

# PERANCANGAN ALAT PERAGA TENTANG 7 HARI PENCIPTAAN ALAM SEMESTA UNTUK ANAK 4 - 6 TAHUN DI GKI NGAGEL

**Ribka Dyah Puspaningrum<sup>1</sup>, Cokorda Alit Artawan<sup>2</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236

Email : ribkadp@gmail.com

## Abstrak

Penciptaan alam semesta menjadi sebuah cerita dasar yang penting untuk diajarkan kepada anak-anak dalam agama Kristen. Awal mula pengenalan Tuhan Yesus pada anak-anak diawali dengan kisah penciptaan alam semesta yang mengenalkan anak untuk mengenal Tuhan Yesus. Pada sekolah minggu GKI Ngagel, media pengajaran tentang kisah penciptaan alam semesta lebih banyak menggunakan media konvensional, berupa media proyektor yang menampilkan gambar. Sehingga minat anak dalam mempelajari materi pembelajaran menjadi kurang. Dibutuhkan media alat peraga interaktif sebagai media yang mempermudah konsep pembelajaran serta menarik minat anak dalam mempelajari kisah penciptaan alam semesta. Papan tempel menjadi sebuah solusi sebagai media interaktif yang menjawab kebutuhan pada guru sekolah minggu dan anak-anak pada kisah penciptaan alam semesta. Alat peraga tersebut mempermudah konsep pembelajaran dan menarik minat anak dalam interaksi yang dilakukan dengan materi penciptaan alam semesta.

Kata kunci : Alkitab, Penciptaan alam semesta, Alat peraga interaktif, Papan tempel, Sekolah minggu

**Title: Props Design About 7 Days of Creation of Universe for 4-6 years old Children at GKI Ngagel**

## Abstract

Creation of universe become an important basic story for children in Christianity. The story informs the children about biblical - creation of universe. Conventional media like projector is still used at GKI Ngagel sunday school, hence lowering children's interest in learning. Interactive visual aids become necessary to simplify the concept of learning and increase children's interest in learning about the Bible. Sticky boards become a solution for answering the needs of teacher and children at GKI Ngagel sunday school.

Keywords: Bible, Creation of Universe, Interactive Visual Aids, Sticky Board, Sunday School

## Pendahuluan

Sekolah minggu merupakan tempat berkumpulnya anak – anak yang berusia balita hingga 12 tahun untuk mendapatkan pengajaran dasar kerohanian agama. Seperti sekolah minggu pada umumnya, anak – anak diajak untuk melakukan kegiatan bernyanyi, mendengarkan dan menyimak firman Tuhan, dan diakhiri dengan kegiatan prakarya. Dari hasil wawancara dengan Ibu Lies Veronica, selaku Pembina Komisi Anak, penerapan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak diterapkan dalam ketiga aktifitas. Seperti dalam kegiatan bernyanyi, anak-anak diajak untuk bernyanyi sambil mengasah perkembangan motorik anak (menggerakkan anggota tubuh ketika bernyanyi) dan mendorong sosialisasi anak. Sedangkan dalam kegiatan prakarya, anak-anak dilatih dalam perkembangan motorik halus (melipat, menempelkan, mewarnai, menulis, dan yang lainnya). Setyawan (2014) mengungkapkan pendidikan

anak untuk usia 4-6 tahun harus melibatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosialisasi (sikap dan perilaku, serta agama), dan bahasa (komunikasi). Penerapan ini juga terlibat pada sekolah minggu.

Dalam kegiatan mengajarkan kisah firman Tuhan, hal utama yang akan diajarkan kepada anak balita adalah dengan mengenalkan keberadaan Tuhan melalui kisah penciptaan alam semesta. Dimana bumi beserta seluruh isinya terbentuk bukan karena kebetulan tetapi karena ada yang menciptakan. Menurut Alkitab, proses penciptaan bumi ini memakan waktu hingga 7 hari, dimulai pada hari pertama dengan menciptakan langit dan bumi beserta gelap dan terang

(Kejadian 1 : 1 - 5). Pada hari kedua diciptakan cakrawala dan air (Kejadian 1 : 6 - 8). Hari ketiga diciptakan daratan, lautan dan tumbuhan yang menghasilkan buah (Kejadian 1 : 9 - 13). Di hari keempat diciptakan matahari, bulan, dan bintang (Kejadian 1 : 14 - 19). Hari kelima diciptakan binatang di air dan di udara (Kejadian 1 : 20 - 23). Pada hari keenam diciptakan binatang di darat dan manusia (Kejadian 1 : 24 - 30), dan di hari akhir Tuhan memberkati semua ciptaannya (Kejadian 2 : 2 - 3). Sehingga untuk mengajarkan materi kisah penciptaan alam semesta ini membutuhkan buku panduan berdasarkan kurikulum untuk mempermudah pengajaran terhadap anak balita, mulai dari aktivitas bernyanyi, menceritakan kisah penciptaan alam semesta beserta alat peraga yang digunakan, dan serangkaian aktivitas membuat sebuah kreasi.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan Ibu Lies Veronica selaku Pembina Komisi Anak (PKA) mengungkapkan pada sekolah minggu di GKI Ngagel khususnya untuk kelas anak balita, sudah tidak menggunakan buku panduan kurikulum sejak tahun 2016. Sedangkan untuk anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) sudah mengikuti program superbook dimana pembelajaran lebih menarik dibandingkan dengan anak balita. Dalam program superbook, mereka menggunakan metode pembelajaran dengan animasi yang ditawarkan oleh superbook. Sedangkan untuk materi yang akan diajarkan ke anak balita dibuat sendiri oleh para pengajar sekolah minggu melalui referensi buku kurikulum yang pernah mereka miliki.

Maka kendala yang terjadi yaitu terdapat pada keterbatasan alat peraga yang digunakan untuk bahan belajar mengajar. Selama ini pengajaran yang sering dilakukan di sekolah minggu GKI Ngagel yaitu dengan menggunakan media konvensional, yaitu cara pengajaran yang menggunakan gambar-gambar yang mereka ambil dari internet dibandingkan dengan penggunaan alat peraga, khususnya untuk kelas balita pada masa pra-sekolah (4 - 6 tahun). Pada masa pra-sekolah, merupakan masa yang paling bahagia dan memuaskan pada kehidupan anak. Dimana pada masa ini mereka gemar sekali dengan bermain. Menurut Akbar (2001), "masa pra-sekolah adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar pada dunia nyata, yaitu pada dunia tiga dimensi" (p. 4). Sehingga diperlukan alat peraga sebagai perantara antara anak pada masa pra - sekolah dengan materi pembelajaran untuk mempermudah konsep materi ke pemahaman anak yang masih terbatas.

Alat Peraga menjadi sebuah peran penting dalam media pengajaran untuk membantu proses pembelajaran yang efektif. Sehingga alat peraga menjadi sebuah hal yang harus dimiliki, terutama di setiap sekolah minggu untuk memaksimalkan

pengajaran terhadap anak. Dengan adanya interaksi dari alat peraga ini melibatkan anak untuk menggerakkan sensor motorik (menempel dan merasakan) yang akan diperagakan dalam cerita kisah penciptaan alam semesta. Hal ini untuk mendukung perkembangan anak yang masih berkembang pada usia 4-6 tahun.

Untuk alat peraga yang mengisahkan 7 hari penciptaan alam semesta di sekolah minggu sebenarnya sudah ada, tetapi alat peraga yang digunakan masih bisa dikreasikan lebih lagi untuk menarik perhatian. Sebelumnya alat peraga yang digunakan adalah alat - alat yang sudah ada seperti penggunaan senter untuk menunjukkan gelap dan terang, papan flannel datar yang berwarna gelap dan terang untuk menunjukkan keadaan siang / terang dan malam / gelap, dan sisanya diperagakan dengan menggunakan gambar yang ada. Sehingga perlu pembaharuan pada alat peraga tentang kisah penciptaan alam semesta. Dimana pada pembaharuan ini membuat semua alat peraga dari hari pertama hingga hari akhir penciptaan alam semesta dengan melibatkan interaksi anak dengan kisah penciptaan alam semesta ini. Serta memudahkan para pengajar di sekolah minggu dengan media alat peraga yang tidak terlalu beragam/praktis. Dengan adanya interaksi, maka anak bisa belajar dengan cara yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak dalam kegiatan belajar.

## Metode Penelitian

Pada perancangan alat peraga kisah penciptaan alam semesta ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, yang membutuhkan data dengan menggunakan :

### a. Data Primer

Data primer dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru sekolah minggu tentang alat peraga di GKI Ngagel terutama tentang kisah penciptaan alam semesta.

### b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder didapatkan dari beberapa kumpulan sumber yang sudah ada, berupa dokumentasi dan kepustakaan dari buku dan media lainnya.

#### 1. Kepustakaan

Dilakukan dengan cara mengkaji informasi media seperti buku, majalah, koran, makalah, dan jurnal.

#### 2. Internet

Metode internet dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang ada di internet, seperti artikel.

#### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk pendekatan narasumber dalam memperkuat data yang sudah ada.

## Pembahasan

### Alat Peraga

Alat Peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif (Sudjana, 2014, p. 99). Peranan alat peraga penting untuk digunakan oleh para guru pada saat proses belajar mengajar untuk memudahkan pemahaman yang diterima oleh anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan fungsi dan nilai dari alat peraga.

Sudjana (2014) menyebutkan ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Alat peraga merupakan salah satu unsur yang bisa dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar.
3. Penggunaan alat peraga menjelaskan tujuan dan isi pelajaran secara keseluruhan dengan melihat tujuan dan bahan pengajaran.
4. Penggunaan alat peraga membantu mempercepat proses belajar mengajar dan memudahkan konsep pembelajaran terhadap anak-anak.
5. Penggunaan alat peraga mengutamakan proses belajar mengajar yang cepat dan mudah untuk ditangkap dari guru.
6. Penggunaan alat peraga meningkatkan mutu proses belajar mengajar (meningkatkan daya ingat anak).

Sedangkan untuk nilai yang dimiliki alat peraga, Sudjana (2014) menyimpulkan sebagai berikut ;

1. Menanamkan dasar-dasar yang nyata untuk pola berpikir anak.
2. Memperbesar minat dan perhatian anak dalam belajar.
3. Mengajarkan dasar materi untuk perkembangan proses belajar.
4. Memberikan contoh nyata dan
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
6. Mengembangkan pemikiran anak dan kemampuan anak dalam berbahasa.
7. Memberikan pengalaman dengan contoh nyata dalam proses pembelajaran dengan efisien.

Selain itu juga dijabarkan macam jenis alat peraga menurut Sudjana (2014) yang terbagi menjadi 2 bagian utama, yaitu :

#### a. Alat peraga dua dan tiga dimensi

Alat peraga dua dimensi mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi memiliki ukuran panjang dan lebar serta memiliki ukuran tinggi.

Berikut alat peraga berdasarkan dua dan tiga dimensi :

- **Bagan**  
Merupakan gambaran dari suatu garis dan gambar. Untuk menunjukkan perkembangan, pertimbangan, dan lain-lain.
  - **Grafik**  
Grafik menggambarkan data berangka, bertitik, bergaris, bergambar yang mellihatkan hubungan timbal balik informasi.
  - **Poster**  
Penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar.
  - **Gambar mati**  
Terdapat beberapa gambaran, foto, lukisan dari buku, majalah, koran, dan sumber lainnya yang digunakan sebagai alat bantu pengajaran.
  - **Peta datar**  
Digunakan sebagai alat peraga dalam ilmu bumi dan kependudukan.
  - **Peta timbul**  
Berdasarkan peta dasar yang dibentuk tiga dimensi, terbuat dari tanah liat atau bubur kertas.
  - **Globe**  
Model penampang bumi yang diwujudkan dalam bentuk benda yang bular, dan ditujukan untuk menunjukkan letak negara di dunia.
  - **Papan tulis**  
Alat yang selalu ada saat proses belajar-mengajar, yang digunakan oleh guru karena alat yang praktis dan ekonomis.
- b. Alat-alat peraga yang diproyeksi  
Alat peraga yang menggunakan proyektor sebagai gambar yang terlihat pada layar. Contohnya adalah film dan *slide/filmstrip*.

### Perkembangan Psikologi Anak Masa Pra-Sekolah

Akbar (2001) mengungkapkan ciri-ciri perkembangan anak pada masa pra-sekolah ada empat, yaitu :

### 1. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik terletak pada tinggi dan berat badan, otot anak yang menjadi lebih kuat dan tulang yang tumbuh menjadi besar dan keras, dan otak anak-anak mengalami perkembangan sekitar 75% dari berat otak usia dewasa.

### 2. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik meliputi berjalan, berlari, mendorong, menarik, dan berbagai aktivitas koordinasi mata-tangan, serta melibatkan aktifitas menggambar, mewarnai, mencoret, dan kegiatan lainnya. Permainan merupakan hal yang tepat untuk melatih perkembangan motorik, seperti permainan *puzzle* ataupun permainan yang melibatkan gerakan yang membangkitkan semangat pada anak-anak.

### 3. Perkembangan Intelektual

Pada perkembangan intelektual ini, anak mengalami temperamental seperti merasakan rasa takut, iri dan cemburu, marah, dan mulai banyak pertanyaan dan hal ini disebut juga dengan *Questioning Age*. Oleh karena itu, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, yang mendorong anak untuk mengeksplorasi dan mempelajari hal-hal baru.

### 4. Perkembangan Sosial

Pada perkembangan sosial, anak memulai belajar berinteraksi dengan teman sebayanya untuk bermain bersama. Tidak hanya berteman dengan teman sebayanya, anak-anak juga berteman dengan orang dewasa dan binatang peliharaan. (p. 6)

## Tinjauan Sekolah Minggu GKI Ngagel

Anak-anak pada masa pra-sekolah yang berusia dari 4 – 6 tahun cenderung aktif saat mengikuti kegiatan di sekolah minggu GKI Ngagel. Ketika anak – anak baru datang dan bertemu dengan temannya, mereka akan menyapa temannya dan mereka mengajak temannya untuk bermain bersama. Hal ini cocok pernyataan H. Akbar R. (2001) dengan perkembangan anak yang berusia 3-6 tahun yang masih dalam masa yang bahagia dan memuaskan pada masa kehidupan anak. Serta dalam perkembangan fisik, motorik, intelektual, sosial dalam teori yang dijabarkan oleh H. Akbar Reni semua sesuai dengan kondisi perkembangan anak pada masa pra-sekolah. Pernyataan ini didukung dengan anak-anak yang memulai pertumbuhan pada fisiknya, memulai segala aktifitas yang melibatkan tubuh (mata, tangan, telinga, kaki, dan sebagainya), bersosialisasi dengan teman-temannya, dan menunjukkan sikap rasa emosinya untuk mengetahui segala hal yang ingin diketahui.

Tidak sebatas persoalan anak-anak, tetapi juga pada guru sekolah minggu yang memaksimalkan perkembangan yang dialami oleh anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan beberapa sesi saat kegiatan pengajaran di sekolah minggu GKI Ngagel. Yang pertama yaitu kegiatan menyanyi yang dilakukan selalu

melibatkan gerakan tubuh. Kegiatan yang melibatkan gerakan ini yaitu gerakan melompat dan menggerakkan bagian tangannya serta melakukan aktivitas bernyayi. Sehingga para guru sekolah minggu juga memberikan perkembangan fisik dan motorik pada anak-anak.

Kedua, dalam kegiatan prakarya yang mengajak anak untuk berkreasi berdasarkan dengan topik yang didapatkan. Hal ini juga dilakukan untuk mendorong perkembangan motorik anak, dengan melibatkan anak untuk melakukan kegiatan menempel, menulis, mewarnai, dan sebagainya. Kegiatan prakarya ini biasa diadakan setelah aktivitas pengajaran Alkitab. Setelah anak selesai membuat prakarya, hasilnya akan dibawa pulang untuk ditunjukkan kepada orang tua.

Ketiga, aktivitas pengajaran materi pembelajaran alkitab. Aktivitas pengajaran ini dilakukan setelah aktivitas bernyanyi dan diadakan selama 5 menit. Pengajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran proyektor yang digunakan untuk menampilkan gambar / video di sebuah layar. Materi yang digunakan untuk mengajar menggunakan gambar yang mereka dapatkan dari internet dan beberapa menggunakan animasi anak sebagai ragam pembelajaran terhadap anak-anak masa pra-sekolah.

## Tinjauan Visual Anak dan Warna Sekolah Minggu GKI Ngagel

Anak-anak dalam mengalami perkembangan motorik dituntut untuk bisa melakukan aktifitas gerakan tubuh. Salah satunya dalam hal gerakan tangan seperti menggambar. Menurut para guru sekolah minggu GKI Ngagel yang membimbing anak masa pada masa pra-sekolah, hanya anak beberapa anak di TK-A dan anak TK-B yang sudah bisa menggambar dengan lancar. Hal ini dibuktikan dengan anak-anak yang diajak untuk menggambar bebas.

Ketika anak-anak disediakan alat menggambar berupa pulpen hitam dan spidol berwarna, alat gambar pertama yang akan dipilih yaitu spidol berwarna. Dari banyaknya warna yang disediakan dari spidol membuat anak-anak mampu mengekspresikan gambar sesuai dengan apa yang diinginkan. Bisa dilihat dari hasil gambaran anak-anak, bahwa anak-anak cenderung menggunakan lebih dari satu warna ketika menggambar. Selain itu, bila anak-anak diperintahkan untuk menggambar, maka mereka akan menggambar bebas sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak.



**Gambar 1. Menggambar bebas anak TK-A**

Pada gambar diatas, digambarkan oleh anak laki-laki yang berusia 5 tahun yang duduk di TK-B. Ia menggambarkan sebuah keadaan laut dengan ikan yang berwarna-warni dan sebuah batu didasar lautan. Ia memvisualkan warna lautan berwarna biru, batu berwarna coklat tua, serta memvisualkan bentuk ikan dengan badan setengah lingkaran, memiliki mata, serta sirip dan ekor. Ikan dengan warna merah ditambah dengan gigi tajam menenysymbolkan ikan ganas. Artinya, di dalam warna merah bisa diidentifikasi/disymbolkan dengan makna negatif seperti sifat yang agresif, kemarahan, kesombongan, dan yang lainnya. Sedangkan bentuk garis yang tajam memberikan kesan kuat pada ikan berwarna merah, seperti menunjukkan dominasi terhadap ikan lainnya

### Gambar 2. Menggambar bebas anak TK-B



Gambaran tersebut dilukiskan oleh anak laki-laki yang berusia 4 tahun yang duduk dibangku TK-A. Dalam gambaran tersebut ia menggambarkan keluarga yang dihiasi dengan berbagai warna-warni spidol. Ada gambar kedua orang tuanya dengan dirinya di halaman rumahnya. Lalu tampak pada halaman rumahnya dihiaskan dengan banyak bunga yang berwarna warni dalam kondisi cuaca yang cerah. Gambar burung divisualkan dalam bentuk huruf 'm' yang diberi garis seperti yang kebanyakan diajarkan oleh guru kepada anak.

### Data Wawancara

Data Wawancara dengan Ibu Lies Veronica, selaku Pembina Komisi Anak:

1. Bagaimana kurikulum anak di kelas balita dan kelas SD?

Jawab : Untuk kurikulum anak di kelas balita, sejak 2016 sudah tidak mengikuti buku kurikulum yang baru, karena dirasa tidak efektif untuk anak-anak. Sehingga para Pembina Komisi Anak harus mengadakan rapat setiap hari Jumat untuk membahas materi yang akan diajarkan berdasarkan dari buku kurikulum lama yang mereka punya. Sedangkan untuk anak kelas SD menggunakan kurikulum *superbook*,

dimana aktivitas pembelajaran anak-anak menggunakan video animasi yang lebih canggih.

2. Bagaimana karakteristik anak 4-6 tahun selama ini?

Jawab : Anak-anak cenderung lebih aktif, setiap pagi mereka suka sekali bermain dengan teman-temannya sebelum aktivitas sekolah minggu dimulai. Tetapi tidak menutup kemungkinan juga, ketika aktivitas pembelajaran dilakukan, anak-anak ada yang mendengarkan dan ada juga yang mendengarkan dan aktif bertanya.

3. Apakah anak-anak pada kelas TK-A dan TK-B sudah lancar menulis dan menggambar?

Jawab : Anak-anak yang lancar menulis sebagian besar hanya terdapat pada anak TK-B, walaupun hanya ada 1 anak yang masih belum lancar menulis. Tidak semua anak di TK-A bisa menulis karena tergantung juga dari sekolah anak masing-masing. Ada sekolah yang menargetkan anak untuk sudah bisa menulis, membaca, menghitung dan begitu sebaliknya.

4. Bagaimana penggunaan media pembelajaran di sekolah minggu GKI Ngagel?

Jawab : media pembelajaran sehari-hari menggunakan media proyektor, baik itu dalam penayangan gambar dan animasi. Sedangkan penggunaan alat peraga hanya untuk *event* besar, seperti kisah kelahiran dan kematian Tuhan Yesus dan kisah penciptaan alam semesta.

5. Apa yang bisa dipelajari dari anak-anak dari kisah penciptaan alam semesta?

Jawab : anak-anak mengenal Tuhan sudah ada terlebih dahulu dan yang menciptakan alam semesta. Dari ciptaan Tuhan, anak-anak diharapkan untuk bisa merasakan bersyukur karena sudah diciptakan.

6. Alat peraga seperti apa yang digunakan untuk kisah penciptaan alam semesta?

Jawab : menggunakan objek nyata. Seperti menggunakan kardus yang digunakan untuk melihat suasana gelap didalamnya dan dibantu dengan senter untuk melihat terang, menggunakan kain flannel untuk menerangkan warna langit dan air, serta menggunakan bunga dan buah-buahan untuk menjelaskan hari ketiga (daratan dan tumbuhan). Sedangkan sisanya dijelaskan dalam bentuk gambar yang ditayangkan di media proyektor.

### Konsep Perancangan

Dari pembelajaran materi kisah penciptaan alam semesta, tujuan kreatif yang ingin disampaikan adalah menyediakan media alat peraga baru yang mengembangkan perkembangan dan menarik perhatian anak. Alat peraga akan dikemas dengan kreatif dengan cara penggunaan media yang melibatkan anak-anak

untuk melengkapi cerita 7 hari penciptaan alam semesta. Sehingga terciptalah variasi pada media pembelajaran yang baru.

Alat peraga ini dirancang berdasarkan dari kegemaran anak usia 4-6 tahun yang suka bermain dan perkembangan usia 4-6 tahun yang pesat. Permainan yang sederhana untuk anak usia 4-6 tahun yaitu kegiatan menempel. Sehingga media alat peraga yang cocok untuk aktifitas menempel adalah alat peraga papan tempel.

Anak-anak akan diajak untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kisah penciptaan alam semesta. Untuk kisah penciptaan pada hari pertama hingga hari keempat akan menggunakan media papan tempel. Hal ini akan dilakukan dengan cara anak-anak akan dibagikan sebuah gambar yang mewakili kisah penciptaan alam semesta untuk ditempelkan ke papan tempel. Sehingga setiap anak mendapatkan kesempatan untuk maju kedepan dan menempelkan bagian dari kisah penciptaan alam semesta untuk dilengkapi.

Dengan mengajak anak untuk berpartisipasi dalam memerankan alat peraga, anak mampu belajar sambil bermain dalam kisah penciptaan alam semesta. Serta anak mampu mengenal dan mempelajari bentuk dari objek-objek melalui kisah penciptaan alam semesta.

### Alat peraga Papan Tempel

#### Hari pertama

Awal mula hanya ada langit dan bumi, namun bumi masih kosong dan gelap. Sehingga Tuhan menciptakan terang. Bahan yang digunakan untuk membuat hari pertama yaitu menggunakan kain flannel yang berwarna gelap dan terang yang menggambarkan warna langit saat siang dan malam hari.

#### Hari kedua

Diciptakan cakrawala di langit untuk memisahkan air yang ada diatas cakrawala dan dibawah cakrawala. Cakrawala yang ada diatas dinamakan langit, sedangkan yang dibawah dinamakan air. Media yang digunakan menggunakan karton/kardus sebagai dasar yang kemudian akan dilapisi dengan kain flannel. Bentuk pertama yang dibuat adalah bumi yang berbentuk lingkaran dengan warna biru terang. Kemudian cakrawala disimbolkan dengan awan yang akan diletakkan di atas bentukan bumi. Warna yang digunakan untuk awan adalah warna putih.

#### Hari ketiga

Air yang ada dibawah langit dikumpulkan agar terlihat sebuah daratan, sedangkan air yang berkumpul dinamakan lautan. Diciptakan juga tumbuh-tumbuhan berbiji diatas daratan. Daratan dan tumbuhan akan diberikan warna coklat dan hijau. Untuk lautan mengikuti warna dari hari kedua

#### Hari keempat

Diciptakan benda penerang di langit untuk memisahkan siang dan malam. Matahari menjadi penerang yang besar di siang hari, sedangkan bulan menjadi penerang kecil di malam hari dan dijadikan

juga bintang-bintang. Matahari akan dibuat dengan bentuk lingkaran yang lebih besar dibandingkan bulan, dengan warna kuning. Sedangkan untuk bulan menggunakan warna abu-abu. Untuk bintang berwarna kuning dan memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan bulan.

#### Hari kelima

Didalam lautan diciptakan binatang dalam air, begitu juga dengan dilangit diciptakan burung yang terbang di langit. Media yang digunakan menggambarkan binatang ada dua, yaitu menggunakan wayang dan kain flannel. Bagian wayang akan digunakan untuk melengkapi aneka binatang yang tidak cukup dibagian papan tempel flannel. Bahan yang akan digunakan adalah dengan menggunakan botol plastik. Sedangkan kain flannel digunakan untuk melengkapi materi pada papan tempel. Sehingga materi di papan tempel menjadi sebuah satu cerita yang lengkap.

#### Hari keenam

Didaratan diciptakan binatang yang tinggal di daratan (ternak, binatang melata, dan binatang liar) dan yang terakhir diciptakan manusia (laki-laki dan perempuan) yang diberikan tugas untuk memelihara dan menjaga semua ciptaan yang sudah diciptakan oleh Tuhan Allah. Penggunaan media untuk binatang di darat dan manusias ama seperti pada hari kelima, yaitu menggunakan media papan tempel dan wayang untuk aneka ragam binatang darat.

#### Hari Ketujuh

Hari sabat merupakan hari istirahat / berhenti bekerja. Tuhan sudah menyelesaikan semua pekerjaan-Nya pada hari ketujuh. Pada hari ketujuh, Tuhan memberkati dan menguduskan semua ciptaan-Nya. Sehingga media untuk menunjukkan berupa media gambar.

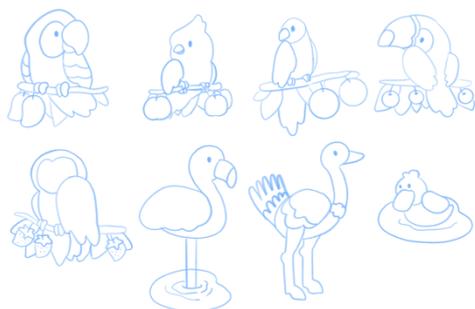


Gambar 3. Thumbnail hari pertama-hari keenam



Gambar 4. Thumbnail hari ketujuh





**Gambar 9. Thumbnail stiker**



**Gambar 10. Final stiker**

## Kesimpulan

Permasalahan yang terjadi pada sekolah minggu GKI Ngagel terdapat pada media pembelajaran yang kurang bervariasi. Terutama dalam pembelajaran kisah penciptaan alam semesta untuk anak usia 4-6 tahun. Dalam survey yang dilakukan di sekolah minggu GKI Ngagel, media pembelajaran yang digunakan menggunakan media beberapa alat peraga (senter dan kardus) dan sisanya menggunakan gambar yang ditayangkan pada media proyektor. Sehingga guru sekolah minggu membutuhkan upaya yang lebih besar dalam menceritakan kisah penciptaan alam semesta agar anak-anak lebih tertarik. Melalui kendala tersebut, dibuatlah alat peraga interaktif bagi guru dan anak di sekolah minggu. Media interaktif mempermudah

anak dalam menerima konsep pembelajaran dengan contoh nyata. Yang memaksimalkan proses pembelajaran dan menyenangkan bagi anak-anak.

Perancangan alat peraga ini berdasarkan dengan kondisi psikologi anak usia 4-6 tahun yang gemar bermain dan mengalami perkembangan. Dengan memanfaatkan kondisi psikologi seperti perkembangan motorik halus, sosialisasi, dan kegemaran akan bermain, maka alat peraga papan tempel menjadi sebuah solusi dalam materi pembelajaran kisah penciptaan alam semesta. Dengan media papan tempel akan mengajak anak-anak untuk melakukan interaksi berupa menempelkan gambar dari hari pertama hingga keenam. Kegiatan menempelkan akan membantu anak dalam menguatkan perkembangan motorik halus yang melatih gerakan pada tangan anak-anak. Selain itu kegiatan yang dilakukan bersifat interaktif, yang mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, yaitu teman dan guru sekolah minggu. Untuk mendukung penampilan alat peraga papan tempel ini lebih menarik bagi anak-anak, yaitu dengan visual materi pembelajaran yang akan ditampilkan terhadap anak-anak di sekolah minggu GKI Ngagel. Dalam survey yang dilakukan, anak-anak lebih memilih gaya gambar kartun. Gambar kartun menarik minat anak-anak karena gaya gambar yang simpel dan tidak membutuhkan banyak detail dalam gambar, serta gaya gambar tersebut lebih akrab dengan anak-anak.

Oleh karena itu, media papan tempel menjadi solusi sebagai alat peraga interaktif yang mempermudah dan menarik minat anak dalam mempelajari kisah penciptaan alam semesta. Dengan kegiatan interaktif seperti kegiatan menempel dan bersosialisasi akan membuat anak-anak lebih mudah dalam menghafalkan materi. Karena mereka melakukannya dengan kegiatan yang menyenangkan. Serta memberikan efisiensi dalam media pembelajaran yang akan diterangkan oleh guru sekolah minggu GKI Ngagel.

## Daftar Pustaka

- Akbar-Hawadi, R. (2001). *Psikologi perkembangan anak : mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.
- Darmaprawira W.A., S. (2002). *Warna : Teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dr. H. M. Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi (Anggota IKAPI).
- Setyawan, D. (2014, April 20). *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*. Retrieved from <https://www.kpai.go.id/berita/artikel/peme>

nuhan-hak-pendidikan-anak-sejak-usia-  
dini

- Sudjana, D. N. (2014). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryadi, D. (2007). *Cara efektif memahami perilaku anak usia dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.