

Perancangan Alat Peraga Visual Sekolah Minggu untuk Anak Usia Bawah Tiga Tahun di Kota Bandung

Design of Visual Teaching Aids for Sunday School for Children Under Three Years Old in Bandung City

Naniwati Sulaiman¹

Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha, Indonesia¹

How to cite :

Sulaiman, N. (2026). Perancangan Alat Peraga Visual Sekolah Minggu untuk Anak Usia Bawah Tiga tahun di Kota Bandung. *Serat Rupa Journal of Design*, 10(2), 141-160. <https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd.v10i2.15221>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang alat peraga visual sekolah minggu untuk kelas batita. Anak batita memiliki keterbatasan konsentrasi dan persepsi visual tersendiri. Oleh sebab itu merancang alat peraga untuk anak batita merupakan tantangan tersendiri. Sebagai acuan digunakan cerita Alkitab dari kurikulum Suara Sekolah minggu untuk anak batita. Proses perancangan alat peraga dimulai dengan menganalisis bahan cerita yang akan disampaikan di kelas, karakteristik usia anak batita, dan konteks penggunaannya di ruang kelas oleh guru. Hasil analisis dipakai untuk menentukan pemilihan material, teknik tata ungkapan visual yang dipergunakan pada alat peraga. Adapun metode penelitian yang dipergunakan adalah metode desain iteratif, metodologi desain yang didasarkan pada proses siklik pembuatan prototipe, pengujian, analisis, dan penyempurnaan produk. Berdasarkan hasil pengujian iterasi terbaru dari suatu desain, dilakukan perubahan dan penyempurnaan. Tujuan akhir dari proses ini adalah meningkatkan kualitas dan fungsionalitas suatu desain. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan pedoman untuk merancang alat peraga visual yang ramah usia bagi anak batita, serta membuka wawasan bagi guru Sekolah minggu untuk memilih alat peraga yang tepat bagi anak didiknya

Correspondence Address:
Naniwati Sulaiman. Fakultas
Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Maranatha,
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri MPH
no. 65, Bandung, 40164
Email: nansulaiman26@gmail.com



© 2026 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Kata Kunci

Alat peraga visual, Anak batita, Perancangan, Sekolah Minggu

Abstract

This study aims to design visual aids for Sunday School classes for toddlers. Toddlers have their own limitations in concentration and visual perception. Therefore, designing visual aids for toddlers is a challenge in itself. As a reference, Bible stories from the Suara Sekolah minggu curriculum for toddlers are used. The process of designing visual aids begins with analyzing the story material to be delivered in class, the age characteristics of toddlers, and the context of their use in the classroom by the teacher. The results of the analysis are used to determine the selection of materials and visual expression techniques used in the visual aids. The research method used is the iterative design method, a design methodology based on a cyclic process of prototyping, testing, analysis, and product refinement. Based on the results of the latest iteration of a design, changes and refinements are made. The ultimate goal of this process is to improve the quality and functionality of a design. The results of this study are expected to serve as guidelines for designing age-friendly visual aids for toddlers, as well as broaden Sunday school teachers' horizons in selecting appropriate visual aids for their students.

Keywords

Design, Sunday school, Toddlers, Visual teaching aids.

PENDAHULUAN

Sekolah minggu identik dengan ibadah orang Kristen. Pada hari Minggu, jika orang dewasa beribadah di gedung gereja, maka anak-anak beribadah di sekolah minggu. Sekolah minggu pada hakikatnya adalah ibadah juga, anak-anak menyanyi memuji Tuhan, berdoa dan mendengarkan Firman Tuhan. Sekolah minggu merupakan bagian dari ibadah gereja yang difokuskan bagi anak-anak dengan materi rohani sesuai dengan usia perkembangan anak.

Di sekolah minggu, anak-anak dibagi menjadi beragam kelas. Setiap gereja memiliki pengelompokan yang bervariasi dalam hal usia dan penamaan kelas, namun secara prinsip tidak jauh berbeda satu sama lainnya. Dewasa ini, sekolah minggu sudah membuka kelas untuk anak-anak bawah tiga tahun (batita). Ini adalah kelas yang paling kecil disamping kelas balita (4-5 tahun), kelas tengah (6-8 tahun) dan kelas besar (9-12 tahun).

Penelitian (Petrovich, 2022) tentang pendidikan agama secara umum terhadap anak-anak yang lebih muda, memberikan bukti statistik bahwa anak-anak tidak memiliki kemampuan untuk mengonseptualisasikan Tuhan dalam istilah abstrak. Sebab itu di sekolah minggu Firman Tuhan

biasanya disampaikan dalam bentuk cerita disertai alat peraga visual yang mengandung ilustrasi kisah Alkitab (Whitehead, 2010).

Ada berbagai jenis alat peraga. Baik alat peraga yang non digital maupun digital. Misalnya gambar poster, gambar lipat, gambar berkembang, papan flanel, wayang kertas, pop up, slide, infokus, film, animasi dan sebagainya.

Alat peraga membantu menarik perhatian anak dan memperjelas maksud cerita Alkitab. Dengan demikian, melalui penggunaan alat peraga visual, cerita Alkitab dapat berkesan dalam hati anak-anak Sekolah minggu. Namun tidak semua alat peraga cocok dipergunakan untuk semua anak. Penggunaan alat peraga harus mendukung kisah Alkitab yang hendak diceritakan, serta memperhatikan tingkat usia anak dalam mempersepsi gambar.

Menurut Baber (2016) tahun-tahun awal adalah yang paling penting dalam perkembangan emosional, sosial, fisik, dan kognitif seorang anak. Pengalaman awal seorang anak memiliki dampak yang sangat besar pada perkembangan keterampilan fisik, kognitif, emosional, sosial, spiritualnya. Fisik anak batita bertumbuh dengan pesat, namun otot-otot besar pada lengan dan kaki mendahului pertumbuhan otot-otot kecil. Karena itu mereka senang dengan semua kegiatan yang melibatkan otot-otot besar seperti berlari, memanjat, dan melompat. Anak batita juga sudah dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya, dapat melempar bola tanpa kehilangan keseimbangan tubuhnya, juga dapat berjinjit dan berjingkat-jingkat sehingga terlihat masih agak kaku ketika menggambar atau menggunting, sebab kegiatan ini membutuhkan koordinasi otot kecil, sementara itu koordinasi otot kecilnya belum sempurna. Secara kognitif, daya konsentrasi batita terbatas, tidak lebih dari lima menit. Arti suatu kata belum dipahami secara utuh. Saat berusia tiga tahun, seorang anak mengenal kira-kira 900 kata benda. Anak batita belajar melalui panca indera dengan melihat, mendengar, mencium, merasa dan meraba, untuk mengenal dunia sekitarnya. Ia belajar melalui pengalaman langsung. Anak batita terus bertanya karena didorong oleh curiositas. "Apa ini?" atau "Apa itu?"; mulai mengerti mengenai rentang waktu: "kemarin", "hari ini" dan "besok". Anak batita juga memiliki kesanggupan menghitung dan mengerti angka hingga 10 (Marks, 2024).

Ditinjau dari segi perkembangan emosi, anak batita mengalami suatu tahun dengan perkembangan emosi yang agak tenang. Mereka sering menunjukkan rasa kagum ketika melihat

dan mempelajari hal baru dari lingkungan yang mereka selidiki. Dua perasaan negatif yang sering dialami adalah rasa takut dan iri hati (terhadap adik baru).

Secara sosial anak batita merasa aman dan terlindung bila dalam lingkungan keluarganya. Anak Batita dapat bermain dengan baik dan bergaul dengan anak lain. Ia masih memiliki sifat egosentris, “aku mau ini” dan “ini punya aku”. Meskipun demikian, anak batita sudah mulai mengerti hal berbagi miliknya dengan anak-anak lain, walaupun sering kesulitan untuk mempraktikkannya. Bermain merupakan kegiatan terpenting baginya. Ia dapat menciptakan suatu dunia tersendiri melalui bermain. Apa saja yang dialaminya diwujudkan lagi dalam permainan. Entah ada mainan atau tidak, anak batita tetap dapat bermain.

Secara spiritual, anak batita dapat belajar topik-topik rohani sederhana baik di sekolah minggu maupun di lingkungan keluarga mereka, misalnya: Tuhan menciptakan langit dan bumi; Tuhan menciptakan saya; Tuhan selalu dekat dengan saya; Tuhan mengasihi saya; Tuhan memberi orang tua kepada saya; Orang tua mengasihi dan memelihara saya; Tuhan ingin agar saya mengasihi saudara saya dan seterusnya.

Pertanyaan yang muncul adalah bagaimana kriteria alat peraga visual yang sesuai bagi anak batita? Setiap alat peraga sebagai media memiliki karakteristik yang khas (Lo & Wang, 2024). Beragam bentuk alat peraga harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan cerita dan tingkat usia pengguna. Apabila karakteristik tersebut diabaikan, maka penggunaan alat peraga akan kontra produktif, melemahkan atau mengaburkan cerita Alkitab yang disampaikan guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukanlah penelitian ini. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan pada alat peraga dalam konteks ibadah Sekolah minggu yang dipergunakan dalam kelas di gereja (onsite) dengan alat peraga yang konvensional (non-digital) dengan mengambil studi kasus kisah Tuhan Yesus Meredakan Angin Ribut. Melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukan aspek-aspek perancangan alat peraga visual bagi anak batita, yakni, bentuk, warna dan gaya gambar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dibagi atas lima tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap I, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis penelitian pengembangan (R&D) untuk menemukan kriteria desain alat peraga sekolah minggu bagi

anak usia tiga tahun. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami karakteristik anak, kebutuhan pembelajaran, serta respons mereka terhadap alat peraga, sekaligus merancang alat peraga yang sesuai. Sebagai referensi digunakan buku *Child development* (Berk, 2024) yang merupakan teks komprehensif yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosio-emosional dari masa bayi hingga remaja. Bab-bab buku ini tentang anak usia dini memberikan penjelasan yang jelas dan bermanfaat untuk merancang pengalaman belajar yang sesuai usia untuk anak usia tiga tahun. Buku ini juga mencakup kaitan erat dengan praktik di kelas, pembelajaran berbasis bermain, dan interaksi guru-anak. Referensi berikutnya adalah buku (Coople & Bredekamp, 2009) yang berisi panduan dasar tentang apa yang "sesuai perkembangan" untuk anak usia prasekolah. Bagaimana anak usia tiga tahun berpikir, belajar, dan berperilaku, serta panduan khusus untuk menyusun lingkungan, metode pengajaran, dan ekspektasinya.

2. Tahap II, merupakan analisis untuk mendalami bahan pengajaran dari Suara Sekolah minggu kelas batita, karya Laufer & Dyck pada tahun 2017 yang diterbitkan oleh Yayasan Sunfokus Indonesia sebagai topik perancangan alat peraga.
3. Tahap III, merupakan tahap menentukan kriteria atau batasan perancangan alat peraga visual untuk anak batita. Tipe alat peraga adalah *Embedded visual image teaching aids*, yakni alat bantu belajar yang menggabungkan gambar dengan aktivitas fisik (seperti motorik halus) atau bagian yang dapat dipindahkan. Tujuannya adalah untuk membuat materi lebih interaktif dan membantu anak-anak memahami sesuatu dengan lebih baik. Ini selaras dengan temuan penelitian (Lo & Wang, 2024) yang menunjukkan bahwa integrasi alat peraga ini efektif meningkatkan koordinasi mata-tangan dan pemahaman spasial anak melalui aktivitas langsung.
4. Tahap IV, melakukan proses iterasi melalui eksperimentasi visual untuk mengeksplorasi bahan dan tipe sistem tata ungkap visual pada cerita yang akan dibuat alat peraga dan mengujinya kepada anak kelas Batita.
5. Tahap V, merupakan tahap analisis dan eksplanasi, sebagai tahap penjelasan dan kesimpulan dari negosiasi yang terjadi antara konsep pemikiran dalam penelitian berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.

Adapun prosedur dari proyek penelitian ini yang dianggap sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif antara lain dengan cara observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap guru dan anak batita Sekolah minggu. Tujuannya untuk memperoleh data tentang perilaku anak batita. Selanjutnya, kumpulan arsip dan dokumen, didapat dari berbagai macam sumber seperti majalah, buku, internet, buku, maupun jurnal penelitian tentang Sekolah minggu, alat peraga dan perkembangan anak batita. Tujuannya untuk memperoleh data teoritis untuk mendukung penelitian. Pelaksanaan dan hasil, dilakukan sebagai usaha untuk memperoleh data proyek penelitian ini dilakukan secara bertahap dan bersamaan dengan proses pelaksanaannya juga dilakukan beberapa studi trial and error atau eksperimental.

PEMBAHASAN

Bahan Cerita Alkitab berdasarkan kurikulum Anak Kelas Batita dari buku Suara Sekolah minggu Laufer & Dyck

Alasan pemilihan bahan cerita alkitab dapat ditinjau dari tiga sisi: Pertama, sisi anak batita usia (1–3 tahun) baru mulai mengenali emosi rasa takut (seperti takut gelap, suara keras, atau ditinggal orang tua). Kisah ini dikemas bukan untuk menonjolkan kedahsyatan badai, melainkan untuk memperkenalkan figur Yesus yang selalu menyertai mereka. Kedua, dari sisi alat peraga: cerita ini juga dapat menjadi contoh bagaimana memvisualisasikan konsep abstrak menggunakan alat peraga konkret (seperti replika perahu kain, air, atau kipas angin) untuk membantu Batita memahami arti "angin ribut" dan "tenang" secara visual dan fisik. Ketiga dari sisi guru sebagai pembawa cerita kisah ini dapat melatih fokus Onomatope, yakni Memanfaatkan tiruan bunyi (seperti suara angin "wuuush" atau ombak "byuuur") serta gerakan dramatis untuk menarik perhatian batita yang durasi fokusnya masih sangat pendek.

Narasi kisah Tuhan Yesus Meredakan Angin Ribut (Ayat Alkitab: Markus 4:35-41)

1. Pada suatu sore Tuhan Yesus berkata kepada murid-muridNya, “Marilah kita naik perahu.” Tuhan Yesus hendak pergi ke mana? Ke seberang danau. Apakah kalian tahu apa itu danau?

2. Danau itu seperti kolam yang sangat luas. Murid-murid segera melepaskan perahu mereka yang sedang terikat. Lalu semua naik ke dalam perahu dan berangkat. (Tunjukkan gambar). Danau tenang, murid-murid mendayung, sedangkan Tuhan Yesus tidur di dalam perahu. Tuhan Yesus lelah sekali. Murid-murid mendayung terus.
3. Tiba-tiba, "Whiuuuuh...., whiuuuuh..." Angin bertiup, semakin lama semakin kencang.
4. Wah, badai datang! Langit gelap! Hujan turun dengan deras. Ombak bergulung-gulung menerjang perahu mereka.
5. Oh murid-murid sangat takut! "Bagaimana ini? Air masuk ke dalam perahu! Kita bisa tenggelam! HUUU.....HUUU..." Mereka berteriak ketakutan.
6. Lalu mereka menghampiri Tuhan Yesus sambil berkata, "Tuhan Yesus! Bangun! Bangun! Lihat badai datang! Kita hampir tenggelam!" Tuhan Yesus membuka mataNya.
7. Ia heran melihat murid-muridNya ketakutan. Lalu Tuhan Yesus berdiri, dan berseru
8. pada angin dan badai. "Diam! Tenanglah!" (Tunjukkan gambar). Tiba-tiba angin berhenti, danau pun tenang. Murid-murid memandang Tuhan Yesus dengan heran. Angin dan badai taat padaNya! Sungguh Tuhan Yesus sangat berkuasa! Dengan gemetar, murid-murid tunduk dan menyembah Tuhan. (peragaan). "Seharusnya kamu tidak usah takut, tetapi percaya kepadaKu," kataNya.
9. Benar, seharusnya murid-murid tidak usah takut, tetapi percaya saja, karena Tuhan Yesus akan menjaga mereka dari bahaya. "Terimakasih, Tuhan Yesus, kata mereka, "Tuhan sudah menyelamatkan kami dari bahaya." Murid-murid kembali mendayung perahu mereka. Sekarang mereka tidak takut lagi. Perahu melaju di danau yang tenang. Merekapun selamat sampai di seberang.

Aplikasi untuk kehidupan anak batita

Pada umumnya Anak batita dijaga oleh orangtua mereka dari segala bahaya agar aman. Walaupun demikian, mereka hidup di dunia yang tidak aman. Sewaktu-waktu dapat terjadi sesuatu yang membahayakan mereka, atau yang menakutkan mereka. Melalui cerita ini, anak diyakinkan akan kuasa Tuhan Yesus, yang dapat menolong mereka dari bahaya. Anak juga diajar untuk percaya akan penyertaan Tuhan atas mereka senantiasa. Walaupun demikian, Guru harus sadar, bahwa Anak batita belum sanggup menarik kesimpulan sendiri, seperti: "Tuhan yang berkuasa menghentikan angin ribut, juga berkuasa melindungi saya kalau saya hilang di jalan, kalau saya sendirian di rumah, dan sebagainya."

Guru harus menyebutkan bahaya-bahaya tersebut kepada mereka secara spesifik dan sederhana. Seruan: "Tuhan Yesus tolong!" yang diucapkan oleh Anak batita pada waktu mereka mengalami bahaya dapat merupakan penerapan dari cerita Alkitab ini.

Analisis Perancangan Alat Peraga

Perancangan alat peraga dilakukan melalui model prosedural dengan akronim "ASSURE" . Model ASSURE adalah kerangka kerja desain instruksional (Heinich et al., 1993). Model ini banyak digunakan untuk merancang dan menyampaikan pembelajaran yang mengintegrasikan media dan teknologi secara efektif. Akronim ASSURE adalah:

- A (Analyze Learner Characteristics)– Analisis Karakteristik Pembelajaran: Memahami kebutuhan, keterampilan, dan pengetahuan awal peserta didik.
 - S (State Objectives)– Nyatakan Tujuan: Menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur.
 - S (Select Methods, Media, and Materials)-Pilih Metode, Media, dan Materi: Memilih strategi, teknologi, dan materi pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut.
 - U (Utilize materials)– Manfaatkan Materi: Menerapkan materi dan metode yang dipilih dalam pembelajaran.
 - R (Require learner response)– Minta Partisipasi Pembelajaran: Melibatkan peserta didik secara aktif untuk memperkuat pembelajaran.
 - E (Evaluate)– Evaluasi dan Revisi: Menilai hasil pembelajaran dan merevisi instruksi sesuai kebutuhan
1. Analyze Learner Characteristics (Karakteristik umum murid). Anak usia Batita, keluarga golongan menengah, orang tua karyawan swasta, keluarga muda. Pengetahuan relatif belum ada terhadap kisah Alkitab, tetapi sudah diperkenalkan dengan doa Kristiani, lagu Kristiani oleh orang tua. Sehingga anak batita sudah mengenal dan bisa menyanyikan lagu anak-anak Kristen. Anak batita bersikap menerima apaun yang diajarkan di kelas Sekolah minggu. Anak batita belajar melalui cerita dengan contoh konkrit, logika sederhana, visual dan gerak. Penggunaan kata-kata yang sederhana, kalimat yang pendek dan diulang-ulang secara berirama.

2. State Objectives Melalui pelajaran atau kisah Tuhan Yesus Meredakan Angin Ribut ini, anak diharapkan: Pertama, percaya bahwa Tuhan akan menjaga mereka dari bahaya. Anak batita sering merasa takut. Guru mengarahkan anak bahwa Tuhan Yesus selalu beserta dengan mereka, dimanapun mereka berada. Ketika berada di rumah, di jalan, di sekolah, dan sebagainya. Pada waktu siang, maupun malam, ketika bermain, belajar, tidur, dan sebagainya. Tuhan Yesus selalu ada, walaupun kita tidak melihat Dia. Tuhan Yesus menjaga kita dari bahaya. Mari kita bersyukur kepadaNya. Kedua, anak dapat berseru pada Tuhan jika merasa takut. Di saat takut, anak dapat berseru kepada Tuhan melalui doa.
3. Select, Modify or Design Materials. Strategi instruksional: experiential learning mempergunakan focusedI imagining. Guru memberi pengalaman melalui cerita Alkitab disertai dukungan alat peraga visual. Bagaimana para murid ketakutan di dalam perahu yang diombang-ambingkan angin ribut, namun ketika mereka berseru minta tolong kepada Tuhan Yesus, Tuhan meredakan angin ribut, sehingga danau menjadi tenang kembali. Media alat peraga yang dipilih adalah media wayang berupa gambar figur dua dimensional/flat yang disangga dengan sebatang kayu (seperti wayang kulit). Batang kayu ini dipegang oleh sang dalang (dalam hal ini guru Sekolah minggu), dan ketika batang ini digerakkan tangan, maka gambar figur akan bergerak. Melalui wayang dalam ujud perahu dan ombak, pencerita dapat memberi gerakan yang memberi kesan angin ribut mengguncang kapal. Material/bahan yang digunakan adalah kertas karton tebal 200 gram. Kertas dipergunakan karena relatif ringan dan cukup tebal sehingga dapat berdiri tegak. yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran pada peserta didik anak batita.
4. Utilize Materials. Pada tahap ini guru menerapkan materi dan metode yang telah dipilih dan dipersiapkan. Sebelum mengajar guru mempersiapkan teknologi, media, dan material (prepare the technology, media, and materials). Kemudian guru mempersiapkan lingkungan kelas Sekolah minggu (prepare the environment) dan mempersiapkan siswa (prepare the learners) dan memberikan pengalaman belajar (provide the learning experience). Guru dapat memperlihatkan buku-buku tentang laut, gambar kapal dan perahu lalu membicarakannya dengan anak. Di sana guru sudah menunggu mereka dengan memegang sebuah perahu dari kertas. Sebagai contoh, guru dapat membuka cerita dengan bertanya pada anak, "Tahukah kalian, benda apakah ini?" (biarkan anak-anak menjawab). Apa guna perahu? Ya, untuk

berlayar di atas air. Kalau kita hendak menyeberangi sungai, atau laut, kita harus naik perahu. (Mobil tidak bisa berjalan di atas air). Siapa di antara anak-anak yang pernah naik perahu? Dimana? Dengan siapa?"

5. Require learner respons. Setelah cerita usai, guru dapat menyediakan aktivitas yang memungkinkan murid mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan baru dan menerima umpan balik atas upaya mereka sebelum dinilai secara formal.
6. Evaluate. Setelah pelajaran dilaksanakan, dilakukan evaluasi dampaknya terhadap pembelajaran siswa. Penilaian ini tidak hanya menguji sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menguji keseluruhan proses pembelajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media

Konsep Desain Alat Peraga

Konsep desain alat peraga meliputi konsep komunikasi yang dipilih, konsep visual (gaya gambar, palet warna) serta konsep media (pemilihan dan pemanfaatan media), sebagai berikut:

1. Konsep komunikasi alat peraga adalah sederhana, menarik dan interaktif. Kisah Alkitab ini berbicara mengenai Tuhan Yesus yang meneduhkan angin ribut ketika Ia bersama dengan para muridNya sedang berlayar di tengah danau. Cerita mengandung berbagai kontras: Angin ribut, ombak bergelora serta dan murid –murid yang berada dalam perahu sangat ketakutan. Beberapa saat kemudian, air danau menjadi tenang dalam sekejap karena mengikuti perintah Tuhan Yesus. Efek mujizat inilah hendak dikesankan dalam alat peraga visual. Bahwa Tuhan Yesus berkuasa atas alam ini. Untuk itu dibutuhkan alat peraga yang dapat memberikan efek perubahan alam ini. Dari kekacauan menjadi ketertiban alam. Pertimbangan lain adalah yang menjadi target sasaran alat peraga ini adalah anak Sekolah minggu berusia bawah tiga tahun (Batita). Sehingga konsep komunikasinya harus sederhana, menarik dan interaktif.
2. Konsep visual alat peraga meliputi apa yang digambar dan bagaimana cara menggambar. Pertama: menentukan "apa yang digambar". Ini adalah siapa saja tokoh-tokoh yang berperan di dalam kisah Alkitab yang diceritakan. Dalam hal ini adalah para murid Yesus dan Tuhan Yesus. Kemudian, menentukan "bagaimana cara menggambar", yaitu bagaimana gaya

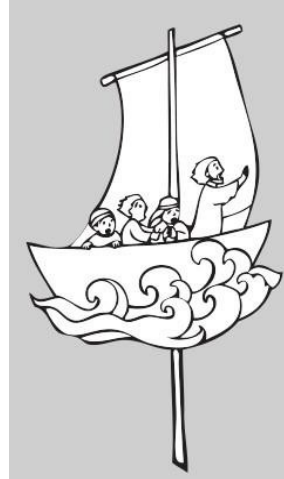
gambar, dan palet warna yang digunakan. Kedua, memilih gaya gambar. Gaya gambarnya adalah gaya gambar kartun yang flat/datar, dan menggunakan stilasi. Tujuannya agar figur-figur yang ada pada gambar dapat tampak lebih jelas, karena bentuk datar lebih mudah dan cepat ditangkap daripada bentuk yang tiga dimensional. Stilasi adalah suatu bentuk yang telah menjauh dari bentuk alami. Stilasi bertitik tolak dari bentuk alami untuk kemudian diubah warna, bentuk, garis, dan fitur-fiturnya. Hasilnya, gambar stilasi tampak serupa dengan keadaan alamiah namun terlihat lebih dramatis.



Gambar 1. Gaya gambar kartun
Sumber: Penulis

Selain itu, figur-figur tidak dibuat overlapping atau saling tumpang menumpuk; dengan wajah yang ekspresif mencerminkan emosi tertentu, sehingga tokoh-tokoh akan mudah dikenali anak. Cara menggambar semacam ini dipakai karena mempertimbangkan mata anak yang masih dalam proses perkembangan, selain itu juga gaya gambar semacam ini lebih terlihat dari kejauhan. Ketiga, palet warna. Warna yang dipergunakan adalah warna-warna komplementer atau warna kontras. Pertimbangannya bukan karena faktor fungsional dan fisiologis saja, yakni agar gambar tampak jelas dan agar sesuai dengan kemampuan mata anak, tetapi juga pertimbangan psikologis. Secara psikologis cerita mengandung unsur ketegangan yang tinggi

3. Konsep Media. Setelah menentukan konsep visual yakni apa yang digambar dan bagaimana menggambar, kini dapat ditentukan konsep media yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan visual tersebut. Konsep media menyangkut tipe alat peraga, format, dan hasil karya. Tipe alat peraga yang dipergunakan untuk merepresentasikan cerita adalah alat peraga “wayang”. Wayang di sini ujudnya menyerupai wayang kulit tradisional yang bersifat dua dimensional. Perbedaannya terletak pada bahannya dan gaya gambar. Bahan wayang kulit terbuat dari kulit, wayang cerita alkitab dari kertas karton. Gambar wayang kulit memakai visual stilasi dekoratif, sedangkan wayang alkibal stilasi gambar kartun.



Gambar 2 Perbandingan wayang tradisional dan wayang alat peraga
Sumber: Penulis

Wayang kulit dipilih karena fleksibel. Dapat digerak-gerakkan dengan tangan, ini mendukung cerita yang merupakan kisah perjalanan Tuhan Yesus dan murid-muridNya dengan menggunakan perahu nelayan dan di tengah danau tiba-tiba perahu ditimpa badai. Cerita semacam ini memerlukan banyak gerakan. Selain itu penggunaan wayang kulit merupakan adaptasi budaya lokal Nusantara.

Berbeda dengan wayang kulit tradisional yang kedua sisinya memiliki gambar yang sama, alat peraga wayang Sekolah minggu ini memanfaatkan kedua sisi wayang. Dengan kata lain wayang alkitab ini bolak-balik gambarnya. Satu sisi menggambarkan perahu yang berlayar di air danau yang tenang, ekspresi penumpangpun tenang. Kemudian sisi sebaliknya menggambarkan perahu di tengah gelombang yang menggelora, serta para penumpangnya yang panik (kecuali Yesus yang sedang tidur).

Elemen yang ada dalam gambar tidak berubah, yakni perahu, murid-murid dan Tuhan Yesus; yang berubah hanya situasi alam (ombak dan angin). Jadi alat peraga wayang ini mampu menggambarkan situasi kejadian before-after: tenang-badai; tidur-bangun; takut-selamat

Efek *before-after* ini diharapkan dapat memberi kesan surprising atau kejutan di pihak pendengar cerita. Karena melihat wayang yang sama, yang tadinya menggambarkan perahu yang ditimpa badai, tiba-tiba berubah menjadi perahu yang berlayar di air tenang.

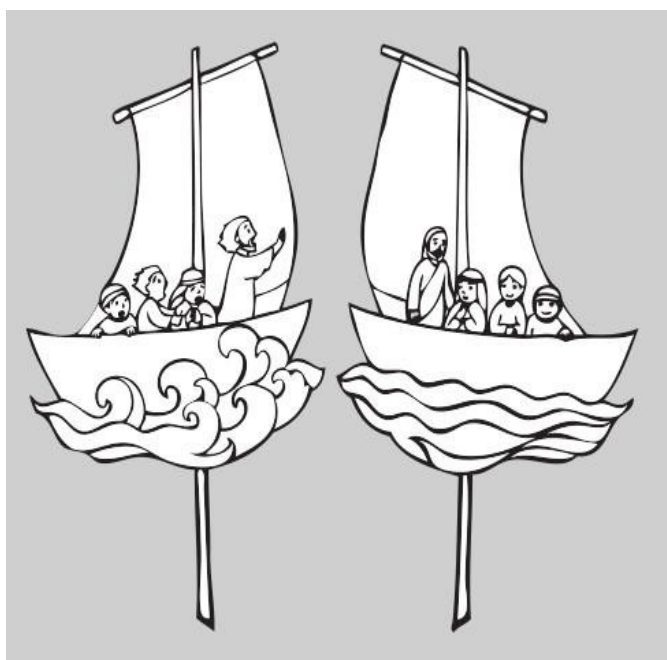
Perbedaan lainnya dari wayang tradisional adalah apabila wayang tradisional dimainkan menggunakan layar/kelir dan disorot dengan cahaya, maka wayang alkitab ini dimainkan

tanpa layar, langsung dihadapan para pendengar. Sebab itu gambar dan warna berperan penting dalam mendukung cerita.

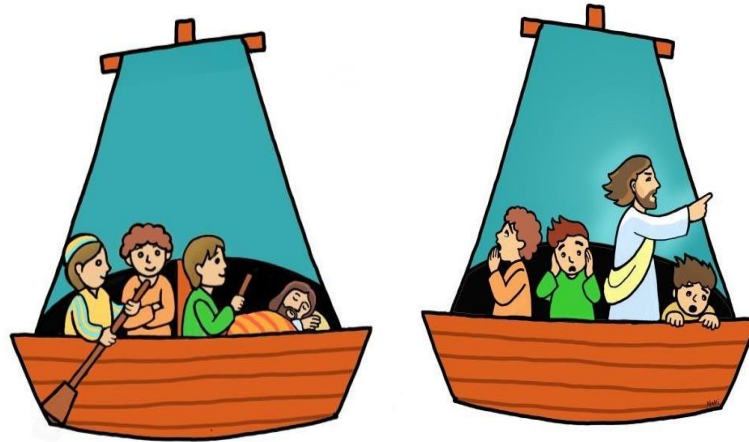
Kelebihan lain dari wayang ini adalah guru dapat bergerak mendekati anak-anak yang sedang mendengarkan cerita untuk memperlihatkan wayang. Adakalanya, diakhir cerita, anak-anak Sekolah minggu ingin memegang wayang atau mengulang kisah sambil memainkan alat peraga ini. Anak dapat menyentuh dan berinteraksi dengan alat peragatersebut. Hal semacam ini tidak diperoleh jika anak hanya diberikan tayangan video. Sekalipun video juga bergerak dan bersuara, tetapi ini berbeda dengan wayang yang dihidupkan guru dengan perantaraan suara dan gerak tubuhnya. Tayangan video membuat anak-anak batita hanya sebagai penonton, sedangkan alat peraga analog menghidupkan interaksi antar pribadi.

Format alat peraga. Sebagai pedoman umum, pertimbangan ukuran alat peraga menyesuaikan dengan jarak antara guru dan anak. Bentuk wayang mengikuti kontur gambar. Artinya yang muncul sebagai wayang hanyalah gambar kapal dan penumpang di dalamnya. Sehingga latar belakang wayang bisa apapun, baik ketika badai maupun ketika alam sudah cerah. Latar belakang ini diciptakan dalam imajinasi anak oleh narasi guru dan cara guru memainkan wayang tersebut.

Hasil Karya



Gambar 3 Sketsa wayang
Sumber: Penulis



Gambar 4 Gambar wayang dan palet warnanya
Sumber: Penulis

Cara Mempergunakan Alat Peraga

Tabel 1 Narasi dan Peragaan

Narasi	Alat Peraga
Pada suatu sore Tuhan Yesus berkata kepada murid-muridNya, "Marilah kita naik perahu." Tuhan Yesus hendak pergi ke mana? Ke seberang danau. Apakah kalian tahu apa itu danau?	(belum ada)
Danau itu seperti kolam yang sangat luas. Murid-murid segera melepaskan perahu mereka yang sedang terikat. Lalu semua naik ke dalam perahu dan berangkat. (Tunjukkan gambar). Danau tenang, murid-murid mendayung, sedangkan Tuhan Yesus tidur di dalam perahu. Tuhan Yesus lelah sekali. Murid-murid mendayung terus.	

Narasi	Alat Peraga
Tiba-tiba, "Whiuuuuh...., whiuuuuh...". Angin bertiup, semakin lama semakin kencang. Wah, badai datang! Langit gelap! Hujan turun dengan deras. Ombak bergulung-gulung menerjang perahu mereka. Oh murid-murid sangat takut! "Bagaimana ini? Air masuk ke dalam perahu! Kita bisa tenggelam! Huuu.....huuu..." Mereka berteriak ketakutan.	
Lalu mereka menghampiri Tuhan Yesus sambil berkata, "Tuhan Yesus! Bangun! Bangun! Lihat badai datang! Kita hampir tenggelam!" Tuhan Yesus membuka mataNya. Ia heran melihat murid-muridNya ketakutan. Lalu Tuhan Yesus berdiri, dan berseru pada angin dan badai. "Diam! Tenanglah!" (Tunjukkan gambar).	
Tiba-tiba angin berhenti, danapun tenang. Murid-murid memandang Tuhan Yesus dengan heran. Angin dan badai taat padaNya! Sungguh Tuhan Yesus sangat berkuasa!	

Narasi	Alat Peraga
Dengan gemetar, murid-murid tunduk dan menyembah Tuhan. (peragakan). “Seharusnya kamu tidak usah takut, tetapi percaya kepadaKu,” kataNya. Benar, seharusnya murid-murid tidak usah takut, tetapi percaya saja, karena Tuhan Yesus akan menjaga mereka dari bahaya. “Terimakasih, Tuhan Yesus,” kata mereka, “ Tuhan sudah menyelamatkan kami dari bahaya.”	
Murid-murid kembali mendayung perahu mereka. Sekarang mereka tidak takut lagi. Perahu melaju di danau yang tenang. Merekapun selamat sampai di seberang	

Sumber: Penulis

Respon anak batita terhadap Penggunaan Alat Peraga dalam Cerita

Pengamatan dilakukan di dua sekolah minggu dari gereja yang berbeda. Sekolah Minggu Gereja X dan Gereja Y. Gereja X didominasi oleh kalangan menengah ke atas, sedang gereja Y oleh golongan menengah ke bawah. Pada sekolah minggu kelas batita masing-masing gereja tersebut diberikan materi cerita dengan alat peraga yang identik. Hasilnya secara umum anak batita dari kedua gereja tersebut memberi respon positif terhadap penggunaan alat peraga wayang dalam bercerita.

Gereja X memiliki ruang-ruang kelas Sekolah minggu yang dilengkapi dengan layar datar TV digital yang kerap kali dipergunakan guru untuk bercerita diiringi gambar powerpoint. Jadi alat peraga yang diandalkan di gereja ini adalah alat peraga digital, sehingga anak sudah terbiasa dengan tayangan layar. Namun pada saat cerita Tuhan Yesus Meredakan Angin Ribut mempergunakan alat peraga wayang, layar sama sekali tidak digunakan. Hasilnya secara umum anak-anak tertarik melihat alat peraga wayang karena merupakan hal baru bagi mereka. Respon positif anak batita terhadap alat peraga didominasi oleh perilaku eksploratif yang antusias. Anak-anak batita yang lazimnya mudah terdistraksi dapat duduk diam di kursi masing-masing memperhatikan guru bercerita. Mereka tertarik karena wayang perahu bisa bergerak sesuai dengan jalannya cerita. Ketika laut tenang, wayang perahu digerakkan secara perlahan, tetapi

ketika badai datang, wayang perahu bisa digerakkan lebih cepat dan tidak teratur. Anak-anak terkejut dan kagum ketika wayang berputar balik dapat memunculkan adegan yang berbeda (dalam sekejap mata gambar murid murid Tuhan Yesus yang mendayung tenang berubah menjadi panik dan ketakutan karena badai). Setelah selesai bercerita, guru memperbolehkan anak memegang dan memainkan wayang tersebut, sementara itu guru dapat mengulang poin-poin penting cerita. Sebagai contoh, anak A (28 bulan) langsung tersenyum lebar dan meraih alat peraga wayang berbahan kertas tersebut, lalu memainkannya selama 5 menit tanpa teralih. Anak B (35 bulan) membolak balik wayang dengan tangannya penuh curiositas, mengapa adegan gambar bisa berubah.

Gereja Y menggunakan ruang kelas tanpa layar televisi. Sekolah minggu di sini sepenuhnya mengandalkan alat peraga analog (alat peraga benda tiga dimensi seperti boneka dan cetakan misalnya poster, wayang dan sejenisnya). Para anak batita duduk lesehan di atas tikar membentuk formasi tapal kuda menghadap ke arah guru. Pada saat cerita Tuhan Yesus Meredakan Angin Ribut mempergunakan alat peraga wayang, respon anak batita di sini- selama guru bercerita dan sesudah cerita selesai- tidak jauh berbeda dengan respon anak-anak dari gereja X. Hasilnya adalah sebagian besar anak batita menunjukkan keterikatan visual langsung saat alat peraga diperkenalkan. Mereka tertarik dan sebagian anak-anak maju ke depan ingin melihat dari dekat dan memegangnya. Setelah cerita usai, guru mempersilakan anak-anak untuk ikut memegang peraga wayang. Sebagai contoh anak C (35 bulan) menggerakkan dan membolak balik wayang sambil meniru bunyi ombak (badai) yang didengarnya ketika guru bercerita tadi. Anak ini ingin mengalami sendiri dan masuk ke dalam cerita.

PENUTUP

Perancangan alat peraga cerita Alkitab tentang Tuhan Yesus yang meneduhkan angin ribut ini menegaskan bahwa desain yang tepat bagi anak batita harus memenuhi prinsip sederhana, jelas, menarik, dan interaktif. Dalam tahap perkembangan dini, anak membutuhkan visual dan media yang mudah dipahami sesuai dengan ritme perhatian sang anak. Secara visual memiliki kontras kuat, serta memungkinkan keterlibatan fisik dan emosional.

Karena itu, alat peraga yang digunakan harus memenuhi beberapa kriteria penting. Pertama, pemilihan media wayang sangat relevan karena bersifat fleksibel, dapat digerakkan, dan memungkinkan interaksi langsung antara guru dan anak (Lo & Wang, 2024). Wayang dua sisi

dengan efek before–after memberikan pengalaman konkret tentang perubahan situasi, sehingga membantu anak memahami cerita secara visual dan intuitif.

Kedua, gaya gambar sebaiknya menggunakan bentuk kartun yang flat dan dengan gaya gambar stilasi sederhana agar figur mudah dikenali dari jarak jauh dan tidak membingungkan mata anak yang masih dalam masa tumbuh kembang. Ekspresi wajah harus jelas dan emosinya mudah ditebak untuk membantu anak mengenali tokoh serta memahami suasana cerita.

Ketiga, pilihan warna harus mengutamakan warna-warna kontras atau komplementer. Selain mendukung keterlihatan (visibility), warna kontras memudahkan anak membedakan elemen gambar sekaligus mengekspresikan mood cerita—misalnya ketegangan badai atau ketenangan danau.

Keempat, format media perlu mempertimbangkan ukuran yang sesuai dengan jarak pandang anak dan cara guru menampilkan cerita. Wayang yang mengikuti kontur gambar (tanpa latar belakang tetap) memberi ruang bagi imajinasi anak untuk membangun suasana melalui narasi dan gerakan guru.

Dengan memenuhi kriteria-kriteria tersebut—pemilihan media, gaya gambar, warna, serta format yang sesuai dengan kemampuan visual batita—alat peraga tidak hanya menyampaikan pesan cerita Alkitab secara efektif, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, visual, dan emosional anak. Guru dapat menggunakan pedoman ini untuk memilih atau merancang alat peraga yang benar-benar sesuai bagi anak batita, sehingga pengalaman bercerita menjadi lebih hidup, bermakna, dan membangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Baber, M. A. (2016). Appropriate school starting age: a focus on the cognitive and social development of a child. *Journal of Education and Educational Development*, 3(2), 277. <https://doi.org/10.22555/joeed.v3i2.1065>
- Berk, L. E. (2024). *Child Development* (Paperback, 10th edition ed.). Pearson Education.
- Coople, C., & Bredekamp, S. (2009). Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8. <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSDAP.pdf>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1993). *Instructional media and technologies for learning* (5 ed.). Macmillan Publishing Company.

- Laufer, & Dyck. (2014). *Suara Sekolah Minggu*. Sunfokus Indonesia. Retrieved Juli from <https://www.sunfokusindonesia.org/bahan/suara-sekolah-minggu>
- Laufer, & Dyck. (2017). *Pedoman pelayanan anak*. Sunfokus Indonesia. Retrieved Juli from <https://www.sunfokusindonesia.org/bahan/pedoman-pelayanan-anak>
- Lo, H.-C., & Wang, T.-H. (2024). A Study on the design of embedded visual image teaching aids to assist young children's cognitive and fine motor development. *J. Intell*, 12(10), 102. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence12100102>
- Marks, H. (2024). *3- to 4-Year-Olds: Developmental Milestones*. WebMD. Retrieved Juli from <https://www.webmd.com/parenting/3-to-4-year-old-milestones>
- Petrovich, O. (2022). *Developmental psychology and young children's religious E=education*.
- Whitehead, K. D. (2010). *An analysis of the teaching aids provided for sunday school teachers in The Church of Jesus Christ of Latter-day Saints* Brigham Young University]. <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/2034>

This page is intentionally left blank.