

## Eksplorasi Visual Tokoh Alkitab Daud Pada Buku Cerita Untuk Anak-Anak

Anny Valentina<sup>1\*</sup>, Ruby Chrissandy<sup>2</sup>, Meysia Dewi Aurellia<sup>3</sup>,  
Valentino Renaldy Susilo<sup>4</sup>, Kevin Matthew Ivanson<sup>5</sup>

<sup>1\*,2,3,4</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

<sup>5</sup>Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik,  
Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

e-mail: [annyv@fsrd.untar.ac.id](mailto:annyv@fsrd.untar.ac.id)<sup>1\*</sup>, [rubyc@fsrd.untar.ac.id](mailto:rubyc@fsrd.untar.ac.id)<sup>2</sup>, [meysia.625210008@stu.untar.ac.id](mailto:meysia.625210008@stu.untar.ac.id)<sup>3</sup>,  
[valentino.625220037@stu.untar.ac.id](mailto:valentino.625220037@stu.untar.ac.id)<sup>4</sup>, [kevin.545239102@stu.untar.ac.id](mailto:kevin.545239102@stu.untar.ac.id)<sup>5</sup>

Received : September, 2024

Accepted : March, 2025

Published : April, 2025

### Abstract

Early Childhood Education (ECE) is vital for the holistic development of children aged birth to six years, encompassing physical, social-emotional, language, and cognitive growth. While picture books effectively simplify complex concepts for young learners, the Bible often poses challenges due to its text-heavy nature. To address this, the Visual Communication Design (VCD) department at Untar created a visually engaging storybook about David, incorporating semi-realist illustrations, the legible "Ruda Two" font, and a thoughtful color scheme transitioning from calming greens to dynamic hues to stimulate imagination. Observations conducted in Tomohon and Gracelife Community Church in Jakarta revealed that visual storytelling enhances children's understanding of biblical lessons, though feedback emphasized the need for larger fonts and improved digital page timing. This study highlights the potential of visual media to make biblical narratives more accessible to young readers, with opportunities for further development across other figures.

**Keywords:** Bible, Book, Children, Story, Visual

### Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk mendukung perkembangan holistik anak usia 0-6 tahun, mencakup pertumbuhan fisik, sosial-emosional, bahasa, dan kognitif. Meskipun buku bergambar efektif dalam menyederhanakan konsep kompleks bagi anak-anak, Alkitab sering kali menjadi tantangan karena dominasi teks yang sulit dipahami. Untuk mengatasi hal ini, Departemen Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Tarumanagara (Untar) menciptakan buku cerita bergambar tentang tokoh Alkitab, Daud. Buku ini menggunakan ilustrasi semi-realistis, font "Ruda Two" yang mudah dibaca, serta skema warna yang beralih dari hijau yang menenangkan ke warna-warna dinamis seperti kuning dan biru untuk merangsang imajinasi. Observasi di Tomohon dan Gereja Komunitas Gracelife di Jakarta menunjukkan bahwa pendekatan visual ini membantu anak-anak memahami pelajaran Alkitab dengan lebih baik, meskipun perlu ada perbaikan pada ukuran font dan durasi tampilan halaman digital. Studi ini menunjukkan potensi media visual dalam membuat narasi Alkitab lebih mudah diakses oleh anak-anak, dengan peluang pengembangan untuk tokoh-tokoh lainnya.

**Kata Kunci:** Alkitab, Anak-anak, Buku, Cerita, Visual

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berperan krusial dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Studi literatur menunjukkan bahwa stimulasi pendidikan yang diberikan kepada bayi baru lahir sampai usia enam tahun akan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun rohani. Anak usia dini adalah kelompok dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik: pola pertumbuhan dan perkembangan, kecerdasan, masyarakat emosional, bahasa dan komunikasi, yang ditujukan khusus untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia PAUD, khususnya pada rentang 0 hingga 6 tahun, berada dalam fase perkembangan yang sangat cepat sekaligus krusial. Periode ini sering disebut sebagai masa keemasan karena pada tahap inilah anak mengalami pertumbuhan pesat di berbagai aspek. Fase ini menjadi penting sebab fungsi fisik maupun psikis mulai mencapai kematangan sehingga siap merespons berbagai rangsangan dari lingkungan. Pada masa ini pula, fondasi keterampilan kognitif, emosional, sosial, dan fisik mulai terbentuk dan akan berpengaruh besar terhadap kehidupan mereka di masa mendatang. Beragam stimulasi yang diterima, termasuk dari lingkungan sekitar, dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan.[1] Maka dari itu, penggunaan media teknologi dapat memberikan dampak positif dengan menggunakan multimedia atau animasi sebagai alat belajar dan sebagai sarana untuk melakukan proses aktivitas. Anak-anak lebih mudah memahami konsep abstrak melalui visualisasi[2]

Alkitab, sebagai teks tertulis, seringkali dianggap kompleks dan kurang menarik bagi anak-anak [3]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi pada anak usia dini dapat diperkuat melalui pemanfaatan media visual. Kegiatan seperti membacakan buku cerita, menyediakan lingkungan kaya teks, menggunakan kartu bergambar, serta menghadirkan sudut baca di kelas terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak. Media visual tidak hanya membuat proses

pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu anak menghubungkan gambar dengan teks, mengenali huruf, suku kata, dan kata secara lebih cepat. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif, karena anak terlibat aktif dalam proses membaca, menyimak, dan bermain dengan simbol-simbol visual yang disajikan[4]. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media yang dapat menjembatani kesenjangan antara teks suci dan pemahaman anak.

Animasi, sebagai media visual yang dinamis dan menarik, dinilai efektif dalam menyampaikan pesan edukasi kepada anak-anak. Desain karakter yang menarik dapat meningkatkan interaksi anak dan memfasilitasi proses belajar [5]. Dengan demikian, animasi dapat menjadi alat yang tepat untuk memperkenalkan tokoh-tokoh Alkitab, seperti Daud, sebagai teladan yang relevan bagi kehidupan anak-anak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran agama yang inovatif dan menarik bagi anak-anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik, orang tua, dan pembuat media dalam mengembangkan materi pembelajaran agama yang lebih efektif.

Untuk memperkaya hasil penelitian, pengambilan sampel juga akan dilakukan secara paralel di Jakarta. Perbandingan antara karakteristik anak-anak di Tomohon dan Jakarta diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media animasi dalam konteks yang berbeda."

Selain itu pengambilan sampel di Jakarta juga bertujuan memperluas generalisasi hasil penelitian. Dengan demikian, diharapkan dapat diperoleh temuan yang lebih relevan bagi populasi anak usia dini secara umum. Untuk melihat pengaruh latar belakang budaya terhadap respon anak terhadap media animasi, pengambilan sampel akan dilakukan di dua kota dengan karakteristik budaya yang berbeda, yaitu Tomohon dan Jakarta.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media visual sebagai alat edukasi Alkitab yang

efektif bagi anak-anak usia dini. Fokus utama penelitian ini adalah menemukan pengembangan media visual dengan memanfaatkan ilustrasi dalam bentuk buku cerita digital, dengan animasi 2D sederhana untuk meningkatkan interaksi (misalnya mengajak anak-anak bernyanyi) sebagai alat edukasi Alkitab yang efektif bagi anak-anak usia dini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengangkat tema serupa dengan pendekatan berbeda. Penelitian mengembangkan aplikasi buku multimedia cerita Alkitab yang berfokus pada format digital interaktif, namun tidak menyoroti secara khusus tokoh tertentu [3]. Selain itu, juga ada penelitian yang merancang buku cerita bergambar mengenai periode sejarah non-religius, yaitu Zaman Neolitikum, untuk anak usia 5–8 tahun [6]. Dan penelitian dengan media serupa adalah penyusunan e-book cerita bergambar dengan tema pencegahan bullying berbasis Alkitab, ditujukan bagi anak usia 9–11 tahun [7].

Berbeda dengan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini menekankan eksplorasi tokoh Alkitab, Daud, dengan pendekatan ilustrasi semi-realis, tipografi ramah anak, serta penggunaan skema warna transisional yang disesuaikan dengan psikologi perkembangan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini mengadaptasi metode stillomatic dalam penyampaian cerita, serta divalidasi melalui uji coba di dua konteks berbeda, yaitu PAUD di Tomohon dan Sekolah Minggu di Jakarta. Hal ini memberikan kontribusi praktis sekaligus memperkaya literatur terkait desain media pembelajaran berbasis Alkitab yang lebih terarah pada kebutuhan anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media animasi yang dapat membantu anak-anak usia dini di Kota Tomohon memahami nilai-nilai positif yang terkandung dalam kisah Daud. Pemilihan Kota Tomohon sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, mayoritas penduduk Tomohon beragama Kristen, sehingga minat terhadap konten edukasi berbasis Alkitab cenderung tinggi. Kedua, kondisi infrastruktur dan dukungan pemerintah daerah yang kondusif

mendukung pelaksanaan program-program keagamaan [8].

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, ilustrasi, warna, dan tipografi tidak sekadar elemen desain, tetapi juga berfungsi sebagai tanda visual yang menyampaikan makna. Setiap warna dapat membangkitkan asosiasi emosional tertentu, misalnya hijau yang menenangkan atau kuning yang identik dengan keceriaan, sehingga membantu anak menghubungkan suasana dengan isi cerita [6]. Tipografi yang sederhana, mudah terbaca, dan berukuran besar menjadi simbol aksesibilitas, menandakan bahwa teks ditujukan khusus bagi anak-anak [7]. Sementara itu, ilustrasi semi-realis mampu menghadirkan representasi tokoh yang lebih hidup sehingga anak dapat menafsirkan nilai atau karakter yang hendak disampaikan [3]. Dengan demikian, pemanfaatan semiotika visual dalam media cerita anak menjadi strategi penting untuk memperkuat pemahaman serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 METODE ANALISIS

Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk memahami secara mendalam makna dan arti dari data yang diperoleh. Hasil yang ingin dicapai adalah sebuah buku cerita digital dengan animasi 2D sederhana yang interaktif.

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan hasil uji coba akan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu:

#### 1. Mereduksi data.

Data yang didapat di lapangan melalui observasi dan wawancara dikelompokkan menjadi data-data yang sangat penting hingga yang kurang penting. Pada tahap ini data menjadi lebih sederhana dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data-data yang diatas yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk tabel. Sehingga data akan terlihat lebih rapi, sistematis dan terorganisir.

#### 2. Data Display

Menyajikan data dalam bentuk matriks, diagram, atau narasi.

### 3. Menarik kesimpulan

Data yang sudah disusun dan dikelompokkan akan terlihat menjadi pola yang kemudian bisa ditarik kesimpulan.

## 3. HASIL DAN DISKUSI

### 3.1 Berbagai Data

UNESCO menyebut Indonesia berada di peringkat kedua terbawah dalam hal literasi dunia, menunjukkan minat baca yang sangat rendah. Berdasarkan data, diungkapkan bahwa hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang memiliki minat baca, yang berarti hanya 1 dari 1.000 orang Indonesia yang rajin membaca [9]. Untuk menyampaikan cerita Alkitab, diperlukan media atau alat peraga yang mampu menarik perhatian anak-anak. Media gambar adalah pilihan yang baik karena dapat mempertahankan fokus mereka selama bercerita. Pemilihan media pembelajaran yang efektif membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media gambar umumnya lebih disukai oleh anak-anak dibandingkan tulisan, dan dapat berupa lukisan, potret, slide, strip, film, atau proyektor [10]. Kombinasi gambar yang mendukung teks cerita membuat informasi lebih mudah dipahami dan berkesinambungan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak-anak tentang sejarah dengan cara yang lebih visual dan interaktif [6]. Langkah-langkah dalam menulis cerita anak meliputi: menentukan tema sebagai gambaran besar cerita, mengembangkan tokoh-tokoh, menyusun plot atau alur cerita, menggunakan gaya bahasa yang sesuai, dan mengembangkan cerita sesuai dengan jenis cerita yang dipilih. Gaya bahasa yang diminati anak biasanya sederhana, mudah dipahami, dan penuh imajinasi, dengan kalimat-kalimat yang singkat dan menarik [7]. Gaya ilustrasi kartun melibatkan objek sederhana dan gambar yang tidak terasa kaku. Menurut Kate Clair dan Cynthia Busic-Snyder, anak-anak usia dini membutuhkan typografi yang lebih besar dengan jarak antar huruf, kata, dan baris yang cukup luas [11].

### 3.2 PROSES PENELITIAN

Proses penelitian yang dilakukan memiliki alur sebagai berikut :

#### 1. Perancangan Penelitian

- Studi literatur
- Menyusun instrumen penelitian (Observasi)
- Membuat desain media animasi
- Menyusun rencana uji coba

#### 2. Pengumpulan Data

- Observasi di PAUD Tomohon
- Wawancara dengan guru sekolah Minggu
- Ujicoba media animasi pada anak di Tomohon dan Jakarta.

#### 3. Analisis Data

- Reduksi data
- Penyajian data
- Menarik kesimpulan dan verifikasi

#### 4. Kesimpulan dan pelaporan

- Menyusun laporan penelitian yang berisi temuan, analisis, dan implikasi penelitian.

## 4. HASIL ANALISIS

### 4.1 Hasil Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan, telah ditemukan bahwa penggunaan media visual dalam menyampaikan cerita anak sangat efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman anak-anak. Salah satu inspirasi yang digunakan sebagai acuan adalah tampilan karya cerita stillomatic dari acara Eaglekidz GMS. Acara ini telah menerapkan penggunaan stillomatic, yang merupakan serangkaian gambar atau ilustrasi yang diceritakan secara berurutan, untuk menyampaikan cerita kepada anak-anak. Metode ini telah mendapatkan respons positif dari anak-anak, yang menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif selama sesi bercerita. Anak-anak tidak hanya lebih tertarik dan terhibur, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap cerita yang disampaikan. Keberhasilan ini menggaris bawahi potensi besar media visual, seperti stillomatic, dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi anak-anak, dan mendorong penerapannya dalam berbagai konteks pendidikan.



Gambar 1. Penerapan Media Visual pada acara Eagle Kidz GMS Jakarta Barat.  
[Source: Dokumentasi Peneliti ]

## 4.2 Hasil Perancangan Media

Perancangan visual media yang akan dibuat akan mengacu pada beberapa aspek kesesuaian minat dari target yaitu Anak-anak. Hasil penyesuaian-nya sebagai berikut;

Tabel 1: Tabel Aspek Kesesuaian Visual  
[Source: Dokumen Peneliti ]

No.	Aspek Kesesuaian	Hasil
1	Warna	Digunakan warna mencolok agar lebih diminati oleh kalangan anak usia dini
2	Gaya Ilustrasi	Digunakan gaya ilustrasi karakter yang lucu dan tampak <i>friendly</i>
3	Typhography	Digunakan Font yang sederhana, mudah terbaca, dan berukuran besar.
4	Gaya Bahasa	Digunakan gaya bahasa yang mudah dipahami dan penuh imajinasi.
5	Penyampaian Cerita	Digunakan metode penyampaian cerita yang seru dan interaktif.

### 4.2.1 Penggunaan Warna

#### Skema Warna



Gambar 2. Penerapan Skema Warna Mencolok  
[Source: Dokumen Peneliti ]

Skema warna dalam perancangan media cerita Daud dibagi dalam dua fase. Pada bagian awal digunakan warna hijau untuk menghadirkan suasana tenang dan alami, sedangkan pada bagian akhir dipilih warna-warna dinamis seperti kuning, nila, biru muda, dan ungu yang lebih imajinatif serta menarik bagi anak usia dini. Pemilihan transisi warna ini dimaksudkan untuk menyesuaikan perkembangan emosi anak sekaligus menjaga keterlibatan mereka sepanjang cerita. pemilihan warna tersebut merupakan warna – warna yang diminat oleh anak – anak karena warna tersebut imajinatif dan kreatif [12]

### 4.2.2 Penerapan Gaya Ilustrasi



Gambar 3. Penerapan Gaya Ilustrasi lucu & friendly  
[Source: Dokumen Peneliti ]

Media visual berupa buku ilustrasi yang dirancang menggunakan style semi realis untuk menggambarkan karakter tokoh yang lebih hidup. Penggunaan gaya ilustrasi ini disesuaikan dengan minat anak usia dini yang cenderung lebih menyukai objek yang sederhana dan imajinatif. [7]

### 4.2.3 Penggunaan Tipografi



Gambar 4. Penerapan Gaya Tipografi sederhana & mudah terbaca  
[Source: Dokumen Peneliti ]

Tipografi yang digunakan pada penyampaian cerita Daud ini adalah “Ruda Two” sebagai tipografi utama. Tipografi utama yang



digunakan adalah Ruda Two, dipilih karena bentuknya sederhana, jelas, dan mudah terbaca oleh anak usia dini. Penggunaan tipografi ini ditujukan untuk memastikan teks tetap ramah bagi pembaca awal, sehingga pesan dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik tanpa hambatan visual dengan jarak antar huruf, kata, dan baris yang cukup luas. [11]

#### 4.2.4 Penerapan Gaya Bahasa

Digunakan gaya bahasa yang disesuaikan dengan minat baca anak usia dini. Gaya bahasa yang diminati anak biasanya memiliki bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan penuh imajinasi. Penggunaan gaya bahasa yang diterapkan pada buku cerita anak yang dirancang disusun dengan kalimat-kalimat yang singkat, menarik dan interaktif. [7]



Gambar 5. Penerapan Gaya Bahasa Sederhana  
[Source: Dokumen Peneliti]

#### 4.3 Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data telah dilakukan sesuai tahapan alur penelitian yang ditentukan. Dimulai dari observasi pada PAUD di Tomohon, wawancara dengan guru sekolah minggu, serta dilakukan uji coba langsung pada Sekolah Minggu di Jakarta. Pengumpulan data melalui observasi ini melibatkan pencatatan interaksi, partisipasi, dan respons emosional anak-anak selama sesi pengajaran. Selanjutnya, uji coba dilaksanakan di Gracelife Community Church, Jakarta, untuk mengevaluasi efektivitas buku cerita tentang Daud tersebut. Hasil uji coba ini mencakup umpan balik dari guru sekolah minggu dan respon anak-anak terhadap buku cerita yang disampaikan, yang akan menjadi dasar perbaikan dan penyempurnaan materi sebelum digunakan lebih luas.

##### 4.3.1 Hasil Observasi Tomohon

Dari observasi langsung yang dilaksanakan di Tomohon, Sulawesi Utara didapatkan hasil sebagai berikut:

- Anak-anak memang membutuhkan visualisasi dari Alkitab agar dapat lebih mudah menyerap dan memahami ajaran alkitab.
- Media yang sejauh ini digunakan di Tomohon hanyalah sebuah buku berisi terjemahan alkitab dengan sedikit visualisasi sehingga membutuhkan pembaruan media agar lebih menarik.
- Pengembangan Buku cerita digital sebaiknya disertakan dengan versi cetaknya juga, karena kondisi kemajuan teknologi pada beberapa daerah Tomohon belum memungkinkan untuk menayangkan buku animasi digital.

##### 4.3.2 Hasil Wawancara

Didapatkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada 3 pengajar/ahli untuk menyesuaikan minat anak. Didapatkan hasil sebagai berikut;

Tabel 2: Tabel Hasil Wawancara

[Source: Dokumen Peneliti]

No	Aspek	Jawaban
1	Alur Cerita	Cerita yang disampaikan sebaiknya menghindari self-centered atau menjadikan manusia sebagai teladan, melainkan sebaiknya menggunakan sudut pandang semua kebaikan datangnya dari Tuhan.
2	Penyampaian Cerita	Penyampaian yang diminati oleh anak-anak adalah sesi yang penuh aktivitas & interaktif.

##### 4.3.3 Hasil Uji Coba

Dilakukan pengujian media yang telah dirancang secara paralel di Jakarta, pada anak-anak sekolah Minggu Gracelife Community Church. Didapatkan hasil dan evaluasi sebagai berikut;

- Anak-anak terlihat *excited* atau tertarik dalam sesi penyampaian cerita.
- Anak-anak memiliki respon yang baik dan cepat dalam berinteraksi di sesi pembelajaran.
- Anak-anak menyukai sesi pembelajaran interaktif dan penuh aktivitas.
- Ukuran Font masih terlalu kecil sehingga keterbacaanya kurang.

- Durasi pada halaman buku digital masih terlalu cepat.
- Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media serupa untuk tokoh Alkitab lainnya.

Didapatkan sebanyak 80% anak terlihat aktif berinteraksi, sekitar 70% mampu mengulang kembali isi cerita, sedangkan 30% masih kesulitan mengikuti teks.

## 5. KESIMPULAN & SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Penggunaan media visual dalam menyampaikan cerita Alkitab tentang Daud terbukti sangat efektif dalam meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak-anak. Melalui ilustrasi kartun dan gambar, cerita menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat isi cerita. Keberadaan gambar dan visualisasi yang menarik tidak hanya memfasilitasi proses belajar tetapi juga membuat anak-anak lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam ketika media visual digunakan, dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya mengandalkan teks tertulis. Pendekatan ini sangat direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran cerita Alkitab dan juga dapat diterapkan pada berbagai materi pendidikan lainnya, guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media animasi untuk satu tokoh Alkitab, yaitu Daud. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media serupa untuk tokoh Alkitab lainnya.

### 5.2 Saran

Media fisik tetap diperlukan pada beberapa daerah yang belum banyak menggunakan teknologi. Kemudian, sebaiknya sebuah reward atau hadiah dapat diberikan kepada Anak-anak agar dapat meningkatkan daya ingat dan keaktifan anak dalam berinteraksi pada sesi pembelajaran alkitab.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Pebriani Dan A. Darmiyanti, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 3, Hlm. 9, Apr 2024, Doi: 10.47134/Paud.V1i3.556.
- [2] S. Maghfiroh Dan D. Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini".
- [3] M. M. Tanuwijaya, J. Andjarwirawan, Dan L. P. Dewi, "Pembuatan Aplikasi Buku Multimedia Cerita Alkitab."
- [4] M. Syafe'i, N. Estiningsih, Dan N. A. Yuliasri, "Penerapan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Media Visual," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2024, No. 2, Hlm. 1–11, Doi: 10.51700/Alifbata.V4i2.751.
- [5] F. Adzani Dan W. Murwonugroho, "Pentingnya Kesesuaian Visual Karakter Tokoh Dalam Film Animasi 'My Little Pony: The Movie,'" *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, Vol. 6, No. 1, Hlm. 68–84, Jan 2021, Doi: 10.25105/Pdk.V6i1.8630.
- [6] M. E. Prasetyo Dan R. Manuela, "Jurnal Bahasa Rupa | 198 Perancangan Buku Cerita Bergambar 'Menenal Zaman Neolitikum' Untuk Anak Usia 5-8 Tahun", [Daring]. Tersedia Pada: <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- [7] E. A. Krisdian Dan I. Subekti, "E-Book Cerita Bergambar Pencegahan Bullying Untuk Anak Usia 9-11 Tahun Berbasis Alkitab," *Aletheia Christian Educators Journal*, Vol. 2, No. 1, Hlm. 57–68, Mar 2021, Doi: 10.9744/Aletheia.2.1.57-68.
- [8] Pusat Penerjemah Alkitab Gmim, *Strategic Plan Tahun 2020-2024*. Tomohon: Pusatpenerjemahalkitab, 2020.
- [9] B. Y. A. Pardosi, L. M. R. Manurung, Dan R. Firdianti, "Peran Mahasiswa Sebagai Volunteer Dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Di Desa 3t," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol. 7, No. 2, Hlm. 589, Mei 2021, Doi: 10.37905/Aksara.7.2.589-596.2021.
- [10] A. Krobo, "Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Kristen Melalui Cerita Alkitab Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B 2 Di Paud Pengharapan Kota Jayapura," 2021.

- [11] I. Rosari Anjani Pendidikan Seni Rupa, F. Bahasa Dan Seni, Dan A. Surya Patria, "Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing... Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing Untuk Anak Usia 10-12 Tahun."
- [12] D. Agung Pangestu, D. Satria Alvareza, Dan I. Majid, "Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Peran Mikrobiota Pada Tubuh Manusia."