

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN *PUZZLE* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEBERANIAN
BERBAGI PADA ANAK USIA 6-9 TAHUN MELALUI STUDI KASUS DI
GKI WILAYAH TEMANGGUNG**



Disusun oleh:

Evelin Amelia Halim

62210190

DUTA WACANA
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evelin Amelia Halim
NIM/NIP/NIDN : 62210190
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Desain *Puzzle* Edukatif untuk Meningkatkan Keberanian Berbagi pada Anak Usia 6–9 Tahun melalui Studi Kasus di GKI Wilayah Temanggung

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

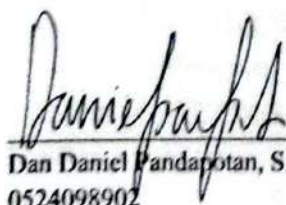
- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Mengetahui,


Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.,
0524098902

Yang menyatakan,


Evelin Amelia Halim
62210190

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :

DESAIN *PUZZLE* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEBERANIAN BERBAGI PADA ANAK USIA 6-9 TAHUN MELALUI STUDI KASUS DI GKI WILAYAH TEMANGGUNG

telah diajukan dan dipertahankan oleh :

EVELIN AMELIA HALIM

62210190

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat

memperoleh gelar Sarjana Desain

pada tanggal 9 Juni 2025

Nama Dosen

1. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Pembimbing 1)
2. Winta Tridhatu Satwikasanti, M.Sc., Ph.D.
(Dosen Pembimbing 2)
3. Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn.
(Dosen Penguji 1)
4. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.
(Dosen Penguji 2)

Tanda Tangan



Yogyakarta, 30 Juni 2025

Disahkan oleh :

Dekan Fakultas Arsitektur dan desain,




Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,
M.A(UD).

Ketua Desain prodi Desain Produk,


Winta Tridhatu Satwikasanti, M.Sc.,
Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

**DESAIN *PUZZLE* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEBERANIAN
BERBAGI PADA ANAK USIA 6-9 TAHUN MELALUI STUDI KASUS DI GKI
WILAYAH TEMANGGUNG**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi Sarjana
Pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan
Tinggi dan instansi manapun,
kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana
mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi
atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni
pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 30 Juni 2025



Evelin Amelia Halim

62210190

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Penulisan laporan ini merupakan bentuk tanggung jawab akademik sebagai mahasiswa Desain Produk dalam menjawab isu nyata di masyarakat melalui pendekatan analisis, perancangan, dan pelaporan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah memimpin setiap langkah penulis, memberi kekuatan, ketenangan, dan hikmat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.
2. Orang tua tercinta, Papi Haryono dan Mami Juli, yang telah memberikan dukungan penuh, semangat, cinta tanpa syarat, serta doa yang tidak pernah henti dalam setiap proses perjalanan penulis.
3. Kakak penulis, yaitu Koh Hans dan saudara kembar penulis Jocelin Amanda Halim, yang telah menunjukkan kepedulian, membantu, dan menyemangati penulis dalam berbagai bentuk selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing pertama, yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan banyak masukan konstruktif sejak awal proses penelitian hingga penyusunan laporan ini.
5. Ibu Winta Tridhatu Satwikasanti, S.Ds., M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing kedua, yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik membangun dalam setiap tahapan Tugas Akhir.
6. Bapak Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn. selaku dosen penguji satu, dan Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji dua, yang telah

memberikan arahan, solusi, serta masukan berharga yang sangat membantu dalam menyempurnakan karya Tugas Akhir ini.

7. Ibu Pdt. Prof. Tabita Kartika Christiani, Ph.D, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi serta meminjamkan beberapa buku yang membantu dalam pengembangan ide karya Tugas Akhir ini.
8. Sekolah Minggu GKI Temanggung dan GKI Temanggung Bajem Kranggan, beserta anak-anak Sekolah Minggu, orang tua, dan para guru Sekolah Minggu, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan perancangan karya Tugas Akhir.
9. CV. Kayuki dan Bapak Dwi, yang telah membantu proses produksi dan realisasi produk Tugas Akhir ini dengan penuh dedikasi.
10. Teman-teman seangkatan Desain Produk 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini terima kasih atas semangat, dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang berarti. Terima kasih sudah berjuang bersama, saling menguatkan di tengah tantangan, dan menciptakan kenangan yang tak terlupakan selama proses Tugas Akhir ini.
11. Bon-Bon, anjing peliharaan penulis, yang tanpa disadari telah menjadi penghibur dan teman setia yang membuat penulis tersenyum di tengah kebingungan selama menyusun Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi nyata dalam bidang desain produk.

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Evelin Amelia Halim

ABSTRAK

DESAIN *PUZZLE* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEBERANIAN BERBAGI PADA ANAK USIA 6-9 TAHUN MELALUI STUDI KASUS DI GKI WILAYAH TEMANGGUNG

Latar belakang perancangan ini berangkat dari kebutuhan akan media bermain yang menyenangkan dan bermakna untuk membantu anak usia 6–9 tahun memahami nilai karakter berbagi, terutama dalam konteks kehidupan sehari-hari di rumah. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan sebuah *puzzle* edukatif yang mampu memfasilitasi anak dalam belajar berbagi secara konkret melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan secara mandiri. Masalah perancangan yang diteliti adalah bagaimana merancang mainan edukatif berbentuk *puzzle* yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini serta mampu menyampaikan pesan berbagi tanpa harus bergantung pada konteks pengajaran formal seperti Sekolah Minggu. Metode penelitian yang digunakan mencakup metode Rapid Etnografi dan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka serta metode perancangan desain eksploratif dengan menggunakan *morphological chart* untuk mengombinasikan bentuk, mekanisme permainan, dan narasi berbasis kisah Alkitab. Hasil rancangan berupa *puzzle* edukatif berbentuk diorama kisah Alkitab berbahan MDF, dilengkapi mekanisme interaktif yang mendorong kolaborasi dan refleksi personal. Dapat disimpulkan bahwa perancangan ini berhasil menghasilkan media bermain yang efektif dalam menanamkan nilai berbagi kepada anak-anak secara mandiri di rumah, sekaligus tetap relevan untuk digunakan dalam konteks komunitas seperti gereja atau kelompok belajar.

Kata kunci: Rapid Etnografi, *Morphological Chart*, *puzzle* edukatif, keberanian berbagi, anak usia 6-9 tahun.

ABSTRACT

Educational Puzzle Design to Enhance Sharing Courage Among Children Aged 6–9: A Case Study at GKI Temanggung Region

The design of this project stems from the need for a fun and meaningful play medium to help children aged 6–9 understand the character value of sharing, particularly in the context of everyday life at home. The objective of this design is to create an educational puzzle that facilitates children's concrete learning about sharing through an interactive and enjoyable solo play experience. The design problem addressed is how to create an educational toy in the form of a puzzle that aligns with the cognitive and social development of early childhood and effectively communicates the message of sharing without relying on formal teaching contexts such as Sunday School. The research methods used include Rapid Ethnography and a qualitative approach through observation, interviews, and literature review, along with an exploratory design method using a morphological chart to combine form, game mechanisms, and a narrative based on a Bible story. The result is an educational puzzle in the form of a Bible story diorama made of MDF, equipped with interactive mechanisms that promote collaboration and personal reflection. It can be concluded that this design successfully produces a play medium that effectively instills the value of sharing in children independently at home, while also remaining relevant for use in community contexts such as churches or study groups.

Keywords: Rapid Ethnography, Morphological Chart, educational puzzle, courage to share, children aged 6–9 years.

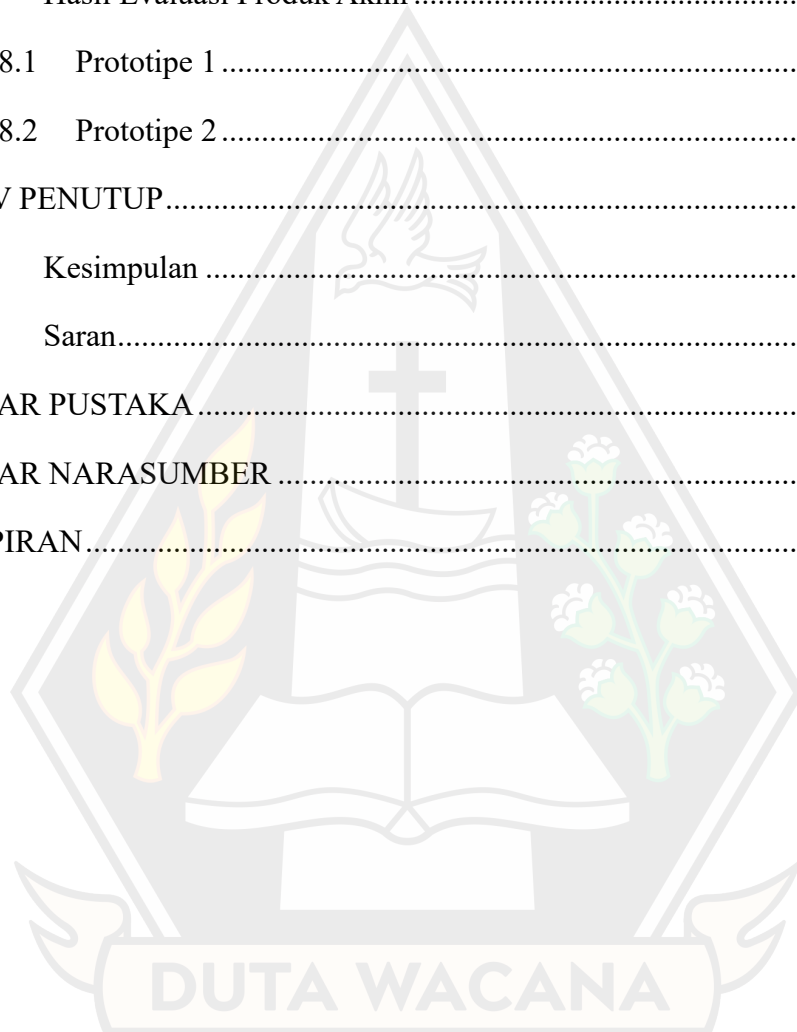
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.3.1 Tujuan.....	4
1.3.2 Manfaat	4
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Metode Desain	6
1.5.1 Metode Penelitian.....	6
1.5.2 Metode Perancangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Perkembangan Anak Usia 6-9 Tahun	9
2.1.1 Perkembangan Kognitif	9
2.1.2 Perkembangan Psikologi.....	11
2.1.3 Perkembangan Interaksi Sosial	12

2.1.4	Perkembangan Motorik.....	14
2.1.5	interaksi sosial dan dukungan teman sebaya.....	15
2.1.6	Tugas-tugas perkembangan selama masa kanak-kanak	16
2.1.7	Peran lingkungan keluarga dalam perkembangan anak	16
2.2	Keberanian Berbagi.....	17
2.2.1	Berbagi	17
2.2.2	Indikator Keberanian.....	17
2.3	Mainan.....	18
2.3.1	Pengertian Mainan	18
2.3.2	Fungsi Mainan.....	19
2.3.3	Manfaat Permainan Bagi Anak	19
2.3.4	Mainan Edukatif.....	20
2.3.5	Permainan Ular Tangga	21
2.3.6	<i>Puzzle</i>	21
2.3.7	Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	22
2.3.8	<i>Puzzle Story Based</i>	23
2.4	Sekolah Minggu	24
2.4.1	Pengertian Sekolah Minggu	25
2.4.2	Metode Pembelajaran Sekolah Minggu	25
2.4.3	Ciri Khas Anak Sekolah Minggu	30
2.5	Kisah-Kisah Alkitab di GKI.....	31
2.5.1	Kisah-Kisah Alkitab	31
2.5.2	Gereja Kristen Indonesia (GKI).....	32
2.6	Antropometri Anak usia 6-9 Tahun.....	33
2.7	Standar Nasional Indonesia.....	34

2.8	Produk Mainan Rohani di Toko <i>Online</i>	35
BAB III STUDI LAPANGAN		37
3.1	Data Lapangan	37
3.1.1	Produk Sejenis.....	37
3.1.2	Observasi Sekolah Minggu	39
3.1.3	Observasi Toko Mainan <i>Offline</i> dan <i>Online</i>	45
3.1.4	Wawancara Guru Sekolah Minggu	47
3.1.5	Wawancara Anak Sekolah Minggu	52
3.1.6	Wawancara Orang Tua Anak Sekolah Minggu	53
3.1.7	Wawancara dengan Dosen Fakultas Teologi.....	54
3.2	Pembahasan Triangulasi Data Hasil Perancangan	55
3.3	Arah Rekomendasi Desain	61
BAB IV PERANCANGAN PRODUK.....		64
4.1	<i>Problem Statement</i>	64
4.2	<i>Design Brief</i>	64
4.3	Atribut Produk.....	64
4.4	<i>Image Board</i>	66
4.5	Iterasi.....	68
4.5.1	<i>Morphological Chart</i>	68
4.5.2	Gagasan Ide.....	77
4.5.3	Studi Model.....	82
4.5.4	Analisis Uji Model	88
4.5.5	<i>Freeze Design</i>	89
4.5.6	Cara Bermain	90
4.6	Spesifikasi Produk.....	91

4.6.1	Branding Produk	91
4.6.2	Detail Produk <i>Puzzle</i> “Given: Kisah dari Antiokhia”	92
4.6.3	Spesifikasi Detail Produk <i>Puzzle</i> “Given: Kemah Sahabat Paulus” .	94
4.7	Prototipe	95
4.8	Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	97
4.8.1	Prototipe 1	97
4.8.2	Prototipe 2	99
BAB V PENUTUP.....		103
5.1	Kesimpulan	103
5.2	Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA		105
DAFTAR NARASUMBER		111
LAMPIRAN.....		112



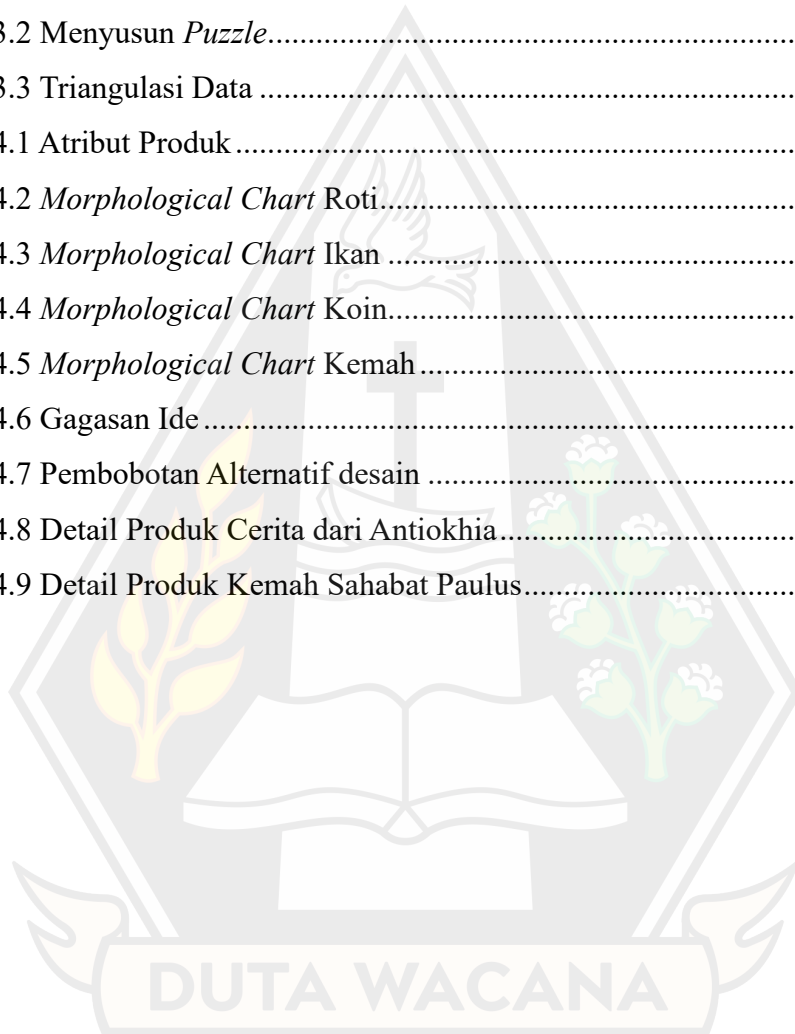
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tabel <i>Morphological Chart</i>	8
Gambar 2.1 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget	11
Gambar 2.2 Mainan Ular Tangga	21
Gambar 2.3 Mainan <i>Puzzle</i>	22
Gambar 2.4 <i>Puzzle</i> 3D.....	24
Gambar 2.5 Metode Ceramah	27
Gambar 2.6 Metode Diskusi	28
Gambar 2.7 Metode Demonstrasi	28
Gambar 2.8 Metode Permainan Edukatif.....	29
Gambar 2.9 Metode Kreativitas Visual	29
Gambar 2.10 Toko Mainan Rohani Noel	36
Gambar 3.1 Sesi Pujian GKI Temanggung	39
Gambar 3.2 Sesi Penyampaian Firman GKI Temanggung	40
Gambar 3.3 Kartu cerita.....	40
Gambar 3.4 Sesi Pujian GKI Temanggung Bajem Kranggan.....	42
Gambar 3.5 Penyampaian Firman Tuhan GKI Temanggung Bajem Kranggan...	42
Gambar 3.6 (a) Anak-anak mendengarkan cerita, (b) situasi pertengkaran	43
Gambar 3.7 Mainan Ular Tangga	43
Gambar 3.8 Anak Sekolah Minggu Bermain Ular Tangga	44
Gambar 3.9 Contoh produk di Toko Mainan <i>Toys Kingdom</i>	46
Gambar 3.10 Toko Mainan Rohani Noel	46
Gambar 3.11 Wawancara Guru Sekolah Minggu.....	48
Gambar 3.12 Wawancara Guru Sekolah Minggu.....	50
Gambar 3.13 Wawancara Guru Sekolah Minggu.....	51
Gambar 3.14 Wawancara Guru Sekolah Minggu.....	52
Gambar 3.15 Wawancara dengan Bu Tabita	54
Gambar 3.16 Triangulasi Data 1	58
Gambar 3.17 Triangulasi Data 2	59

Gambar 3.18 Triangulasi Data 3	60
Gambar 3.19 Triangulasi Data 4	60
Gambar 3.20 Triangulasi Data 5	61
Gambar 4.1 <i>Image Board</i>	67
Gambar 4.2 Pengembangan Bentuk Desain Roti	70
Gambar 4.3 Ekplorasi Bentuk Roti	70
Gambar 4.4 3 Pengembangan Bentuk Desain Ikan	73
Gambar 4.5 Tiga Bentuk Desain Ikan	73
Gambar 4.6 Tiga Bentuk Koin	75
Gambar 4.7 Empat Bentuk Kemah	77
Gambar 4.8 Model 1	82
Gambar 4.9 Uji Coba Model 1	82
Gambar 4.10 Model 2	83
Gambar 4.11 Uji Coba Model 2	83
Gambar 4.12 Model 3	84
Gambar 4.13 Uji Coba Model 4	84
Gambar 4.14 Model 4	85
Gambar 4.15 Uji Coba Model 4	86
Gambar 4.16 Model 5	86
Gambar 4.17 Uji Coba Model 5	87
Gambar 4.18 <i>Freeze</i> Desain Produk “Cerita dari Antiokhia”	89
Gambar 4.19 <i>Freeze</i> Desain Produk “Sahabat Kemah Paulus”	90
Gambar 4.20 Logo Brand	92
Gambar 4.21 Prototipe Produk 1	96
Gambar 4.22 Prototipe Produk 2	97
Gambar 4.23 Uji Coba Prototipe 1	98
Gambar 4.24 Uji Coba Prototipe 2	100
Gambar 4.25 Uji Coba Prototipe 2	101
Gambar 4.26 Evaluasi dengan Guru Sekolah Minggu	101
Gambar 4.27 Kartu Jejak Berbagi	102

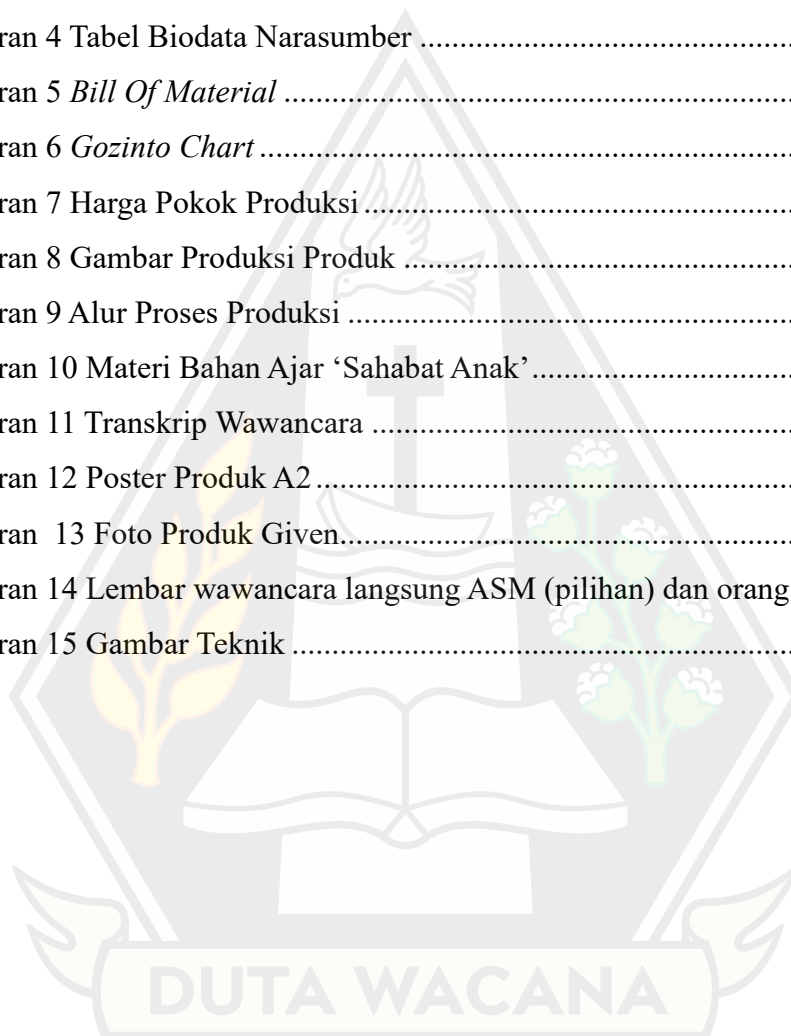
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berbagi.....	17
Tabel 2.2 Data Antropometri Anak Usia 6-9 Tahun.....	33
Tabel 3.1 Analisa Produk <i>Eksisting</i>	37
Tabel 3.2 Menyusun <i>Puzzle</i>	41
Tabel 3.3 Triangulasi Data	55
Tabel 4.1 Atribut Produk.....	65
Tabel 4.2 <i>Morphological Chart</i> Roti.....	69
Tabel 4.3 <i>Morphological Chart</i> Ikan	72
Tabel 4.4 <i>Morphological Chart</i> Koin.....	74
Tabel 4.5 <i>Morphological Chart</i> Kemah.....	76
Tabel 4.6 Gagasan Ide	77
Tabel 4.7 Pembobotan Alternatif desain	80
Tabel 4.8 Detail Produk Cerita dari Antiokhia.....	93
Tabel 4.9 Detail Produk Kemah Sahabat Paulus.....	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Observasi Kegiatan Sekolah Minggu di GKI	112
Lampiran 2 Observasi Toko Mainan <i>Offline</i>	112
Lampiran 3 Wawancara bersama Guru Sekolah Minggu	113
Lampiran 4 Tabel Biodata Narasumber	113
Lampiran 5 <i>Bill Of Material</i>	114
Lampiran 6 <i>Gozinto Chart</i>	115
Lampiran 7 Harga Pokok Produksi	117
Lampiran 8 Gambar Produksi Produk	118
Lampiran 9 Alur Proses Produksi	118
Lampiran 10 Materi Bahan Ajar ‘Sahabat Anak’	120
Lampiran 11 Transkrip Wawancara	123
Lampiran 12 Poster Produk A2	143
Lampiran 13 Foto Produk Given	144
Lampiran 14 Lembar wawancara langsung ASM (pilihan) dan orang tua	146
Lampiran 15 Gambar Teknik	148



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mainan edukatif memiliki peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak serta membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan mainan edukatif interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar mereka dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran (Fan et al., 2024). Mayoritas mainan edukatif yang beredar di pasaran belum sepenuhnya dirancang untuk mendukung eksplorasi nilai-nilai moral dan religius yang mendalam, terutama dalam bentuk yang menarik dan kontekstual bagi anak.

Salah satu konteks penggunaan yang selama ini dikenal adalah Sekolah Minggu. Sekolah Minggu menjadi salah satu wadah pembelajaran agama, sesi yang hanya berlangsung seminggu sekali belum cukup efektif menanamkan nilai secara mendalam. Anak-anak membutuhkan media bermain yang fleksibel, interaktif, tidak hanya di gereja, tetapi juga di rumah maupun komunitas. Anak-anak membutuhkan keterlibatan yang lebih aktif dan berulang agar pemahaman mereka dapat terbentuk secara kuat. Di sisi lain, keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya variasi aktivitas membuat proses pengajaran menjadi monoton dan kurang efektif dalam menjangkau cara belajar anak-anak yang beragam (Wibowo dalam Shella Rhodinia et al., 2023).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan bermakna sebenarnya tidak terbatas pada ranah sekolah minggu saja. Dalam psikologi perkembangan, Jean Piaget menekankan bahwa pembelajaran melalui permainan merupakan sarana penting bagi perkembangan kognitif anak. Mainan yang dirancang dengan tepat dapat menjembatani zona perkembangan proksimal anak dan mendorong pembelajaran yang lebih dalam (Sansena, 2022), oleh karena itu, penting untuk menyediakan media bermain yang dapat digunakan secara fleksibel

dalam berbagai situasi baik di rumah, di sekolah, di komunitas, maupun dalam kegiatan keagamaan seperti Sekolah Minggu.

Faktanya bahwa media edukasi kekristenan untuk anak-anak masih sangat terbatas dan monoton. Mayoritas pendekatan pembelajaran agama selama ini hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, media televisi, dan materi cetak yang cenderung kurang menarik minat anak. Rendahnya variasi media dan metode pembelajaran mengakibatkan proses pengenalan nilai-nilai Alkitab menjadi kurang efektif. Hal ini terlihat dari minimnya produk permainan edukatif berbasis literasi Alkitab yang tersedia di pasaran, padahal media bermain merupakan sarana strategis untuk mengenalkan konsep-konsep religius kepada anak-anak (Wibowo Satria et al., 2019).

“Biarkan anak-anak itu datang kepada-Ku, jangan menghalang-halangi mereka, sebab orang-orang yang seperti itulah yang empunya Kerajaan Allah” (Markus 10:14). Anak-anak, sebagai penerus di masa depan, merupakan dasar penting bagi keberlangsungan negara. Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan kepada anak-anak di sekolah minggu menjadi sangat krusial. Pendidikan ini berperan penting dalam pembentukan mentalitas dan moralitas mereka. Membangun fondasi karakter keagamaan merupakan langkah awal yang penting dalam mengembangkan kepribadian dan perilaku religius anak pada fase pertumbuhan selanjutnya. Periode anak-anak merupakan waktu yang paling ideal untuk menanamkan prinsip-prinsip keagamaan (Khadijah & Rustam, 2020).

Di tengah kemajuan teknologi digital, anak-anak kini semakin akrab dengan perangkat elektronik yang cenderung menjadi sumber hiburan pasif. Data BPS (2022) menunjukkan bahwa lebih dari 30% anak usia dini telah menggunakan telepon seluler, dan hampir seperempatnya memiliki akses ke internet (Sulistyowati et al., 2022). Ketergantungan ini dapat mengurangi partisipasi anak dalam aktivitas fisik dan interaksi sosial yang justru penting bagi perkembangan kognitif dan emosional mereka. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang bersifat fisik dan interaktif, seperti mainan edukatif, yang dapat

merangsang aktivitas motorik, mendorong interaksi sosial, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter secara menyenangkan dan kontekstual.

Media permainan yang ideal untuk anak usia dini sebaiknya memadukan unsur visual, aktivitas motorik, dan ruang untuk refleksi sosial, karena ketiganya berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Kurnia, 2012). Salah satu bentuk permainan yang memenuhi kriteria ini adalah *puzzle*, yang dikenal efektif dalam merangsang keterampilan visual, logika, dan motorik halus melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian-bagian gambar (Amalia, 2023). Selain itu, *puzzle* memiliki fleksibilitas penggunaan secara individu maupun kolaboratif, sehingga dapat mendukung interaksi sosial anak secara alami dalam konteks bermain bersama. Berdasarkan observasi lapangan, mayoritas *puzzle* edukatif yang beredar di pasaran masih bersifat dua dimensi, statis, dan kurang memberikan ruang untuk interaksi bermakna antar pemain.

Sebagai solusi terhadap berbagai tantangan tersebut, perancangan ini mengusulkan desain *puzzle* edukatif yang dapat membantu meningkatkan keberanian berbagi pada anak usia 6–9 tahun. Mainan ini dirancang agar dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta dapat digunakan dalam berbagai setting seperti di meja, lantai, atau area bermain dalam ruangan. Desain *puzzle* akan mengintegrasikan cerita Alkitab dalam bentuk visual maupun mekanisme permainan, sehingga dapat menjembatani konsep abstrak seperti kasih, iman, dan pengorbanan. *Puzzle* dipilih karena bentuknya yang familiar, menantang, dan fleksibel dalam penggunaannya. *Puzzle* mampu mendorong anak untuk berpikir logis, menyusun strategi, serta melatih kesabaran dan fokus. Selain itu, melalui proses menyusun bagian-bagian menjadi satu kesatuan utuh, anak juga dapat memahami makna kerja sama, kepedulian, dan tindakan berbagi secara konkret dan menyenangkan. *Puzzle* edukatif ini berpotensi menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, baik di Sekolah Minggu maupun saat bermain di rumah atau lingkungan lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Anak-anak usia 6-9 tahun mengalami kesulitan untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter Kristen, khususnya keberanian untuk berbagi dengan sesama. Bagaimana merancang desain *puzzle* edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 6-9 tahun baik perempuan maupun laki-laki, khususnya dalam membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak seperti keberanian berbagi?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan perancangan ini untuk merancang desain *puzzle* edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 6-9 tahun, khususnya dalam membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak seperti keberanian berbagi yang menerapkan nilai-nilai karakter Kristen.

1.3.2 Manfaat

Bagi Anak Usia 6–9 Tahun:

- Memperoleh pengalaman belajar nilai-nilai kristiani yang lebih menyenangkan melalui media permainan yang sesuai dengan usia mereka
- Memudahkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman bermain yang bermakna
- Mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial melalui aktivitas bermain yang bermakna dan personal.

Bagi Orang Tua:

- Menyediakan alternatif mainan edukatif yang dapat digunakan di rumah untuk mendukung perkembangan karakter anak secara mandiri.

- Membantu orang tua dalam memilih media bermain yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkuat penanaman nilai-nilai Kristiani dalam konteks keseharian anak.

Bagi Desainer Produk:

- Menyediakan data tentang kebutuhan dan preferensi mainan anak dalam konteks pembelajaran kristiani.
- Menjadi inspirasi dalam merancang produk permainan yang menyatu antara nilai edukatif dan hiburan, dengan muatan nilai Kristiani yang relevan dan aplikatif dalam kehidupan anak sehari-hari.

1.4 Ruang Lingkup

- Target Pengguna: Anak usia 6-9 tahun secara umum, tidak terbatas pada anak yang mengikuti kegiatan Sekolah Minggu. Dapat digunakan oleh individu anak-anak di rumah, keluarga, komunitas Kristen, maupun gereja yang ingin mengajarkan nilai-nilai Alkitab melalui permainan.
- Jenis Produk: *Puzzle* edukatif berbasis fisik yang dirancang untuk dimainkan secara individu maupun kelompok. Menggunakan elemen permainan yang mendorong interaksi sosial dan kerja sama.
- Aspek Desain: Interaktif dan multi-sensori untuk meningkatkan keterlibatan serta membantu anak memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Menggunakan elemen visual dan mekanisme permainan berbasis cerita Alkitab untuk memperkenalkan konsep keberanian berbagi.
- Tujuan: Mendukung pembelajaran karakter Kristen, khususnya dalam keberanian berbagi baik dalam konteks interaksi sosial maupun refleksi pribadi anak saat bermain sendiri
- Terbatas untuk lingkungan pendidikan agama Kristen.

- Digunakan di bawah bimbingan orang tua untuk memastikan pemahaman yang tepat.
- Dapat digunakan dalam berbagai lingkungan, seperti ruang kelas, rumah, atau area bermain dalam gereja.
- Produk ini akan dikembangkan untuk diproduksi dan dipasarkan sebagai mainan edukatif bagi gereja, komunitas Kristen, serta keluarga yang ingin mengajarkan nilai-nilai Alkitab kepada anak-anak.

1.5 Metode Desain

1.5.1 Metode Penelitian

Sebelum pada tahap perancangan, pada proses penelitian ini menggunakan metode Rapid Etnografi dengan pendekatan kualitatif untuk memahami efektivitas mainan dalam kegiatan Sekolah Minggu secara mendalam namun dalam waktu yang relatif singkat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatori, dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan Sekolah Minggu untuk mengamati interaksi anak-anak dengan mainan yang digunakan, serta mencatat pola perilaku dan respon mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan wawancara semi-terstruktur dengan guru Sekolah Minggu untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan mainan dalam kegiatan pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta dampaknya terhadap pemahaman anak-anak akan nilai-nilai kristiani. Setelah semua data terkumpul, dilakukan proses triangulasi data dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memvalidasi temuan perancangan dan memastikan keakuratan data yang diperoleh (Siddiq & Salama, 2019). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman tentang efektivitas mainan dalam konteks pembelajaran di Sekolah Minggu GKI Wilayah Temanggung .

1.5.2 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan produk Desain *Puzzle* Edukatif untuk Meningkatkan Keberanian Berbagi pada Anak Usia 6-9 Tahun, digunakan

metode *morphological chart* sebagai teknik sistematis untuk menganalisis dan mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi desain. Metode ini membantu dalam eksplorasi alternatif desain dengan cara menguraikan *puzzle* edukatif ke dalam berbagai atribut atau fungsi utama yang dapat mendukung nilai keberanian berbagi pada anak-anak. Setiap atribut tersebut kemudian dipetakan ke dalam tabel atau diagram yang mencantumkan berbagai opsi solusi yang memungkinkan.

Pendekatan ini memungkinkan perancang untuk menyusun kombinasi solusi yang beragam dan mengevaluasinya guna memperoleh hasil yang paling optimal dalam konteks pendidikan karakter. Dengan menggunakan *morphological chart*, berbagai aspek desain dapat dipertimbangkan secara menyeluruh sebelum pengambilan keputusan akhir, sehingga memastikan solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia 6-9 tahun.

Keunggulan utama dari metode ini dalam pengembangan desain konseptual adalah efisiensinya dalam menghasilkan banyak alternatif desain meskipun dengan keterbatasan data dan waktu. Selain itu, metode ini juga memungkinkan perancang untuk memperoleh gambaran awal solusi dengan cepat, sehingga dapat mempercepat proses iterasi desain dan penyempurnaan *puzzle* edukatif agar lebih efektif dalam mengajarkan keberanian berbagi.

Secara struktural, *morphological chart* berbentuk tabel yang menyusun hubungan antara fungsi-fungsi utama dengan berbagai alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk setiap fungsi tersebut (terletak di sisi kanan tabel). Selain itu, tabel ini juga dapat mencakup karakteristik teknis dan

spesifikasi produk secara mendetail, yang membantu dalam proses pemilihan desain terbaik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (Wahyujati, 2022).

	1	2	3	4	5
Cutter/ Plucker	 Hook	 Scissor	 Stationary horizontal	 Cutter with spring	 Holder
Collector	 	 	 	 	
Mechanism of cutting	 Single pull	 Manual cutting	 Thread pull	 Motor	 Brake
Holder	 Single	 Fix	 External thread	 Internal thread	 Movable screw
Cutter material	Iron	Stainless steel	Plastic	Steel	Aluminium
Collector material	Iron	Net type	Plastic	Wood	Sheet metal
Holder material	PVC	Steel	Plastic	Aluminium	Sheet metal

Gambar 1.1 Tabel *Morphological Chart*
(Sumber: Waggmare, 2025)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Produk Given: Kisah dari Antiokhia” dan “Given: Kemah Sahabat Paulus” berhasil membantu anak usia 6-9 tahun baik perempuan maupun laki-laki, memahami konsep-konsep abstrak seperti keberanian berbagi sesuai dengan tingkat perkembangan aspek kognitif. Produk telah memenuhi atribut-atribut utama yang ditetapkan melalui fitur-fitur sebagai berikut: Potongan *puzzle* dirancang modular dan saling melengkapi hanya jika dikerjakan bersama, mendorong aktivitas kooperatif. Nilai moral berbagi diterapkan secara eksplisit melalui aturan permainan: setiap anak harus mengambil potongan dari kantong berkat, lalu memilih untuk memberikannya kepada teman yang membutuhkan bagian tersebut. Aktivitas utama melibatkan memberi potongan, mencocokkan dengan panduan cerita, dan menyusun gambar bersama. Elemen reward berupa gambar lengkap atau cerita yang tersusun utuh hanya bisa tercapai bila seluruh anak berkontribusi. Anak-anak menunjukkan rasa pencapaian kolektif ketika berhasil menyelesaikan *puzzle*, dan nilai berbagi muncul secara alami melalui proses memberi dan menerima potongan *puzzle*. Evaluasi terbatas yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak dapat memahami nilai berbagi secara reflektif dan menunjukkan perilaku kooperatif selama bermain.

Pendekatan desain menggunakan *morphological chart* memberikan kontribusi besar dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk, fungsi, dan narasi produk, sehingga menghasilkan solusi desain yang optimal dan inovatif. Produk ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan media pembelajaran karakter dalam konteks Sekolah Minggu, tetapi juga dapat digunakan secara mandiri di rumah ataupun dalam kelompok belajar. *Puzzle* edukatif ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu dalam pendidikan karakter Kristen, tetapi juga sebagai medium permainan kreatif yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

5.2 Saran

Sebagai arahan untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar desain *puzzle* ini dapat dikembangkan dengan menambahkan variasi narasi Alkitab lain yang relevan, seperti kisah tentang kasih, kejujuran, dan pengampunan, guna memperluas cakupan nilai yang dapat dipelajari anak. Selain itu, perlu dipertimbangkan strategi desain untuk mendorong pengulangan bermain secara menyenangkan agar anak tidak hanya menikmati bermain beberapa kali saja, melainkan terus antusias dan aktif bermain. Melalui pengalaman bermain yang berulang dan bermakna, anak akan lebih mudah menginternalisasi makna berbagi secara emosional maupun sosial. Misalnya, dengan menghadirkan sistem cerita bersambung, elemen kejutan, atau reward simbolik saat berhasil berbagi, sehingga produk dapat mempertahankan antusiasme anak dan memperkuat jejak memori positif terhadap tindakan berbagi.

Pendekatan pemasaran berbasis komunitas, seperti gereja lokal, komunitas parenting, atau lembaga pendidikan karakter, juga merupakan strategi efektif untuk memperluas distribusi dan pemanfaatan produk dalam konteks yang mendukung nilai-nilai ini. Secara umum, dari sudut pandang desain produk, perancangan mainan edukatif seperti ini menegaskan pentingnya integrasi antara fungsi hiburan dan pembentukan karakter. Desainer produk didorong untuk terus menghadirkan solusi desain yang tidak hanya menyenangkan secara visual dan mekanis, tetapi juga memiliki makna mendalam dalam proses tumbuh-kembang anak, termasuk membentuk kebiasaan berbagi yang bertahan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwena, B., Nugroho, Y. W., & Hayashi, K. (2022). Perancangan Produk Mainan *Puzzle* untuk Menstimulasi Motorik Anak Usia 3-5 Tahun. *Artika*, 6(1).
- Agf.toys. (2025). *Puzzle 3d*. Diakses dari <https://shopee.co.id/Puzzle-3D-DIY-Castle-Bahan-Foam-Dan-Paper-Mainan-Education-Anak-i.820459944.20931522595>
- Agustina, G. S. F. (2015). *Teknik Think Find and Say Berbasis Media Puzzle Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Perancis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amalia, D. (2023). *Analisis Penggunaan Media Puzzle Terhadap perkembangan berpikir Logis Anak usia 5-6 Tahun di TK Ceria Desa Terasa KEC. Sinjai Barat, Kab Sinjai*. <https://repository.uin-alaud.ac.id/26194/1/Analisis%20Penggunaan%20Media%20Puzzle%20terhadap%20Perkembangan%20Berpikir%20Logis%20Anak%20Usia%205-6%20Tahun%20di%20TK%20Ceria%20Desa%20Terasa%20Kab.%20Sinjai.pdf>
- Anggraini, N. D. (2023). *Pengaruh Komitmen Organisasi, Pengendalian Internal Dan Akuntabilitas Terhadap Transparansi Pelaporan Keuangan Pada Gki Ngupasan Yogyakarta* [Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/28975>
- Bagsoflove.co. (2024). *Mainan Puzzle*. Diakses di <https://www.bagsoflove.co.uk/picture-puzzle>
- Barkah, I. A. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mengenalkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Menggunakan Dongeng Sebagai Metode Pendidikan Keluarga Di Dusun Mandakaki Desa Cipawon Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga*. <https://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/15579>

- Darmawan, I. P. A. (2015). *Dasar-Dasar Mengajar Sekolah Minggu* (Katarina, Ed.). Sekolah Tinggi Teologi Simpson. <https://www.researchgate.net/publication/318283568>
- Dostál, J. (2015). Traditional Toy and its Significance to a Child. *Turkish Online Journal of Educational Technology*. <https://www.researchgate.net/publication/296333728>
- Fan, Y., Chong, D. K., & Li, Y. (2024). Beyond play: a comparative study of multi-sensory and traditional toys in child education. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1182660>
- Fanggidae. (2015). Metode Ceramah. Diakses dari <http://www.rudyfanggidae.com/2015/09/metode-studi-kasus-a.html>
- Firmansyah, A., Karunadiah Putri, F., & Nur Ramandhani, N. (2024). Psikologi Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak Kelas II Sekolah Dasar dan Implikasinya Dalam Memahami Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 4–5. <https://jurnal.staiskutim.ac.id/index.php/AT-Taksis/about>
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Humaira, P. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Talking Stick dalam meningkatkan keberanian anak usia dini di TK Cingoran*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/31186/1/skripsi%20pretina%20Humaira.pdf>
- Insani, H. (2024). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Istiqomah, L. R., Hasibuan, R., Widayanti, M. D., & Komalasari, D. (2024). Pengembangan *Puzzle Book* “Aktivitas Kiki” Dalam Meningkatkan Bahasa

- Ekspresif Anak 4-5 Tahun. In *Kumara Cendekia* (Vol. 12, Issue 3).
<https://doi.org/10.20961/kc.v12i3.89523>
- Khadijah, & Rustam. (2020). *Perkembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Samsidar, Ed.). Perdana.
<http://repository.uinsu.ac.id/13993/1/1.%20Buku%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini.pdf>
- Khairunnisa, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi Dan Menolong Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Audhi*, 4(1), 33–42.
<https://jurnal.uai.ac.id/index.php/Audhi>
- Khairunnisa, F. (2021). Tabel Indikator Berbagi. Diakses dari
<https://jurnal.uai.ac.id/index.php/Audhi>
- Kudrowitz, B. M., & Wallace, D. R. (2010). The play pyramid: A play classification and ideation tool for toy design. *International Journal of Arts and Technology*, 3(1), 36–56. <https://doi.org/10.1504/IJART.2010.030492>
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 01(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/22936-ID-konsepsi-bermain-dalam-menumbuhkan-kreativitas-pada-anak-usia-dini.pdf>
- Ma'rufi, A., Suryana, Y., & Muslihin, H. Y. (2018). Hubungan Sikap Berani dengan Kepercayaan Diri pada Kegiatan Senam Irama. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 287–296.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Miss Coco. (2024). Mainan Ular Tangga. Diakses dari
<https://www.lazada.com.ph/products/snake-and-ladder-classic-puzzle-board-game-traditional-family-game-snakes-and-ladders-i3658247548.html>
- Nakita.id. (2018). Metode Diskusi. Diakses dari
https://nakita.grid.id/read/02203457/pendidikan-anak-usia-dini-paud-efektif-atau-malah-membebani-balita?page=all#goog_rewarded

- Nelly, & Siahaan, S. (2023). Pentingnya Metode Mengajar Bagi Guru Sekolah Minggu: Refleksi Injil Markus. *Vox Dei Teologi & Pastoral*, 4(1), 37–49. <https://jurnal.sttekumene.ac.id>
- Novitasari, E. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Pokok Materi Alat Optik Kelas VIII SMP*. Universitas Sebelas Maret.
- Permana, D., & Djatmiko, M. D. (2021). *Perancangan Mainan Anak Usia 3-6 Tahun Berbasis Metode Pendidikan Montessori*. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/209/150>
- Purwanto, E., & Ayuningtyas, U. (2016). Dampak Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia Mainan Anak secara Wajib terhadap Industri dan Lembaga Penilaian Kesesuaian. *Jurnal Standardisasi*, 18(3), 183–194. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31153/js.v18i3.225>
- Redhana. (2017). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Diakses dari <https://slideplayer.info/slide/11491364/>
- Rohayani, H. (2023). Model Mengajarkan Cerita Alkitab Kepada Anak Sekolah Minggu Usia 6-9 Tahun. *Charistheo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(2). <http://e-journal.anugrah.ac.id/index.php/JCH>
- Sansena, M. A. (2022). Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/12/5.-Mona-Anju-Sansena-Penerapan-Proses-Belajar-Matematika-Sesuai-Dengan-Teori-Perkembangan-Kognitif-Jean-Piaget.pdf>
- Shella Rhodinia, Selly Triamanda, Bagus Setiawan, & Abdul Aziz. (2023). Permasalahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan Strategi Pemecahannya. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 2(1), 25–37. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613>

- Siburian, H. H., & Galung, J. (2022). Peningkatan Minat Belajar Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga Gambar. *Peada': Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(1), 1–16. <http://peada.iakn-toraja.ac.id>
- Siddiq, M., & Salama, H. (2019). Etnografi Sebagai Teori dan Metode. *Kordinat*, XVIII (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/kordinat.v18i1.11471>
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Siswoyo, H. (2020). Sekolah Minggu Sebagai Sarana dalam Membentuk Iman dan Karakter Anak. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46495/sdjt.v7i1.47>
- Sulistiyowati, R., Silviliyana, M., Sari, N. R., Putrianti, R., & Anggraeni, G. (2022). *Profil Anak Usia Dini 2022*. Badan Pusat Statistik. www.flaticon.com
- Superbook Indonesia. (2021). Metode Permainan Edukatif. Diakses dari <https://www.superbookindonesia.com/article/read/article/4+Teknik+Mengajar+Sekolah+Minggu+Efektif+yang+Harus+Kamu+Ketahui%21/id/2346.html>
- Superbook Indonesia. (2021). Metode Kreativitas Visual. Diakses dari <https://www.superbookindonesia.com/article/read/729>
- Syaodih, E. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 6-8 Tahun). *Jurnal: Strategi Dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_anak__6-8_th_.pdf
- Wagmare. (2014). *Conceptual designs through morphological chart*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/354522826_International_Journal_of_Manufacturing_and_Materials_Processing_Design_and_Fabrication_of_Flower_Plucking_Device?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Ii9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoX2RpcmVjdCJ9fQ

- Wahyujati, B. B. (2022). Aplikasi metode Morphological Chart pada perancangan Robot Belajar Baca (roboca) untuk anak usia dini. *Pengetahuan Dan Perancangan Produk*), 5(2), 67–74.
- Wati, E. Y. (2020). *Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Minat Anak Sekolah Minggu untuk Mengikuti Ibadah di GBI Rock BSB Semarang* [Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega].
https://www.academia.edu/43208373/Pengaruh_Metode_Demonstrasi_Terdap_Minat_Anak_Sekolah_Minggu_Untuk_Mengikuti_Ibadah_Di_Gereja_Bethel_Indonesia_Rock_BSB?source=swp_share
- Wibowo Satria, W., Harjani, C., & Koniherawati. (2019). *Rekayasa Board Game Dengan Sumber Ide Cerita Alkitab*. <http://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/8716>
- Widyatun. (2012). Metode Demonstrasi. Diakses dari <https://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/metode-demonstrasi-dan-eksperimen.html>
- Yulianingsih, D. (2020). *Upaya Guru Sekolah Minggu dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Alkitab di Kelas Sekolah Minggu*. 3(2), 285–301.
<https://doi.org/10.34081/fidei.v3i1.186>



DAFTAR NARASUMBER

- Narasumber (Ahli)

Nama : Pdt. Prof. Tabita Kartika Christiani, Ph.D

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Kristiani

Kontak : tabita@staff.ukdw.ac.id

