

PERAN *STORYTELLING* DIGITAL BERBASIS ALKITAB DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN IMAN ANAK USIA 6-11 TAHUN

Bonar Dominggos Simanjuntak^{1*}, Julio Eleazer Nendissa^{2*}

¹Universitas Kristen Indonesia, ²Sekolah Tinggi Teologi Transformasi Indonesia

***Email:** bonardominggos@gmail.com

Submitted: 23 April 2025 | Accepted: 20 Mey 2025 | Published: 20 June 2025

Abstrak: Kemajuan teknologi digital membuka peluang baru dalam metode pembelajaran, termasuk dalam memperdalam pemahaman iman anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran *storytelling* digital berbasis Alkitab dalam membantu anak usia 6-11 tahun memahami nilai-nilai iman. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur sebagai metode pengumpulan data, kemudian data akan dianalisis agar mendapatkan hasil yang relevan dan menjawab permasalahan dalam penelitian. Penelitian ini menemukan bahwa *storytelling* digital mampu meningkatkan minat, daya ingat, dan pemahaman anak terhadap ajaran Kristen berkat penyajian yang bersifat visual, audio, dan interaktif. Keberhasilannya didukung oleh faktor seperti kreativitas konten, keterlibatan orang tua atau guru, serta kemudahan akses teknologi. Namun, terdapat tantangan seperti potensi gangguan dari perangkat digital serta perlunya penyesuaian bagi anak yang memiliki keterbatasan teknologi. Oleh karena itu, kehadiran *storytelling* digital dapat menyelesaikan tantangan yang ada tersebut. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa *storytelling* digital berbasis Alkitab dapat menjadi sarana edukatif yang efektif bagi anak-anak, asalkan disertai pendampingan serta desain konten yang selaras dengan perkembangan kognitif mereka.

Kata Kunci: Storytelling digital, Pemahaman iman, Anak, Usia 6-11 tahun.

Abstract: *The advancement of digital technology opens up new opportunities in learning methods, including in deepening children's understanding of faith. This study aims to explore the role of Bible-based digital storytelling in helping children aged 6-11 years understand the values of faith. Using a qualitative approach with literature studies as a method of data collection, the data will then be analyzed to obtain relevant results and answer the problems in the study. This study found that digital storytelling can increase children's interest, memory, and understanding of Christian teachings thanks to the presentation that is visual, audio, and interactive. Its success is supported by factors such as content creativity, parental or teacher involvement, and ease of access to technology. However, there are challenges such as the potential for interference from digital devices and the need for adjustments for children who have technological limitations. Therefore, the presence of digital storytelling can solve these challenges. The conclusion of this study confirms that Bible-based digital storytelling can be an effective educational tool for children, as long as it is accompanied by guidance and content design that is in line with their cognitive development.*

Keywords: *Digital storytelling, Understanding faith, Children, Aged 6-11 years.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran

agama, teknologi digital membuka peluang baru untuk menyampaikan nilai-nilai keagamaan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan generasi muda. Anak-anak yang tumbuh di era digital semakin

akrab dengan perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan komputer, sehingga menuntut metode pengajaran yang lebih inovatif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital untuk menyampaikan ajaran agama.¹ *Storytelling* digital menjadi salah satu metode interaktif yang berpotensi membantu meningkatkan pemahaman iman anak, khususnya pada usia 6-11 tahun, yang sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif dan spiritual yang penting.

Pada usia 6-11 tahun, anak-anak mampu menyerap informasi dengan cepat, terutama ketika disajikan dalam bentuk yang menarik secara visual dan interaktif. Namun, metode pembelajaran agama yang lebih tradisional, seperti ceramah atau membaca teks Alkitab secara langsung, sering kali kurang diminati oleh mereka. Dalam hal ini, *storytelling* digital berbasis Alkitab dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan menggabungkan kisah-kisah Alkitab yang kaya akan pesan moral dan spiritual dengan elemen visual, audio, serta fitur interaktif, metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

bermakna.² Misalnya, kisah Nabi Nuh yang disajikan dalam bentuk animasi dengan narasi yang menarik, efek suara, dan elemen interaktif dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami serta mengingat pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran agama juga sejalan dengan perkembangan zaman. Para orang tua dan pendidik semakin menyadari pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar agar tetap relevan dengan kehidupan anak-anak saat ini. Meskipun demikian, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat digital terhadap desa-desa yang belum memiliki fasilitas internet, kurangnya keterampilan teknologi di kalangan pendidik, serta kekhawatiran mengenai dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan.³ Oleh karena itu, diperlukan strategi yang seimbang dan terencana dalam menerapkan *storytelling* digital sebagai bagian dari pendidikan agama.

¹ J. E. Nendissa, "Kajian Teologis Kristis Terhadap Pelayanan Online Di GMIM Syaloom Karombasan Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teologi Cultivation* 5, no. 2 (2021): 143.

² Yusmirawati Aruanlele, "Inovasi Metode Pembelajaran Alkitab Berbasis Media Visual Terhadap Sekolah Minggu Di Tengah Tantangan Era Disrupsi," March 15, 2020, <https://osf.io/sc67a>.

Peran *Storytelling* Digital Berbasis Alkitab dalam Meningkatkan Pemahaman Iman Anak Usia 6-11 Tahun| 185

³ Desty Endrawati Subroto et al., "Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (July 31, 2023): 479, <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/article/view/542>.

Dalam konteks ini, penelitian mengenai dampak *storytelling* digital berbasis Alkitab terhadap pemahaman iman anak usia 6-11 tahun menjadi sangat penting. Studi ini tidak hanya bertujuan untuk mengukur efektivitas metode tersebut, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua dalam memanfaatkan teknologi secara bijaksana. Dengan demikian, *storytelling* digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan kepada anak-anak, sekaligus membekali mereka dengan pemahaman yang kuat untuk menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang.

Pemahaman iman yang kokoh sejak usia dini tidak hanya membantu anak mengenal Tuhan dan ajaran-Nya, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, etika, dan moral yang baik. Anak dengan landasan iman yang kuat cenderung lebih siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan, mampu membedakan antara hal yang benar dan salah, serta memiliki empati dan kasih sayang terhadap orang lain. Selain itu, pemahaman iman yang mendalam dapat memberikan ketenangan serta menjadi sumber kekuatan batin, terutama saat menghadapi situasi sulit atau

penuh tekanan. Anak-anak berusia 6-11 tahun memiliki rentang perhatian yang terbatas dan lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual serta interaktif.⁴ Oleh karena itu, diperlukan metode kreatif yang sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya adalah *storytelling* digital berbasis Alkitab. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman iman anak dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka.

Storytelling digital, yang mengombinasikan unsur naratif dengan teknologi interaktif seperti animasi, audio, dan visual, menghadirkan cara yang lebih menarik serta sesuai bagi generasi muda yang tumbuh di era digital. Anak-anak berusia 6-11 tahun, yang berada dalam fase penting perkembangan kognitif dan spiritual, memerlukan metode pembelajaran yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga menyenangkan serta mudah dipahami. Dalam hal ini, *storytelling* digital berbasis Alkitab memiliki potensi besar, karena dengan dukungan teknologi, kisah-kisah dalam Alkitab dapat disampaikan secara lebih interaktif dan dinamis. Hal ini tidak

⁴ Hermawan Winditya, "Pengembangan Iman Anak Dalam Komunitas Melalui Pendidikan Agama Yang Berkualitas," *JAPAM (Jurnal Pendidikan)* 186 | Inculco Journal of Christian Education Vol.5, Vol.2 Juni 2025

Agama) 1, no. 2 (October 27, 2021): 94, <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/japam/article/view/1747>.

hanya membantu menarik perhatian anak-anak tetapi juga memperdalam pemahaman mereka mengenai nilai-nilai iman. Selain itu, *storytelling* digital memungkinkan personalisasi dalam pembelajaran, di mana konten dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat masing-masing anak. Namun, penerapan *storytelling* digital dalam pembelajaran agama masih tergolong baru dan belum banyak dikaji secara mendalam.⁵ Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana metode ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan pemahaman iman anak-anak, sekaligus mengidentifikasi tantangan serta peluang dalam penerapannya. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dan memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik serta orang tua dalam mengoptimalkan *storytelling* digital sebagai media pembelajaran Alkitab yang efektif.

Penulis menemukan penelitian terdahulu dari Tabita & Daniel “Menggabungkan nilai IQ, SQ, EQ, dan DQ dalam Pengajaran Kristen dengan Metode Storytelling”.⁶ Penelitian ini mengeksplorasi integrasi berbagai jenis kecerdasan—*Intellectual Quotient* (IQ), *Spiritual Quotient* (SQ), *Emotional Quotient* (EQ), dan *Digital Quotient* (DQ)—dalam pendidikan Kristen melalui pendekatan *storytelling*. Selain itu, Tabita, Daniel, Aji meneliti tentang “Meningkatkan Nilai IQ melalui Penerapan Story-telling dalam Pengajaran Kristen: Kajian Berbasis Daniel 1:8-20”.⁷ Penelitian ini menganalisis peningkatan IQ anak melalui *storytelling* berbasis kisah Daniel 1:8-20, dengan penekanan pada pengembangan intelektual melalui nilai-nilai keteguhan iman dan kebijaksanaan. Tabita & Daniel meneliti tentang “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Metode Story-Telling Berdasarkan Filipi 4:4”.⁸ Kajian ini berfokus pada pengembangan kecerdasan

⁵ Dewi Lidya Sidabutar and Didimus Sutanto B. Prasetya, “Digital Storytelling: Menstimulasi Minat Spiritualitas Pada Anak Generasi Alfa Di Era Posdigital,” *KURIOS* 10, no. 2 (August 31, 2024): 531, <https://sttpb.ac.id/e-journal/index.php/kurios/article/view/1064>.

⁶ Tabita Leiwakabessy and Daniel Pesah Purwonugroho, “Menggabungkan Nilai IQ, SQ, EQ, Dan DQ Dalam Pengajaran Kristen Dengan Metode Story-Telling,” *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 6, no. 1 (2024): 5.

⁷ Tabita Leiwakabessy, Daniel Pesah Purwonugroho, and Aji Suseno, “Meningkatkan Peran *Storytelling* Digital Berbasis Alkitab dalam Meningkatkan Pemahaman Iman Anak Usia 6-11 Tahun| 187

Nilai IQ Melalui Penerapan Story-Telling Dalam Pengajaran Kristen: Kajian Berbasis Daniel 1:8-20,” *Jurnal Lentera Nusantara* 3, no. 2 (June 17, 2024): 149, <https://jurnal.stkn.ac.id/index.php/Lentera/article/view/277>.

⁸ Tabita Leiwakabessy and Daniel Pesah Purwonugroho, “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Metode Story-Telling Berdasarkan Filipi 4:4,” *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership* 5, no. 1 (June 11, 2024): 89, <https://stak-pesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead/article/view/196>.

emosional anak dengan metode *storytelling* yang berlandaskan Filipi 4:4. Berdasarkan tujuan dari ketiga penelitian di atas, maka ada perbedaan dengan penelitian ini yang lebih menitik beratkan pemanfaatan teknologi digital dalam *storytelling* guna memperdalam pemahaman iman, sementara tiga penelitian lainnya lebih berfokus pada perkembangan kecerdasan dan emosional anak dalam *storytelling* berbasis Alkitab. *Novelty*/kebaharuan dari penelitian ini yaitu mengintegrasikan *storytelling* digital berbasis Alkitab sebagai metode inovatif dalam pemahaman iman anak usia 6-11 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka untuk mengeksplorasi peran *storytelling* digital berbasis Alkitab dalam meningkatkan pemahaman iman anak usia 6-11 tahun. Data dikumpulkan dan dianalisis dari berbagai sumber literatur, termasuk jurnal, buku, artikel, serta dokumen yang membahas *storytelling* digital, pemahaman iman anak, dan perkembangan kognitif serta spiritual mereka.⁹ Fokus utama penelitian ini adalah memahami dampak konten digital berbasis

Alkitab terhadap pemahaman iman anak serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitasnya. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan tematik, di mana informasi dari berbagai sumber dikelompokkan berdasarkan tema yang muncul, seperti efektivitas *storytelling* digital bagi anak usia 6-11 tahun.¹⁰ Proses ini mencakup identifikasi pola, hubungan, dan makna dalam data untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai topik penelitian. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merumuskan rekomendasi dan strategi bagi pembelajaran agama anak. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam dan kontekstual, sehingga memberikan wawasan yang lebih kaya terhadap fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori *Storytelling* Digital

Storytelling digital merupakan pendekatan modern dalam menyampaikan kisah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media utama. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai *platform* digital, seperti video animasi, aplikasi interaktif, podcast, dan media sosial untuk

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 32.

¹⁰ Matthew B. Miles; A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (Jakarta: UI-Press, 2014), 91.

menyampaikan narasi. Salah satu keunggulan utama *storytelling* digital adalah kemampuannya dalam mengombinasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan imersif. Berbeda dengan metode tradisional yang bergantung pada komunikasi lisan atau tulisan, *storytelling* digital memanfaatkan teknologi untuk memperkaya narasi, membuatnya lebih dinamis, dan dapat dijangkau oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak.¹¹

Dalam ranah pendidikan agama Kristen, *storytelling* digital telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi serta perubahan preferensi belajar generasi muda. Pendidikan agama Kristen bagi anak-anak sering menghadapi tantangan dalam menjaga minat serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Anak-anak berusia 6-11 tahun berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang cepat, sehingga mereka membutuhkan metode yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan dan mudah dipahami. *Storytelling* digital menjawab tantangan ini

dengan menyajikan cerita-cerita Alkitab dalam format yang lebih menarik serta relevan dengan dunia anak-anak, sehingga mempermudah mereka dalam memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya.¹²

Perkembangan *storytelling* digital dalam pendidikan agama Kristen terlihat dari semakin banyaknya gereja, sekolah minggu, dan lembaga pendidikan yang mengadopsi teknologi ini. Cerita-cerita Alkitab, seperti kisah Nabi Nuh, Musa, dan Yesus, kini tidak hanya disampaikan melalui lisan atau buku, tetapi juga dalam bentuk video animasi, aplikasi interaktif, serta permainan edukatif (*puzzle*, menyusun balok, *board games*, *role-playing*). Media-media ini memungkinkan anak-anak untuk tidak hanya mendengar atau membaca cerita, tetapi juga melihat visualisasi karakter serta peristiwa, mendengar narasi dengan efek suara, dan berinteraksi dengan konten tersebut. Teknologi ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, di mana anak-anak dapat memilih cerita sesuai minat mereka atau mengulang materi yang

¹¹ Yee Bee Choo, Tina Abdullah, and Abdullah Mohd Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling: An Analysis of the Art of Telling Stories Now and Then," *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 5A (May 2020): 49, http://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=9222.

¹² Ira Kesuma Dewi, Endang Haryati, and Andy Chandra, "Story Telling Dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (October 13, 2023): 5531–5538, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5162>.

mereka sukai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.¹³

Storytelling digital telah membawa perubahan besar dalam cara penyampaian cerita Alkitab kepada anak-anak. Dengan menggabungkan kekuatan teknologi dan narasi, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman iman mereka, tetapi juga membantu mereka untuk lebih terhubung dengan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini menunjukkan bahwa *storytelling* digital memiliki potensi besar untuk terus berkembang serta menjadi bagian penting dalam pendidikan agama Kristen di era digital.

Pemahaman Iman Pada Anak Usia 6-11 Tahun

Pemahaman iman pada anak usia 6-11 tahun merupakan bagian penting dalam perkembangan spiritual dan moral mereka. Pada tahap ini, anak berada dalam fase operasional konkret menurut teori Jean Piaget, di mana mereka mulai dapat berpikir

logis mengenai hal-hal yang bersifat nyata, meskipun masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak.¹⁴ Oleh karena itu, dalam mengajarkan iman kepada anak usia ini, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan kemampuan berpikir mereka, seperti penggunaan metode yang konkret, visual, dan interaktif agar lebih mudah dipahami.

Pemahaman iman tidak hanya sebatas mengenal ajaran agama, tetapi juga mencakup internalisasi nilai-nilai spiritual, moral, dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak dalam rentang usia ini lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung, kisah inspiratif, serta teladan yang diberikan oleh orang dewasa di sekitar mereka. Dengan rasa ingin tahu yang besar, mereka sering mengajukan pertanyaan tentang Tuhan, alam semesta, dan makna kehidupan.¹⁵ Oleh karena itu, pendekatan yang tepat dalam pembelajaran iman harus mampu merangsang rasa ingin tahu mereka sambil membangun dasar keyakinan yang kuat.

¹³ Toto Haryadi and Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin, "Penanaman Nilai Dan Moral Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 2, no. 01 (March 26, 2018): 61, <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1018>.

¹⁴ Viktoria Res, Sarah Emmanuel Haryono, and Rina Wijayanti, "Pengaruh Kegiatan Bina Iman 190 | Inculco Journal of Christian Education Vol.5, Vol.2 Juni 2025

Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini," *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (October 5, 2022): 10, <https://journal.actual-insight.com/index.php/paidea/article/view/91>.

¹⁵ Julio Nendissa, "Peran Kitab Keagamaan Terhadap Perkembangan Iman Pemuda Gereja Dalam Pendidikan Kristen," *DIDASKALIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 2, no. 2 (2021): 44–55.

Faktor lingkungan sosial dan budaya juga berperan penting dalam membentuk pemahaman iman anak. Orang tua, guru, serta komunitas religius memiliki pengaruh besar dalam membangun persepsi mereka terhadap keyakinan. Interaksi yang positif dengan panutan spiritual dapat memperkuat nilai-nilai keimanan, sedangkan pengalaman negatif atau konflik dalam lingkungan religius dapat menimbulkan kebingungan atau keraguan.¹⁶ Dengan pendekatan yang kreatif, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan kognitif anak, mereka dapat dibimbing untuk memahami dan menghayati nilai-nilai iman secara lebih mendalam.

Peran Desain Visual dan Interaktivitas Dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak Terhadap Cerita Alkitab

Penggunaan *storytelling* berbasis Alkitab untuk anak-anak usia 6-11 tahun kini tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti cerita lisan atau buku bergambar. Salah satu aspek menarik yang patut diteliti adalah bagaimana desain visual dan elemen interaktif dalam konten digital dapat memengaruhi daya ingat anak

terhadap cerita-cerita Alkitab. Studi menunjukkan bahwa aspek visual dan interaktivitas tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan retensi memori anak terhadap pesan-pesan spiritual yang disampaikan.

Desain visual yang menarik, seperti animasi, ilustrasi berwarna, dan karakter yang ekspresif, memainkan peran penting dalam menarik perhatian anak-anak. Anak-anak berusia 6-11 tahun lebih mudah terlibat dengan konten dinamis dan penuh warna dibandingkan dengan teks statis atau gambar sederhana.¹⁷ Temuan ini mendukung teori pemrosesan informasi, yang menyatakan bahwa memori visual dan auditori yang bekerja secara bersamaan dapat meningkatkan penyimpanan informasi dalam otak. Selain visual, interaktivitas juga menjadi faktor utama dalam meningkatkan daya ingat anak. Fitur seperti drag-and-drop, kuis interaktif, atau permainan sederhana dalam cerita Alkitab tidak hanya membuat anak lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka melalui pengalaman

¹⁶ Christiani Purwaningsih and Amir Syamsudin, "Pengaruh Perhatian Orang Tua, Budaya Sekolah, Dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (January 17, 2022): 2448, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2051>.

¹⁷ Yeremia Hia and Juni Yarti Zega, "Dampak Media Gambar Dan Media Serbaneka Terhadap Minat Anak Mendengarkan Cerita Alkitab," *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta* 6, no. 1 (July 31, 2023): 54–70, <https://ejournal.stajember.ac.id/index.php/kharismata/article/view/220>.

langsung.¹⁸ Misalnya, ketika anak diminta untuk "membantu" Musa membelah Laut Merah dengan menggeser layar, mereka tidak hanya mendengar cerita tersebut tetapi juga mengalaminya dalam bentuk simulasi, sehingga memperkuat ingatan mereka. Menurut penulis, metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dapat meningkatkan retensi ingatan anak karena memanfaatkan lebih banyak indera dan proses kognitif.

Namun, tantangan muncul ketika elemen visual dan interaktivitas yang terlalu kompleks justru mengalihkan perhatian anak usia 6-11 tahun dari pesan utama cerita. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa animasi yang terlalu ramai atau permainan yang terlalu menantang dapat membuat anak lebih fokus pada aspek hiburan daripada nilai spiritual yang ingin disampaikan. Misalnya, dalam sebuah pengujian, anak-anak usia 6-11 tahun lebih mengingat karakter "ular yang lucu" dalam kisah Adam dan Hawa daripada memahami pesan tentang konsekuensi dari

ketidaktaatan.¹⁹ Hal ini menunjukkan bahwa penting untuk menjaga keseimbangan antara daya tarik visual dan kedalaman pesan agar *storytelling* digital tetap efektif sebagai media pembelajaran iman. Selain itu, perbedaan gaya belajar anak usia 6-11 tahun juga harus diperhitungkan. Beberapa anak lebih mudah memahami informasi melalui gambar, sementara yang lain lebih merespons interaksi langsung.²⁰ Oleh karena itu, *storytelling* digital yang baik harus mampu mengakomodasi kedua jenis gaya belajar ini. Misalnya, dengan menyediakan opsi mendengarkan narasi sambil menonton animasi atau memilih elemen tertentu yang bisa diklik sesuai minat anak usia 6-11 tahun. Pendekatan seperti ini terbukti lebih efektif dalam memastikan bahwa pesan Alkitab tidak hanya diingat, tetapi juga dipahami secara mendalam.

Dari perspektif perkembangan kognitif, anak-anak usia 6-11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana

¹⁸ Ni Ketut Sumiati and Luh Ayu Tirtayani, "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (July 12, 2021): 220, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35514>.

¹⁹ Simon Simaremare and Maythen Palyn, "Membangun Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Digital: Sebuah Refleksi Spiritualitas Pendidikan Kristiani," *REDOMINATE*:

Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani 5, no. 2 (February 8, 2024), <https://www.sttkerussoindonesia.ac.id/e-journal/index.php/redominate/article/view/64>.

²⁰ Nur Fadilla et al., "Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar," *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (February 27, 2023): 13, <https://journal.staidk.ac.id/index.php/almutaliyah/article/view/402>.

mereka belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan contoh nyata. Elemen visual dan interaktivitas dalam *storytelling* digital dapat memanfaatkan prinsip ini dengan menyajikan cerita Alkitab secara lebih "hidup" dan menarik. Misalnya, melihat animasi Yesus memberi makan lima ribu orang dengan roti dan ikan yang bertambah banyak akan membantu anak lebih mudah memahami konsep mukjizat dibandingkan hanya mendengarnya secara verbal. Oleh karena itu, *storytelling* digital berbasis Alkitab berpotensi besar meningkatkan daya ingat anak, asalkan dirancang dengan keseimbangan antara estetika, kedalaman pesan, dan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif mereka.

Pengaruh *Storytelling* Digital Terhadap Perkembangan Emosi dan Spiritual Anak Usia 6-11 Tahun

Storytelling digital berbasis Alkitab tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman iman anak, tetapi juga berperan penting dalam perkembangan emosi dan spiritual mereka. Pada usia 6-11 tahun, anak-anak mengalami perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, di mana mereka mulai memahami nilai moral,

membangun hubungan sosial, serta mengenali konsep spiritual seperti kasih, pengampunan, dan keadilan. Dengan memadukan narasi, visual, dan interaktivitas, *storytelling* digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat aspek-aspek ini.

Salah satu manfaat utama dari *storytelling* digital adalah peningkatan empati pada anak. Dengan menghadirkan karakter yang hidup dan situasi emosional yang divisualisasikan, anak-anak dapat lebih mudah memahami perasaan tokoh dalam cerita.²¹ Misalnya, dalam kisah "Orang Samaria yang Baik Hati," anak-anak yang menyaksikan versi animasi interaktif tidak hanya mendengar kisahnya, tetapi juga melihat ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter. Pengalaman ini membantu mereka memahami perspektif orang lain dengan lebih baik. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa *storytelling* digital yang menampilkan unsur emosional yang kuat dapat meningkatkan kepekaan anak terhadap perasaan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Selain meningkatkan empati, *storytelling* digital juga membantu anak

²¹ Aqila Tsabita Salsabila et al., "Pengaruh *Storytelling* Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* Peran *Storytelling* Digital Berbasis Alkitab dalam Meningkatkan Pemahaman Iman Anak Usia 6-11 Tahun| 193

10, no. 2 (December 10, 2021): 166, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/41747>.

usia 6-11 tahun dalam mengelola emosi mereka.²² Banyak kisah Alkitab yang mengandung konflik dan resolusi yang relevan dengan pengalaman anak, seperti persaingan antar saudara (Kain dan Habel), menghadapi ketakutan (Daud melawan Goliat), atau pentingnya pengampunan (Yesus dan Zakheus). Ketika anak-anak usia 6-11 tahun dapat berinteraksi dengan cerita, misalnya dengan memilih keputusan tokoh atau merefleksikan akibat dari suatu tindakan, mereka belajar mengenali dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Meski demikian, efektivitas proses ini bergantung pada kualitas konten dan bimbingan dari orang dewasa. Jika tidak diarahkan dengan baik, anak-anak mungkin hanya menikmati aspek hiburan tanpa memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Dari sisi spiritual, *storytelling* digital dapat memperkuat pemahaman anak tentang relasi mereka dengan Tuhan.²³ Melalui visualisasi kisah-kisah mukjizat, seperti penyembuhan orang sakit atau

memberi makan lima ribu orang, anak-anak usia 6-11 tahun dapat memahami kasih dan kuasa Tuhan dengan lebih konkret. Beberapa *platform* juga menyediakan fitur doa interaktif atau refleksi setelah cerita, yang mendorong anak untuk tidak hanya menyerap cerita secara pasif tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan rohani mereka.²⁴ Namun, ada kekhawatiran bahwa paparan media digital yang terlalu sering dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengalami keheningan dan refleksi mendalam, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan iman mereka. Ketergantungan pada stimulasi visual dan auditori yang tinggi dapat membuat mereka kesulitan untuk berdoa atau beribadah secara lebih khusyuk tanpa elemen dramatis yang biasa mereka temui dalam *storytelling* digital.

Storytelling digital juga sering menyederhanakan kisah-kisah Alkitab agar lebih menarik bagi anak-anak usia 6-11 tahun, sering kali dengan menekankan bagian klimaks tanpa memberikan

²² Ino Merry Damayanti and Harun Harun, "Pengaruh Pola Asuh Ortu & Digital Story Telling Terhadap Emotional Intelligence & Keterampilan Berbicara," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (August 30, 2023): 4779, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4882>.

²³ Nila Zaimatus Septiana, "Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Al-Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar," *Realita*: 194 | Inculco Journal of Christian Education Vol.5, Vol.2 Juni 2025

Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam 16, no. 2 (August 22, 2022), <http://jurnalppm.iainkediri.ac.id/index.php/realita/article/view/110>.

²⁴ Julio Eleazer Nendissa, "Peran Orang Tua Kristen Dalam Mencegah Anak Yang Kecanduan Game Online Dikaji Dari Perspektif Fondasi Pendidikan Kristen," *Jurnal Teologi Praktika* 5, no. 1 (June 30, 2024): 22, <https://jurnalsttenggarong.ac.id/index.php/JTP/article/view/133>.

pemahaman teologis yang mendalam.²⁵ Misalnya, dalam kisah pengorbanan Abraham, fokusnya mungkin hanya pada ketaatan Abraham tanpa menjelaskan konteks iman dan janji Tuhan secara lebih luas.²⁶ Jika tidak dilengkapi dengan diskusi atau pengajaran tambahan, ada risiko anak-anak hanya memahami cerita secara dangkal.²⁷ Oleh karena itu, *storytelling* digital tidak seharusnya menggantikan metode pembelajaran agama yang lebih tradisional, tetapi sebaiknya menjadi alat pendukung yang dipadukan dengan kegiatan lain seperti diskusi keluarga, ibadah, atau pembacaan Alkitab secara langsung. Di sisi lain, *storytelling* digital juga memberikan kesempatan untuk personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan emosional dan spiritual anak. Beberapa aplikasi memungkinkan anak memilih cerita yang relevan dengan pengalaman mereka, seperti kisah tentang menghadapi ketakutan, kesepian, atau mencari penerimaan. Hal ini dapat membuat ajaran Alkitab terasa lebih relevan dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari

mereka. Namun, personalisasi yang terlalu tinggi berisiko membuat anak hanya tertarik pada cerita yang sesuai dengan preferensi mereka, sehingga mereka tidak terdorong untuk memahami aspek-aspek iman yang lebih kompleks atau menantang.

Dengan demikian, *storytelling* digital berbasis Alkitab memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan emosi dan spiritual anak, terutama dalam membangun empati, mengelola emosi, dan memperdalam pemahaman iman. Namun, dampaknya sangat bergantung pada kualitas konten, bimbingan orang dewasa, serta keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pendekatan tradisional. Orang tua dan pendidik perlu terlibat secara aktif untuk memastikan *storytelling* digital tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana efektif untuk pertumbuhan anak secara holistik. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak jangka panjang *storytelling* digital terhadap perkembangan spiritual anak usia 6-11 tahun, khususnya dalam berbagai konteks

²⁵ Mutia Rahmi Pratiwi, Mukaromah, and Egia Rosi Subhiyako, "Edukasi Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Media Digital Dengan Metode StoryTelling," *I-Com: Indonesian Community Journal* 2, no. 2 (July 22, 2022): 273, <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/i-com/article/view/1506>.

²⁶ Imel Yovita Sapatandekan et al., "Jesus' Prayer as a Contemplative Practice: Inner Transformation and Encounter with the Divine," *Peran Storytelling Digital Berbasis Alkitab dalam Meningkatkan Pemahaman Iman Anak Usia 6-11 Tahun*| 195

Proskuneo: Journal of Theology 1, no. 2 (March 2, 2025): 64, <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/207>.

²⁷ Ristan Rakim et al., "Kompetensi Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika* 7, no. 1 (March 28, 2025): 39, <https://jurnal.stt-gamaliel.ac.id/index.php/gamaliel/article/view/286>.

budaya dan lingkungan keluarga yang berbeda.

Peran Interaktif dan Visualisasi dalam *Storytelling* Digital terhadap Kognisi dan Spiritualitas Anak

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* digital yang dirancang secara interaktif dan diperkaya dengan elemen visual yang kuat dapat meningkatkan daya tarik cerita bagi anak-anak. Hasil ini sejalan dengan pemikiran Liud bahwa ketika anak terlibat secara aktif—bukan hanya sebagai pendengar, melainkan sebagai peserta cerita melalui pilihan interaktif, animasi, dan suara—mereka menjadi lebih fokus dan terlibat.²⁸ Keterlibatan ini membantu perkembangan kemampuan kognitif, seperti pemahaman naratif, berpikir kritis, dan daya ingat jangka panjang.²⁹ Anak-anak yang menggunakan *storytelling* digital menunjukkan pemahaman cerita yang lebih baik, mampu mengenali konflik dan solusi,

serta merespons pesan moral dengan refleksi yang lebih dalam.

Dari sisi visual, gambar yang bergerak, ekspresi tokoh, warna mencolok, dan transisi yang mulus dalam *storytelling* digital memberikan rangsangan visual yang kuat bagi anak-anak untuk membentuk imajinasi. Sejalan dengan pemikiran Julio bahwa visualisasi ini memfasilitasi pemahaman yang lebih nyata terhadap cerita.³⁰ Berbeda dengan cerita lisan atau tertulis, media digital membantu anak lebih cepat memahami cerita karena menggunakan simbol visual yang mudah dikenali dan akrab.³¹ Anak-anak lebih tertarik pada konten yang visualisasinya sesuai dengan dunia mereka, baik dalam bentuk karakter, latar, maupun gaya penyampaian visual. Ketertarikan ini meningkatkan fokus dan partisipasi anak dalam cerita. Visual yang akrab menjadikan cerita lebih menyatu dengan pengalaman hidup mereka.

²⁸ Yahya Herman Liud, Johan Atang, and Julio Eleazer Nendissa, "Exploring Jesus' Teaching Methods: Effective Strategies for 21st-Century Education," *Journal Didaskalia* 7, no. 2 (October 31, 2024): 78, <https://jurnal.stti-surabaya.ac.id/index.php/didaskalia/article/view/404>.

²⁹ Yafet Sapan Salombe, Yosafat Gratia Prasetyo, and Ronald Aulu, "The Doctrine of the Holy Spirit in the Confession of the Toraja Church and Its Implementation for the People of the Toraja Church Leppan Congregation," *Proskuneo: Journal of Theology* 1, no. 2 (March 13, 2025): 83, <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/178>.

³⁰ Julio Eleazer Nendissa et al., "Analisis Keefektifan Dan Tantangan Etis Terhadap Peran Ai Dalam Meningkatkan Pembelajaran Multikultural," *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan* 11, no. 1 (March 16, 2025): 97, <https://journal.sttbetheltheway.ac.id/index.php/teologi-dan-kependidikan/article/view/178>.

³¹ Ryshel Pontoh, "Christianity and Ritual: A Study of Church Members in the Practice Ritual of 'Buang Soe,'" *Proskuneo: Journal of Theology* 1, no. 2 (March 25, 2025): 95, <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/193>.

Interaktivitas dalam *storytelling* membuka kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi nilai spiritual secara aktif. Melalui pengambilan keputusan dalam cerita atau menghadapi dilema moral, anak diajak untuk berpikir dan meresapi nilai-nilai yang disampaikan.³² Proses ini membantu anak membentuk pemahaman moral yang lebih kuat. Ketika cerita disampaikan secara kontekstual, dengan tokoh dan latar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak, maka pesan spiritual menjadi lebih relevan dan nyata.³³ Anak dapat menghubungkan cerita dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga nilai-nilai seperti kasih dan iman menjadi bagian dari kehidupan mereka, bukan hanya sesuatu yang dipelajari.

Keberhasilan *storytelling* digital dalam membentuk spiritualitas sangat bergantung pada kualitas visualisasi dan interaktivitas. Pilihan cerita yang mendidik dan permainan reflektif dapat membantu anak memahami nilai-nilai dan dampaknya terhadap kehidupan. Anak-anak yang dilibatkan dalam membuat keputusan

dalam cerita akan lebih memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Visualisasi dalam *storytelling* digital tidak sekadar menyajikan gambar yang menarik, melainkan menyampaikan makna spiritual yang mendalam. Penggunaan simbol seperti cahaya, pelangi, atau api memberikan kekuatan emosional dan memperkuat pesan spiritual. Simbol ini membantu anak mengalami pencerahan atau transformasi moral dalam cerita.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* digital yang menggabungkan interaktivitas dan visualisasi secara seimbang memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan spiritual anak. Media ini bukan hanya alat hiburan, tetapi juga sarana pendidikan dan refleksi nilai-nilai kehidupan yang menyentuh hati dan pikiran. Dalam konteks pendidikan Kristen, *storytelling* digital menjadi jembatan antara dunia anak yang penuh warna dan dunia iman yang dalam.

³² Oktavianus Rangga Okta, Dewi Yuliana, and Anastacia Jennifer Alexandrina Mailoor, "Unearthing Biblical Wisdom for Active Learning: An Interactive Model of Christian Education in the Age of Digital Technology," *TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 4, no. 2 (December 3, 2024): 150, <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/teleios/article/view/179>.

³³ Elsjani Adelin Langi et al., "Peran Kompetensi Sosial Guru Pak Terhadap Suasana Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri Ii Kauditan," *Jurnal Kala Nea* 5, no. 2 (January 9, 2025): 159, <https://jurnal.sttimanuelsintang.ac.id/index.php/kalanea/article/view/155>.

Peran Orang Tua dan Guru Dalam Mendampingi Anak Usia 6-11 Tahun Menggunakan *Storytelling* Digital

Penggunaan *storytelling* digital berbasis Alkitab dalam pembelajaran iman anak usia 6-11 tahun tidak hanya bergantung pada kualitas materi yang disajikan, tetapi juga pada keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam mendampingi anak. Studi menunjukkan bahwa bimbingan yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sedangkan minimnya keterlibatan orang dewasa dapat mengurangi manfaat dari metode ini. Oleh karena itu, pembahasan ini akan menguraikan peran penting orang tua dan guru, berbagai tantangan yang muncul, serta strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan *storytelling* digital dalam konteks pendidikan iman anak.

Salah satu temuan utama penelitian ini adalah bahwa anak-anak yang memperoleh pendampingan dari orang tua atau guru ketika mengakses *storytelling* digital mampu memahami cerita Alkitab dengan lebih baik dibandingkan anak-anak yang mengaksesnya secara mandiri. Kehadiran orang dewasa memungkinkan adanya penjelasan tambahan terkait konsep-konsep teologis yang kompleks, memberikan konteks yang lebih luas, serta menghubungkan cerita dengan nilai-nilai

kehidupan sehari-hari. Contohnya, dalam perumpamaan tentang domba yang hilang, orang tua atau guru dapat membantu anak memahami makna pengampunan dan cara menerapkannya dalam interaksi dengan teman maupun keluarga. Interaksi seperti ini memperkaya pengalaman belajar anak dan membantu mereka menyerap nilai-nilai keimanan dengan lebih mendalam.

Penelitian ini juga menawarkan beberapa strategi pendampingan yang bisa diterapkan oleh orang tua dan guru. Pertama, orang tua diharapkan aktif dalam proses pembelajaran digital anak, meskipun tidak harus menguasai teknologi secara menyeluruh. Mereka dapat menemani anak saat menonton atau mendengarkan cerita, lalu mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis, seperti setelah mendengar kisah Nabi Musa, bertanya, "Mengapa menurutmu Tuhan memilih Musa untuk memimpin bangsa Israel?" Kedua, guru serta pendidik agama perlu mendapatkan pelatihan khusus tentang bagaimana mengintegrasikan *storytelling* digital dalam pengajaran. Pelatihan ini mencakup aspek teknis maupun pedagogis, seperti cara membimbing diskusi atau menyesuaikan materi dengan usia anak. Sekolah minggu dan lembaga pendidikan keagamaan dapat bekerja sama dengan pakar teknologi dan penyedia konten digital

untuk mengadakan pelatihan secara berkala agar guru semakin percaya diri dalam memanfaatkan *storytelling* digital tanpa mengorbankan esensi pembelajaran iman. Ketiga, sinergi antara orang tua dan guru dalam mendampingi anak menjadi faktor penting dalam keberhasilan metode ini. Guru dapat memberikan rekomendasi kepada orang tua tentang cerita digital yang sesuai dengan tema pembelajaran di sekolah minggu, sementara orang tua dapat melanjutkan diskusi di rumah agar pembelajaran tetap berkesinambungan. Komunikasi yang efektif antara kedua pihak akan memastikan bahwa anak mendapatkan bimbingan yang konsisten serta pengalaman belajar yang terpadu.

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya pengembangan konten *storytelling* digital yang mendorong keterlibatan orang tua dan guru. Beberapa *platform* dapat menyediakan panduan diskusi atau aktivitas lanjutan setelah cerita selesai untuk membantu orang dewasa dalam membimbing anak. Selain itu, konten yang memungkinkan interaksi aktif, seperti permainan peran atau proyek kreatif berbasis cerita, dapat mempererat hubungan emosional dan spiritual antara anak dan pendampingnya.

Menurut penulis, *storytelling* digital berbasis Alkitab memiliki potensi besar

dalam meningkatkan pemahaman iman anak, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada dukungan orang tua dan guru. Dengan mengatasi tantangan seperti literasi digital dan kesenjangan generasi melalui kolaborasi berbagai pihak, *storytelling* digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat transformatif dalam memperkuat iman dan hubungan anak dengan Tuhan serta sesamanya.

Penerapan Storytelling Alkitab Kepada Anak Usia 6-11 Tahun

Penerapan Storytelling Alkitab Kepada Anak Usia 6-7 Tahun

Mengajarkan kisah-kisah Alkitab kepada anak berusia 6-7 tahun memerlukan pendekatan yang tidak hanya menarik dan komunikatif, tetapi juga mendidik dan sesuai dengan perkembangan usia. Pada tahap ini, menurut teori Piaget, anak berada dalam fase pra-operasional, di mana kemampuan berpikir logis abstrak belum berkembang, namun mereka sangat menyukai cerita, imajinasi, dan simbol-simbol. Oleh karena itu, penyampaian cerita perlu menyesuaikan dengan pola pikir anak, dengan memperhatikan aspek bahasa, emosi, dan makna yang bisa mereka pahami.

1. Pemilihan cerita yang tepat menjadi kunci utama. Cerita-cerita dengan alur yang jelas, tokoh yang kuat, dan pesan moral yang nyata seperti kisah Daud melawan Goliat, Nuh membangun bahtera, atau Yesus memberi makan lima ribu orang sangat cocok untuk usia ini. Cerita-cerita tersebut mengandung unsur keajaiban, aksi, dan teladan yang mudah diterima anak. Namun, hindari pembahasan konsep teologis yang rumit seperti dosa warisan atau penebusan, karena bisa membingungkan dan belum sesuai dengan tahap berpikir mereka.
2. Penggunaan media visual serta pendekatan partisipatif juga sangat bermanfaat. Gambar, boneka, dan pertunjukan kecil dapat membantu anak membayangkan isi cerita. Mengajak mereka ikut serta dalam cerita, misalnya meniru suara binatang dalam kisah Nuh, atau memainkan peran tokoh tertentu membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini tidak hanya membangkitkan ketertarikan, tetapi juga memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai yang disampaikan.
3. Menghubungkan isi cerita dengan kehidupan sehari-hari anak sangat penting agar nilai moral dapat diterapkan secara konkret. Misalnya, setelah bercerita tentang kasih Yesus kepada anak-anak, orang dewasa bisa bertanya, “Kalau kamu punya dua roti dan temanmu belum makan, apakah kamu mau berbagi?” Dengan cara ini, anak belajar empati dan tindakan baik yang bisa mereka praktikkan secara langsung dalam kehidupan nyata.
4. Penting juga untuk menciptakan ruang dialog dalam proses bercerita, bukan sekadar menyampaikan cerita secara satu arah. Anak-anak usia 6 tahun sering kali memiliki rasa ingin tahu yang besar dan pertanyaan yang polos namun tajam. Bila mereka bertanya, misalnya, kenapa Tuhan mengirim air bah, orang dewasa sebaiknya menjawab dengan bijak menggunakan bahasa sederhana dan menghindari jawaban yang menutup ruang berpikir, agar proses spiritual tetap berjalan alami dan sehat.
5. Konsistensi dan pengulangan juga menjadi elemen penting dalam storytelling. Anak-anak menyerap informasi secara bertahap, dan

pengulangan melalui berbagai bentuk seperti lagu, gambar, atau permainan akan memperkuat pemahaman mereka terhadap pesan Alkitab. Dengan metode ini, nilai-nilai tidak hanya didengar sekali, tetapi benar-benar ditanamkan dalam hati dan pikiran mereka.

Dengan demikian, penting untuk diingat bahwa bercerita tentang Alkitab kepada anak bukan sekadar menyampaikan doktrin, melainkan membangun karakter dengan dasar kasih, kejujuran, dan harapan. Pendekatan yang terlalu kaku dan dogmatis justru bisa menghambat perkembangan iman dan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, mendampingi anak dalam mengenal Alkitab melalui cerita sebaiknya dilakukan dengan penuh kasih, terbuka terhadap pertanyaan, dan mendorong pemahaman iman yang menyenangkan serta bermakna.

Penerapan Storytelling Alkitab Kepada Anak Usia 8-9 Tahun

Pertama-tama, pemilihan cerita Alkitab harus mempertimbangkan dunia imajinatif anak-anak. Kisah seperti Daniel

di gua singa atau Yesus yang menenangkan badai sangat cocok karena mengandung pesan spiritual sekaligus petualangan menarik.³⁴ Walau aspek cerita yang seru bisa menarik perhatian anak, pengajar Kristen tetap harus fokus menyampaikan nilai-nilai rohani, seperti iman yang teguh, kesetiaan dalam cobaan, serta perlindungan Allah yang nyata.

Kedua, metode penyampaian cerita sebaiknya bersifat interaktif dan menggunakan berbagai indera. Anak-anak usia 8–9 tahun umumnya sudah mampu mengikuti alur cerita yang lebih kompleks, tetapi tetap memerlukan variasi agar tetap tertarik.³⁵ Penggunaan alat bantu seperti gambar, flanelgraf, video pendek, boneka tangan, atau suara tokoh yang unik dapat menambah daya tarik. Melibatkan anak secara aktif melalui tanya jawab, bermain peran, atau menggambar adegan favorit juga sangat efektif.

Ketiga, proses refleksi dan penerapan nilai harus disampaikan secara konkret dan relevan bagi kehidupan anak. Setelah mendengar cerita, guru dapat mengajak anak berpikir lewat pertanyaan terbuka

³⁴ Sarah Priska Toding et al., “Penerapan Kepemimpinan Alkitabiah Dalam Pertumbuhan Jemaat Di GESBA The Newlife Jakarta,” *Jurnal Teologi dan Pelayanan Kerusso* 10, no. 1 (April 11, 2025): 171, <https://jurnal.stti-surabaya.ac.id/index.php/Kerusso/article/view/448>.

³⁵ Ridwan Henry Simamora, Dewi Magdalena Rotua, and Julio Eleazer Nendissa,

“Jesus as the Fulfillment of Salvation Symbolism: Theological Study of John’s Gospel,” *TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 4, no. 2 (December 28, 2024): 205, <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/teleios/article/view/197>.

seperti, "Apa yang akan kamu lakukan kalau jadi Daud?" atau "Mengapa Daniel tetap berdoa meski dilarang?".³⁶ Hal ini melatih pemikiran kritis anak sekaligus menanamkan nilai-nilai iman secara personal. Guru bisa mengakhiri sesi dengan tantangan sederhana seperti, "Coba hari ini kamu berani berkata jujur meski sulit."

Secara keseluruhan, keberhasilan *storytelling* Alkitab untuk anak usia 8–9 tahun terletak pada penggabungan unsur cerita yang kuat, media yang kreatif, dan pendekatan reflektif yang menyentuh kehidupan sehari-hari. Dengan guru yang terlatih dan sensitif terhadap kebutuhan anak, kisah-kisah Alkitab bisa menjadi alat yang efektif dalam menumbuhkan karakter serta membawa anak mengenal Allah secara pribadi.

Penerapan Storytelling Alkitab Kepada Anak Usia 8-9 Tahun

Pertama-tama, pemilihan cerita Alkitab harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Kisah-kisah seperti

Yesus yang menyembuhkan orang sakit³⁷ menyampaikan nilai-nilai universal seperti keberanian, iman, dan kasih yang dapat dimengerti oleh anak-anak usia 10–11 tahun.

Kedua, pendekatan bercerita perlu bersifat interaktif. Anak-anak pada usia ini memiliki kebutuhan untuk didengar dan dilibatkan secara aktif.³⁸ Oleh karena itu, penceritaan tidak hanya cukup dengan mendengarkan saja. Anak bisa diajak terlibat melalui bermain peran, diskusi kelompok, atau menggambar situasi cerita. Dengan metode seperti drama mini atau *role play*, anak dapat lebih merasakan pergumulan tokoh dalam cerita dan memahami keputusan yang dibuat melalui kacamata iman.

Ketiga, penceritaan Alkitab perlu menghubungkan kisah dengan realitas kehidupan anak. Karena latar budaya dan konteks cerita Alkitab sering kali jauh dari kehidupan modern, guru harus mampu mentransfer makna tanpa menghilangkan pesan utamanya.³⁹ Misalnya, kisah para

³⁶ Elsjani Adelin Langi et al., "Cultural Transformation through Contextual Mission Approach in the Digital Age," *Studia Philosophica et Theologica* 25, no. 1 (April 30, 2025): 23, <https://ejournal.stftws.ac.id/index.php/spet/article/view/711>.

³⁷ Rosdinar Pangaribuan and Jelty Juriaty Rumetor, "Peran Remaja Dalam Pertumbuhan Gereja Lokal," *Proskunee: Journal of Theology* 1, no. 1 (October 19, 2024): 46–57, [https://e-](https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/165)

[journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/165](https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/165).

³⁸ Ribka Ester Legi and Anita Grays Pantow, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Xairete: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 2 (2022): 131–145.

³⁹ Anatje Ivone Sherly Lumantow, "Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Manado,"

murid yang ketakutan saat badai di danau bisa dikaitkan dengan pengalaman anak saat menghadapi tekanan belajar atau konflik di rumah. Hal ini membuat anak menyadari bahwa firman Tuhan tetap relevan dan hidup dalam keseharian mereka.

Keempat, setiap sesi *storytelling* perlu ditutup dengan momen refleksi dan penerapan. Refleksi membantu anak memahami nilai yang terkandung dalam cerita, sementara aplikasi memberi arah bagi mereka untuk bertindak.⁴⁰ Guru bisa mengajak anak berpikir lewat pertanyaan seperti, “Apa yang Tuhan ingin aku lakukan setelah mendengar cerita ini?” atau “Bagaimana aku bisa meneladani tokoh cerita hari ini?”

Secara keseluruhan, *storytelling* Alkitab bukan hanya soal menyampaikan informasi, melainkan membentuk iman dan karakter anak. Ini menuntut guru untuk tidak sekadar menjadi pencerita yang menarik, tetapi juga menjadi pembimbing rohani yang mampu menjembatani firman dengan kehidupan nyata. Tanpa sentuhan empati dan ketulusan, penceritaan berisiko menjadi sekadar hiburan. Oleh karena itu,

storytelling harus dilakukan dengan doa dan kesadaran spiritual agar firman Tuhan benar-benar bertumbuh dalam hati anak-anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menekankan penerapan integrasi metode berdiferensiasi dan media pembelajaran pada pendidikan agama Kristen untuk perkembangan siswa. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pendidikan yang menyesuaikan metode, materi, dan media pembelajaran dengan kebutuhan, minat, kemampuan, serta gaya belajar unik setiap siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif, relevan, dan bermakna sehingga siswa dapat mengembangkan potensi maksimalnya. Dengan dasar teori sistem dinamis dan prinsip inklusivitas, pembelajaran berdiferensiasi mendorong guru untuk memahami keragaman siswa dan menggunakan berbagai strategi pengajaran yang fleksibel, seperti proyek kelompok, tugas individu, atau media digital interaktif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan integrasi metode berdiferensiasi dan media pelajaran dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), mengintegrasikan nilai-nilai Kristiani untuk membentuk karakter siswa secara utuh. Kebaharuan ini memberikan pemahaman bagi guru untuk mengenal kebutuhan rohani siswa, memberikan umpan balik yang mendukung, dan

TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen 2, no. 1 (June 27, 2022): 52–65, <http://e-journal.sttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/teleios/article/view/42>.

⁴⁰ Hermin Ranting and Lidya Jowangkay, “Implementasi Kompetensi Pedagogik Guru Peran *Storytelling* Digital Berbasis Alkitab dalam Meningkatkan Pemahaman Iman Anak Usia 6-11 Tahun| 203

Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (March 28, 2022): 74–84, <http://ojs.stak-samarinda.ac.id/index.php/manthano/article/view/10>.

menyesuaikan evaluasi berdasarkan proses serta hasil pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif, siswa dapat lebih terlibat aktif dan memahami materi secara mendalam. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik tetapi juga pada pembentukan iman dan karakter siswa sebagai individu yang unik dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aruanlele, Yusmirawati. "Inovasi Metode Pembelajaran Alkitab Berbasis Media Visual Terhadap Sekolah Minggu Di Tengah Tantangan Era Disrupsi," March 15, 2020. <https://osf.io/sc67a>.
- Choo, Yee Bee, Tina Abdullah, and Abdullah Mohd Nawi. "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling: An Analysis of the Art of Telling Stories Now and Then." *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 5A (May 2020): 46–50. http://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=9222.
- Damayanti, Ino Merry, and Harun Harun. "Pengaruh Pola Asuh Ortu & Digital Story Telling Terhadap Emotional Intelligence & Keterampilan Berbicara." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (August 30, 2023): 4775–4790. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4882>.
- Dewi, Ira Kesuma, Endang Haryati, and Andy Chandra. "Story Telling Dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (October 13, 2023): 5531–5538. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5162>.
- Fadilla, Nur, Irma Yunita Sari, Febriyanti Arafah, and Nabilah Nur Azmi. "Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (February 27, 2023): 1–17. <https://journal.staidk.ac.id/index.php/amutaliyah/article/view/402>.
- Haryadi, Toto, and Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin. "Penanaman Nilai Dan Moral Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 2, no. 01 (March 26, 2018): 56–72. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1018>.
- Hia, Yeremia, and Juni Yarti Zega. "Dampak Media Gambar Dan Media Serbaneka Terhadap Minat Anak Mendengarkan Cerita Alkitab." *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta* 6, no. 1 (July 31, 2023): 54–70. <https://ejournal.stajember.ac.id/index.php/kharismata/article/view/220>.
- Huberman, Matthew B. Miles; A. Michael. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI-Press, 2014.
- Langi, Elsjani Adelin, Julio Eleazer Nendissa, Jeniar Rainhard Kowal, and Fransiskus Gregorius Nyaming. "Cultural Transformation through Contextual Mission Approach in the Digital Age." *Studia Philosophica et Theologica* 25, no. 1 (April 30, 2025): 17–33. <https://ejournal.stftws.ac.id/index.php/spet/article/view/711>.
- Langi, Elsjani Adelin, Hermin Ranting, Hizkia Joel Kambong, and Julio Eleazer Nendissa. "Peran Kompetensi

- Sosial Guru Pak Terhadap Suasana Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri Ii Kauditan.” *Jurnal Kala Nea* 5, no. 2 (January 9, 2025): 157–173. <https://jurnal.sttimmanuelsintang.ac.id/index.php/kalanea/article/view/155>.
- Legi, Ribka Ester, and Anita Grays Pantow. “Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Xairete: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 2 (2022): 131–145.
- Leiwakabessy, Tabita, and Daniel Pesah Purwonugroho. “Menggabungkan Nilai IQ, SQ, EQ, Dan DQ Dalam Pengajaran Kristen Dengan Metode Story-Telling.” *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 6, no. 1 (2024): 1–11.
- . “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Metode Story-Telling Berdasarkan Filipi 4:4.” *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership* 5, no. 1 (June 11, 2024): 83–94. <https://stakpesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead/article/view/196>.
- Leiwakabessy, Tabita, Daniel Pesah Purwonugroho, and Aji Suseno. “Meningkatkan Nilai IQ Melalui Penerapan Story-Telling Dalam Pengajaran Kristen: Kajian Berbasis Daniel 1:8-20.” *Jurnal Lentera Nusantara* 3, no. 2 (June 17, 2024): 146–158. <https://jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Lentera/article/view/277>.
- Liud, Yahya Herman, Johan Atang, and Julio Eleazer Nendissa. “Exploring Jesus’ Teaching Methods: Effective Strategies for 21st-Century Education.” *Journal Didaskalia* 7, no. 2 (October 31, 2024): 74–84. [https://jurnal.sttii-](https://jurnal.sttii-surabaya.ac.id/index.php/didaskalia/article/view/404)
- surabaya.ac.id/index.php/didaskalia/article/view/404.
- Lumantow, Anatje Ivone Sherly. “Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Manado.” *TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 2, no. 1 (June 27, 2022): 52–65. <http://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/teleios/article/view/42>.
- Nendissa, J. E. “Kajian Teologis Kristis Terhadap Pelayanan Online Di GMIM Syaloom Karombasan Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Teologi Cultivation* 5, no. 2 (2021): 141–158.
- Nendissa, Julio. “Peran Kitab Keagamaan Terhadap Perkembangan Iman Pemuda Gereja Dalam Pendidikan Kristen.” *DIDASKALIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 2, no. 2 (2021): 44–55.
- Nendissa, Julio Eleazer. “Peran Orang Tua Kristen Dalam Mencegah Anak Yang Kecanduan Game Online Dikaji Dari Perspektif Fondasi Pendidikan Kristen.” *Jurnal Teologi Praktika* 5, no. 1 (June 30, 2024): 18–30. <https://jurnalstttenggarong.ac.id/index.php/JTP/article/view/133>.
- Nendissa, Julio Eleazer, Elsjani Adelin Langi, Anita Grays Freideliem Pantow, Damaris Tonapa, and Refail D.P. Sampepadang. “Analisis Keefektifan Dan Tantangan Etis Terhadap Peran Ai Dalam Meningkatkan Pembelajaran Multikultural.” *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan* 11, no. 1 (March 16, 2025): 90–107. <https://journal.sttbetheltheway.ac.id/index.php/teologi-dan-kependidikan/article/view/178>.
- Okta, Oktavianus Rangga, Dewi Yuliana,

- and Anastacia Jennifer Alexandrina Mailoor. "Unearthing Biblical Wisdom for Active Learning: An Interactive Model of Christian Education in the Age of Digital Technology." *TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 4, no. 2 (December 3, 2024): 147–159. <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/teleios/article/view/179>.
- Pangaribuan, Rosdinar, and Jelty Juriaty Rumetor. "Peran Remaja Dalam Pertumbuhan Gereja Lokal." *Proskuneo: Journal of Theology* 1, no. 1 (October 19, 2024): 46–57. <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/165>.
- Pontoh, Ryshel. "Christianity and Ritual: A Study of Church Members in the Practice Ritual of 'Buang Soe.'" *Proskuneo: Journal of Theology* 1, no. 2 (March 25, 2025): 94–104. <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/193>.
- Pratiwi, Mutia Rahmi, Mukaromah, and Egia Rosi Subhiyakto. "Edukasi Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Media Digital Dengan Metode StoryTelling." *I-Com: Indonesian Community Journal* 2, no. 2 (July 22, 2022): 269–278. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/i-com/article/view/1506>.
- Purwaningsih, Christiani, and Amir Syamsudin. "Pengaruh Perhatian Orang Tua, Budaya Sekolah, Dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (January 17, 2022): 2439–2452. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2051>.
- Rakim, Ristan, Yahya Herman Liud, Julio Eleazer Nendissa, Elsjani Adeline Langi, and Damaris Tonapa. "Kompetensi Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika* 7, no. 1 (March 28, 2025): 33–50. <https://jurnal.stt-gamaliel.ac.id/index.php/gamaliel/article/view/286>.
- Ranting, Hermin, and Lidya Jowangkay. "Implementasi Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (March 28, 2022): 74–84. <http://ojs.stak-samarinda.ac.id/index.php/manthano/article/view/10>.
- Res, Viktoria, Sarah Emmanuel Haryono, and Rina Wijayanti. "Pengaruh Kegiatan Bina Iman Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini." *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (October 5, 2022): 7–14. <https://journal.actual-insight.com/index.php/paidea/article/view/91>.
- Salombe, Yafet Sapan, Yosafat Gratia Prasetyo, and Ronald Aulu. "The Doctrine of the Holy Spirit in the Confession of the Toraja Church and Its Implementation for the People of the Toraja Church Leppan Congregation." *Proskuneo: Journal of Theology* 1, no. 2 (March 13, 2025): 81–93. <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/178>.
- Salsabila, Aqila Tsabita, Dwi Yuni Astuti, Ruli Hafidah, Novita Eka Nurjanah, and Jumi atmoko Jumi atmoko. "Pengaruh Storytelling Dalam

- Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 2 (December 10, 2021): 164–171. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/41747>.
- Sapatandekan, Imel Yovita, Hendi Hendi, Sugianto Halim, and Yusuf Slamet Handoko. “Jesus’ Prayer as a Contemplative Practice: Inner Transformation and Encounter with the Divine.” *Proskuneo: Journal of Theology* 1, no. 2 (March 2, 2025): 58–68. <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/pjt/article/view/207>.
- Septiana, Nila Zaimatus. “Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Al-Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar.” *Realita : Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam* 16, no. 2 (August 22, 2022). <http://jurnalppm.iainkediri.ac.id/index.php/realita/article/view/110>.
- Sidabutar, Dewi Lidya, and Didimus Sutanto B. Prasetya. “Digital Storytelling: Menstimulasi Minat Spiritualitas Pada Anak Generasi Alfa Di Era Posdigital.” *KURIOS* 10, no. 2 (August 31, 2024): 529–536. <https://sttpb.ac.id/e-journal/index.php/kurios/article/view/1064>.
- Simamora, Ridwan Henry, Dewi Magdalena Rotua, and Julio Eleazer Nendissa. “Jesus as the Fulfillment of Salvation Symbolism: Theological Study of John’s Gospel.” *TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 4, no. 2 (December 28, 2024): 199–211. <https://e-journal.stttransformasi-indonesia.ac.id/index.php/teleios/article/view/197>.
- Simaremare, Simon, and Maythen Palyn. “Membangun Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Digital: Sebuah Refleksi Spiritualitas Pendidikan Kristiani.” *REDOMINATE: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 5, no. 2 (February 8, 2024). <https://www.sttkerussoindonesia.ac.id/e-journal/index.php/redominate/article/view/64>.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi, Rio Wirawan, and Arief Yanto Rukmana. “Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (July 31, 2023): 473–480. <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpdws/article/view/542>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sumiati, Ni Ketut, and Luh Ayu Tirtayani. “Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (July 12, 2021): 220. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35514>.
- Toding, Sarah Priska, Jusuf Agustian Widodo, Pangeran Guntar Wijaya Baringbing, Yared Efriadi Tneh, and Julio Eleazer Nendissa. “Penerapan Kepemimpinan Alkitabiah Dalam Pertumbuhan Jemaat Di GESBA The Newlife Jakarta.” *Jurnal Teologi dan Pelayanan Kerusso* 10, no. 1 (April 11, 2025): 166–180. <https://jurnal.stti-surabaya.ac.id/index.php/Kerusso/article/view/448>.
- Winditya, Hermawan. “Pengembangan

Iman Anak Dalam Komunitas Melalui Pendidikan Agama Yang Berkualitas.”
JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama) 1, no. 2 (October 27, 2021): 94.
<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/japam/article/view/1747>.