

ABSTRAK

Pendidikan agama memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral anak sejak dini, salah satunya melalui pembelajaran kisah tokoh-tokoh Alkitab yang mengandung nilai ketaatan, kasih, keberanian, kejujuran, dan iman kepada Tuhan. Namun, pada saat ini minat membaca anak cenderung rendah, sementara sebagian besar media pembelajaran rohani disajikan dalam bentuk teks yang kurang menarik. Hal ini menjadi tantangan dalam menyampaikan nilai-nilai tersebut secara efektif kepada anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa kartu bermain edukatif mengenai kisah tokoh Alkitab yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-10 tahun dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian ini berupa perancangan kartu bermain edukatif yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak serta membantu anak memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Alkitab.

Kata kunci: kartu bermain edukatif, media pembelajaran anak, tokoh Alkitab, *design thinking*

ABSTRACT

Religious education plays a crucial role in shaping children's character and moral development from an early age, particularly through stories of Biblical figures that convey values such as obedience, love, courage, honesty, and faith in God. However, children's reading interest remains relatively low, while most religious learning media are still presented in text-based formats that are less engaging. This creates challenges in delivering these values effectively. This study aims to design an interactive and engaging educational card game based on Biblical stories for children aged 5–10 years using the Design Thinking method. The process includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this study is an educational card game design that is expected to enhance children's learning interest and facilitate their understanding of the values conveyed in Biblical stories.

Keywords: educational card game, children's learning media, Biblical figures, *design thinking*