddies (LoBu)*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Bawole, Susan. 2020. Tanggung Jawab Guru Sekolah Minggu Dalam Kehidupan Spiritual Anak. 7(2), 143-156.
- Cahyo, Bintang Dwi, et.al. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Kreatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Journal of Rural and Urban Community Empowerment*, 4(2), 78-83.
- Firnando, Nehemia B. dan Dina Kristiani. 2023. Peran Media Audio Visual dalam Pertumbuhan Rohani Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(2), 107-116.
- Gainau, Markus S. 2024. *Pendidikan Agama Kristen (PAK) Anak: Anak Adalah Ladang yang Produktif*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Halim, Delly dan Munthe, Ashiong P. 2019. Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216.
- Harianto. 2021. *Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitab dan Dunia Pendidikan Masa Kini*. Yogyakarta: PBMR ANDI.

Harianto. 2021. *Teologi PAK, Metode dan Penerapan Pendidikan Kristen Dalam Alkitab*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Hidayat, Edwin Chairil, et.al. 2020. Perancangan Buku Interaktif Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun di SDN 107 Paledang Bandung. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 74-82.

Krobo, Andrianus. 2021. Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Kristen Melalui Cerita Alkitab dengan Media Gambar pada Anak Kelompok B2 di Paud Pengharapan Kota Jayapura. *Jurnal PAUD*, 4(1), 1-17.

Milenia, Amirah Tri, Dimas Krisna Aditya, Olivine Apriani Supriadi. 2021. Perancangan Buku Ilustrasi mengenai Keberagaman Individu sebagai Media Edukasi untuk Anak. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2493-2504.

Nasution, Nur Kholidah. 2022. *Membentuk Karakter Anak Melalui Pendidikan Bahasa*. Tangerang Selatan: Pascal Books.

Ngura, Elisabeth T. 2022. *Media Buku Cerita Bergambar*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.

Norrahman, Rezki A. 2023. *Manajemen Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama.

Nurgiantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: UGM PRESS.

Pattinama, Yenni Anita. 2019. Peranan Sekolah Minggu Dalam Pertumbuhan Gereja. *Jurnal Scripta Teologi dan Pelayanan Kontekstual*, 4(2), 132-151.

Pertiwi, Bella Citra, Diani Apsari, Taufiq Wahab. 2020. Perancangan Buku Cerita Berilustrasi tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci sebagai Media Edukasi untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1152-1165.

Prasetya, Shyavira, Diani Apsari, Taufiq Wahab. 2023. Perancangan Buku Pop-Up "Hayu Jajan!" sebagai Pengenalan Jajanan Ringan khas Sunda untuk Anak-Anak di Majalaya Kabupaten Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8867-8878.

Prasetyo, Martinus Eko, Aprilia S. E. V. T. 2022. Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif "Let's Play Hide and Seek" Untuk Anak Berusia 3+. *15(2)*, 150-164.

Retnaningsih, Lina E. dan Nadya N.R. 2022. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Lamongan: Nawa Litera Publishing.

Silaban, Catur P. R., Winarti A., Hisardo S. 2023. Pengaruh Penerapan Pendidikan Agama Kristen Terhadap Penanaman Nilai Kesabaran Anak Usia 4-6 Tahun di TK Elfrida Harder HKBP Siborongborong. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 1-23.

Simanjuntak, Junihot. 2021. *Psikologi Pendidikan Kristen*. Yogyakarta: PBMR ANDI.

Sugiarti, Eggy F.A., Arif S. 2020. *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: UMMPress.

Syamsuarni dan Delfi Eliza. 2021. *Pengembangan Karakter Anak Dengan Buku Cerita Bergambar Kato Nan Ampek*. Siduarjo: Zifatama Jawara.

Tefbana, Ivana IT, et.al. 2020. Kompetensi Guru Sekolah Minggu Terhadap Keefektifan Mengajar Anak: Suatu Studi Kuantitatif di Jemaat GPdI El-Shaddai Makassar. *Journal of Christian Education*, 1(2), 205-221.

Tubagus, Steven. 2021. *Pendidikan Agama Kristen Anak*. Sumatra Barat: CV. Mitra Cendikia Media.

Tubagus, Steven. 2022. *Pendidikan Agama Kristen PAUD*. Sumatra Barat: CV. Mitra Cendikia Media.

Wahidah, Afifah F. N, Eva Latipah. 2021. Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Stimulasinya. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1), 44-62.

Wirayudha, Rahmat Panji, Dimas Krisna Aditya. 2019. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Falsafah Hidup Suku Lampung melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan II. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(2), 1158-1171.