

BIBLE FOR KIDS: APLIKASI PENDAMPING ORANG TUA MEWUJUDKAN PENDAMPINGAN PADA PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN ANAK DI KELUARGA

Sudiarjo Purba

Universitas Kristen Indonesia

Email: sudiarjopurba1978@gmail.com

Article History

Submit:
2024-02-01

Revised:
2024-04-16

Published:
2024-05-07

Abstract:

The background for writing this article is the widespread use of smartphones among children and the many applications available on Android with religious affiliations, including Christianity, that not many parents know about. The purpose of this research is to convey to parents that the responsibility to realize Christian Religion Education (CRE) for children in the family can be helped by the availability of the Bible for Kids application. The scope of the research is an exploration of the Android application, namely Bible for Kids, which is linked to CRE Children in the family. The findings and conclusions of this research are that the Bible for Kids application is very suitable for parents to use as a companion application in realizing PAK for children in the family, especially in increasing children's Bible knowledge through stories, coloring activities, games and other activities available on the application the.

Key Words: Accompanying Applications; Bible for Kids; Christian Religion Education for Children.

Abstrak:

Latar belakang penulisan artikel ini adalah maraknya penggunaan *smartphone* pada anak dan banyaknya aplikasi yang tersedia di android berafiliasi keagamaan termasuk keagamaan Kristen yang belum banyak orang tua ketahui. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyampaikan kepada orang tua bahwa tanggung jawab mewujudkan PAK Anak di keluarga dapat terbantu dengan tersedianya aplikasi *Bible for Kids*. Ruang lingkup penelitian adalah eksplorasi terhadap aplikasi android yaitu *Bible for Kids*, yang dikaitkan dengan PAK Anak di keluarga. Hasil temuan dan kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa aplikasi *Bible for Kids* sangat cocok untuk dimanfaatkan oleh orang tua sebagai aplikasi pendamping dalam mewujudkan PAK Anak di keluarga khususnya dalam meningkatkan pengetahuan Alkitab anak melalui cerita, aktivitas mewarnai, *game*, dan aktivitas lainnya yang tersedia pada aplikasi tersebut.

Kata Kunci: Aplikasi pendamping; *Bible for Kids*; PAK Anak

PENDAHULUAN

Menurut data Badan Pusat Statistik 32,17% anak usia dini di Indonesia mengakses internet (Silviliyana et al. 2023) dan angka itu akan terus bertambah di tiap tahunnya. Sejalan dengan data tersebut, dalam observasi peneliti, pemandangan yang sangat umum terjadi dalam acara Kristen di Kecamatan Sungai Bahar sekitarnya adalah banyaknya anak-anak berusia di bawah 10 tahun yang diijinkannya orang tua mereka menggunakan *smartphone* dengan berbagai alasan mana ada para orangtua yang memberikan *smartphone* kepada anak hanya sekedar agak anaknya tenang. Hal tersebut bisa dibandingkan dengan penemuan Nugroho, dkk., bahwa ada orang tua ingin anaknya tenang dengan memberikan handphone untuk dimainkan (Nugroho et al. 2022). Anak-anak tersebut mengakses berbagai aplikasi seperti YouTube dan berbagai *game* dalam durasi yang lumayan lama. Para orang tua memiliki pendapat yang beragam terkait alasan memberikan *smartphone* kepada anak-anak mereka. Diantaranya adalah: hal tersebut sudah sangat umum sehingga menjadi sesuatu yang lumrah; untuk membuat anak tenang sehingga tidak mengganggu kegiatan orang tua; anak-anak dapat belajar dari *smartphone*; *smartphone* sudah merupakan kebutuhan manusia. Sebagian besar dari para informan penelitian belum menyadari bahwa aplikasi pada android berpengaruh besar pada perkembangan anak baik positif maupun negatif (Putri dan Nuri 2022). Demikian juga para orang tua belum banyak yang mengetahui bahwa tersedianya aplikasi berbasis keagamaan Kristen yang dapat digunakan oleh anak-anak mereka ketika menggunakan *smartphone* sekaligus jadi media pendamping orang tua untuk PAK Anak di keluarga seperti yang dibahas dalam penelitian ini yaitu aplikasi *Bible for Kids*.

Dalam penelitiannya terkait aplikasi pada android, Ayuningrum dan Afif menemukan bahwa ada peningkatan kognitif anak melalui aplikasi berbasis android dengan penekanan tetap dalam pengawasan orang tua (Ayuningrum and Afif 2021). Rahmadi dan Masamah juga menulis jurnal yang membahas penggunaan *smartphone* yang efektif membantu orang tua dalam pembelajaran anak pada usia dini. *Smartphone* sebagai alat komunikasi dilengkapi dengan fitur dan aplikasi yang efektif dalam pembelajaran. Hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan *smartphone* oleh orang tua berpotensi baik daan menolong orang tua dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini (Rahmadani and Masamah 2023).

Aplikasi berbasis android tidak selalu negatif bagi anak, jika pemilihan aplikasi berbasis android sesuai dengan usia anak dan orangtua berperan penting dalam mengawasi anaknya ketika bermain game maka aplikasi akan menjadi positif dan dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kognitif pada anak di era digital ini (Artha and Cahyani 2023). Aplikasi berbasis android berpotensi meningkatkan kognitif pada anak dengan intensitas penggunaan yang baik dan teratur disertai pemilihan aplikasi yang sesuai yang memenuhi unsur

edukasi pada anak. Penelitian lainnya pada ranah yang sama adalah penelitian Amalia dalam Muhammad Zulfadhli, dkk., tahun 2022 yang membahas mengenai TikTok sebagai dampak positif terhadap perilaku anak usia dini. Dari penemuan dalam penelitian tersebut, terbukti dapat memberikan hasil dampak positif bagi anak, yang dimana dampak positif tersebut juga memerlukan usaha serta pengawasan dari orang tua untuk menghindarkan anak dari konten-konten yang bersifat negatif. Dengan adanya pengawasan maka peluang anak untuk mendapatkan dampak positif lebih besar dan terhindar dari dampak negatif yang terdapat dalam aplikasi TikTok (Zulfadhli and Hilal Alimuddin 2023).

Aplikasi dengan unsur-unsur kristinani berbasis android dengan beragam tipe dan fungsi telah banyak diluncurkan dan telah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. Aplikasi *game* dengan berbagai varian, video online dan offline, kuis, cerita, cerdas cermat alkitab, puzzle dan lainnya bisa didapatkan dengan begitu mudah dalam bentuk aplikasi yang penggunaannya bisa secara *offline* dan *online*. Suranta menyatakan bahwa aplikasi digital yang diluncurkan dapat dimanfaatkan untuk pendalaman Alkitab di era digital sebagai bentuk respon terhadap perkembangan teknologi (Suranta 2022). Terkhusus untuk anak, dengan bimbingan orang tua, maka aplikasi-aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan menjadi media dan sumber belajar yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam pengetahuan Alkitab anak.

Artikel ini akan membahas pemanfaatan Aplikasi Alkitab Anak berbasis android *Bible for Kids* sebagai media pembelajaran yang edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan guru Kristen untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang Alkitab. Artikel ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi *Bible for Kids*, yang dapat menjadi aplikasi pendamping bagi orang tua Kristen dalam mewujudkan Pendidikan Agama Kristen (PAK) Anak di keluarga, karena orang tua akan sangat banyak terbantu dengan melalui fitur yang ada pada *Bible for Kids*. Kebaruan penelitian ini dibanding penelitian sebelumnya adalah, penelitian sebelumnya meneliti tentang hubungan aplikasi dengan kognitif anak, sementara penelitian ini adalah eksplorasi terhadap sebuah aplikasi *Bible for Kids* yang sangat berguna sebagai media pendamping bagi orang tua dalam melaksanakan PAK Anak di keluarga. Aktivitas belajar anak dengan menggunakan aplikasi pada android tetap mengedepankan peran orang tua sebagai pendidik anak. Aplikasi android berada pada posisi pendamping orang tua. Penelitian yang dilakukan oleh Feryando, dkk., menekankan perlunya pendampingan orang tua terhadap anak melalui edukasi pendampingan penggunaan *smartphone* dapat memberi manfaat baik bagi anak (Feryando et al. 2022).

Sekalipun penggunaan *smartphone* dalam berbagai tingkatan usia telah menjadi kebutuhan. Terkait dengan anak, penggunaannya perlu dengan pembatasan dan pengawasan karena sangat berpotensi untuk mengganggu tumbuh kembang

anak apabila melebihi batasan yang seharusnya atau dipergunakan untuk hal yang tidak edukatif. Modifikasi dalam pembuatan aplikasi memungkinkan adanya animasi yang melibatkan permainan dalam pembelajaran yang seringkali menjawab kebutuhan belajar anak. Dari penelitian terdahulu belum ditemukan artikel yang mengeksplorasi aplikasi *smartphone* sebut saja *Bible for Kids* yang dapat membantu orang tua dalam mewujudkan PAK Anak di keluarga, sehingga hal ini menjadi *novelty* dari penelitian ini. Dengan latar belakang di atas yang menjelaskan bahwa orang tua belum menemukan aplikasi yang membantu mereka melakukan pendampingan PAK Anak di keluarga, maka penelitian ini diberi judul: *Bible for Kids: Aplikasi pendamping bagi orang tua dalam mewujudkan pendampingan PAK Anak di keluarga.*

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, serta perilaku yang dapat diamati (Moleong 2020). Menurut Sugiyono metode kualitatif adalah metode penelitian *naturalistic* yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang bersifat alamiah (*natural setting*) (Sugiyono 2013). Objek penelitian adalah aplikasi *Bible for Kids* dan informan adalah orang tua yang mengizinkan anak mereka yang berusia dini menggunakan *smartphone*. Lokasi penelitian adalah Kecamatan Sungai Bahar sekitarnya. Sumber data diperoleh dari kajian pustaka, observasi dan wawancara kepada orang tua. Kajian pustaka dilakukan dengan membaca buku dan jurnal yang sesuai dengan topik penelitian ini. Data diperoleh dengan mengeksplorasi Aplikasi *Bible for Kids* dengan fitur yang tersedia, dan observasi kepada anak menggunakan *smartphone* serta wawancara terbuka dan orang tua. Penulisan dilakukan setelah memperoleh data yang diperlukan melalui observasi, wawancara, dan eksplorasi aplikasi *Bible for Kids*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Sebagai Media Belajar

Launching berbagai aplikasi digital berbasis Android menjadi fenomena yang tidak terbendung seiring kemajuan teknologi digital. Dorongan dari pangsa pasar dan kreatifitas para *discoverers or creators* telah memungkinkan hal tersebut. Aplikasi-aplikasi yang diluncurkan merupakan hasil kebaruan dari para *aplicators* yang dibuat dengan tujuan khusus yang benar-benar baru atau sekedar menjadi competitor dari aplikasi yang mirip yang sebelumnya sudah tersedia dengan fungsi dan fitur yang nyaris sama. Kyle Pearce menulis dalam sebuah laman tentang 100 aplikasi edukasi android untuk belajar (Pearce 2022). Disamping aplikasi yang didaftarkan oleh

Pearce masih banyak aplikasi belajar lainnya baik dalam tipe dan kualitas rendah maupun tinggi, berbayar atau gratis. Aplikasi belajar biasanya dibuat dengan Bahasa Inggris sebagai bahasa dasar tetapi kemudian dimodifikasi dalam berbagai bahasa termasuk Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran baik perangkat keras maupun perangkat lunak merupakan media yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar suatu situasi. Media yang menarik dan tepat dapat meningkatkan perhatian, arah, dan mengarah pada niat belajar peserta didik (Artawan, Sudarma, and Arsa Suyadnya 2018). Teknologi *mobile* yang saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai alat untuk memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat terjadi karena pada teknologi *mobile* terdapat adanya banyak fasilitas, antara lain: pengaksesan internet, *e-mail*, organizer, musik, permainan dan sebagainya yang dapat digunakan dimana saja, kapan saja secara lebih cepat dan mudah (Yulia, Purba, and Nasir 2019). Seiring dengan berkembangnya penerapan aplikasi dengan unsur pendidikan, diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan berkembangnya media pembelajaran seperti game edukasi, media visual dan audiovisual telah terintegrasi untuk memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif. Dewasa ini dalam dunia pendidikan, game edukasi yang merupakan sarana pembelajaran banyak digunakan oleh siswa dengan materi dari anak usia dini hingga remaja (Wurara et al. 2020).

Penggunaan aplikasi android terlebih bercirikan *game* selalu diklasifikasikan sebagai sesuatu yang *destruktif*. Pada kenyataannya tidak selalu demikian, karena android menyediakan aplikasi-aplikasi edukasi yang bila dimanfaatkan dengan baik sebagai media belajar, mampu menyumbangkan hal-hal *konstruktif* bagi perkembangan ranah kognitif anak bahkan bisa ke ranah afektif dan psikomotori. Samuel Henri dikutip oleh Erri, dkk menulis dalam jurnal mereka tentang fakta bahwa: *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan (Erri Wahyu Puspitarini 2016).

Game pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah ilmu penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* pembelajaran merupakan bentuk permainan yang berguna untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik (Gustomi, Hermansyah, and Nurhayati 2016). Penggunaan media belajar yang tepat secara konteks dan konten tentunya diharapkan membantu tumbuh kembang

pengetahuan anak sesuai dengan tingkatan usia dan masa belajarnya. Media belajar melalui aplikasi yang berbentuk animasi dirangkai dalam sebuah permainan interaktif akan menjadi kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan yang dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kognitif pada anak. Sebut saja misalnya Noggin, PBS KIDS Games, Khan Academy Kids, BrainPOP, dan Duolingo Kids, dan lain sebagainya yang telah tersedia dalam Bahasa Indonesia (Mansoor 2023).

Bible for Kids sebagai Aplikasi Alkitab

Bible for Kids atau Aplikasi Alkitab Anak-Anak adalah aplikasi yang dirilis 27 November 2013 dan diupdate 15 Juni 2022 dengan versi 2.35.3 dengan ukuran 5,41 MB ditawarkan oleh Life Church dan telah diunduh kurang lebih 50 juta pengguna tersedia di App Store, Google Play dan Amazon Appstore (YouVersion 2022) pada https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bible.kids&hl=en_US (Church 2022). Video tutorial dapat dilihat di <https://youtu.be/RNpFYfZ8DUw> (YouVersion 2022). Aplikasi Alkitab untuk anak-anak ini adalah anggota terbaru dari keluarga aplikasi YouVersion bermitra dengan One Hope yang tersedia untuk ponsel dan tablet.

Beberapa keunggulan dari aplikasi ini menawarkan kemudahan navigasi yang didesain khusus untuk anak-anak, tampilan warna yang menarik, animasi sentuh aktif, isi yang menarik dan interaktif membuat kisah yang disampaikan menjadi hidup dan segar, info dan aktivitas yang menyenangkan membantu anak mengingat apa yang mereka pelajari. Aplikasi ini memberikan pengalaman interaktif melalui animasi yang indah dimana anak-anak diajak untuk menjelajahi kisah-kisah besar yang ada dalam Alkitab. Memberi pengalaman yang menyenangkan yang sengaja dirancang untuk mendorong anak memiliki ketertarikan terhadap kisah Alkitab karena Aplikasi ini mensugesti anak untuk terlibat ketika cerita sedang berlangsung melalui aktivitas yang menyenangkan. Aplikasi ini memadukan cerita dengan video animasi disertai dengan tantangan, kuis dan hadiah berupa point, mutiara dan piala.

Konten yang disediakan dalam aplikasi ini ada sebanyak 40 cerita ditambah 1 cerita penutup atau kesimpulan dimana masing-masing kisah ditutup dengan pertanyaan benar salah yang mengajar anak untuk mengingat apa yang sudah dia dengar sehingga kognitifnya benar-benar berkembang. Berikut *outline* Kisah Alkitab dalam Aplikasi Alkitab Anak:

Tabel 1. Kisah Alkitab dalam *Bible for Kids*

No	Judul cerita di Aplikasi	Kisah Alkitab	Ayat Alkitab	Aktivitas
1	Pada Mulanya	Tuhan Menciptakan Dunia	Kejadian 1:1-2:4	Menyusun Gambar sesuai dengan urutan Penciptaan
2	Dosa Pertama	Manusia Jatuh ke dalam dosa	Kejadian 3:1-24	Menyusun Gambar sesuai dengan urutan kisah yang sudah diikuti anak.
3	Sepasang Demi Sepasang	Nuh dan Air Bah	Kejadian 6:5-9:17	Menebak pasangan gambar (Uji memori)
4	Janji Tuhan yang Menakjubkan	Tuhan Memanggil Abraham	Kejadian 12:1-9; 15:1-7	Mewarnai kisah yang kemudian dapat diunduh dan disimpan dan dibagikan kepada teman.
5	Ujian Besar Bagi Abraham	Abraham dan Ishak	Kejadian 15:1-6; 21:1-7; 22:1-19	Menyusun gambar sesuai dengan urutan cerita
6	Sang Pemimpi	Yusuf dijual menjadi budak	Kejadian 37; 39:1-6	Menyusun gambar sesuai urutan cerita
7	Mimpi Menjadi Kenyataan	Yusuf menjadi orang berkuasa	Kejadian 39-45	Mengatur stiker untuk mengulangi cerita
8	Seorang bayi dan semak belukar	Kelahiran Musa dan Semak yang Menyala	Keluaran 1:6-6-2:15; 3:1-15; 4:1-17	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
9	Lepaskanlah Umat-Ku	Sepuluh Tulah dan Paskah	Keluaran 7:14-12:32	Menebak pasangan gambar (Uji memori)
10	Tuhan Membuka Jalan	Laut Merah Terbelah dan Sepuluh Perintah Tuhan	Keluaran 14; 16:11-16; 17:1-7; 19:19-20; 34:1-9	Menyusun gambar sesuai dengan urutan cerita.
11	Air Terbelah dan Tembok-tembok Runtuh	Memasuki Negeri Perjanjian	Bilangan 13-14; Yosua 2:2-3; 5-6	Pertanyaan benar salah diakhir cerita dan menebak pasangan gambar sabgi uji memori anak.
12	Kisah Rambut Panjang	Simson	Hakim-hakim 13-16	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
13	Kemanapun Engkau Pergi	Rut	Rut 1-4	Menebak pasangan gambar
14	Suara di tengah Malam	Samuel dipanggil Tuhan	1 Samuel 1-2;11: 3	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
15	Lima Batu, Ketapel dan Raksasa	Daud dan Goliat	1 Samuel 16-17	Menyusun stiker menjadi pola seperti cerita yang sudah didengarkan anak

16	Api dari Surga	Kisah Elia	1 Raja-raja 16:29-18:1-39	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
17	Keselamatan di tengah Auman	Daniel dan Gua Singa	Daniel 1:1-4; 6	Menebak pasangan gambar (Uji memori)
18	Ratu Cantik dan Pemberani	Ester	Ester 2 ;5; 7; 9: 20-22	Menebak pasangan gambar (Uji memori)
19	Tembo-tembok didirikan	Nehemia dan Ezra	Nehemia 1-4; 6:15-16; 8; 10	Menyusun gambar menjadi runtut menjadi cerita.
20	Hadiah Natal Yang Pertama	Yesus Lahir	Lukas 1:26-38; 2:1-20; Matius 1:18-25	Menyusun stiker menjadi pola seperti cerita yang sudah didengarkan anak
21	Anak yang sangat dikasihi	Yesus dibaptis	Matius 3: 1-3, 13-17; Lukas 3:15-16	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
22	Pencobaan di Padang Gurun	Yesus Dicobai	Matius 4:1-11	Menyusun stiker menjadi pola seperti cerita yang sudah didengarkan anak
23	Sang Raja dan Kerajaan-Nya	Khotbah di Bukit	Matius 5-7: Yohanes 18:36-37	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
24	Lewat Atap	Yesus menyembuhkan Orang Lumpuh	Lukas 5:17-26	Menguji memori anak dengan memasangkan gambar.
25	Setan-setan dihancurkan	Yesus mengusir roh-roh jahat	Markus 5 ;1-20	Menyusun stiker untuk mengulang cerita
26	Waktunya untuk bangun	Yesus menyembuhkan seorang anak perempuan	Lukas 8:40-42; 9:18-19	Menarik gambar ke kotak sesuai dengan urutan cerita
27	Makan Besar Bersama	Yesus memberi makan 5000 orang	Matius 6:30-44; Yohanes 6:8-9	Menyusun stiker untuk mengulangi cerita.
28	Pulang	Seorang ayah dan dua anak laki-lakinya	Lukas 15:1-32	Menguji memori anak dengan memasangkan gambar.
29	Keledai dan Sang Raja	Masuk Kota di iringi sorak-sorai	Matius 21:1-11; Yohanes 12:16-19; Lukas 19:36-40	Menguji memori anak dengan memasangkan gambar.
30	Makan Malam Perpisahan	Jaman Makan Terakhir	Matius 26: 14-16; Yohanes 13: 26-30; Markus 14:12-26	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
31	Di Taman	Yesus Ditangkap	Matius 26:31-75; Yohanes 18:1-8	Mengatur stiker untuk mengulang cerita

32	Sudah Selesai	Penyaliban Yesus	Yohanes 18: 28-19:42; Lukas 23:34-35	Menarik gambar ke dalam kotak yang tersedia dan menyusun sesuai urutan cerita
33	Hari Minggu yang Bahagia	Kubur Kosong	Markus 16:1-4; Matius 28:5-8; Yohanes 20:3-10	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
34	Ke Awan-Awan	Yesus Kembali ke Surga	Matius 28:18-20; Kisah Para Rasul 1:4-12	Menyusun stiker-stiker untuk mengulang cerita
35	Karunia Tuhan yang Ajaib	Roh Kudus Datang	Kisah ParaRasul 2:1-47	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
36	Tak Ada Perak Tak Ada Emas	Orang Lumpuh disembuhkan	Kisah Para Rasul 3:1-44	Menyusun stiker-stiker untuk mengulang cerita
37	Dari Lawan Menjadi Kawan	Saulus Bertemu Yesus	Kisah Para Rasul 9:1-19	Menarik gambar ke dalam kotak yang tersedia dan menyusun sesuai urutan cerita.
38	Siapa Saja Boleh Datang	Penglihatan Petrus dan Kornelius	Kisah Para Rasul 10	Menebak pasangan gambar untuk menguji memori anak
39	Menempuh Perjalanan Bagi Yesus	Perjalanan Paulus dan pencobaan-pencobaannya	Kisah Para Rasul 13-14; 16; 20-21; 25; 27-28	Mewarnai kisah yang kemudian dapat di donlod dan disimpan dibagi kepada teman.
40	Janji Kekal	Langit Baru dan Bumi Baru	Wahyu 1:17-18; 21:1-7	Menebak pasangan gambar untuk menguji memori anak
41	Kabar Baik Tuhan	Jadilah Bagian dari Kisah Ini	Kesimpulan dan Ajakan kepada anak untuk terlibat dalam kabar baik	Menyusun Gambar acak ke dalam kotak menjadi urutan cerita

Gambar 1. Tampilan kisah yang dapat ditonton acak. Gambar 2. Menu pengaturan



Dalam setiap bagian kisah tersedia audio yang menjelaskan cerita dengan diringi musik lembut sehingga sangat cocok untuk anak dengan tipe belajar audio, visual dan audio visual juga tipe belajar kinestetik. Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya (Fujiyanto, Jayadinata, and

Kurnia 2016). Gaya belajar kinestetik adalah belajar melalui aktivitas gerak, menyentuh, dan merasakan/mengalami sendiri (Rambe and Yarni 2019), karena tersedia menu interaktif dimana anak dapat menyentuh gambar dalam video animasi yang sedang diputar sehingga membuat jalannya cerita lebih menarik dan melibatkan anak.

Gambar 3. Tampilan awal setelah login. fleksibel.



Gambar 4. Fitur pendukung cerita yang aktif dan fleksibel.



Menurut Muhammad dikutip Sukoati (Sukoati and Astarani 2012), mewarnai merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah sakit adalah construction play/permainan yang menghasilkan suatu karya. Anak-anak pada usia prasekolah senang bermain dengan warna karena warna akan memunculkan imajinasi pada anak. Selain itu kegiatan mewarnai cocok untuk anak usia prasekolah untuk mengembangkan motorik halus anak. Aktivitas mewarnai sangat mendukung peningkatan motorik anak, menumbuhkan kreativitas anak dalam mengenal dan memadukan warna sekaligus menjadi menantang karya anak diberi kemudahan dengan sekali sentuh untuk satu warna di tertentu yang tersedia aplikasi ini. Mode gambar dalam aktivitas mewarnai bisa di zoom sesuai kebutuhan anak untuk mendapatkan detail warna yang lebih menarik. Setelah diwarnai, hasilnya bisa di donlod dan dibagikan atau dicetak. Contoh aktivitas mewarnai dengan topik: Janji Tuhan yang Menakjubkan, kisah tentang Abram dipanggil Tuhan.

Gambar 5. Sebelum diwarnai



Gambar 6. Setelah diwarnai



Pengetahuan Alkitab sebagai Bagian PAK Anak di Keluarga

Kristianto dalam Tandulangi menyebutkan bahwa PAK adalah aktivitas belajar dengan pembelajaran didasarkan pada Alkitab dengan berpusat pada Kristus yang pelaksanaannya bergantung pada tuntunan Roh Kudus dalam membimbing setiap orang percaya agar bertumbuh pengenalan terhadap Allah dan kehendak-Nya melalui Yesus Kristus yang diwujudkan dalam setiap aspek kehidupan yang mempersiapkan orang percaya bagi pelayanan yang efektif yang berpusat pada Kristus (Rinaldus Tanduklangi 2020). Proses pembelajaran PAK tidak bisa dilepaskan dari berbagai upaya dan strategi yang mempertimbangkan kondisi dan tingkat perkembangan usia dari target penerima PAK.

PAK Anak merupakan pembelajaran PAK dengan subjek anak-anak dari sudut usia. Pelaksanaan PAK Anak berfokus pada pengenalan Tuhan Yesus dan Alkitab sebagai dasar utama PAK. PAK Anak merupakan tanggung jawab keluarga, gereja dan sekolah dengan tujuan untuk membangun iman, karakter, dan kepribadian anak dengan nilai-nilai Kristen. PAK Anak menurut Ulangan 6:4-9 mendorong para pendidik dan orang tua dalam menyeimbangkan penekanan kemampuan akademis dan penanaman prinsip iman Kristen pada anak. PAK Anak memiliki sasaran untuk membentuk generasi penerus iman yang hadir dan siap menghadapi semua tantangan di eranya dengan tetap berpegang pada prinsip iman Kristen. Dalam hal ini, peran orang tua sangat penting dalam menentukan kualitas PAK Anak, baik dalam menyediakan sumber, membangun suasana sehingga anak-anak dapat menemukan pemahaman iaman Kristen dengan baik (Hotmarlina and Sondjaja 2022).

PAK Anak menempatkan rumah sebagai latar, keluarga sebagai aktor dan orang tua sebagai desainer yang bertanggung jawab merancang dan membangun PAK Anak dengan baik. Kepedulian orang tua terhadap pertumbuhan iman anak dan keterlibatan langsung dalam prosesnya merupakan perintah Tuhan dalam kitab Ulangan 6:4-9. Orang tua harus mengajar anak-anaknya secara intensif, serius dan terencana. Materi pengajaran menekankan pada praktik mengasihi hukum Allah dan kebenaranNya yang dilakukan pada setiap momen yaitu ketika duduk, berbaring dan berjalan. Orang tua menghadirkan bahan ajar dengan menceritakan peristiwa dan pekerjaan Allah pada anak-anak mereka sehingga keluarga menjadi tempat yang baik dan penting dalam menaburkan benih iman dan menumbuhkan nilai kristiani bagi anak (GP 2012). Keluarga harus menjadi sebuah instistusi yang paling menyadari pentingnya PAK Anak dan bersedia mengambil tanggung jawab sebagai pelaku PAK yang membentuk watak, moral dan *value* yang benar bahkan sebelum anak terjun ke masyarakat.

Mewujudkan PAK Anak yang berkualitas menjadi keharusan yang tidak bisa dihindarkan. Orang tua selalu menerima porsi yang lebih besar dalam menentukan arah PAK Anak. PAK anak adalah tanggung jawab keluarga yang

dibangun dan dikembangkan dengan memasukkan hal-hal terkait iman Kristen dalam kegiatan-kegiatan di rumah. Salah satunya adalah mengembangkan pengetahuan anak terhadap cerita-cerita Alkitab yang dapat disampaikan dengan berbagai cara dengan menggunakan media yang beragam sesuai dengan perkembangan anak. Pada saat ini pendidikan anak secara masif terbantu dengan hadirnya teknologi (Atmojo, Sakina, and Wantini 2022), atau anak-anak bertumbuh bersamaan dengan berkembangnya teknologi yang pesat seperti *smartphone*, laptop, dan beragam aplikasi yang menyatu dengannya (Andriyani 2018).

Pendampingan Orang Tua dalam PAK Anak

PAK Anak dengan latar rumah dan keluarga sebagai aktor, dititik beratkan pada apa yang dilakukan orang tua dalam mewujudkan PAK Anak. Orang Tua sebagai insiator PAK Anak berperan sebagai yang pertama dan utama dalam memberikan pendidikan rohani kepada anak-anak mereka dapat berkomunikasi dengan guru dan gereja dalam melakukan pendampingan proses PAK Anak. Pendampingan PAK melibatkan kegiatan seperti belajar bersama, berdoa bersama, dan membahas pertanyaan atau tantangan yang mungkin dihadapi anak dalam perjalanan rohani mereka dan dalam era digital akan terbantu dengan menggunakan aplikasi pada *smartphone*.

Pendampingan orang tua adalah kehadiran dan keterlibatan dalam proses yang akan dijalani oleh anak yang dapat ditunjukkan dengan: 1) orang tua memiliki beban iman untuk anak-anaknya sehingga ada dorongan untuk terlibat dalam pertumbuhan iman anak-anaknya, 2) memahami tingkat perkembangan anak dan menyesuaikan materi PAK yang akan dibagikan kepada anak, 3) memberikan penguatan atau afirmasi terhadap apa yang dipelajari anak dan menghubungkan dengan konteks sekarang sehingga anak tidak sekedar bertumbuh secara kognitif tetapi memahami pengajaran Alkitab dalam konteks zamannya.

KESIMPULAN

PAK Anak di keluarga dapat diwujudkan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi yang tersedia di internet. Perlu ditegaskan bahwa aplikasi android bukanlah media utama dalam mewujudkan PAK Anak di keluarga, tetapi media pendamping yang memberi variasi belajar anak dengan mempertimbangkan usia, kesehatan, aturan dalam keluarga, dan berbagai unsur lainnya. Aplikasi *Bible for Kids* hadir membantu orang tua untuk menyediakan media belajar Alkitab yang sangat edukatif dan menjawab kebutuhan belajar anak karena menawarkan berbagai aktivitas yang menarik dan kontekstual serta melibatkan anak dalam proses jalannya animasi kisah Alkitab. Perkembangan kognitif dalam biblika anak akan mudah ditingkatkan karena kisah-kisah disampaikan dengan baik dan lengkap untuk tiap topiknya. Di mana melalui perkembangan kognitif anak terhadap kisah Alkitab, dapat menjadi jalan bagi orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan afektif dan psikomotorik anak sesuai dengan PAK.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, Isnanita Noviya. 2018. "Pendidikan Anak Dalam Keluarga Di Era Digital." *Fikrotuna* 7(1):789-802. doi: 10.32806/jf.v7i1.3184.
- Artawan, I. Made, Made Sudarma, and I. Made Arsa Suyadnya. 2018. "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android." *Jurnal SPEKTRUM* 4(2):8. doi: 10.24843/spektrum.2017.v04.i02.p02.
- Artha, I. Ketut Atmaja Johny, and Arini Dwi Cahyani. 2023. "Aplikasi Parents and Kids Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Pola Pengasuhan Positif Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):1001-16. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3903.
- Atmojo, Ahmad Muslih, Rahma Lailatus Sakina, and Wantini Wantini. 2022. "Permasalahan Pola Asuh Dalam Mendidik Anak Di Era Digital." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(3):1965-75. doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1721.
- Ayuningrum, Desy, and Nur Afif. 2021. "APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI." *Alim: Journal of Islamic Educatioan* 3(2):169-84.
- Church, Life. 2022. "Bible for Kids."
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho,. 2016. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1(1):46-58. doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- Feryando, Dara Aulia, Agustinus Prasetyo Edi Wibowo, Arief Darmawan, Santi Triwijaya, and Sunardi. 2022. "Edukasi Dini Penggunaan Smartphone Yang Baik Pada Anak-Anak." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 6(2):1102. doi: 10.31764/jmm.v6i2.7004.
- Fujiyanto, Ahmad, Asep Kurnia Jayadinata, and Dadang Kurnia. 2016. "The Use of Audio Visual Media to Improve Student Learning Outcomes in Material Relationships between Living Creatures." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1):841-50.
- GP, Harianto. 2012. *Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitab Dan Dunia Pendidikan Masa Kini*. Yogyakarta: ANDI.
- Gustomi, Leo Fajar, Hermansyah, and Nurhayati. 2016. "Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-Doa Harian Berbasis Game Edukasi." *Jurnal Sisfotek Global* 5(2):81-85.
- Hotmarlina, Evinta, and Maria A. S. Sondjaja. 2022. "Prinsip-Prinsip Pak Anak: Sebuah Kajian Eksegesis Alkitab Dari Ulangan 6: 4-9." *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi* 5(2):166-77. doi: 10.47457/phr.v5i2.259.
- Mansoor, Fatima. 2023. "The 12 Best Educational Game Apps Kids Will Love (2023 Reviews & Rankings)." *My ELearning World*. Retrieved March 21, 2024 (<https://myelearningworld.com/best-educational-game-apps/>).
- Moleong, Lexy J. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Nugroho, Rivo, I. Ketut Atmaja Johny Artha, Widya Nusantara, Arini Dwi Cahyani, and Muhammad Yayang Putra Patrama. 2022. "Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget." *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5):5425–36. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- Pearce, Kyle. 2022. "The Top 100 Android Education Apps for Learning Anywhere." 1–12. Retrieved June 14, 2022 (<https://www.diygenius.com/best-android-educational-apps>).
- Putri, Maylina Safira, and Nuri. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19." *AMRI (Analisa, Metode, Rekayasa, Informatika)* 4(1):4–8. doi: 10.37411/jecej.v4i2.1242.
- Rahmadani, K., and M. Masamah. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional* 5(1):102–8.
- Rambe, Malim Soleh, and Nevi Yarni. 2019. "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Dian Andalas Padang." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 2(2):291–96. doi: 10.31004/jrpp.v2i2.486.
- Rinaldus Tanduklangi. 2020. "Analisis Teologis Tentang Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Matius 28:19-20,." *PEADA-Jurnal Pendidikan Kristen* 1, No.1(1):47–58.
- Silviliyana, Mega, Karuniawati Dewi Ramadani, Rini Sulistyowati, Nindya Riana Sari, and Ganish Anggraeni. 2023. *Profil Anak Usia Dini 2023*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukoati, Suci, and Kili Astarani. 2012. "Aktivitas Bermain Mewarnai Dapat Meningkatkan Mekanisme Koping Adaptif Saat Menghadapi Stress Hospital Pada Anak." *Jurnal STIKES* 5(2):223–35.
- Suranta, Edi. 2022. "PEMANFAATAN DAN DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL UNTUK PENDALAMAN ALIKTAB DI ERA INDUSTRI 4.0." *Jurnal Teologi Biblika* 7(2):28–38.
- Wurara, Devit Y., Sherwin R. U. A. Sompie, Sarry D. E. Paturusi, Henry Valentino F. Kainde, Teknik Elektro, Universitas Sam, Ratulangi Manado, and Jl Kampus Bahu-unsrat Manado. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Game Pembelajaran Dan Simulasi Sistem Bilangan Digital Berbasis Android." *Jurnal Teknik Informatika* 15(1):13–22.
- YouVersion. 2022a. "APLIKASI ALKITAB ANAK-ANAK." *Life Church*. Retrieved June 17, 2022 (<https://www.bible.com/id/kids>).
- YouVersion. 2022b. "Aplikasi Alkitab Anak." *Life Church*. Retrieved June 17, 2022 (<https://youtu.be/RNpFYfZ8DUw>).
- Yulia, Yulia, Neni Marlina BR Purba, and Januardi Nasir. 2019. "Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android." *Indonesian Journal of Computer Science* 8(2):101–12. doi: 10.33022/ijcs.v8i2.196.
- Zulfadhli, Muhammad, and Ahmad Hilal Alimuddin. 2023. "Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Kognitif Anak Usia Dini Di Kota Makassar." *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences* 2(2):2023.