

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan agama memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral anak-anak sejak dini. Melalui kisah-kisah tokoh Alkitab, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai kehidupan seperti ketaatan, kasih, keberanian, kejujuran dan iman kepada Tuhan. Nilai-nilai ini dapat menjadi landasan dalam membentuk kepribadian dan karakter anak-anak untuk memiliki kepribadian yang bertanggung jawab, dan memiliki sikap sosial yang positif.

Namun, di era digital saat ini, minat membaca anak-anak semakin menurun. Menurut data UNESCO yang dikutip melalui laporan studi-studi sekunder bahwa “minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah, yaitu hanya sekitar 0,001%”, artinya dari setiap 1.000 orang hanya satu orang yang tergolong aktif dan memiliki minat membaca yang tinggi. Di sisi lain, hasil Survei Indeks Literasi Nasional menunjukkan bahwa minat membaca masyarakat secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 5,7% pada tahun 2024 dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Survei Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa pada tahun 2024 hanya sekitar 10% masyarakat Indonesia yang memiliki kebiasaan untuk membaca.

Perubahan gaya hidup di era digital saat ini menyebabkan anak-anak lebih tertarik pada media yang bersifat visual dan interaktif, seperti permainan digital, video, atau aplikasi berbasis animasi sehingga buku konvensional sering kali dianggap kurang menarik. Kondisi ini menimbulkan tantangan bagi orang tua, guru, dan pengembang media pembelajaran dalam menjaga minat baca anak sekaligus menyampaikan nilai-nilai moral dan religious secara efektif. Sedangkan, sebagian besar media pembelajaran rohani anak-anak yang beredar di pasaran saat ini masih disajikan dalam bentuk teks yang panjang dan gambar statis. Kondisi tersebut cenderung membuat anak-anak cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk membaca maupun memahami isi cerita. Oleh karena itu, dengan penerapan pendekatan visual yang menarik dan elemen interaktif yang tepat, pembelajaran mengenai tokoh-tokoh Alkitab dapat menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran visual yang mampu mengemas kisah-kisah Alkitab secara lebih menarik, edukatif dan mudah dipahami oleh anak-anak. Salah satu

alternatif yang dapat dikembangkan adalah kartu bermain edukatif, yaitu media yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan partisipatif dalam satu media. Melalui media ini, anak-anak tidak hanya membaca dan berperan pasif, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan isi cerita melalui permainan dan elemen interaktif lainnya.

Media pembelajaran edukatif berbasis nilai-nilai tokoh Alkitab yang dirancang secara profesional dengan pendekatan *Design Thinking* masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang edukatif dan interaktif yang berpusat pada pengguna untuk mendukung pertumbuhan literasi sekaligus pembentukan karakter dan iman anak sejak usia dini.

Dengan adanya kartu bermain edukatif tokoh Alkitab ini, diharapkan anak-anak tidak hanya mengenal dan mengetahui kisah-kisah tokoh Alkitab secara informatif, tetapi juga mampu memahami makna kisah yang disampaikan serta meneladani nilai-nilai Kristiani yang terkandung di dalamnya. Selain itu, media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja kendala yang dihadapi anak-anak dalam memahami cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah-kisah tokoh Alkitab?
2. Seberapa efektif penerapan elemen visual dan interaktif pada kartu bermain edukatif dapat meningkatkan minat baca serta partisipasi aktif anak dalam mempelajari tokoh-tokoh Alkitab?
3. Bagaimana respons anak terhadap prototipe media pembelajaran?

1.3. Tujuan Perancangan.

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Menciptakan media pembelajaran visual yang mampu membantu anak dalam memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tokoh-tokoh Alkitab dengan cara yang menyenangkan.
2. Menguji efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap tingkat pemahaman cerita Alkitab antara kelompok uji dan kelompok control.
3. Menganalisis respons pengguna, yaitu anak, orang tua, dan guru, terhadap desain interaktif yang dikembangkan.

1.4. Manfaat Perancangan.

Perancangan ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis.

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu desain komunikasi visual, khususnya dalam penerapan desain interaktif sebagai media pembelajaran anak berbasis nilai-nilai Kristiani.
2. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan agama, khususnya terkait metode pembelajaran yang menggunakan media interaktif untuk anak-anak.
3. Menambah wawasan dan referensi mengenai penggunaan kartu bermain edukatif sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai Kristiani.

1.4.2. Manfaat Praktis.

1. Bagi anak-anak: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif, sehingga membantu mereka dalam memahami cerita dan nilai-nilai dari kisah tokoh-tokoh Alkitab secara lebih mendalam.
2. Bagi guru dan pendidik: Menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dan menarik dalam mengajarkan cerita dan nilai-nilai dari kisah tokoh-tokoh Alkitab kepada anak-anak.
3. Bagi orang tua: Membantu mendukung proses pendidikan agama di rumah dengan media yang dapat melibatkan anak secara aktif dan kreatif.

4. Bagi pengembang media: Memberikan inspirasi dalam merancang media pembelajaran interaktif yang menggabungkan narasi, ilustrasi, dan elemen interaktif secara harmonis dalam satu media.

1.5. Batasan Masalah.

Agar perancangan ini lebih terfokus dan terarah, maka batasan masalah yang diterapkan sebagai berikut:

1. Media utama berupa kartu bermain edukatif untuk anak-anak.
2. Kartu bermain edukatif yang dikembangkan difokuskan pada penggunaan elemen visual dan interaktif untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan anak.
3. Tokoh-tokoh Alkitab yang diangkat dibatasi pada beberapa tokoh tertentu yang relevan untuk pembelajaran karakter dan nilai moral (misalnya: Abraham, Daud, dan Ester).
4. Perancangan ini difokuskan pada aspek narasi, ilustrasi, dan elemen interaktif, serta penerapannya dalam proses pembelajaran, bukan pada evaluasi psikologis mendalam terhadap anak.