

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan, terdapat dua target audiens yang akan dituju. Untuk target primer merupakan orang tua anak-anak sekolah minggu, sedangkan target sekunder adalah anak-anak sekolah minggu itu sendiri. Orang tua akan berperan penting sebagai target primer, dikarenakan merupakan individu yang akan memberikan akses media kepada anak-anak

3.1.1 Target Primer

1. Demografis Target Primer

- a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b. Usia: 6—12 tahun

Generasi alfa merupakan kelompok usia yang lahir pada tahun 2010 hingga 2025 yang juga termasuk anak-anak berusia 6-12 tahun yang menjadi target utama pembelajaran pada sekolah minggu. Menurut (Setyawan dkk., 2020), anak-anak berusia 6-12 tahun memiliki minat tinggi terhadap media interaktif, sehingga dibutuhkan penggunaan media interaktif dalam membantu sesi pembelajaran. Namun, kelompok umur anak ini menghadapi tantangan sosial, yaitu mengalami potensi penurunan ketaatan religiulitas jika tidak ditanamkan cerita Alkitab sejak usia dini. Dengan penggunaan media interaktif sejak umur 6 tahun, hal ini selaras dengan masa awal masuknya anak ke sekolah minggu, yaitu pada umur 6-12 tahun, sebelum mereka beralih ke kelas *youth and teens* atau kelas kelompok remaja pada usia 13 tahun.

- c. Pendidikan: SD
- d. SES: B—A

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2022), penduduk Indonesia yang memiliki ponsel terdapat sebanyak 67,88% serta rata-rata penduduk berada di wilayah perkotaan dibandingkan pedesaan.

Hal ini dapat memberikan kesimpulan bahwa SES B-A lebih banyak mendapatkan akses media elektronik dikarenakan infrastruktur digital yang telah memadai. Selain itu, menurut BPS (2021), penduduk di daerah perkotaan yang umumnya berada di kategori SES B-A lebih banyak memiliki akses terhadap media digital seperti ponsel dibandingkan daerah pedesaan.

2. Geografis Target Primer

JABODETABEK

Pemilihan wilayah JABODETABEK dikarenakan merupakan wilayah dengan jumlah penduduk yang berjumlah tinggi yang didukung dengan tingkat urbanisasi yang pesat serta akses teknologi yang lebih canggih. Selain jumlah penduduk yang besar, JABODETABEK memiliki akses lebih besar dan luas terhadap media elektronik, seperti internet maupun perangkat digital (BPS, 2022). Hal ini didukung dengan persentase umat Kristiani di JABODETABEK yang berjumlah (4,37%) dengan gereja sebanyak 2210. Jumlah persentase umat Kristiani yang relatif kecil ini meningkatkan kebutuhan untuk mempertahankan jumlah ketaatan umat-umat tersebut sehingga terus berkembang dan meningkat.

3. Psikografis Target Primer

- a. Anak-anak yang menyukai aktivitas interaktif
- b. Anak-anak yang sudah terpengaruh dan terbiasa oleh perkembangan media digital
- c. Anak-anak yang menyukai cerita Alkitab

3.1.2 Target Sekunder

1. Demografis Target Sekunder

- a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b. Usia: 31—41 tahun

Dalam perancangan, target sekunder adalah orang tua berumur 31-41 tahun. Hal ini dikarenakan menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), kelompok umur ibu dengan angka kelahiran anak tertinggi

di Indonesia adalah umur 25-29 tahun. Disebabkan target primer adalah anak berusia 6-12 tahun, maka rata-rata orang tua yang memiliki golongan anak dengan usia tersebut merupakan orang tua berumur 31-41 tahun.

c. Pendidikan: SMA, D3, S1

d. SES: B-A

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2022), penduduk Indonesia yang memiliki ponsel terdapat sebanyak 67,88% serta rata-rata penduduk berada di wilayah perkotaan dibandingkan pedesaan. Hal ini dapat memberikan kesimpulan bahwa SES B-A lebih banyak mendapatkan akses media elektronik dikarenakan infrastruktur digital yang telah memadai. Selain itu, menurut BPS (2021), penduduk di daerah perkotaan yang umumnya berada di kategori SES B-A lebih banyak memiliki akses terhadap media digital seperti ponsel dibandingkan daerah pedesaan.

2. Geografis Target Sekunder

Jakarta dan Tangerang

Pemilihan wilayah JABODETABEK dikarenakan merupakan wilayah dengan jumlah penduduk yang berjumlah tinggi yang didukung dengan tingkat urbanisasi yang pesat serta akses teknologi yang lebih canggih. Selain jumlah penduduk yang besar, JABODETABEK memiliki akses lebih besar dan luas terhadap media elektronik, seperti internet maupun perangkat digital (BPS, 2022). Hal ini didukung dengan persentase umat Kristiani di JABODETABEK yang berjumlah (4,37%) dengan gereja sebanyak 2210. Jumlah persentase umat Kristiani yang relatif kecil ini meningkatkan kebutuhan untuk mempertahankan jumlah ketaatan umat-umat tersebut sehingga terus berkembang dan meningkat.

3. Psikografis Target Sekunder

a. Orang tua yang memperhatikan pendidikan agama anak

- b. Orang tua yang terbiasa menggunakan media digital dalam mengedukasi anak
- c. Orang tua yang menginginkan media belajar interaktif dan menarik

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk merancang penelitian adalah metode *design thinking*. Menurut (Dekker, 2020, hlm. 7-8), *design thinking* merupakan cara berpikir dan bekerja melalui suatu proses kreatif seperti sketsa, eksperimen, kombinasi ide, dan perancangan *prototype* untuk menghasilkan suatu desain atau hasil akhir yang inovatif. Selain untuk menciptakan estetika, metode *design thinking* digunakan untuk memecahkan masalah serta mengembangkan solusi sesuai kebutuhan target audiens.

Metode penelitian yang digunakan untuk merancang penelitian adalah metode kombinasi atau *mixed methods*. Menurut (Nasution dkk., 2024, hlm. 253), *mixed methods* merupakan metode penelitian yang menggunakan campuran antar dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif dalam merancang sebuah penelitian. Dalam menggunakan gabungan dari kedua pendekatan, maka akan mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang suatu masalah.

3.1.1 Empathize

Dalam tahap proses pertama perancangan, dilakukan penelitian kepada target audiens sehingga ditemukan masalah serta kebutuhan dari target audiens. Saat proses *empathize*, penulis melakukan observasi terhadap perilaku anak di sekolah minggu, serta mewawancarai guru, orang tua anak, ahli buku anak-anak, dan *developer* aplikasi. Hal ini dilakukan untuk memastikan perancangan dibuat sesuai dengan kebutuhan serta preferensi target audiens.

3.1.2 Define

Data yang telah didapatkan dari proses *empathize* akan menjadi suatu masalah yang valid serta dialami oleh target audiens. Proses *define* dilakukan supaya penulis dapat mengidentifikasi masalah utama yang dialami oleh para target audiens, sehingga solusi yang dirancang akan tepat dan sesuai.

3.1.3 Ideate

Penulis akan mencari dan mengumpulkan ide kreatif dengan melakukan *brainstorming* serta merancang *mind map* yang dilakukan merancang suatu desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3.1.4 Prototype

Setelah menemukan ide yang dianggap memiliki potensi, penulis akan merancang versi awal dari solusi desain berupa sketsa, *wireframe*, dan model sederhana yang dirancang menggunakan aplikasi *Figma* yang berisi visualisasi serta solusi yang di desain khusus untuk para target audiens.

3.1.5 Test

Perancangan desain *prototype* akan diberikan kepada target audiens, sehingga dapat mendapatkan *feedback* serta menguji coba keefektifan dari desain yang telah dibuat. Penulis akan melaksanakan tahap ini melalui *alpha test* ketika *prototype day* serta melakukan *beta test* dengan menyebarkan desain kepada target audiens untuk di uji coba.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang digunakan dalam perancangan berupa wawancara, observasi, dan kuesioner untuk memahami seberapa dalam pemahaman target audiens terhadap aplikasi serta kisah Nabi Yunus. Tujuan utama penulis melaksanakan pengumpulan data supaya mengetahui seberapa dalam pengetahuan target audiens tentang dan kisah Nabi Yunus, serta mengetahui perspektif dari para narasumber para ahli seputar topik. Dengan data yang terkumpul, penulis akan merancang hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3.3.1 Observasi

Menurut Hardani, dalam jurnal yang ditulis oleh (Ariyanti dkk., 2020, hlm. 1452), observasi merupakan teknik mengumpulkan suatu data dengan cara pengamatan aktivitas yang sedang berjalan. Observasi akan dilakukan secara deskriptif dengan mendatangi sekolah minggu secara

langsung untuk melihat penggunaan media yang digunakan sebagai media pembelajaran serta perilaku anak disana.

1. Pengamatan Deskriptif

Pelaksanaan pengamatan deskriptif dilakukan oleh penulis pada tanggal 2 maret 2025 dengan langsung mengunjungi sekolah minggu di GKI Citra Raya. Pengamatan yang dilakukan penulis berfokus pada cara penyampaian dan penggunaan media di sekolah minggu, serta perilaku anak selama sesi kelas sekolah minggu. Pengamatan terhadap cara penyampaian dan penggunaan media di sekolah minggu sangat relevan dengan penyajian kisah Nabi Yunus, terutama kepada anak-anak dikarenakan metode dan media yang digunakan berpengaruh langsung pada bagaimana anak-anak memahami dan mendalami nilai-nilai ketaatan yang diajarkan dalam cerita tersebut. Penulis melaksanakan pengamatan di kelas sekolah minggu pada jam 07:00 WIB dengan mengambil foto serta mencatat hasil pengamatan yang didapatkan di dalam kelas. Tujuan dari pengamatan adalah untuk mendapatkan pengetahuan preferensi media yang digunakan dalam pembelajaran anak, serta respon anak tersebut terhadap media, sehingga informasi dan data yang di dapat bisa digunakan sebagai bahan perancangan aplikasi.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengambilan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada ahli dan narasumber untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk lebih mendalami aplikasi serta cerita Nabi Yunus. Menurut (Fadhallah, 2020, hlm. 1–2), wawancara adalah komunikasi yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan secara tatap muka yang dimana salah satu pihak menjadi *interviewer* dan pihak satunya menjadi *interviewee* dengan tujuan tertentu seperti mencari data ataupun mengumpulkan informasi. Data dari wawancara dapat digunakan sebagai data primer dari kebutuhan penulis dalam penelitian.

A. Wawancara Guru Sekolah Minggu

Wawancara pertama dilakukan dengan Mercy Hadi, selaku guru sekolah minggu di GKI Gading Serpong. Wawancara tersebut dilakukan secara daring pada tanggal 27 februari 2025. Tujuan dari wawancara ini adalah mendapatkan pemahaman mengenai metode dan media yang digunakan oleh guru sekolah minggu dalam membawakan materi seputar cerita Alkitab kepada anak-anak di sekolah minggu, salah satunya kisah Nabi Yunus. Selain itu, wawancara juga bertujuan mengetahui kendala dan tantangan yang dialami selama pembelajaran, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran seperti interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap cerita Alkitab. Instrumen pertanyaan wawancara ini didasari teori Dadi Putra & Salsabila (2021) yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman anda dalam mengajar anak-anak di sekolah minggu, terutama dalam menceritakan kisah-kisah dari Alkitab?
2. Bagaimana anda biasanya menyampaikan cerita Alkitab kepada anak-anak supaya mereka mudah memahaminya?
3. Apakah ada metode atau pendekatan tertentu yang anda gunakan untuk menjaga perhatian anak selama bercerita?
4. Salah satu kisah yang diceritakan adalah kisah Nabi Yunus, seberapa sering anda mencertikan Nabi Yunus kepada anak-anak di sekolah minggu? Bagaimana reaksi mereka terhadap kisah ini?
5. Menurut anda, nilai-nilai apa saja yang penting untuk ditekankan dari kisah Nabi Yunus kepada anak-anak?
6. Bagaimana anda menjelaskan nilai yang dapat diambil dari kisah Nabi Yunus kepada anak-anak?
7. Apa tantangan utama yang Anda hadapi saat mengajarkan cerita Alkitab kepada anak-anak, terutama anak sekolah minggu?

8. Menurut Anda, media atau alat bantu apa yang paling efektif untuk membantu anak-anak memahami cerita Alkitab, seperti kisah Nabi Yunus?
9. Seberapa besar minat anak-anak terhadap cerita bergambar atau media interaktif dibandingkan dengan metode tradisional seperti bercerita langsung?
10. Bagaimana menurut Anda desain visual yang ideal untuk anak-anak agar mereka tertarik pada suatu aplikasi?
11. Menurut Anda, apakah cerita interaktif yang melibatkan anak-anak secara aktif bisa akan membantu mereka lebih memahami nilai-nilai cerita?
12. Apakah menurut anda media aplikasi interaktif dapat membantu minat anak dalam mempelajari/mendengarkan cerita Alkitab?

B. Wawancara Orang Tua

Wawancara selanjutnya dilakukan kepada orang tua anak dengan anak yang mengetahui cerita Alkitab serta mengemari media digital dan interaktif. Wawancara dilakukan pada tanggal 27 february 2025 secara daring. Wawancara ini bertujuan mengetahui seberapa dalam anak tertarik pada cerita Alkitab, salah satunya kisah Nabi Yunus, serta bagaimana mereka merespon dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Alkitab. Selain itu, wawancara juga bertujuan mengetahui preferensi orang tua terhadap media pembelajaran yang paling efektif untuk anak. Instrumen wawancara ini menggunakan teori Asmawati (2021) yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Seberapa sering anak Anda mengikuti sekolah minggu?
2. Apa yang biasanya diceritakan anak Anda setelah mengikuti kelas sekolah minggu, terutama tentang cerita Alkitab?
3. Menurut Anda, cerita Alkitab apa yang paling disukai oleh anak Anda, dan mengapa?

4. Apakah anak Anda pernah mendengar kisah Nabi Yunus? Jika ya, bagaimana tanggapan mereka terhadap cerita ini?
5. Menurut Anda, apa nilai-nilai penting dari kisah Nabi Yunus yang perlu diajarkan kepada anak-anak?
6. Bagaimana Anda biasanya menjelaskan kisah Alkitab kepada anak Anda di rumah?
7. Menurut Anda, apa cara terbaik agar anak-anak lebih tertarik pada cerita Alkitab dibandingkan dengan konten hiburan lain?
8. Menurut Anda, media seperti apa yang paling efektif untuk mengajarkan cerita Alkitab kepada anak-anak?
9. Apakah Anda lebih menyukai aplikasi dengan narasi yang mendukung, seperti cerita dengan ilustrasi atau hanya berupa teks saja? Mengapa?
10. Apakah anak Anda tertarik pada buku bergambar atau aplikasi digital untuk belajar cerita Alkitab? Jika ya, fitur apa yang menurut Anda paling menarik bagi mereka?
11. Seberapa sering Anda menggunakan teknologi, seperti aplikasi atau video, untuk membantu anak belajar tentang nilai-nilai agama di rumah?
12. Jika ada aplikasi interaktif tentang kisah Nabi Yunus, fitur apa yang Anda harap tersedia di aplikasi tersebut agar anak lebih tertarik?
13. Menurut Anda, apakah sebuah aplikasi interaktif dapat membantu anak-anak memahami cerita Alkitab lebih mudah?
14. Jika aplikasi ini tersedia, apakah Anda bersedia menggunakannya bersama anak Anda? Apa harapan Anda terhadap aplikasi ini?

C. Wawancara Penulis Buku Anak

Wawancara ini dilakukan dengan Poppie Larasati, selaku penulis buku anak-anak. Wawancara dilakukan secara *onsite* pada tanggal 1 maret 2025. Tujuan utama dari wawancara ini adalah mengetahui cara

proses perancangan buku anak-anak serta bagaimana penggunaan bahasa, narasi, ilustrasi, dan elemen interaktif dapat berpengaruh terhadap pengalaman anak ketika membaca. Selain itu, wawancara juga bertujuan mencari tau perspektif narasumber terhadap keefektivan penggunaan aplikasi interaktif sebagai media edukasi anak. Instrumen pertanyaan wawancara berdasarkan teori (Kholida dkk., 2023) yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi inspirasi Anda dalam menulis buku anak-anak?
2. Menurut Anda, apa saja aspek penting dalam menulis buku anak-anak sehingga menarik dan mudah dipahami?
3. Bagaimana cara Anda menyesuaikan penggunaan gaya bahasa dan narasi agar sesuai dengan usia anak-anak?
4. Apa tantangan terbesar dalam menulis buku anak?
5. Bagaimana Anda memastikan bahwa nilai-nilai dalam cerita dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak-anak?
6. Bagaimana Anda menyusun alur cerita agar tetap menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak?
7. Elemen apa saja yang biasanya Anda sertakan dalam buku anak-anak?
8. Seberapa penting ilustrasi dalam mendukung cerita? Apakah ada teknik khusus dalam pemilihan warna dan karakter?
9. Menurut Anda, bagaimana perbedaan antara buku cetak dan aplikasi interaktif dalam menyampaikan cerita kepada anak-anak?
10. Fitur interaktif apa saja yang menurut Anda bisa meningkatkan pengalaman membaca anak dalam aplikasi?
11. Apakah Anda melihat adanya tantangan dalam mengadaptasi buku anak-anak ke dalam format digital?
12. Sejauh mana fitur interaktif dapat membantu anak-anak dalam memahami cerita dengan lebih baik?

13. Dalam perspektif Anda sebagai penulis, bagaimana cara terbaik menjaga keseimbangan antara hiburan dan edukasi dalam aplikasi untuk anak-anak?
14. Apa yang biasanya menjadi daya tarik utama bagi anak-anak saat memilih buku cerita?
15. Seberapa besar peran orang tua/guru dalam memilih dan mendampingi anak membaca buku?
16. Fitur apa yang menurut Anda bisa membantu orang tua dalam membimbing anak membaca?
17. Apa saran Anda bagi pengembang aplikasi agar dapat menciptakan pengalaman membaca yang optimal bagi anak-anak?

D. Wawancara *Software Engineer*

Wawancara ini dilakukan dengan Pak Wishnu Santi, selaku software engineer. Wawancara dilakukan secara daring pada tanggal 11 maret 2025. Tujuan dari wawancara ini bertujuan memahami aspek yang dapat digunakan dalam perancangan aplikasi yang efektif. Selain itu, juga bertujuan mengetahui implementasi fitur yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan tampilan dan kegunaan aplikasi terhadap target audiens. Instrumen wawancara disusun berdasarkan teori (Tambunan dkk., 2020) yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bisa ceritakan sedikit tentang pengalaman anda sebagai *software engineer*?
2. Apa tantangan terbesar dalam merancang tampilan aplikasi?
3. Menurut anda, elemen UI/UX apa yang paling penting dalam aplikasi?
4. Bagaimana cara memastikan bahwa desain aplikasi tetap menarik namun tetap mudah digunakan?
5. Fitur interaktif apa yang paling sering digunakan dalam aplikasi dan bagaimana cara mengimplementasikannya secara teknis?

6. Fitur interaktif apa yang paling sering digunakan dalam aplikasi dan bagaimana cara mengimplementasikannya secara teknis?
7. Apakah ada metode tertentu dalam mengumpulkan feedback dari pengguna untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi lebih lanjut?
8. Dalam pengembangan aplikasi, aspek keamanan apa saja yang perlu diperhatikan?
9. Berdasarkan pengalaman anda, apa saran terbaik dalam merancang aplikasi agar dapat memberikan pengalaman terbaik?

E. Wawancara Pendeta

Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Serly Kawuluan selaku salah satu pendeta di GKSBS. Wawancara dilakukan secara daring melalui chat aplikasi *Whatsapp* pada tanggal 24 maret 2025. Tujuan dari wawancara ini adalah memahami seberapa pentingnya dan masih dibutuhkannya kisah Alkitab, terutama kisah dari Nabi Yunus, bagi anak-anak. Wawancara juga mencakup media yang paling efektif digunakan serta efektivitas metode pembelajaran yang digunakan saat ini. Instrumen dari wawancara disusun berdasarkan teori Dadi Putra & Salsabila (2021) yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Dari yang saya ketahui, cerita Nabi Yunus itu mengajarkan ketaatan lalu kenapa sih sering diceritakan kepada anak-anak dibandingkan dengan kisah Alkitab lainnya?
2. Media apa yang paling sering digunakan untuk menyampaikan kisah Nabi Yunus kepada anak-anak? Apakah lebih banyak berupa media fisik atau media digital?
3. Apakah Anda merasa media yang ada saat ini kurang interaktif dalam menyampaikan kisah Nabi Yunus?
4. Walaupun kisah Nabi Yunus sudah populer dan sudah diketahui banyak orangtua dan anak, apakah tetap penting untuk diceritakan kepada anak-anak? Dan mengapa?

5. Apakah ada cerita Alkitab untuk anak-anak yang memiliki nilai moral tinggi, namun masih belum populer di kalangan anak-anak?
6. Kenapa kurang populer di kalangan anak-anak? Kira-kira bagaimana cara mempopulerkannya? Apakah pakai pendekatan media tertentu yang harus digunakan atau cara penyampaiannya?

3.3.3 Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada 57 orang tua di daerah Jakarta dan Tangerang. Menurut Sharma (2022, hlm. 66), kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan yang berfungsi dalam mengumpulkan informasi dari beberapa individu yang merupakan target audiens dari suatu penelitian. Kuesioner ini bertujuan mengetahui kebiasaan anak dalam membaca Alkitab, serta mendalami pengetahuan orang tua anak seputar cerita Alkitab, terutama Nabi Yunus. Selain itu, kuesioner juga digunakan dalam mengetahui preferensi media yang digunakan oleh orang tua dalam menyampaikan cerita Alkitab dan faktor pemilihan media tersebut. Hal ini dapat mendukung perancangan hasil media akhir yang efektif dan sesuai dengan target audiens. Instrumen pertanyaan dirancang menggunakan teori (Asmawati, 2021), yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Berapa umur anda? (pilihan ganda: 23 – 30, 31 – 41, 42 – 55, Diatas 55 Tahun)
2. Berapa umur anak anda? (pilihan ganda: 1 – 5, 6 – 12, 12 – 17, Diatas 17 Tahun)
3. Domisili Anda (pilihan ganda: Jakarta dan Tangerang, BODEBEK (Bogor, Depok, Bekasi), Diluar Jabodetabek)
4. Apa pekerjaan anda? (pilihan ganda: Karyawan, Ibu Rumah Tangga, Pegawai Negeri Sipil (PNS), Pengusaha, Tenaga Profesional, Tenaga Kerja Non-Formal, Freelanceer, Lainnya...)
5. Range Pengeluaran Anda Dalam Kurun Waktu Satu Bulan (pilihan ganda: Rp. 0 - 2.000.000, Rp. 2.000.000 - 3.000.000, Rp. 3.000.000 - 5.000.000, << Rp. 5.000.000)

6. Seberapa sering anak Anda membaca Alkitab di rumah? (pilihan ganda: Setiap hari, Beberapa kali dalam seminggu, Beberapa kali dalam sebulan, Jarang sekali, Tidak pernah)
7. Pernahkah Anda mendengar kisah Nabi Yunus sebelumnya? (pilihan ganda: Ya, Tidak)
8. Apakah menurut Anda kisah Nabi Yunus penting untuk diceritakan ke anak anda? (pilihan ganda: Penting, Tidak Penting)
9. Dari mana Anda pertama kali mendengar kisah Nabi Yunus? (pilihan ganda: Alkitab, Gereja / Sekolah Minggu, Cerita dari Orang Lain, Buku, Internet / Media Sosial, Lainnya...)
10. Seberapa baik Anda mengetahui kisah Nabi Yunus? (pilihan ganda: Tidak Tahu Sama Sekali, Sedikit Tahu, Cukup Tahu, Sangat Tahu)
11. Dalam kisah Nabi Yunus, apa yang terjadi ketika Nabi Yunus ditelan ikan besar? (pilihan ganda: Nabi Yunus langsung dibawa ke darat, Nabi Yunus berada di dalam perut ikan selama 3 hari, Nabi Yunus diangkat ke atas surga, Nabi Yunus tidak sadarkan diri selama berada di dalam perut ikan)
12. Seberapa sering Anda bercerita kepada anak Anda tentang kisah Nabi Yunus? (pilihan ganda: Tidak Pernah, Jarang, Kadang – kadang, Sering, Sangat Sering)
13. Mengapa Anda menceritakan kisah-kisah Alkitab, termasuk Nabi Yunus, kepada anak Anda? (pilihan ganda: Pelajaran nilai agama bagi anak, Sebagai bahan hiburan dan cerita, Sebagai bagian dari pembelajaran Sekolah Minggu, Karena diminta oleh anak)
14. Bagaimana Anda menghadapi anak yang tidak menyukai buku Alkitab? (pilihan ganda: Mencoba mencari alternatif buku Alkitab dengan cerita yang lebih menarik, Menceritakan kisah Alkitab dengan cara yang lebih interaktif atau kreatif, Menggunakan media lain, seperti ilustrasi atau aplikasi interaktif,

Mendorong anak untuk mencoba dengan memberi hadiah atau pujian, Lainnya...)

15. Media apa yang paling sering Anda temui terkait kisah Nabi Yunus? (pilihan ganda: Buku cerita anak, Video animasi, Cerita dari guru sekolah minggu, Media social, Website)
16. Media apa yang paling sering Anda gunakan untuk menceritakan kisah Nabi Yunus kepada anak Anda? (pilihan ganda: Buku cerita, Video/animasi, Alkitab)
17. Media apa yang Anda gunakan untuk mencari informasi terkait kisah Nabi Yunus? (pilihan ganda: Alkitab, YouTube atau platform video lainnya, Artikel/blog online)
18. Berapa lama Anda biasanya menghabiskan waktu menggunakan media ini untuk bercerita kepada anak? (pilihan ganda: Kurang dari 5 menit, 5 Menit, 10 Menit, 15 Menit, 30 Menit, Diatas 30 Menit)
19. Faktor apa yang menjadi pertimbangan utama Anda jika ingin memilih media untuk menceritakan kisah Nabi Yunus kepada anak Anda? (kotak centang: Kemudahan akses, Visual atau animasi yang menarik, Kesederhanaan cerita, Kaitan cerita dengan nilai-nilai agama)
20. Apakah Anda bersedia dihubungi lebih lanjut untuk wawancara terkait penelitian ini? (pilihan ganda: Ya, Tidak)

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dalam penelitian berfungsi dalam menganalisis beberapa media yang telah digunakan untuk menyampaikan cerita Alkitab kepada anak-anak. Pengamatan oleh penulis akan dilakukan secara daring dengan mencari media digital interaktif seputar kisah Nabi Yunus. Studi eksisting yang akan dianalisis oleh penulis berupa dua media berupa video dari *YouTube channel* Komik Alkitab Anak dan Artikel/Blog dari Kompas dan Detik. Tujuan utama analisa adalah membandingkan kelebihan serta kekurangan masing-masing media dari segi efektivitas dalam menyampaikan

cerita, daya tarik visual, dan interaksi. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan kemudahan dan tingkat pemahaman yang dapat dicerna oleh anak-anak melalui media. Hasil dari studi eksisting akan membantu dalam merancang media aplikasi interaktif yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta selera target audiens.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mempertimbangkan beberapa pemilihan desain dan elemen interaktif yang digunakan dalam aplikasi interaktif yang telah ada. Terdapat dua studi referensi yang akan dianalisis oleh penulis sebagai referensi, yaitu aplikasi *Duolingo* dan *Green Riding Hood: Read Aloud*. Selain itu, analisa akan membandingkan referensi dari aplikasi interaktif yang telah dibuat sebagai bentuk media pembelajaran anak ataupun sebagai media hiburan. Dari studi referensi akan terbentuk pemilihan elemen desain yang efektif dan pemilihan elemen interaktif yang tepat dengan target audiens, sehingga dapat membantu dalam perancangan interaktif yang menarik dan mudah dipahami.

