

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Aktivitas

Buku aktivitas adalah buku yang dirancang khusus untuk anak usia dini dan memiliki potensi besar untuk mendukung pembentukan karakter sejak dini. Melalui media buku aktivitas, anak terlatih untuk menyelesaikan berbagai aktivitas sendiri dan mengambil tanggung jawab sederhana tanpa ketergantungan dengan orang dewasa. Aktivitas yang disajikan dapat melatih kognitif anak dan juga aktivitas praktis yang dapat melatih kreativitas, tanggung jawab, dan juga motorik anak (Silawati et.al, 2021, h. 6 – 7).

Buku aktivitas biasanya memuat berbagai aktivitas seperti menyusun, meronce, mengelompokkan objek, dan masih banyak lagi. Anak didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif. Dengan ini maka akan dapat mengembangkan juga kemampuan motorik halusnya, melatih koordinasi tangan dan mata, meningkatkan ketelitian, dan memberikan ruang berimajinasi. Desain visual yang menarik dan bahan yang mendukung mampu menumbuhkan motivasi belajar anak dan juga mendorong kepercayaan diri dengan menyelesaikan aktivitas-aktivitas sederhana (Indianti et.al, 2024, h. 97).

2.1.1 Jenis Aktivitas pada Buku Aktivitas

Buku aktivitas bagi anak dirancang untuk menyesuaikan dan memfasilitasi kebutuhan perkembangan anak usia dini. Jenis aktivitas yang disajikan diharapkan dapat memberikan eksperiens menyenangkan dan interaktif sesuai dengan tahap perkembangan anak. Maka dari itu terdapat beberapa jenis aktivitas dalam pengembangan buku aktivitas bagi anak (Rahmawati et.al, 2025, h. 187 – 190).

1. Pengenalan Konsep Dasar

Pengenalan akan konsep dasar seperti literasi dan numerasi menjadi fondasi penting dalam tahap perkembangan anak di tingkat

pendidikan selanjutnya. Aktivitas dikemas dengan sederhana dan menarik sehingga dapat membangun kemampuan berpikir secara simbolik dan kesiapan belajar formal di sekolah.

2. Latihan Kognitif

Jenis aktivitas yang disajikan berguna untuk melatih kemampuan kognitif anak usia dini. Jenis aktivitas tersebut diantaranya adalah menghubungkan titik, mencocokkan gambar, menebalkan garis. Dengan menghubungkan titik, maka anak dapat memahami konsep urutan dan pola dan juga melatih kemampuan visual-motorik anak. Aktivitas mencocokkan gambar juga dapat melatih berpikir logis dan klasifikasi yang merupakan bagian kemampuan kognitif awal anak.

3. Aktivitas Motorik Halus

Aktivitas yang melatih motorik halus anak dapat melatih keterampilan tangan dan koordinasi mata-tangan. Jenis aktivitas yang disajikan adalah seperti menggambar, mengguntik, menempel, ataupun menulis. Aktivitas ini dapat memperkuat otot kecil anak dan juga menumbuhkan ketelitian dan konsentrasi. Dengan itu, anak dapat melatih mengendalikan gerakan kecil yang menjadi dasar dalam menulis.

4. Aktivitas Manipulatif

Aktivitas manipulatif lebih menekankan anak pada pengalaman belajar melalui sentuhan langsung (*hands-on learning*) menggunakan benda-benda konkret. Jenis aktivitas ini misalkan anak diajak untuk menyusun potongan gambar, meronce, atau memasang objek tertentu. Aktivitas ini dapat memperkuat pemahaman dan juga melatih anak akan keterampilan praktis dalam kehidupan sehari-hari.

5. Aktivitas Visual

Aktivitas visual dirancang untuk menumbuhkan kreativitas dan daya imajinasi anak. Aktivitas ini dapat berupa mewarnai suatu

gambar atau ilustrasi, menggambar, dan hal-hal yang berhubungan dengan visual. Sehingga aktivitas visual dapat membantu anak mengekspresikan emosi dan gagasannya melalui karya visual. Buku aktivitas dengan warna dan ilustrasi visual yang menarik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Buku aktivitas dapat menjadi sarana belajar bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan. Maka buku aktivitas sebaiknya mampu melatih perkembangan anak seperti pengenalan konsep dasar, latihan kognitif, motorik, manipulatif, dan visual. Dengan ini, buku aktivitas menjadi media edukatif yang mendukung tumbuh dan kembang anak.

2.1.2 Elemen dan Komponen Visual Buku Aktivitas

Aspek visual berperan penting dan menjadi salah satu faktor utama yang dapat menarik minat anak dalam perancangan buku aktivitas bagi anak. Maka dari itu elemen-elemen visual dalam buku anak perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dan juga berfungsi sebagai estetika desain. Dengan tampilan visual yang terstruktur dan sesuai maka mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan kreativitas anak (Indianti et.al, 2024, h. 90 – 91).

2.1.2.1 Layout

Dalam istilah bahasa Inggris, *layout* dapat dipadankan dengan tata letak dalam Bahasa Indonesia. Dalam bidang desain grafis, *layout* sendiri menjadi hal yang esensial dan umum dipakai untuk merujuk pada penyusunan elemen-elemen visual. Menurut Gavin Ambrose (2011, h. 9), *layout* adalah penyusunan elemen desain yang memiliki hubungan dengan ruang yang diisi berdasarkan skema estetis keseluruhan. *Layout* bertujuan untuk merepresentasikan elemen teks dan elemen visual yang ingin dikomunikasikan dengan cara tertentu sehingga pembaca mudah menerima pesan yang ingin disampaikan. Pembaca mendapatkan arahan

informasi yang lebih kompleks melalui *layout* yang baik (Anggarini, 2021, h. 2).

1. Elemen *Layout*

Layout adalah susunan visual yang mengatur penempatan teks, ilustrasi, dan unsur grafis lainnya dalam buku aktivitas. Dalam perancangan *layout* sendiri, terdapat beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan. Berikut adalah etiga elemen tersebut diantaranya adalah elemen teks, elemen visual, dan elemen yang tak terlihat (Anggarini, 2021, h. 9-10).

a. Elemen Teks

Elemen teks mencakup semua tulisan yang terdapat dalam sebuah *layout*. Setiap elemen teks yang ada memiliki jenis serta kegunaan yang berbeda-beda, namun semuanya berfungsi untuk memberikan informasi yang akurat kepada para pembaca.

b. Elemen Visual

Elemen visual mencakup semua elmeen yang berupa gambar dan bukan teks pada *layout*. Dengan adanya elemen gambar, maka pembaca dapat mengetahui informasi secara cepat. Biasanya elemen gambar diterapkan sebagai elemen utama, namun juga dapat menjadi elemen pendukung yang tidak berhubungan langsung dengan pesan atau konten.

c. Elemen yang Tak Terlihat

Elemen yang tak terlihat adalah *grid* dan *margin* dari suatu *layout*. Elemen tersebut disebut tak terlihat karena tidak tercetak maupun terlihat saat desain *layout* diproduksi, namun tidak kalah penting dengan elemen sebelumnya.

2. Prinsip *Layout*

Sama halnya dengan menyusun sebuah desain, penyusunan *layout* memiliki prinsip yang harus diterapkan. Prinsip tersebut menyerupai prinsip desain, namun lebih spesifik pada

penataan *layout*. Diantaranya adalah *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity* (Anggarini, 2021, hlm. 12 – 16).

a. *Sequence* (Urutan)

Sequence adalah suatu hierarki atau urutan dalam sebuah *layout* desain. Dengan adanya urutan tersebut, maka dapat membantu untuk melihat sebuah *layout* sesuai dengan skala prioritasnya sehingga informasi yang disampaikan tepat sesuai dengan urutan. Contohnya adalah menempatkan elemen yang lebih besar dalam suatu *layout* sehingga cepat ditangkap mata dan *sequence* dapat disusun melalui perbedaan ukuran.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis atau penekanan menitikberatkan suatu komponen pada *layout* dalam buku sehingga menjadi fokus bagi audiens. Keberadaan *emphasis* dapat mempengaruhi *sequence* (urutan) sebuah *layout*. *Emphasis* dapat ditunjukkan melalui perbedaan ukuran yang lebih besar, warna yang kontras, posisi yang menarik perhatian, maupun bentuk yang berbeda dengan sekitarnya.



Gambar 2. 1 *Emphasis*

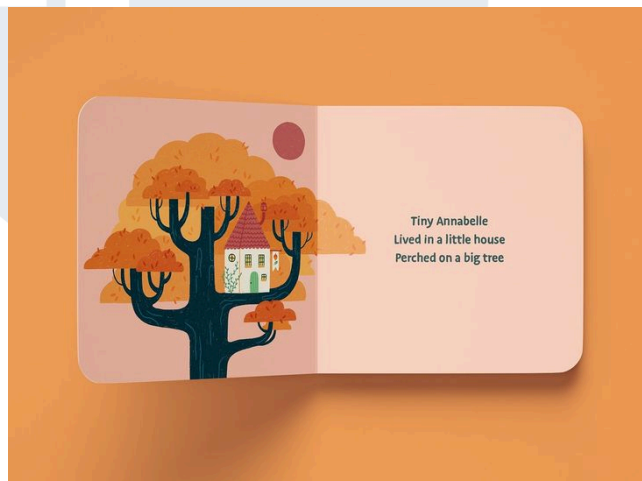
Sumber: <https://www.lesacdemaman.com/>

Emphasis dapat digunakan untuk mengarahkan audiens agar fokus terhadap suatu hal. Dalam karya perancangan, *emphasis* dapat terlihat melalui ilustrasi, penggunaan teks dan efek khusus, maupun bermain dalam

layout. Sehingga *emphasis* juga dapat digunakan dalam karya perancangan terutama buku untuk anak.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Balance (keseimbangan) dapat dilihat dari pembagian bobot dalam komponen suatu *layout*. *Balance* sendiri terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris membagi kedua sisi yang berlawanan dengan ukuran yang sama sehingga menciptakan keseimbangan. Hal ini juga dapat dilihat dari adanya *focal point* atau fokus pada bagian tengah *layout*. Keseimbangan simetris sendiri sering disebut keseimbangan formal.



Gambar 2. 2 Keseimbangan Asimetri
Sumber: <https://carolechevalier.co.uk/>

Keseimbangan asimetris ditunjukkan dengan sisi yang berlawanan tidak diletakkan sama persis dalam *layout*. Elemen *layout* diletakkan pada sisi yang berbeda juga dengan gaya dan ukuran yang berbeda juga. Namun elemen tersebut harus tetap diletakkan dengan seksama agar menciptakan keseimbangan. Keseimbangan asimetris cenderung bersifat lebih dinamis, tidak kaku, dan lebih santai daripada simetris.

d. *Unity* (Kesatuan)

Unity adalah kesatuan dari keseluruhan elemen *layout*. Kesatuan tampak pada keseluruhan halaman *layout*, mulai dari peletakkan teks, warna, *margin*, gaya dan elemen lainnya. Menggunakan prinsip *unity* maka dapat memastikan keharmonisan dan kesinambungan dalam karya perancangan.



Gambar 2. 3 *Unity*
Sumber: pinterest.com

Beberapa cara untuk menciptakan kesatuan dalam *layout* adalah dengan repetisi warna setiap halaman, menggunakan kombinasi *typeface* yang sama (dua atau tiga jenis *typeface*), serta menentukan konsep/tema elemen *layout*. Seperti contoh pada gambar di atas, elemen ilustrasi dikelompokkan dan dipadukan dengan kelompok elemen teks yang berkesinambungan. Dengan adanya kesatuan maka keseluruhan elemen dapat menarik baik secara visual maupun menyampaikan informasi dengan tepat.

3. *Layout* Buku Anak

Secara mayoritas, buku ilustrasi anak menggunakan *picture window layout* dengan tambahan *layout emphasis* pada beberapa bagian. Terdapat juga pengulangan *layout* pada halaman agar memberikan suatu irama dalam buku ilustrasi. Dengan adanya *layout*, maka dapat menyajikan kepada pembaca elemen gambar dan

teks dengan cara yang sederhana, menarik, dan mudah dibaca. Sehingga dengan itu, pembaca lebih mudah menerima informasi yang disajikan (Wulandari *et all*, 2021, hlm. 30).

a. Ilustrasi Lebih Dominan dan Penekanannya

Ilustrasi yang disajikan memiliki porsi lebih daripada teks yang ada. Mengacu pada kesinambungan teks dan ilustrasi, halaman lainnya memiliki sudut pandang yang berbeda dengan menyisipkan adegan yang tidak tertera dalam teks. Sehingga dapat menekankan beberapa elemen yang dapat difokuskan. Gaya ilustrasi yang disajikan berbeda-beda menyesuaikan dengan konteks dan konten cerita.

b. Pengaturan Ruang Jarak dan Teks

Ilustrator merencanakan dan merancang pengaturan ruang kosong (*white space*), jarak antar teks, dan konsep pengulangan dalam buku ilustrasi. Ilustrator mengembangkan penggambaran ilustrasi dengan menambahkan titik fokus atau *point of interest*.

Layout memiliki peran penting dalam penyusunan elemen-elemen dalam buku aktivitas. Dengan adanya *layout* yang rapi dan sesuai dengan kaidah, maka dapat mengoptimalkan keefektifan penyampaian pesan, khususnya terhadap anak. Untuk penyusunan buku aktivitas anak, maka dapat lebih ditekankan pada ilustrasi, penggunaan *white space*, keseimbangan yang ditunjukkan dari pengaturan ilustrasi dan teks, serta konsistensi *layout* setiap halaman dapat mendukung penyampaian pesan yang efektif kepada anak maupun orang tua.

2.1.2.2 Grid

Grid merupakan garis bantu horizontal dan vertikal tak terlihat yang berguna untuk mempermudah desainer meletakkan elemen *layout*. *Grid* dibedakan menjadi dua jenis yaitu *manuscript grid*, *column grid*, dan *modular grid* (Anggarini, 2021, hlm. 43 - 46).

1. *Manuscript Grid*

Manuscript grid hanya terdiri dari satu kolom besar pada tengah halaman. Sisi atas dan bawah diisi dengan *header*, *footer*, dan *page number*. Jenis *grid* ini banyak ditemukan pada karya seperti novel maupun esai, namun gambar juga dapat diletakkan dalam *grid* tersebut. Walaupun sederhana, yang perlu diperhatikan adalah jarak *margin* semua sisinya disesuaikan agar *layout* dapat terbaca dengan baik dan tidak menyulitkan audiens.



Gambar 2. 4 *Manuscript Grid*
Sumber: pinterest.com

Manuscript grid pada contoh gambar di atas digunakan untuk memasukan paragraf penjelasan pada halaman. Teks pada *manuscript grid* rata-rata berupa paragraf dengan rata kiri maupun *justify*. Hal ini bertujuan memberikan informasi yang lebih lengkap. Sedangkan pada halaman berikutnya dapat diisi dengan tulisan maupun gambar, dengan memadukan jenis *grid* lainnya.

2. *Column Grid*

Column grid merupakan jenis *grid* yang menggunakan kolom, yang berupa garis vertikal yang membantu meletakkan elemen teks dan gambar dalam *layout*. Penggunaan jenis *grid* ini dapat ditemukan pada karya publikasi maupun karya-karya yang memadukan elemen teks dan gambar. Penggunaan jumlah kolom

bervariasi, ada yang dua kolom maupun tiga kolom. Jarak antarkolom (*gutter*) dapat disesuaikan agar tidak terlalu jauh maupun dekat dan lebih nyaman di mata. Selain itu, penggunaan *column grid* dapat memungkinkan kombinasi yang lebih dinamis.



Gambar 2. 5 *Column Grid*
Sumber: [instagram.com/beccasbookbox](https://www.instagram.com/beccasbookbox)

Column grid pada gambar di atas terlihat di bagian bawah dimana teks dan ilustrasi terbagi menjadi dua bagian. *Column grid* dapat membagi halaman menjadi beberapa kolom, misalkan 3 atau 3 kolom sehingga memudahkan dalam membaca. Selain itu, ilustrasi juga dapat dimasukkan dalam *column grid*.

3. **Modular Grid**

Modular grid merupakan jenis *grid* yang menggunakan garis-garis vertikal dan horizontal dan membentuk kotak-kotak. Jenis *grid* ini dapat digunakan ketika ingin meletakkan lebih dari dua gambar dalam satu halaman. Desainer juga dapat menentukan ukuran gambar secara vertikal maupun horizontal.



Gambar 2. 6 *Modular Grid*
 Sumber: <https://www.behance.net/annadunn>

Pada contoh gambar di atas, penggunaan *modular grid* terlihat pada halaman kiri. Kolom terdiri dari dua bagian kiri dan kanan yang kemudian dibagi lagi menjadi beberapa kotak. Penggunaan *modular grid* dapat membuat *layout* lebih rapi dan terstruktur. Namun tidak hanya dapat digunakan dengan garis pemisah yang jelas, melainkan juga dapat dibuat lebih dinamis dengan menggabungkan beberapa kolom kotak.

Grid dapat membantu kerapian penyusunan *layout* dalam halaman. Buku aktivitas anak cenderung memiliki banyak ilustrasi dan susunan teks di sekitarnya. Dengan menggunakan sistem *grid*, maka dapat memastikan keteraturan dan kerapian penyusunan dan jarak antara ilustrasi dan teks dalam buku aktivitas.

2.1.2.3 Tipografi

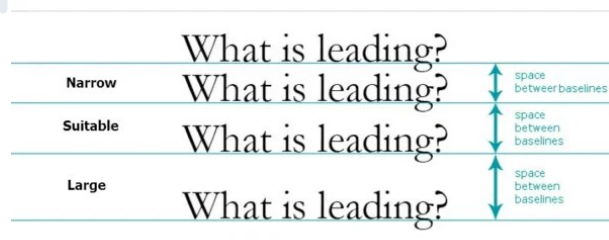
Tipografi adalah salah satu metode menerjemahkan kata verbal menjadi bentuk atau gambaran. Berawal dari lukisan gua (*pictogram*) hingga menjadi *ideogram* sebagai gaya penulisan tertentu yang mewakili bunyi suara. Tipografi mengkomunikasikan sebuah pesan melalui rangkaian huruf dalam kalimat. Rangkaian huruf tersebut tidak hanya untuk memberikan makna pada suatu objek, melainkan juga menyuarakan citra atau pesan visual (Zainudin, 2021, h. 1 – 12). Dari segi desain, tipografi merupakan salah satu elemen penting, maka dari itu diperlukan sebuah pedoman dalam menggunakannya.

1. Pedoman Penggunaan Huruf

Tipografi adalah bentuk komunikasi verbal yang direpresentasikan secara visual melalui teks dan huruf. Melalui nilai fungsional dan estetika, huruf memiliki potensi untuk membawa dan menerjemahkan atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi visual yang digambarkan dengan bentuk-bentuk visual. Maka dari itu pemilihan bentuk huruf penting guna menyampaikan secara tepat pesan yang ingin disampaikan dengan memperhatikan kaidah estetika, kenyamanan keterbacaan, dan interaksi huruf terhadap ruang dan elemen visual di sekitarnya. Maka berikut adalah pedoman dalam memilih dan menggunakan huruf yang diambil dari buku Tipografi oleh Zainudin (2021, h. 49).

a. Legibility

Legibility merupakan kualitas huruf dalam teks dan tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tampilan bentuk fisik huruf mempengaruhi tingkat keterbacaan. Interval atau ruang antarhuruf berpengaruh dalam tingkat keterbacaan suatu teks. Apabila susunan huruf terlalu rapat, maka akan mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan terlalu lebar akan mempengaruhi kecepatan membaca. Kerning dan tracking yang positif dalam interval antarhuruf dapat digunakan untuk huruf yang dicetak dalam ukuran kecil (Zainudin, 2021, h. 49-52).



Narrow	What is leading?	space between baselines
Suitable	What is leading?	space between baselines
Large	What is leading?	space between baselines

Gambar 2. 7 *Leading*
Sumber: Zarmatype.com

Agar audiens dapat membaca secara cepat dan nyaman, maka perlu diperhatikan pula interval antarbaris. Mata akan lebih lama untuk menemukan dan menyambung baris selanjutnya apabila interval antarbaris terlalu rapat atau terlalu jauh. Huruf dengan ukuran *x-height* lebih besar membutuhkan interval antarbaris (*leading*) yang lebih besar pula. Apabila terdapat huruf *bold*, ketebalan huruf akan bertambah, maka *leading* akan bertambah pula (Zainudin, 2021, h. 52-53).

Display type adalah huruf yang digunakan untuk judul. Umumnya memiliki ukuran minimum 14 pt. Sedangkan yang lebih kecil daripada 14 pt disebut *text type*. Pemilihan ukuran *text type* tergantung pada jenis huruf dan besaran *x-height* yang dimiliki. Apabila karya berisikan teks panjang, jika ukuran terlalu kecil akan melelahkan mata. Sebaliknya, jika ukuran terlalu besar akan merusak estetika perancangan (Zainudin, 2021, h. 53-54).

b. Warna pada Tipografi

Secara fisik, warna dapat diartikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara fisik, warna dapat didapatkan dari panjang gelombang cahaya. Sehingga yang terlihat oleh mata adalah suatu bentuk pancaran energi yang menjadi bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Indera manusia dapat menangkap cahaya dengan panjang gelombang antara 380 sampai 780 nanometer. Cahaya tersebut memiliki spektrum warna yang menghasilkan berkas cahaya pelangi seperti ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga dan merah.

1. Warna sebagai Estetika

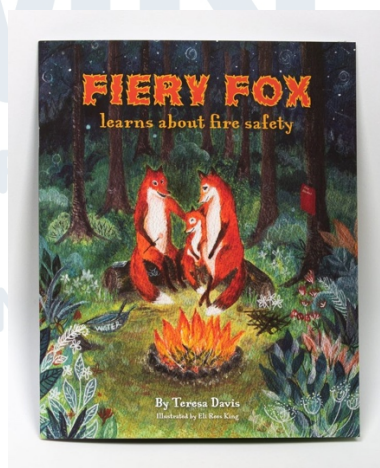
Warna memiliki fungsi estetika yang berarti menghasilkan keindahan. Namun bukan hanya sebagai keindahan semata. Tetapi juga merupakan unsur eksistensial benda-benda di sekitar.

2. Warna sebagai Representasi dari Alam

Sifat objek digambarkan secara nyata melalui warna. Contoh tersebut adalah warna hijau untuk daun, biru untuk laut dan langit, dan sebagainya. Warna menjadi representasi dari benda-benda di alam sekitar.

3. Warna sebagai Sarana Komunikasi

Warna dapat menjadi sebagai simbol, sebuah perlambangan tradisi atau pola tertentu. Warna dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan tertentu. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan warna pada logo perusahaan untuk mengisyaratkan sesuatu. Dengan pewarnaan yang berbeda, meskipun tanpa spasi, kata masih dapat terbaca dengan makna yang disampaikan.



Gambar 2. 8 Tipografi Warna dan Bentuk
Sumber: pinterest.com

Penggunaan tipografi juga dapat mengomunikasikan suatu pesan melalui visual. Misalkan pada contoh buku 'Fiery Fox' dengan *style* tipografi berwarna merah dan menyerupai api. Hal ini berkolerasi dengan ilustrasi tiga *fox* di depan api unggun. Buku tersebut bertujuan memberikan informasi tentang *fire safety* bagi anak.



Gambar 2. 9 Tipografi Bentuk
Sumber: Buku Ajar Tipografi

Tipografi juga dapat dimodifikasi menyesuaikan dengan bentuk, warna, dan tema buku aktivitas. Contoh pada gambar di atas adalah judul 'The Inventions of God' dengan ilustrasi *gear* pada huruf o. Ilustrasi tersebut berkorelasi dengan pesan dan makna kata '*inventions*'. Dengan ini, maka dapat memudahkan audiens memahami makna dari judul tersebut melalui modifikasi bentuk huruf.

2. Pedoman Memilih Huruf

Tampilan huruf dapat memberikan kesan, karakteristik, dan perasaan tertentu. Maka dari itu dalam membuat sesuatu, perlu diperhatikan kesan atau perasaan apa yang ingin diberikan dari huruf. Bentuk fisik huruf berbeda-beda dan memiliki potensi untuk merefleksikan sebuah kesan. Dengan memberikan bentuk yang berbeda, maka tipografi dapat mewakili konsep serta latar belakang

pemilihan huruf sebagai alat komunikasi visual yang memiliki fungsi dan estetika.

Pemilihan jenis huruf berfungsi memberikan *visual voice* terhadap suatu pesan atau foto. Misalkan pemilihan jenis huruf yang kokoh dan keras dapat memiliki korelasi terhadap foto atau ilustrasi yang disajikan. Contoh lainnya juga adalah menggunakan jenis huruf *script* untuk memberikan kesan romantis.



Gambar 2. 10 Huruf dengan Efek Khusus
Sumber: pinteres.com

Efek khusus (*special effect*) juga bisa memberikan kesan pada huruf. Biasanya *special effect* dapat digunakan untuk periklanan sehingga memberikan penguat terhadap rancangan, tampil lebih *vocal*, dan dramatis dalam menyampaikan sebuah pesan. Sebaiknya dalam mendesain, pemilihan huruf dengan *special effect* bukan sebagai pilihan utama, selama huruf yang lain (tanpa efek) masih dapat membawa pesan dan atmosfirnya yang ingin disampaikan kepada pembaca. Seperti pada contoh gambar di atas yang menggunakan huruf dengan efek khusus dibentuk menyerupai pohon dan kayu menyesuaikan dengan tema buku.

Penerapan efek tersebut juga tetap harus diperhatikan *legibility* dari huruf. Terutama penggunaan huruf jenis *script* memiliki limitasi tidak seperti huruf-huruf *mainstream* yang memiliki kompatibilitas lebih luas untuk digunakan dalam berbagai

tujuan. Huruf dekoratif atau *script* biasanya digunakan untuk keperluan desain logo, label, judul buku, maupun menu.

Dalam pemilihan huruf juga perlu diperhatikan penggunaan *upper-lower case* agar nyaman untuk dibaca. Penggunaan *upper case* pada semua huruf (*all caps*) dalam teks naskah dapat cepat melelahkan mata dibanding naskah dengan *lower case*. Huruf-huruf yang menggunakan efek khusus sebaiknya digunakan untuk menguatkan rancangan dan tampil lebih *vocal* namun tidak menjadi fokus utama dalam keseluruhan naskah. Maka dengan memilih huruf secara baik dan tepat dapat merepresentasikan pesan maupun karakteristik tertentu yang akan diangkat.

Anak usia dini memiliki sudah mulai bisa membaca kalimat sederhana. Maka pemilihan tipografi dengan jenis *typeface*, *readability*, *legibility*, dan ukuran yang tepat dapat menjadi bahan edukatif bagi anak belajar membaca. Pemilihan tipografi disesuaikan dengan latar warna, panduan ukuran teks untuk anak, dan pemilihan *typeface* yang jelas.

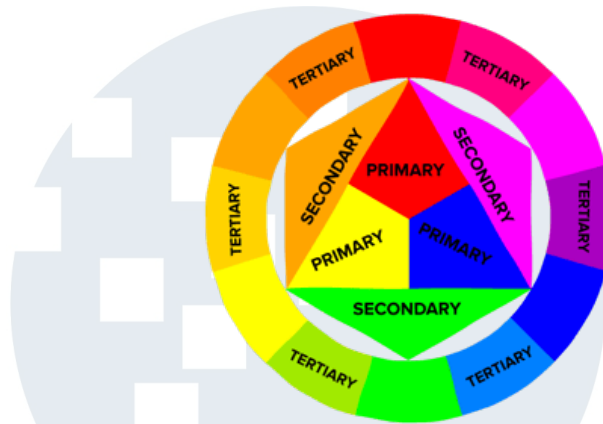
2.1.2.4 Warna

Warna merupakan pantulan cahaya yang diterima oleh indera pengelihata manusia. Menurut Isaac Newton (1666), secara ilmiah warna merupakan cahaya putih yang terdiri dari tujuh warna dasar, yaitu: merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Setiap warna juga memiliki makna dan efek psikologis tertentu. Misalkan warna-warna hangat diasosiasikan dengan energi dan semangat, sedangkan warna dingin diasosiasikan dengan ketenangan dan stabilitas. Maka warna dapat mempengaruhi persepsi, emosi, dan kemampuan kognitif seseorang (Hahury, 2022, h. 13)

1. Teori Warna

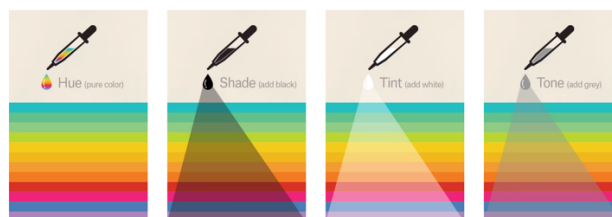
Dengan memahami teori warna, maka seorang desainer dapat menggunakan warna secara efektif dalam sebuah desain. memiliki beberapa tingkatan, diantaranya adalah warna primer, sekunder, dan tersier. Dalam seni tradisional, warna primer terdiri

dari warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan perpaduan dari dua warna primer yang menghasilkan hijau, oranye, dan ungu. Pencampuran antara warna primer dan sekunder menghasilkan warna tersier seperti misalkan *teal*, *red-orange*, *magenta*, dan lainnya.



Gambar 2. 11 *Colour Wheel*
Sumber: thetradeshownetwork.com

Selain itu, warna juga dapat dimodifikasi menjadi beberapa bentuk. Terdapat bentuk *hue* (warna murni), *tint* (hasil pencampuran *hue* dengan putih), *shade* (hasil pencampuran *hue* dengan hitam), dan *tone* (hasil pencampuran *hue* dengan abu-abu). Dengan adanya *tint*, *shade*, dan *tone* maka dapat memperkaya warna dan mengatur tingkatan warna.



Gambar 2. 12 *Hue, Shade, Tint, Tone*
Sumber: 99desings.com

Konsep dan teori warna tersebut menjadi dasar dalam pengolahan warna sehingga dapat menciptakan identitas visual dan karakteristik emosional tertentu yang sesuai. Dalam mendesain karakter sendiri, pemilihan warna tidak hanya sebagai elemen

estetika, tetapi juga sebagai penegas kepribadian, suasana hati, dan membangun *world-building* (Hahury, 2022, h. 4 – 5).

2. Kombinasi Warna

Warna tertentu apabila dikombinasikan dapat menghasilkan keharmonisan warna dan meningkatkan estetika. Kombinasi warna dibagi menjadi dua jenis yaitu kombinasi warna monokromatis dan analogous. Untuk warna hitam, putih, dan abu-abu digunakan pada setiap kombinasi warna. Berikut adalah teori kombinasi warna yang dikemukakan oleh ahli warna yaitu, Prang yang dilansir dari buku Teori Warna oleh Kahfi (2021, hlm. 14 - 16).

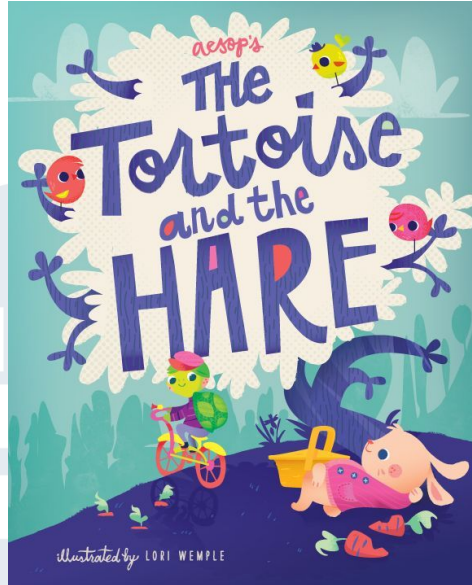
a. Warna Monokromatis



Gambar 2. 13 Warna Monokromatis
Sumber: pinterest.com

Warna monokromatis adalah kombinasi warna senada dengan warna yang memiliki *value* yang sama. Warna tersebut merupakan turunan dari warna utama seperti merah tua dan merah muda. Contoh pada gambar di atas adalah warna monokromatis dengan turunan warna biru tua hingga muda.

b. Warna Analogus



Gambar 2. 14 Warna Analogus
Sumber: pinterest.com

Warna analogus mengkombinasikan warna-warna yang letaknya berdekatan pada lingkaran warna. Sifat warna analogus lebih tenang dan bervariasi daripada kombinasi monokromatis (satu warna). Contoh kombinasi warna analogus adalah seperti pada gambar di atas yaitu warna hijau, biru, dan ungu.

Kombinasi warna lainnya adalah warna harmoni dengan warna kontras. Warna kontras adalah warna yang letaknya berseberangan pada lingkaran warna. Warna kontras dibagi menjadi empat kategori yaitu *complementary*, *triadic*, *tetradic*, dan *split complementary*

a. Warna *Complementary*



Gambar 2. 15 Warna *Complementary*
Sumber: pinterest.com

Warna *complementary* adalah kombinasi dua warna yang letaknya berseberangan, misalkan hijau dengan merah. Warna *complementary* sangat menunjukkan kontras dan pertentangan warna. Seperti pada contoh di atas dengan warna kombinasi hijau dan merah yang saling berseberangan dalam *colour wheel*.

b. Warna *Split Complementary*



Gambar 2. 16 Warna *Split Complementary*
Sumber: pinterest.com

Warna *split complementary* adalah penggabungan warna kontras dengan 3 warna. Apabila ketiga warna tersebut dihubungkan dengan garis, maka akan membentuk segitiga sama kaki. Contoh pada gambar di atas adalah perpaduan warna hijau oranye dan pink.

c. Warna *Triadic*



Gambar 2. 17 Warna *Triadic*
Sumber: pinterest.com

Warna *triadic* adalah penggabungan tiga warna dengan jarak yang sama antar masing-masing warna. Apabila ketiga warna tersebut dihubungkan dengan garis, maka akan membentuk sebuah segitiga sama sisi, maka

dinamakan *triadic*. Contoh pada gambar di atas adalah kombinasi warna *triadic* merah, biru, dan kuning.

d. Warna *Tetradic*



Gambar 2. 18 Warna Tetradic
Sumber: pinterest.com

Warna *tetradic* adalah warna kontras berpasangan. *Tetradic* mengkombinasikan dua pasang warna yang kontras yang letaknya berdekatan. Apabila ditarik garis ke empat warna, maka akan membentuk persegi panjang. Seperti contoh pada gambar di atas adalah kombinasi warna *tetradic* antara biru, oranye, kuning, dan hijau.

3. Warna Hangat dan Dingin

Secara umum, warna dibagi menjadi dua kategori besar yaitu warna hangat (*warm colours*) dan warna dingin (*cool colours*). Warna hangat biasanya berada di sekitar spektrum warna merah hingga kuning dan cenderung menimbulkan kesan enerjik, hangat, ceria, dan semangat. Sedangkan warna dengan *tone* dingin cenderung berada di spektrum biru hingga ungu dengan cenderung menimbulkan suasana lebih tenang, *gloomy*, stabil, dan rasional (Roy & Thattil, 2024, h.116).



Gambar 2. 19 Warna Hangat
Sumber: pinterest.com

Terkadang terdapat warna yang sedikit membingungkan apakah masuk dalam kategori hangat atau dingin. Pengaturan temperatur warna pun dapat mempengaruhi suatu warna terlihat cenderung lebih hangat maupun dingin. Maka yang menjadi rujukan adalah apakah warna tersebut lebih mendekati merah dan kuning, maka termasuk ke dalam kategori hangat. Apabila warna lebih mendekati biru dan ungu maka masuk dalam kategori dingin.



Gambar 2. 20 Warna Dingin
Sumber: pinterest.com

Kedua kateogri warna hangat dan dingin tidak hanya mempengaruhi persepsi visual tetapi juga berdampak pada aspek psikologis dan kognitif. Warna hangat dapat digunakan untuk menstimulasi perhatian dan energi. Sedangkan warna dingin dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan mendukung retensi memori yang lebih baik (Roy & Thattil, 2024, h. 116).

4. Psikologi Warna

Secara psikologis, warna adalah bagian dari pengalaman indera pengelihatan (Zainudin, 2021, h. 55). Warna tidak hanya dapat dilihat secara visual, tetapi memiliki makna untuk mempengaruhi suasana hati, perilaku, kognitif, fokus, dan asosiasi umum. Berikut adalah warna-warna menurut Frank dan Gilovich (1988) dan pengaruh psikologisnya dibalik warna tersebut (Mulyati, 2022, h. 7466).

a. Warna Putih

Warna putih adalah lambang kesucian, namun ada juga yang mengatakan lambang dingin dan keras. Secara psikologi, warna putih memberikan pengaruh lambang kemurnian dan kepolosan. Namun terdapat juga asosiasi negatif terhadap warna putih yaitu membosankan, dingin, kosong, dan terisolasi.

b. Warna Hijau

Warna hijau melambangkan alam dan kesejukan. Hijau sering diasosiasikan dengan warna alam yang nyaman, ketenangan menyejukkan. Selain itu, hijau juga dianggap sebagai warna yang ceria, meredakan stress, dan kesembuhan.

c. Warna Kuning

Warna kuning merupakan warna yang cerah dan bersinar seperti matahari. Kuning menggambarkan perasaan yang kuat dan membangkitkan suasana hati. Dengan warna kuning, maka dapat memberi kesan ceria, kehangatan, dan lebih bersemangat.

d. Warna Biru

Warna biru memberikan kesan tenang, kedamaian, keamanan, dan stabilitas. Namun di sisi lain, warna biru juga dapat memberikan kesan kesedihan, kesepian, dan *gloomy*.

e. Warna Coklat

Warna coklat memberikan kesan natural, ketahanan, keselamatan, kenyamanan, dan kehangatan. Namun jika menggunakan warna coklat yang terlalu tua dan dominan, maka dapat memberikan efek seperti kesepian, kesedihan, isolasi, dan kosong.

f. Warna Oranye

Warna oranye memberi kesan dan pengaruh emosional kasih sayang, gairah, dan kehangatan. Berdasarkan Zainudin (2021, h. 58), warna oranye juga memberikan kesan semangat, segar, dan mencari perhatian.

Warna menjadi unsur penting dalam sebuah desain yang membawa kesan dan makna tidak tertulis. Melalui pemilihan warna yang tepat, maka dapat mempengaruhi antusiasme anak terhadap buku aktivitas, ketertarikan, dan menjadi media pembelajaran bagi anak mengenal warna. Selain itu, tema yang akan dibawa adalah terkait Masa Prapaskah, maka warna dapat digunakan untuk mengenalkan simbol warna dalam liturgis Masa Prapaskah.

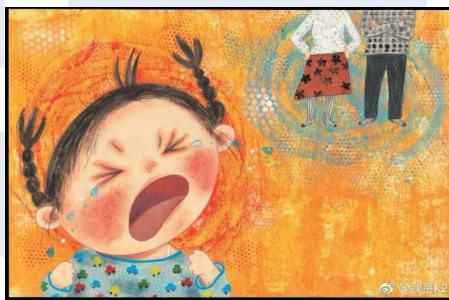
2.1.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk komunikasi visual menggunakan gambar untuk menyampaikan pesan, makna, maupun emosi tertentu pada audiens. Dalam perancangan buku untuk anak, ilustrasi tidak hanya sebagai pelengkap teks, melainkan juga berperan dalam pemahaman anak (Sitia, 2020, h. 170 – 171). Dengan adanya ilustrasi, maka anak dapat lebih tertarik, memahami, dan membantu menyampaikan pesan dan nilai-nilai melalui visual (Ramli, 2024, h. 48 – 49). Maka dari itu berikut adalah penjabaran lebih lengkap mengenai aspek apa saja yang diperlukan dalam merancang ilustrasi untuk buku anak.

1. Fungsi Ilustrasi pada Buku Anak

Ilustrasi yang tertera dalam buku anak bukan hanya sekedar sebagai pelengkap teks melainkan memiliki peran yang jauh

lebih besar. Menurut Sitzia (2020, h. 168-169), ilustrasi berperan penting dalam proses pembentukan identitas anak secara personal maupun sosial. Melalui ilustrasi, anak dapat mengakses kode-kode budaya, sosial, dan historis sehingga memungkinkan mereka untuk mengenali, menerima, maupun menolak perilaku tertentu dan juga memahami nilai-nilai yang berlaku. Ilustrasi juga dapat menyampaikan makna yang tidak dapat diungkapkan oleh teks, seperti emosi, *feeling*, detail lingkungan, dan nuansa yang dapat menghidupkan pengalaman membaca. Maka anak tidak hanya membaca teks, melainkan juga berinteraksi dan menginterpretasikan ilustrasi dalam buku.



Gambar 2. 21 Ilustrasi Ekspresi pada Buku Anak
Sumber: pinterest.com

Berdasarkan pengamatan dan penelitian Sitzia (2020, h. 176 – 184), anak sering kali memproyeksikan dirinya pada karakter buku bergambar. Umumnya tokoh digambarkan secara hiper-personal ataupun figur binatang. Dengan menggambarkan ilustrasi yang dekat dengan keseharian anak, maka anak lebih mudah menempatkan dirinya dalam ilustrasi tersebut. Sehingga ilustrasi terasa lebih nyata dan relevan dengan anak. Hal ini dapat ditunjukkan dengan menghadirkan benda-benda di sekitar mereka baik itu berdasarkan budaya, tempat tinggal, maupun hal-hal yang sering mereka temui. Dengan demikian, ilustrasi bukan hanya sebagai instrumen estetis, tetapi juga sebagai instrumen formasi identitas yang memberi ruang bagi anak untuk mengerti tentang diri

sendiri, kelompok sosial, dan budaya di sekitar mereka melalui pengalaman membaca.

2. Gaya Ilustrasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramli (2024, h.47 – 52), gaya bahasa visual merupakan aspek yang penting dalam menarik perhatian dan mendukung pemahaman anak usia dini. Dalam buku, ilustrasi pada anak tidak hanya sebagai pendamping teks, melainkan sebagai media utama untuk membantu anak memahami alur cerita melalui bentuk, warna, tipografi, dan *layout*. Gaya visual yang sederhana, konsisten, dan penuh warna cerah lebih efektif untuk menjaga fokus anak daripada ilustrasi yang terlalu kompleks. Pemilihan warna yang hangat menciptakan kesan yang ramah dan menyenangkan, sedangkan warna gelap atau kontras menimbulkan jarak emosional. Peletakkan teks juga perlu diperhatikan agar tidak menutupi ilustrasi utama.



Gambar 2. 22 Gaya Ilustrasi
Sumber: pinterest.com

Buku ilustrasi untuk anak harus menggunakan elemen-elemen secara seimbang. Hal ini berarti memanfaatkan ruang visual, tidak terlalu banyak detail yang dapat membingungkan anak, dan memberikan *white space* agar mata dapat beristirahat dan menonjolkan elemen yang penting. Gaya ilustrasi yang digunakan juga dapat mempengaruhi cara anak mengidentifikasi tokoh dan menafsirkan pesan cerita. Maka dari itu pemilihan gaya visual dan ilustrasi tidak hanya keputusan estetis, tetapi juga keputusan

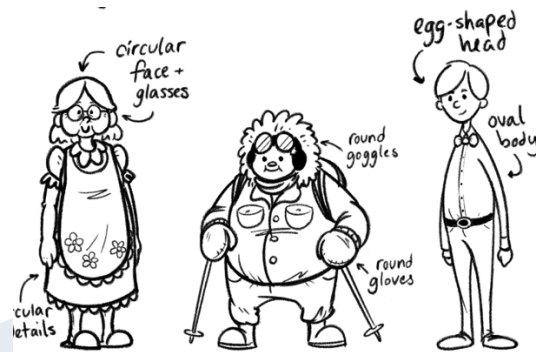
pedagogid yang berdampak pada pengalaman membaca anak (Ramli, 2020, h. 52 – 53).

3. Desain Karakter

Dalam buku ilustrasi untuk anak, bentuk, warna, dan tata letak berperan penting dalam membentuk persepsi karakter dan mempengaruhi pemahaman anak (Daulova, 2023, h. 4 – 6). Karakter menjadi aspek penting pembawa cerita. Maka dari itu penggambaran karakter perlu diperhatikan agar tidak salah menyampaikan pesan. Proporsi tubuh dan postur karakter dapat meningkatkan keterlibatan anak terhadap cerita, misalkan kepala yang lebih besar memberikan kesan tokoh yang imut (Alon, Sousa, & Lu, 2021, h. 2 – 3). Untuk membuat postur karakter yang mudah dikenali oleh anak maka dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar. Teori *shape language* menunjukkan bahwa bentuk dasar dapat menyampaikan sifat tertentu (Nasution & Rahmi, 2023, h. 7). Berikut adalah penjabaran bentuk dasar karakter beserta maknanya berdasarkan buku Disney T&T (2020, h. 2 - 5) dalam panduan mengilustrasikan karakter.

a. Lingkaran

Karakter dengan bentuk dasar lingkaran biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat *friendly* dan kelembutan. Karena tidak ada sudut yang tajam, maka karakter terlihat lebih ramah dan mengundang. Tidak hanya sebagai bentuk dasar, lingkaran tersebut juga dapat diintegrasikan pada bagian lainnya seperti rambut, pakaian, alat gerak untuk memberikan kesan *friendly* dan ramah. Karakter dengan bentuk dasar lingkaran juga dapat digabung dengan bentuk lainnya, sehingga tidak harus lingkaran semua.

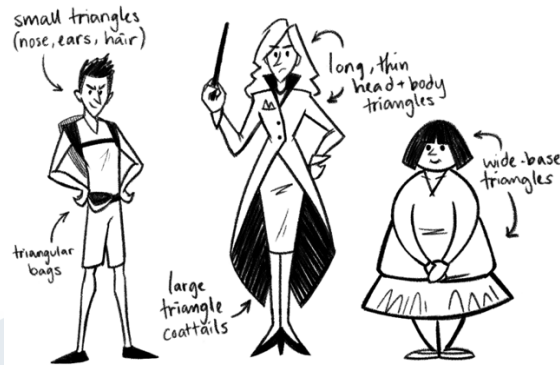


Gambar 2. 23 Karakter dengan Bentuk Dasar Lingkaran
Sumber: Disney T&T (2020)

Namun tidak semua karakter dengan bentuk lingkaran memiliki penggambaran karakter yang baik. Terdapat karakter antagonis yang digambarkan dengan bentuk dasar lingkaran. Strategi visual ini bertujuan untuk mengecoh audiens untuk berpikir pada awalnya karakter tersebut adalah protagonis yang ternyata adalah antagonis. Dengan menunjukkan bentuk lingkaran, maka dapat menyiratkan sisi kelemahan karakter tersebut.

b. Segitiga

Bentuk segitiga memiliki sudut yang lancip dan tajam. Sehingga bentuk dasar segitiga dapat digunakan untuk menunjukkan karakter dengan kesan mengancam. Semakin besar dan panjang bentuk segitiga yang digunakan, maka semakin menimbulkan rasa takut pula pada karakter tersebut. Arah dan jumlah dari ujung segitiga juga akan mempengaruhi fungsi dan makna visualnya. Namun jika pemakaian segitiga terlalu banyak pada suatu objek maka dapat mengurangi pesan yang ingin disampaikan.

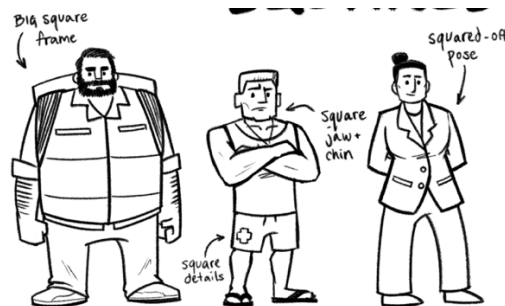


Gambar 2. 24 Karakter dengan Bentuk Dasar Segitiga
Sumber: Disney T&T (2020)

Bentuk segitiga tidak selalu diartikan sebagai hal yang buruk. Banyak karakter dan objek berbentuk dasar segitiga yang dikaitkan dengan kekuatan. Bentuk segitia pada suatu karakter tidak selalu diasosiasikan dengan antagonis. Karakter seperti pahlawan heroik pun juga memiliki bentuk dasar segitiga lancip pada baju zirahnya. Selain itu, bentuk segitiga juga dapat digunakan untuk menggambarkan karakter yang pintar secara intelektual.

c. Persegi

Bentuk dasar persegi memiliki sudut yang terasa kokoh dan kuat. Maka penggambaran karakter dengan bentuk dasar persegi memiliki sifat yang kuat, keras, dan tangguh. Dengan ini juga menunjukkan kesan berat dan besar. Pastikan bentuk persegi tersebut digambarkan rata sehingga memberikan kesan kesimbangan dan kekuatan.



Gambar 2. 25 Karakter dengan Bentuk Dasar Persegi
Sumber: Disney T&T (2020)

Penggambaran bentuk dasar persegi tidak harus selalu menampilkan sudut yang tegas. Sudut siku tersebut dapat dibuat menjadi lebih *rounded*. Sehingga karakter tidak terlihat seperti balok, melainkan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri.

Ilustrasi adalah unsur penting dan utama dalam perancangan buku untuk anak. Anak belum bisa memahami atau membaca banyak kata, maka penyampaian pesan dapat dilakukan melalui ilustrasi. Ilustrasi yang dibuat harus mampu memberikan pesan dan kesan kepada anak, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan menghadirkan karakter yang disukai anak sehingga membantu anak memahami materi dan bermain aktivitas. Pemahaman terkait jenis aktivitas dan prinsip elemen visual seperti *layout*, *grid*, warna, tipografi, dan ilustrasi dapat menjadi kaidah dalam perancangan sehingga menghasilkan desain yang konsisten, mudah dimengerti anak, dan efektif menyampaikan pesan.

2.2 Katekese bagi Anak selama Masa Prapaskah

Menurut Talembunan (dalam Habur, et. al, 2024, h. 52), katekese dalam Gereja Katolik memiliki arti sebagai usaha dan pelayanan dari pihak Gereja untuk membantu umat agar semakin memahami, menghayati, dan mewujudkan imannya dalam kehidupan sehari-hari. Katekese bertujuan untuk menumbuhkan iman umat sehingga membutuhkan suatu usaha dan program yang terus menerus dan sistematis dalam suatu jangkauan kelompok tertentu. Dalam prosesnya, dibutuhkan keterampilan tertentu dalam berkatekese terhadap kelompok tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan sifatnya.

Katekese berhubungan dengan ilmu lain, salah satunya adalah pedagogis. Ilmu pedagogis memberikan cara yang tepat agar pendidikan iman dapat dihayati oleh setiap orang yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan mengetahui cara yang tepat dalam pendidikan iman, maka katekese semakin berdaya guna dalam menyampaikan pesan meskipun tetap harus disesuaikan dengan keadaan *real* setempat (Habur, et. all, 2024, h. 56-59).

2.2.1 Unsur Penting dalam Berkatekese

Gereja juga berusaha dalam mendidik dan membimbing anak melalui katekese agar menjadi umat yang sungguh menghayati iman akan Kristus. Maka dari itu, katekese juga disampaikan pada anak-anak usia jenjang sekolah. Yang ingin ditekankan dalam berkatekese adalah anak mampu memilih secara sadar penghayatan cara hidup yang bertanggung jawab dan teguh dengan landasan dasar iman kristiani. Berikut adalah unsur penting dalam berkatekese kepada anak dan pelajar (Habur, et. all, 2024, h. 159 – 161).

1. Adanya Tujuan Kegiatan

Berkatekese kepada anak bukan hanya sekedar intelektual dan menyetujui kebenaran agama. Melainkan harus mengikatkan keseluruhan hidup secara utuh kepada Kristus. Sehingga anak diajak untuk menjalankan hidup atas dasar terang iman pada Kristus.

2. Menekankan Usaha

Katekese dijalankan dengan sengaja dan terencana secara sistematis. Usaha yang dijalankan harus lengkap agar anak dapat mencapai perubahan kepribadian seutuhnya.

3. Menekankan Proses

Katekese sebaiknya dilakukan secara teratur dan perlahan. Sehingga tak terasa dalam mengubah orang dari dalam agar semakin mudah berhubungan dengan Tuhan. Maka dengan katekese secara perlahan, seseorang dapat memiliki iman yang lebih teguh.

4. Adanya Kegiatan Pengembangan Lanjut

Katekese terhadap anak tidak terbatas pada segi-segi hidup agama yang tak terjangkau. Maka dari itu perlu ditambahkan sebuah materi dan kegiatan lainnya untuk melengkapi pembentukan diri sebagai umat Kristiani.

Dalam proses katekese kepada anak, sebaiknya dilakukan dengan bertahap dan menyesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan anak. Katekese dapat dijalankan melalui program yang dengan tujuan dan capaian

yang jelas. Pelaksanaan katekese terhadap anak usia dini penting dilakukan secara efektif sehingga dapat menanamkan dan mengembangkan iman anak.

2.2.2 Pendekatan Pembelajaran Agama Katolik

Dalam pendidikan iman Katolik, terdapat beberapa pendekatan cara pembelajaran yang dipakai. Pendekatan tersebut bertujuan agar dapat menyesuaikan cara penyampaian materi dan capainya sesuai dengan kebuuthan anak. Salah satunya adalah dengan pendekatan pedagogis yang mengutamakan aktivitas anak untuk menemukan dan memaknai pengalamannya sendiri. Berikut adalah lima aspek pokok dalam pendekatan pedadogis bagi anak (Habur, et. all, 2024, h. 182 - 184).

1. Konteks

Pendidikan agama Katolik dapat mengedepankan perkembangan pribadi jika mengenal bakat, minat, pengetahuan, dan keterampilan anak. Konteks hidup anak adalah keluarga, teman sebaya, adat, dan lain-lain. Konteks hidup anak adalah semua kebudayaan yang melingkupinya termasuk lingkungan sekitar.

2. Pengalaman

Pendidikan agama Katolik lebih menekankan pada pengalaman secara langsung daripada pengalaman tidak langsung. Dengan kata lain, anak diajak untuk mengalami secara langsung pembelajaran melalui percobaan, proyek, maupun kegiatan lainnya. Sehingga anak merasa lebih hidup dalam pembelajaran dari pengalaman secara langsung. Sedangkan pengalaman tidak langsung dapat diolah dengan membangkitkan imajinasi dan indra.

3. Penghayatan

Setelah anak mengalami pengalaman secara langsung, maka akan bernilai jika diolah. Pengalaman yang diolah secara kognitif dan menghasilkan pengetahuan, sedangkan pengalaman yang diolah secara afektif menghasilkan sikap. Pengalaman yang diolah dengan perspektif religius menghasilkan pengalaman iman, dan pengalaman yang diolah dalam perspektif budi akan mendidik nurani anak.

Tantangan bagi pendidik agar dapat mengolah pengalaman anak adalah dengan merumuskan pertanyaan yang mewakili berbagai perspektif tersebut. Sehingga dengan pertanyaan, anak dapat merasakan pengalaman dan pembelajaran yang lebih membekas daripada sekedar pengetahuan. Sehingga diharapkan hasil belajar seperti itu mampu menjadi motivasi untuk melakukan aksi nyata.

4. Aksi

Pemahaman iman akan menjadi nyata apabila terwujud dalam aksi konkret. Anak didorong untuk mewujudkan aksi secara konsisten. Dalam menjalankan aksi, terdapat dua langkah yaitu pilihan dalam batin dan pilihan yang dinyatakan secara lahir.

5. Evaluasi

Anak diajak untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan. Dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan dalam menarik kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pendekatan pendalaman agama Katolik dapat diterapkan dalam susunan dan struktur buku aktivitas. Anak usia dini belum bisa memahami pembelajaran yang diberikan secara duduk diam dan mendengarkan. Maka pembelajaran dapat diberikan melalui aktivitas yang mengajak anak untuk melakukan aksi secara langsung sebagai bentuk pengaplikasian pembelajaran. Setelah itu ditutup dengan evaluasi seperti menanyakan kesan dan perasaan anak setelah belajar dan bermain aktivitas.

2.2.3 Prapaskah

Bagi umat beriman, Masa Prapaskah adalah masa pertobatan dan rekonsiliasi dengan Tuhan. Fokus utama Masa Prapaskah adalah menyatukan seluruh derita, pencobaan, dan mati raga melalui pantang, puasa, tindakan amal, dan pengorbanan dengan sengsara Kristus. Dengan menyatukan segala penderitaan dengan Kristus, maka Allah Bapa berbelas kasih dan menyertai umat-Nya dalam kesusahan dan derita. Maka dari itu kontemplasi dan berdoa dalam keheningan sangatlah penting dalam menyatukan derita dengan Kristus sendiri. Umat diajak untuk memasuki penderitaan tersebut dan tidak

menghindari atau menganggap penderitaan sekedar sebagai jalan lewat kepada kemuliaan (Martasudjita, 2020, h. 59 – 60).

Ajakan pertobatan pada Masa Prapaskah juga dengan diwarnai hal konkrit seperti beramal kasih kepada orang lain. Tindakan dan kegiatan selama Masa Prapaskah merupakan tanggapan terhadap pewartaan Injil Yesus Kristus, dengan cara melakukan amal kasih, berbuat baik kepada sesama, dan melakukan aksi sosial. Sehingga seluruh umat diundang untuk turut berpartisipasi aktif selama Masa Prapaskah sebagai tanggapan Injil dan partisipasi dalam Misteri Paskah Tuhan (Martasudjita, 2020, h. 55 – 58). Berikut adalah hal-hal konkret yang dilakukan umat selama Masa Prapaskah;

1. Pertobatan

Masa Prapaskah adalah masa rekonsiliasi berdosa yang bertobat (Suryanugraha, 2021, h. 175). Tema besar Masa Prapaskah adalah tobat dan pengampunan dimana Gereja mengadakan perjalanan dalam iman Paskah dan pertobatan. Tiga wujud pertobatan Prapaskah sebagai laku kesalehan umat adalah bentuk puasa, doa, dan derma (Suryanugraha, 2021, h. 180 – 181). Masa Prapaskah juga mengarahkan umat pada kehidupan baru dan kematian yang mendahuluinya. Masa ini juga membawa umat Katolik menghadapi misteri kematian sebagai pintu memasuki kelahiran baru (Suryanugraha, 2021, h. 185 – 186).

Umat diajak untuk menyadari dosa dan kesalahan yang dilakukan, melakukan proses pertobatan, dan memohon ampun atas dosa terhadap Allah. Pertobatan ini tidak hanya berdimensi personal, melainkan juga sosial karena dosa yang diperbuat pasti berhubungan dengan orang lain. Maka dari itu Konstitusi Liturgi mengajak umat agar menjalankan pertobatan bukan hanya secara personal, melainkan secara sosial-kemasyarakatan (Martasudjita, 2020, h. 49 – 51).

2. Doa

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Weenar & Manalu, Y. S., (2025), doa menjadi inti dari kehidupan rohani Kristiani yang sudah dilakukan sejak zaman Perjanjian Lama hingga sekarang. Doa yang diajarkan oleh Yesus merupakan ekspresi iman, ketergantungan, dan

kasih terhadap Allah sendiri. Doa bukan hanya dipandang sebagai tindakan religius, melainkan sebuah pengalaman kasih, kepercayaan, dan kedekatan dengan Allah Pencipta. Sehingga doa berasal dari hati yang tulus, bukan sekedar formalitas religius.

Berdasarkan ajaran Yesus yang terdapat pada Alkitab, khususnya Kitab Matius 6 : 6-7, Yesus mengajarkan cara berdoa yang benar. Hal pertama adalah keintiman dalam doa, dimana Yesus mengajarkan agar doa menjadi privasi dan membangun hubungan yang intim dengan Allah, bukan untuk dilihat orang lain. Selanjutnya, doa bukan dipandang sebagai pengulangan kata agar menarik perhatian atau mempengaruhi, melainkan ungkapan hati yang jujur, tulus, dan otentik kepada Allah. Untuk melatih ketulusan doa, umat Kristiani juga menambahkan momen refleksi sebelum maupun sesudah berdoa.

Dalam menjalani kehidupan doa, umat Kristiani disarankan untuk menjadwalkan doa setiap harinya. Doa juga bertujuan untuk membangun relasi dengan Allah, maka dari itu perlu untuk menyediakan ruang khusus dalam hati terhindar dari gangguan dunia saat berdoa. Untuk mewujudkannya, maka dapat dengan cara menghindari gangguan-gangguan seperti gawai, dan menyediakan waktu sejenak untuk hening sebelum berdoa. Doa dapat dilakukan pada waktu pagi atau malam, sebelum ada sesudah beraktivitas. Prioritas utama adalah pada menyediakan waktu khusus bagi Allah. Yang menjadi kunci utama dalam membangun hidup doa adalah konsistensi setiap harinya.

Bentuk doa dalam Gereja Katolik memiliki banyak macam dan beragam. Doa yang berasal dari hati dan otentik merupakan doa spontan, yang ditumpahkan melalui hati secara jujur. Selanjutnya terdapat doa yang didasari pada Firman Allah, dengan merenungkannya. Dengan ini, doa tidak hanya menjadi curahan hati kepada Allah, melainkan juga mengenal Allah dengan merenungkan dan berserah kepada-Nya. Bentuk lain doa yang diajarkan oleh Gereja Katolik berdasarkan tradisi adalah doa-doa pokok. Doa tersebut salah satunya mencakup doa Bapa Kami

yang diajarkan oleh Yesus sendiri, doa Salam Maria untuk menghormati Bunda Maria, dan doa Kemuliaan untuk memuji Allah Tritunggal Bapa, Putera, dan Roh Kudus (Reyaan, V. S., & Derung, T. N., 2024).

3. Derma

Selama Masa Prapaskah, Gereja Katolik memasuki masa pertobatan dan ditunjukkan pada sikap dan bentuk pertobatan, salah satunya adalah derma. Menurut KBBI, amal diartikan sebagai perbuatan yang dilakukan dengan tujuan kebaikan kepada masyarakat atau sesama manusia. Gereja Katolik sendiri menjalankan Aksi Puasa Pembangunan selama Masa Prapaskah. Salah satu kegiatannya adalah dengan memberikan perhatian kepada orang kecil, lemah, maupun yang tersingkirkan. Maka dari itu, pertobatan tidak hanya menjadi masalah batin dan personal tetapi juga harus diwujudkannyatakan dalam tindakan amal terhadap orang miskin secara lahir dan sosial (Martasudjita, 2020, hlm. 55 – 56).

4. Kasih

Menurut pengkajian yang dilakukan oleh Elkana, S. *et all* (2023) terhadap nilai-nilai pendidikan karakter dalam 1 Korintus 13:1-13, kasih merupakan segala hal yang direncanakan, dikatakan, dan dilakukan oleh seseorang dari dirinya sendiri yang membawa kebaikan kepada orang lain. Dengan kasih, maka seseorang memiliki karakter, moral, dan nilai hidup. Kasih dalam ajaran Kristiani sendiri lebih dari peraturan maupun tata ibadah rohani, melainkan perkara yang besar dan utama. Dalam Kitab 1 Korintus 13:1-13, Rasul Paulus menegaskan berbagai macam bentuk dan sifat kasih. Selama Masa Prapaskah, umat diajak untuk memasuki masa pertobatan dengan meningkatkan doa, amal, kasih sehingga mendekatkan diri pada Tuhan untuk mempersiapkan menyambut kebangkitan Tuhan saat Paskah.

2.2.3.1 Tradisi Selama Masa Prapaskah

Gereja Katolik memiliki tradisi yang unik dan tersendiri dalam memasuki dan menjalani Masa Prapaskah. Pertobatan adalah ciri khas dari

Masa Prapaskah itu sendiri dengan dimulai dari Rabu Abu hingga Jumat Agung. Perayaan liturgi memiliki tingkat solemnitas yang memiliki kekhasan tradisi simbol abu di dahi pada Rabu Abu dan dimulainya masa puasa (Suryanugraha, 2021, h. 174). Pada masa ini, umat diajak untuk ikut serta dalam penderitaan Kristus di padang gurun, dengan berpuasa selama 40 hari (Suryanugraha, 2021, h. 183).

1. Pantang dan Puasa

Puasa dalam Gereja Katolik identik dengan Masa Prapaskah. Pasalnya, puasa orang Kristen Perdana hanya makan satu kali sehari pada malam hari. Kemudian muncullah kebiasaan pantang daging, ikan, anggur, dan susu. Namun seiring berkembangnya zaman, aturannya tidak terlalu ketat, terutama pantang susu. Sehingga pada tahun 1966 pada Konstitusi Apostolik *Paenitemini*, Gereja Katolik hanya mewajibkan puasa pada Rabu Abu dan Jumat Agung. Puasa sendiri pada Gereja Katolik diartikan sebagai sumber semangat doa, cara bersiap diri menerima Roh Kudus, senjata melawan kekuatan jahat, persiapan tindak religius, dan memberi kepada orang miskin (Suryanugraha, 2021, h. 175).

Pada masa Puasa Prapaskah, umat Katolik diajak untuk menyangkal diri, terbuka pada Sabda Allah, dan lebih bergairah dalam liturgi, beramal, dan melakukan pertobatan (Suryanugraha, 2021, h. 176). Tradisi pantang dan puasa ini bukan untuk mendapatkan pahala di surga, melainkan sebagai bentuk ambil bagian dalam penderitaan dan sengsara Kristus serta memperoleh pengampunan dosa berkat Misteri Paskah, wafat, dan kebangkitannya. Puasa pada Rabu Abu difokuskan pada tanggapan atas pewartaan Injil Kristus, sedangkan pada Jumat Agung difokuskan pada partisipasi umat dalam penderitaan dan wafat Kristus. Sehingga puasa pada Rabu Abu memurnikan dan membersihkan hati melalui sikap tobat dan penerimaan Sakramen Tobat. Pertobatan tersebut akan menyiapkan umat melalui puasa pada

Jumat Agung dan berpartisipasi dalam sengsara dan wafat Kristus sehingga pantas mengambil bagian dalam kebangkitan Tuhan (Paskah) (Martasudjita, 2020, h. 53 – 54).

2. Tradisi Spiritualitas

Para pengikut Kristus atau umat Kristiani berdasarkan buku Natal dan Paskah oleh Suryanugraha (2021, h. 183), diberi kesempatan untuk memperdalam hakikatnya sebagai murid dan pengikut-Nya pada masa Prapaskah. Pada masa ini pula umat diajak untuk bertobat, yang bukan berarti perubahan moral secara sederhana, melainkan perubahan secara radikal dan total kepada Allah. Umat dianjurkan untuk lebih banyak mendengarkan Sabda Tuhan yang menerangi dan membuat kita bisa mengenali dosa, berubah, dan memohon belas kasih Allah. Pada Masa Prapaskah, umat Kristus diajak untuk lebih dekat dan mengasihi Allah.

Tradisi Masa Prapaskah dijalankan oleh kebanyakan umat Katolik sampai sekarang. Anak-anak dapat mulai dikenalkan kepada tradisi Masa Prapaskah yang sederhana seperti pantang daging ataupun mengenalkan konsep puasa melalui aktivitas sederhana. Dengan ini, maka anak sudah terbiasa sejak dini.

2.2.3.2 Perayaan dan Ibadat

Dalam tradisi suci Gereja Katolik, Masa Prapaskah dirayakan dengan berbagai perayaan liturgi dan ibadat yang mengajak umat untuk memasuki misteri sengsara, wafat dan kebangkitan Kristus. Masa Prapaskah sendiri dimulai dengan perayaan Rabu Abu sebagai tanda dimulainya pertobatan yang kemudian diisi dengan ibadat harian, devosi, dan perayaan liturgis khusus yang menekankan pada doa, amal kasih, dan puasa. Puncak dari Masa Prapaskah adalah Pekan Suci, yaitu perayaan Minggu Palma dan Trihari Suci. Trihari Suci sendiri terdiri dari Kamis Putih, Jumat Agung, dan Vigili Paskah sebagai satu kesatuan liturgi yang merayakan karya keselamatan Kristus (Pondaag, 2023, h. 132). Dengan itu maka perayaan tersebut dirayakan sebagai satu kesatuan liturgis yang mengungkapkan

misteri Paskah dari perjamuan, jalan salib, wafat, hingga kebangkitan agar umat mengalami peralihan dari kesedihan menuju sukacita (Martasudjita, 2020, h. 128 – 141).

1. Rabu Abu

Masa Prapaskah diawali dengan Rabu Abu sebagai awal dari masa empat puluh hari persiapan perayaan Paskah. Rabu Abu identik dengan Abu yang ditandai di dahi sebagai tanda pertobatan dan lambang pendosa yang terbuka mengakui kesalahannya di hadapan Allah. Secara perayaan liturgis, busana klerus yang digunakan adalah warna ungu dan penandaan abu dilakukan dalam Misa. Rabu Abu juga sebagai awal pertobatan batin dan harapan bahwa Allah mengampuni (Suryanugaraha, 2021, h. 52 – 59).

Mulai dari perayaan Rabu Abu hingga Vigili Paskah, dihindari suasana kemeriahan dalam liturgi (Kecuali Minggu Prapaskah IV / *Letare*). Hal ini ditunjukkan dengan perayaan Misa tanpa bunyi suara lonceng, hiasan bunga, permainan alat musik hanya untuk mengiringi nyanyian, dan penghiasan altar. Mulai dari Rabu Abu sebagai awal dari Prapaskah, nyanyian Alleluya yang identik dengan nyanyian meriah tidak dinyanyikan dalam Misa. Pada saat imam menandai abu pada dahi maka diucapkanlah “Bertobatlah dan percayalah kepada Injil” atau “Ingatlah, engkau ini abu dan akan kembali menjadi abu”.

2. Minggu Prapaskah

Minggu Prapaskah terbagi menjadi Minggu I sampai Minggu V. Setiap minggunya memiliki tema perayaan yang berbeda-beda dan inilah yang menjadi ciri khas Gereja Katolik dan Masa Prapaskah. Pada Minggu I Prapaskah identik dibacakan surat gembala dan didoakan Litani Para Kudus sebagai pembuka Masa Prapaskah. Gereja memasuki Masa Prapaskah didampingi para malaikat dan para kudus memasuki masa pertobatan. Gereja dan

umat memohon peran para kudus dalam memulai masa pertobatan selama empat puluh hari (Suryanugaraha, 2021, h. 59 – 64).

Minggu-minggu Prapaskah mengikuti peraturan liturgis seperti tidak menyanyikan Alleluya, tidak ada dekorasi, dan tidak meriah. Hal ini pengecualian pada Minggu Prapaskah IV dengan tema *Letare* yang berarti sukacita, dimana alat musik dapat digunakan dan boleh menggunakan hiasan bunga untuk menambah suasana gembira. Setelah Minggu IV sebagai minggu sukacita, maka Minggu V merupakan minggu sengsara. Hal ini ditandai dengan penutupan salib, patung, dan ikon dalam gereja dengan kain ungu. Pada minggu-minggu Prapaskah pula diadakan devosi Jalan Salib mengenang perjalanan dan sengsara Kristus membawa Salib hingga wafat dan dimakamkan (Suryanugaraha, 2021, h. 59 – 64).

3. Pekan Suci

Setelah Minggu Prapaskah V, Gereja memasuki pekan suci yang dibuka dengan perayaan Minggu Palma hingga Kamis sebelum Kamis Putih dan memasuki Trihari Suci. Memasuki Pekan Suci, Gereja menjalani kegiatan liturgis seperti Misa Pengenangan Sengsara Tuha, Sakramen Tobat, Misa Krisma, dan masih banyak lagi. Perayaan liturgis ini dapat berbeda dari setiap gereja (Suryanugaraha, 2021, h. 65 – 68).

Minggu Palma menjadi perayaan yang mengawali Pekan Suci sebagai pengenangan akan sengsara Yesus. Hal tersebut diawali dengan pengenagnan peristiwa Kristus memasuki Kota Yerusalem dengan perarakan palma. Bagi umat Katolik, Masa Prapaskah merupakan perjalanan menuju Yerusalem yakni menghadapi wafat dan kebangkitan Yesus Kristus. Pada Minggu Palma sendiri menggunakan warna baju klerus merah dengan perayaan Misa diluar gereja kemudian masuk ke dalam. Minggu Palma identik dengan perarakan palma dimana umat membawa daun palma yang kemudian diberkati oleh imam. Setelah itu palma yang sudah

diberkati ditaruh dibelakang *corpus* salib di rumah. Hal lain yang menjadi ciri khas Minggu Palma adalah pembawaan Kisah Sengsara Yesus yang dinyanikan secara tradisional oleh tiga orang. Pada bagian Yesus wafat di kayu salib, semua berlutut dan hening sejenak (Suryanugraha, 2021, h. 69 – 78).

4. Triduum Paskah

Pada Trihari Suci, Gereja merayakan Kamis Putih, Jumat Agung, dan Vigili Paskah. Perayaan Kamis Putih merupakan akhir dari masa Prapaskah namun masih dalam suasana pertobatan (Suryanugraha, 2021, h. 65). Berdasarkan buku *Mysterium Paschale* oleh Martasudjita, (2020, hlm. 85 – 91) Kamis Putih sesuai dengan namanya memiliki tema dan dekorasi serba putih yang mengenang Perjamuan Terakhir Yesus dengan para murid dan Yesus menetapkan Ekaristi. Roti dan anggur merupakan lambang penyerahan diri Yesus kepada para murid-Nya. Yesus mengucap “Inilah tubuh-Ku yang diserahkan bagi kamu” (Luk. 22:19) dan “Piala ini adalah perjanjian baru dalam darah-Ku yang ditumpahkan bagimu” (Luk, 22:20). Maka dari sinilah terbentuknya Ekaristi. Pada Kamis Putih juga identik dengan pembasuhan kaki keduabelas murid Yesus yang dilakukan oleh imam kepada 12 orang (berasal dari umat atau prodiakon).

Setelah Kamis Putih, maka perayaan di hari berikutnya adalah Ibadat Jumat Agung, mengenang wafat dan sengsara Tuhan. Perayaan atau Ibadat Sengsara Tuhan (*Celebratio Passionis Domini*) atau yang lebih dikenal sebagai Jumat Agung merupakan perayaan merenungkan sengsara Yesus, menghormati salib, dan merenungkan asal-usulnya. Jumat Agung identik dengan pembawaan Kisah Sengsara Yesus dengan nyanyian tradisional seperti Minggu Palma, juga penghormatan dan penciuman salib. Jumat Agung tidak dipandang sebagai kematian (hitam) melainkan kemartiran dan kemenangan Salib, maka warna liturgis yang dipakai merah. Ibadat

ini juga dibuka tidak dengan Tanda Salib dan tidak ditutup dengan Tanda Salib pula. Imam keluar dengan perarakan dalam suasana “merenung dan berdoa” (Suryanugraha, 2021, h. 93 – 107).

Hari berikutnya, Gereja merayakan Sabtu Suci atau Vigili Paskah yang dirayakan pada malam hari. Perayaan tersebut adalah Hari Raya Tertinggi bagi Gereja yang merupakan “malam Tuhan lewat” (*pesach*). Vigili Paskah merupakan perayaan Kebangkitan Kristus dimana menjadi dasar iman dan harapan umat Kristiani. Perayaan ini identik dan dibuka dengan Ritus Cahaya (*Lucernarium*), dimana Misa akan dimulai dalam keadaan gelap (tidak ada lampu dinyalakan). Imam akan memulai Ritus Cahaya dengan memberkati api yang kemudian digunakan untuk menyalakan Lilin Paskah. Dari Lilin Paskah tersebut, api yang sudah diberkati disebar ke seluruh lilin yang dibawa umat. Ciri khas lainnya adalah bacaan terdiri dari 5 bacaan (pada Misa Minggu Biasa, bacaan hanya ada 3 bacaan, termasuk Injil). Alleluya dan Kemuliaan dinyanyikan dengan megah dan meriah menggunakan lonceng. Alleluya dinyanyikan sebagai seruan akan Kebangkitan Tuhan. Pada Misa ini juga diadakan Pembaptisan para katekumen dan Pembaharuan Janji Baptis dimana Imam memberkati air baptis dan diperciki ke umat yang sambil memegang lilin yang menyala. (Suryanugraha, 2021, h. 109 – 134).

Masa Prapaskah memiliki ciri khas dan liturgi khususnya sendiri yang kental dengan pertobatan, transformasi diri, dan mengenang penderitaan dan wafat Kristus. Masa ini juga merupakan masa khusus yang memiliki banyak perayaan dengan ciri khasnya sendiri. Maka anak juga dapat dikenalkan kepada ciri khas tradisi dan perayaan selama Masa Prapaskah sehingga anak dapat mulai mengenali dan memahami ketika mengikuti perayaan dan ibadat selama Masa Prapaskah.

2.3 Karakteristik Anak Usia 4 – 6 Tahun

Anak usia 4 – 6 tahun berada dalam fase perkembangan yang disebut sebagai masa pra-sekolah. Pada fase ini, anak sedang mengalami *golden age* yang berarti berbagai aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan fisik berkembang dengan pesat. Anak usia dini berbeda dengan orang dewasa dan memiliki ciri khas yang sesuai dengan usianya. Anak lebih cenderung aktif, senang bermain, banyak bertanya, dan juga menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara mandiri (Andayani, 2021, h. 203 – 210). Untuk membuat suatu perancangan yang ditujukan untuk anak, maka perlu mengenal karakteristik dan ciri khas anak usia dini sehingga pembelajaran yang diberikan tepat sesuai dengan kebutuhan.

2.3.1 Perkembangan Anak Usia 4 – 6 tahun

Anak-anak mengalami masa tumbuh dan berkembang yang dibagi menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah perkembangan anak usia dini. Menurut Peraturan Pemerintah No. 27/1990 Pasal 6, pendidikan diberikan kepada anak usia dini yaitu usia 3 – 6 tahun. Pendidikan terhadap anak usia dini sangat diperlukan untuk membentuk dan mengembangkan pribadi dan kecerdasan sesuai bakat dan minatnya. Namun untuk bisa memberikan Pendidikan yang tepat, maka perlu untuk mengetahui bagaimana dan sejauh mana perkembangan anak usia dini, khususnya usia pra sekolah (4 – 6 tahun) dari berbagai aspek (Andayani, S., 2021, h. 202 – 210).

2.3.1.1 Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik dan motorik setiap anak berbeda-beda. Ada yang bertumbuh secara cepat maupun lambat. Pertumbuhan fisik anak seperti berat badan dan tinggi relatif seimbang. Untuk melihat dan mengukur perkembangan fisik dan motorik, maka dibagi menjadi dua jenis yaitu motorik kasar dan halus.

Berdasarkan perkembangan motorik kasar, anak usia 4 tahun sudah bisa melakukan gerakan sederhana (berjingkrak, lompat, berlari, bangga terhadap suatu prestasi) dan juga sudah berani mengambil resiko. Sedangkan untuk anak usia 5 tahun lebih percaya diri dan mulai kompetitif

terhadap teman maupun orang tuanya. Secara motorik halus, anak usia 4 tahun sudah bisa bermain seperti menyusun balok, dan memiliki kekhawatiran terhadap kesempurnaan susunan balok tersebut. Pada usia 5 tahun, anak menjadi lebih aktif dan mulai bisa menyamakan koordinasi mata dengan tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya (Andayani, S., 2021, hlm. 204 – 205).

Anak usia dini memiliki kecenderungan aktif dalam bermain dan belajar. Pendidikan yang dapat mendukung keaktifan anak, maka dapat mendukung pula perkembangan fisik-motorik anak. Maka dari itu, anak dapat menyalurkan energinya sekaligus mempelajari hal baru.

2.3.1.2 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini tidak terlepas dari aspek pemikiran dan pembelajaran. Menurut temuan penelitian oleh Nurhayati & Husain (2021), perkembangan kognitif memuat aspek berpikir, mengeksplorasi, mencari informasi, dan memecahkan masalah serta memahami dunia sekitar. Teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget, seorang psikolog dan ahli biologi asal Swiss pada tahun 1952, mengemukakan bahwa terdapat empat tahap utama perkembangan kognitif anak yaitu, tahap sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal.

Berdasarkan penelitian oleh Ayuningsih (2003) yang dikaji oleh Rohman, U. (2025), anak usia 4 – 6 tahun memasuki tahap perkembangan kognitif pra-operasional. Hal ini berarti kemampuan memori, imajinasi, dan penggunaan bahasa yang lebih matang mulai berkembang pada anak. Pemikiran anak cenderung konkret dan tergantung pada apa yang mereka lihat di lingkungan sekitar. Anak masih dominan berpikir secara egosentris yaitu melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri. Sudah mampu mengorganisasi objek berdasarkan urutan tertentu, namun masih sulit memahami konsep logis yang abstrak.

Penelitian yang dilakukan oleh Indrijati (2017) mendapatkan bahwa untuk mengasah kemampuan kognitif anak usia dini, maka

diperlukan suatu pendidikan yang cenderung fokus pada esensi bermain. Dengan adanya aktivitas bermain yang menarik, maka dapat melatih otot tubuh anak, menjelajahi lingkungan sekitar, menstimulus pancaindera, dan mengasah kecerdasan anak. Pembelajaran dengan metode bermain ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara logis, menyelesaikan masalah, dan menyusun rencana. Sehingga dengan metode bermain, anak dapat lebih cepat dalam menerima informasi (Rohman, U., 2025, hlm. 134).

Anak pada usia empat tahun sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah yang lebih berkembang. Anak tersebut sudah bisa membuat hipotesis, merencanakan sesuatu, dan menganalisis suatu masalah. Aktivitas yang dapat mendukung seperti permainan petak umpat, memilah pakaian berdasarkan pemiliknya, bermain dengan instruksi sederhana, dan bermain peran. Untuk anak usia lima tahun, kemampuan berpikir dan berkomunikasi sudah berkembang pesat. Anak sudah bisa mengenali warna, bentuk, dan menghitung hingga sepuluh, serta menuliskan namanya sendiri. Aktivitas yang dapat dilakukan meliputi tebak-tebakan berdasarkan huruf awal, mengenali benda berdasarkan tekstur dan bentuk, serta permainan yang lebih menantang (Rohman, 2025, h. 135).

Anak usia dini mengalami perkembangan kognitif yang pesat. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, maka dapat lebih ditekankan pada aktivitas yang mengajak anak fokus, menjelajahi lingkungan sekitar, memecahkan kode atau mencari jalan keluar. Pembelajaran ini dapat diberikan kepada anak dengan cara bermain melalui rangkaian aktivitas yang melatih kemampuan kognitif.

2.3.1.3 Perkembangan Sosio-Emosional

Perkembangan sosio-emosional anak usia dini mencakup perkembangan emosional dan tempramen anak. Umumnya tipe tempramen anak terbagi menjadi tiga yaitu, pertama, anak yang mudah diatur dan beradaptasi, senang bermain permainan baru, dan dapat menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi di sekitarnya. Kedua, anak yang sulit diatur, hal ini seperti sering menangis, gelisah, dan membutuhkan waktu lama

untuk menghabiskan makanan. Ketiga adalah anak yang cenderung pasif dan membutuhkan waktu pemanasan yang lama, serta menunggu semua hal diserahkan padanya.

Perbedaan kepribadian dan perkembangan sosio-emosional anak berbeda-beda dapat disebabkan karena pola asuh dan juga bawaan. Untuk anak usia 2,5 – 6 tahun, perkembangan emosi dapat terlihat dari ledakan amarah, ketakutan, iri hati, ingin memiliki barang orang lain. Anak juga mudah merasa cemburu karena kurangnya perhatian (Andayani, S., 2021, hlm. 208 – 209). Sehingga dalam menangani dan mendidik anak usia dini harus dengan pendekatan yang tepat, karena tiap anak memiliki perbedaan kepribadian dan tingkat tempramen.

Anak usia dini dapat dilatih perkembangan secara sosio-emosional melalui aktivitas yang mengajak anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan ini, anak dapat melatih emosi, perasaan, dan cara menanggapi sesuatu atau orang lain. Diharapkan orang tua atau pendamping turut mendampingi dan memberikan arahan yang benar sehingga anak juga dapat belajar mengendalikan emosinya.

2.3.1.4 Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa setiap anak berbeda-beda dan bergantung pada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seberapa jauh kemampuan berbahasanya. Untuk anak usia dini 2,5 – 5 tahun, kemampuan mengucapkan kata sudah meningkat dan bahasa anak sudah menyerupai orang dewasa. Anak sudah mampu memproduksi ucapan yang lebih panjang baik gramatikal ataupun tidak.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kelancaran dan perkembangan berbahasa anak terdapat delapan, diantaranya adalah tingkat intelegensi anak, jenis disiplin yang diberikan orang tua (orang tua dengan disiplin rendah membuat anak lebih cepat berbicara daripada orang tua dengan disiplin tinggi dan tidak mendengarkan anak). Keluarga juga mempengaruhi, misalkan posisi sebagai anak sulung akan lebih banyak disuruh berbicara dengan adiknya ataupun anak tunggal lebih cepat

berbicara karena lebih banyak diajak berbicara oleh orang tuanya daripada anak di keluarga besar. Faktor sosial seperti kelas ekonomi, ras, dan penggolongan peran dan seks, serta penggunaan dua bahasa juga dapat mempengaruhi perkembangan berbahasa anak usia dini.

Anak usia dini sudah dapat mulai diajarkan berbicara dan menrangkai kalimat. Maka aktivitas yang mengacu pada peningkatan perkembangan bahasa anak dapat berhubungan dengan kata-kata atau mendorong anak untuk berbicara. Selain itu, teks bacaan juga dapat membantu anak mengenali kalimat dan belajar membaca.

Buku aktivitas yang dibuat bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosio-emosional, dan bahasa anak. Maka penting untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak untuk menentukan batasan, tingkatan kesulitan, dan jenis aktivitas yang akan dirancang. Jenis aktivitas yang disajikan juga dapat disesuaikan untuk melatih perkembangan anak secara kognitif, motorik, sosio-emosional, ataupun bahasa.

2.3.2 Cara Belajar Anak

Masa anak-anak adalah fase perkembangan yang sangat penting karena menjadi fondasi dalam proses pembelajaran seumur hidup. Anak usia 0 hingga 12 tahun sedang mengalami masa pertumbuhan baik fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang pesat secara bertahap dan berkesinambungan. Maka proses belajar anak umumnya masih bergantung pada pengalaman konkret, interaksi dengan lingkungan sekitar, dan dukungan dari orang tua dan orang di sekitarnya. Untuk anak usia dini (0 – 6 tahun) umumnya belajar melalui bermain, komunikasi, dan interaksi sosial. Berbeda dengan anak sekolah dasar (7 – 12 tahun) yang mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis walaupun masih terbatas pada hal-hal konkret. Maka dari itu diperlukan adanya pemahaman akan cara belajar anak berdasarkan tahap perkembangannya sehingga dapat membantu orang tua memberikan stimulasi, bimbingan dan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak (Rahmi & Hijriati, 2021, h. 145 – 148).

2.3.2.1 Cara dan Kebiasaan Belajar Anak

Anak usia dini (4 – 6 tahun) memiliki kecenderungan untuk memandang segala sesuatu sebagai kesatuan utuh sehingga pembelajaran bergantung pada contoh dan objek konkret, lingkungan, serta pengalaman yang dialaminya. Hal yang perlu diperhatikan untuk menentukan cara belajar anak adalah sejauh mana perkembangannya. Anak usia dini memiliki ciri perkembangan fisik sangat aktif seperti memanjat, berlompat, berlari. Anak juga sudah bisa memahami pembicaraan orang lain dan mengungkapkan pikirannya walau pada batas tertentu. Anak usia dini memiliki keingintahuan yang tinggi dengan menanyakan segala sesuatu. Maka berikut adalah cara belajar anak yang disesuaikan berdasarkan analisis yang dilakukan oleh Rahmi, P. & Hijriati (2021).

a. Belajar memerankan perasaan dan hati nurani

Anak belajar untuk mengungkapkan perasaan dari hati nuraninya, yang tidak bisa dipelajari, melainkan pembawaan yang tampak pada tiap orang.

b. Belajar sambil bermain

Pembelajaran menggunakan permainan yang disukai anak dapat mendorong anak memperoleh berbagai pengalaman, baik yang menyenangkan maupun tidak.

c. Belajar melalui komunikasi

Pada usia dini, anak diajak untuk belajar berinteraksi dan bersosialisasi sehingga membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial dan belajar bergaul dengan teman sebayanya.

d. Belajar dari lingkungan

Anak dapat belajar melalui lingkungannya yang membentuk stimulus dan tantangan yang semakin bertahap dan nantinya akan membentuk cara dan kebiasaan belajarnya.

e. Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhannya

Anak usia dini belajar untuk memenuhi hasrat dan kebutuhannya sendiri seperti makan dan minum (fisiologis-organis) maupun kasih sayang dan rasa aman (psikis).

Anak usia dini cenderung mengikuti lingkungan sekitarnya. Maka untuk mendukung keefektifan dan kelancaran pendalaman iman untuk anak melalui buku aktivitas, diperlukan adanya pendamping yang mendampingi dan memberikan contoh. Selain itu, cara belajar anak diutamakan dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.

2.3.1.2 Cara Menanamkan Informasi pada Anak

Untuk menanamkan informasi pada anak, maka perlu memperhatikan tahap perkembangan kognitif dan cara belajar anak. Anak lebih mudah memahami sesuatu apabila disampaikan melalui pengalaman langsung, pengulangan, dan disertai contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Stimulasi inderawi seperti melihat, mendengar, dan menyentuh sangat berperan dalam memperkuat daya ingat anak usia dini. Maka dari itu, berikut adalah beberapa contoh cara menanamkan informasi pada anak yang dapat membantu dalam menyerap, mengingat, dan mengaplikasikan informasi yang diberikan (Rahmi & Hijriati, 2021, h. 150 – 153).

a. Verbal Programi

Anak mendengar apa yang didengar dari kedua orangtuanya dan lingkungannya. Apa yang didengar anak dapat tertanam pada dirinya secara tidak sadar. Maka terbentuklah autosugesti yang tertanam dalam memori anak yang kemudian akan menentukan perilakunya. Jika seorang anak sehari-hari mendengar perkataan misalkan 'kamu ceroboh', maka nantinya secara tidak sadar anak itu akan mengambil kesimpulan, membenarkan, dan menganggap dirinya ceroboh. Maka apa yang diucapkan terhadap anak sangat berpengaruh pada penentuan perilaku dan sikapnya.

b. Peniruan

Anak dapat dengan mudah dan mahir meniru apa yang dirasakan maupun dilihatnya dari orang tua dan lingkungannya. Anak akan meniru bagaimana bersikap, baik hal positif maupun negatif. Maka dari itu, orang tua harus memberikan teladan yang positif dan bersikap sebagaimana patutnya agar anak tersebut bersikap nantinya.

c. Peristiwa Khusus

Anak usia dini dapat dengan sangat mudah terguncang secara emosi oleh suatu peristiwa khusus yang terjadi. Misalkan seorang anak merasa pernah dipermalukan di depan teman-temannya karena salah menjawab atau merasa ditinggalkan karena orang terdekatnya mengalami penyakit maupun kecelakaan. Peristiwa khusus tersebut dapat membuat anak menarik kesimpulan dan janji pada dirinya sendiri (autosugesti) dan berdampak sangat mendalam pada hati anak.

Terdapat berbagai cara untuk menanamkan informasi kepada anak. Hal ini dapat diterapkan pada buku aktivitas yang menjadi panduan serta melalui orang tua atau pendamping yang turut aktif mendampingi dan mengajarkan anak. Perpaduan dari ketiga cara tersebut, verbal programi, peniruan, dan peristiwa khusus dapat membuat pengajaran lebih efektif.

2.3.1.3 Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak untuk usia dini harus berdasar pada prinsip bahwa setiap anak memiliki potensi yang unik yang dapat dikembangkan melalui stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak usia dini secara alami belajar melalui bermain, sehingga kegiatan yang dirancang seharusnya mengarah pada kegiatan belajar yang kreatif, interaktif, dan berbasis permainan. Prinsip lain yang perlu diperhatikan adalah keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah memahami daripada sekedar mendengarkan. Pendidikan terhadap anak juga seharusnya merujuk pada aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, dan spiritual. Maka

berikut adalah beberapa prinsip dalam mendidik anak usia dini (Rahmi & Hijriati, 2021, h. 153 – 158).

a. Berorientasi pada kebutuhan anak

Pendidikan dan pembelajaran yang diberikan disesuaikan dan berorientasi pada kebutuhan anak. Hal ini bisa disesuaikan berdasarkan sejauh mana perkembangan anak sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan fisik, psikis, intelektual, bahasa, motorik, dan sosio-emosional. Pembelajaran dapat disesuaikan, misalkan dengan menggunakan metode bermain aktif.

b. Belajar melalui bermain

Berdasarkan penjabaran di atas, bermain menjadi metode efektif dalam pembelajaran bagi anak usia dini. Anak diajak untuk mengeksplorasi, menemukan, memanfaatkan, serta mengambil kesimpulan terhadap benda dan lingkungan disekitarnya.

c. Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan di sekitar anak harus dibuat nyaman dan kondusif mungkin untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak. Kondisi lingkungan tersebut juga harus memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak saat kegiatan belajar dengan bermain.

d. Menggunakan pembelajaran yang terpadu

Tema yang digunakan haruslah dibangun secara menarik dan membangkitkan minat anak serta bersifat kontekstual. Dengan itu, anak dengan mudah mengenal berbagai konsep dengan mudah dan jelas, sehingga menjadi lebih bermakna.

e. Pembiasaan

Anak dilatih untuk membiasakan dalam menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab serta memiliki kedisiplinan terhadap diri sendiri. Dengan ini, maka anak dapat mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

f. Media Edukatif

Penggunaan berbagai media edukatif dan sumber belajar dengan menggunakan alam dan lingkungan sekitar maupun media yang sengaja disediakan oleh pendidik. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif dengan berbagai media edukatif.

Pendidikan anak usia dini harus disesuaikan secara personal kepada kepribadian dan kebutuhan anak. Tujuannya adalah membuat pembelajaran kepada anak semenarik mungkin yang sesuai dengan preferensi dan perkembangan anak. Dalam mencapainya, dibutuhkan adanya media edukatif yang memberikan panduan serta pendampingan orang tua.

2.3.3 Strategi Pembelajaran Aktif pada Anak Usia Dini

Dalam dunia pendidikan, diperlukan adanya strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini untuk memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses belajar. Anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, daya konsentrasi pendek, dan mudah bosan. Sehingga anak usia dini membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kreatif. Dengan strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini, maka anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak untuk berpikir, berinteraksi dengan teman dan guru, serta memahami diri sendiri melalui pengalaman belajar. Sehingga dengan adanya strategi ini, dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan berani mengemukakan pendapat sejak dini (Jf & Azmi, 2022, h. 65 – 69).

a. Strategi BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*)

BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) adalah strategi yang biasa digunakan oleh pendidik dalam ranah PAUD yang merupakan perpaduan antara teori dan praktik. Tujuan dari strategi ini adalah untuk menstimulus seluruh aspek kecerdasan anak dengan permainan yang terstruktur, menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan mendorong anak untuk terus berpikir dan menggali pengalaman diri sendiri (bukan hanya sekedar menuruti perintah dan menghafal). Guru memberikan pijakan-pijakan yang merupakan dukungan yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak. Dengan adanya

pijakan dari guru, maka anak dapat mencapai perkembangan lebih tinggi. Terdapat empat pijakan yang menjadi ciri khas strategi BCCT yakni; pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain, dan pijakan setelah bermain.

b. Strategi Lempar Bola

Strategi lempar bola adalah salah satu strategi pembelajaran anak dengan cara bermain. Anak diajak untuk bermain melempar tangkap bola dengan skor dan *reward*. Dengan strategi ini, maka melatih anak untuk mengembangkan mulai dari aspek motorik (seperti melempar dan menerima bola), aspek intelektual (seperti menghafal skor yang diperoleh), aspek sosial (berinteraksi dengan guru dan teman yang bebas dan menyenangkan), dan aspek perkembangan emosi (semua anak mendapatkan penghargaan dari guru maupun orang tua).

c. Strategi *Brainstorming*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2017), yang dikutip dari jurnal Strategi Pembelajaran Aktif pada Anak Usia Dini oleh Jf & Azmi (2022), *brainstorming* adalah kegiatan bermain yang dilakukan dalam kelompok untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah dengan cara mengumpulkan ide dari setiap anggota dalam kelompok. Contoh kegiatan *brainstorming* sederhana yang dapat dilakukan oleh anak adalah permainan stasiun kereta api, dengan banyak benda yang dipajang untuk anak-anak mengingat nama benda yang diperkenalkan oleh guru. Kemudian anak dapat mencari sebuah permasalahan dari benda dengan *brainstorming* sederhana. Setiap anak diberi kesempatan dan didorong untuk berpikir, mengutarakan pendapat, dan menjawab. Jawaban salah atau benar tetap ditulis dan diberikan *reward* kepada anak yang sudah menjawab, maupun mendorong anak yang pasif. Setelah selesai, maka dapat dipisahkan jawaban yang benar atau tidak, sehingga memberikan arahan juga bagi anak mengenai mana yang benar.

d. Strategi Pengulangan Cerita Aktif

Anak-anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Maka dari itu dengan menggunakan metode bercerita aktif dapat semakin meningkatkan minat dan imajinasi anak. Cerita dapat dibawakan dengan menarik dan mengundang anak untuk bertanya atau menanggapi setelah cerita selesai. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2017), strategi bercerita aktif dapat bermanfaat apabila dilakukan sesuai kebutuhan anak dan dapat menguatkan daya ingat serta memberi hiburan bermakna. Kisah yang dibawakan disesuaikan dengan topik ataupun pembelajaran yang diangkat, misalkan kisah para nabi, Yesus, ataupun para kudus. Pembawaan cerita dapat berupa menonton film maupun pertunjukkan seperti panggung boneka.

e. Strategi Rekam Jejak

Strategi rekam jejak adalah mencatat rekam perkembangan setiap anak agar keluarga dapat mengetahuinya. Salah satu cara melakukannya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2017) adalah dengan Menyusun *form* rekam jejak seperti nomor, jenis perkembangan (motorik, emosi, intelektual, kreativitas, dan sebagainya), perkiraan presentasi perkembangan, tindakan lanjut, dan kesimpulan. Rekam jejak tersebut memuat hal-hal yang positif maupun negatif yang dapat diisi secara terbuka oleh orang tua dan pendidik. Dengan ini, maka dapat melihat secara keseluruhan bagaimana perkembangan anak serta mengambil langkah perbaikan untuk mengatasi hambatan perkembangan pada anak.

f. Pembelajaran berbasis Masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah mengajak anak untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dilaksanakan secara berkelompok. Anak diberi ruang untuk mengasah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki dengan menyelesaikan suatu masalah, melatih berpikir kreatif, dan diberi kebebasan untuk memiliki gaya belajar sendiri serta mampu bekerja sama dalam satu tim. Pendidik

dapat menyediakan beberapa benda, misalkan botol, air, kertas, dan sebagainya. Pendidik mendorong anak untuk melakukan sesuatu pada media tersebut, dan memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dengan sesama anggota kelompok. Anak yang pasif dapat didorong dan diajak untuk ikut aktif, serta anak juga diberikan *reward* atas usaha yang sudah dilakukan.

Anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang tinggi namun mudah bosan. Maka penentuan strategi pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran sebaiknya dilakukan secara aktif daripada pasif dimana anak duduk diam dan mendengarkan. Anak diajak untuk bermain, memecahkan masalah, bekerja sama, dan mengolah emosinya sembari mempelajari suatu materi tertentu.

2.4 Penelitian Relevan yang Terdahulu

Peneliti melakukan ulasan terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan topik dan berhubungan dengan pendalaman iman bagi anak selama Masa Prapaskah. Ulasan ini berguna untuk memperkuat landasan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian terdahulu akan dianalisis dari hasil penelitian dan kebaruan penelitian yang relevan sehingga dapat mencari *gap* yang dapat diisi dengan penelitian penulis.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Cergam Pesta Paskah Sebagai Media Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu (2023)	Alhadid Lutfi Ashar, Sarjono, Rahmat Kurniawan	Membuat media buku interaktif cerita bergambar dengan aktivitas tentang selama pembelajaran sekolah minggu tentang Paskah. Buku interaktif tersebut dapat digunakan oleh anak usia 4 – 5	Dapat membantu pengajar sekolah minggu agar anak lebih antusias selama mendengarkan khotbah dengan media buku interaktif cerita bergambar.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			tahun yang memuat tokoh utama kelinci, cerita, dan aktivitas bagi anak.	
2.	Perancangan Buku Cerita Bergambar Jalan Salib untuk Anak-Anak Katolik	Michelle Elizabeth Jasin, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, Luri Renaningtyas, ST.,M.Ds	Buku cerita bergambar interaktif mengenai kisah Jalan Salib sebagai bahan pendalaman iman bagi anak Katolik.	Pembawaan cerita jalan salib yang lebih disesuaikan kepada anak melalui gaya ilustrasi, teks, gaya bahasa cerita, interaktivitas, dan <i>merchandise</i> .
3.	Penanaman Nilai Agama Katolik Anak Usia Dini Melalui Proyek “Mini Bible”	Anastasia Arum Sari Dyahningtyas	Anak yang mengikuti proyek ‘Mini Bible’ menunjukkan pertumbuhan iman dengan rajin berdoa, membaca alkitab melalui aktivitas dan proyek.	Modul ‘Mini Bible’ berbasis aktivitas praktek untuk anak usia dini, sehingga memicu keterlibatan anak untuk membaca alkitab dan berdoa. Menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan.

Berdasarkan hasil analisis ketiga penelitian relevan yang terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pendalaman iman anak tidak harus menggunakan cara yang konvensional. Pendalaman iman dapat dilakukan dengan cara bermain yang lebih interaktif atau menyesuaikan dengan kebutuhan anak. Selain itu media dan unsur lain dapat dijadikan sebagai bahan pendalaman iman yang memberikan dampak dan perubahan sikap, bukan hanya sebagai media pendukung. Dengan adanya kebaruan cara pembelajaran, maka akan dapat lebih cepat mengerti bahkan antusias terhadap topik dan pendalaman iman Masa Prapaskah.

