

## Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Desain Digital untuk Sekolah Minggu GPM

Olivia R. Sekewael<sup>1</sup>, Marceline I. Tamaela<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Kristen Indonesia, Maluku  
Correspondence: [seolive9@gmail.com](mailto:seolive9@gmail.com)

**Abstract.** The development of digital technology has opened new opportunities for learning media at various levels of education, including Church Formal Education (PFG). This study aims to explore the opportunities and challenges of utilizing interactive visual learning media based on digital design applications in the context of the Maluku Protestant Church (GPM) Sunday School. Using a descriptive qualitative approach through participatory observation, interviews, and literature study, this research found that digital design applications offer ease of access, flexibility in content creation, and visual appeal that can improve learning effectiveness. However, challenges such as limited technological infrastructure, accessibility gaps, and low digital skills among caregivers remain significant obstacles. This study recommends collaborative strategies among curriculum development teams, mentors, and caregivers, as well as the use of offline features to overcome limitations in internet access. The implications of this study are expected to enrich learning methods and strengthen the GPM PFG curriculum in responding to the challenges of the digital era.

**Abstrak.** Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Pendidikan Formal Gereja (PFG). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peluang dan tantangan pemanfaatan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital dalam konteks Sekolah Minggu Gereja Protestan Maluku (GPM). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui teknik observasi partisipatif, wawancara, dan studi literatur, penelitian ini menemukan bahwa aplikasi desain digital menawarkan kemudahan akses, fleksibilitas dalam pembuatan konten, serta daya tarik visual yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesenjangan aksesibilitas, dan rendahnya keterampilan digital pengasuh masih menjadi hambatan signifikan. Penelitian ini merekomendasikan strategi kolaboratif antara tim pengembang kurikulum, pembimbing, dan pengasuh, serta pemanfaatan fitur *offline* untuk mengatasi keterbatasan akses internet. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran dan memperkuat kurikulum PFG GPM dalam menjawab tantangan era digital.

**Keywords:** digital learning media; formal church education; GPM; graphic design applications; sunday school; aplikasi desain grafis; media pembelajaran digital; pendidikan formal gereja; sekolah minggu

DOI: <http://dx.doi.org/10.33991/epigraphe.v9i2.574>



## PENDAHULUAN

Pembelajaran Sekolah Minggu secara ideal merupakan proses pendidikan iman yang berlangsung secara kontekstual, komunikatif, dan partisipatif dengan memperhatikan tahap perkembangan anak serta pengalaman hidupnya.<sup>1</sup> Dalam perspektif Pendidikan Kristiani, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana pedagogis yang menolong anak memahami nilai-nilai iman Kristen yang diajarkan, entah melalui simbol, cerita, dan pengalaman belajar yang bermakna.<sup>2</sup> Media pembelajaran yang berkembang dewasa ini adalah yang berbasis digital. Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai bidang dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan.<sup>3</sup> Kemajuan teknologi digital tidak hanya berdampak pada pendidikan formal di sekolah umum, tetapi juga pada Pendidikan Formal Gereja (PFG), salah satunya adalah Sekolah Minggu.

Dalam konteks Gereja Protestan Maluku (GPM), sekolah minggu lebih dikenal dengan sebutan SM-TPI yang merupakan singkatan dari Sekolah Minggu dan Tunas Pekabaran Injil. SM-TPI di GPM diampu oleh sejumlah guru sekolah minggu yang disebut sebagai pengasuh. Pengasuh dalam proses pembelajaran di SM-TPI wajib mengikuti persiapan belajar mengajar yang disebut kegiatan Bimbingan. Kegiatan ini menjadi wadah di mana para pengasuh berbagi pengalaman dan ide mengajar, mempersiapkan dan mengkoordinir kelas, bahkan menghadapi perkembangan anak yang menuntut ketepatan metode dan penggunaan media pembelajaran yang mempermudah penyampaian dan penyerapan materi.

Integrasi teknologi digital dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran Sekolah Minggu, memberikan peluang bagi pengasuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, dan membantu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar anak.<sup>4</sup> Hal ini nampak melalui percakapan bersama beberapa pengasuh SM-TPI pada pelaksanaan pelatihan pembuatan dan pemanfaatan alat peraga yang diselenggarakan oleh beberapa Klasis di GPM. Percakapan dengan beberapa pengasuh di mana penulis menjadi fasilitator memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah menjadi kebutuhan mendesak di jemaat-jemaat. Materi ajar yang disampaikan dengan metode ceramah atau pun bercerita tanpa media belajar hanya memicu kebosanan anak, bahkan dalam proses evaluasi yang dilakukan pun belum mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Media belajar yang digunakan lebih banyak yang bersifat instan.

Berdasarkan hasil percakapan tersebut, tim melakukan pelatihan pemanfaatan media digital untuk menjawab permasalahan tersebut. Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menghubungkan atau menyampaikan informasi dan materi pelajaran secara efektif dari pengasuh kepada anak-anak.<sup>5</sup> Sementara itu, media pembelajaran digital adalah versi modern dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk mempermudah pengasuh dalam menyampaikan materi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memberi pengalaman belajar yang berbe-

---

<sup>1</sup> Thomas H. Groome, *Christian Religious Education: Sharing Our Story and Vision* (San Francisco: Harper & Row, 1980), 25.

<sup>2</sup> Maria Harris, *Fashion Me a People: Curriculum in the Church* (Louisville: Westminster John Knox Press, 1989), 63.

<sup>3</sup> Neil Selwyn, *Education and Technology: Key Issues and Debates* (London: Continuum, 2011), 15.

<sup>4</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 47.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 10.

da pada anak-anak, meningkatkan minat belajar, dan dapat pula dibagikan serta diakses secara mudah melalui berbagai platform.<sup>6</sup>

Dalam berbagai literatur, penelitian terkait media pembelajaran berbasis aplikasi desain grafis digital dalam pendidikan sudah banyak dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut meliputi berbagai sudut pandang dari beragam objek pada jenjang pendidikan: Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat. Di jenjang SD, Noer et al. meneliti tentang pengembangan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis aplikasi desain grafis pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik.<sup>7</sup> Penelitian ini menemukan bahwa digital *scrapbook* berbasis aplikasi desain grafis pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik layak dikembangkan dan digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.<sup>8</sup> Ada juga penelitian oleh Khairunnisa dan Apoko tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi desain grafis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi desain grafis bisa dipakai dan membantu peserta didik dalam pembelajaran.

Untuk jenjang SMP, Asih, Purwanto, dan Mulyono, meneliti tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi desain grafis terintegrasi flipbook untuk pembelajaran menulis cerpen.<sup>9</sup> Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi desain grafis terintegrasi flipbook untuk pembelajaran menulis cerpen pada tingkat SMP sederajat sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran, baik secara mandiri ataupun dalam proses pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

Pada jenjang SMA, Nurlailah, Mario, dan Muhajir, meneliti tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi desain grafis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di SMA Negeri 20 Pangkep.<sup>10</sup> Hasil penelitian yang mereka temukan adalah penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi desain grafis dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA, sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring maupun luring.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya terlihat bahwa pemanfaatan inovasi aplikasi desain grafis digital sebagai media pembelajaran untuk setiap jenjang pendidikan dapat meningkatkan proses pembelajaran. Namun, pemanfaatannya masih terbatas pada pendidikan formal di sekolah. Karena itu, penulisan ini lebih menekankan pada pemanfaatan aplikasi desain grafis digital bagi Pendidikan Formal Gereja (PFG), khususnya sekolah minggu untuk menjawab permasalahan-

---

<sup>6</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and James D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed. (Boston: Pearson, 2012), 33.

<sup>7</sup> Syifa Fauziah Noer et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Aplikasi Desain Grafis pada Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Tematik," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 168-182.

<sup>8</sup> Khairunnisa, Avivah, dan Tri Wintolo Apoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Kewarganegaraan* 20, no. 2 (2023): 191.

<sup>9</sup> Cinta Asih, Burhan Eko Purwanto, dan Tri Mulyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Desain Grafis Terintegrasi Flipbook untuk Pembelajaran Menulis Cerpen," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 2 (2023): 9-23.

<sup>10</sup> Nurlailah, Mario, dan Muhajir, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Desain Grafis sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di SMA Negeri 20 Pangkep," *Jurnal Pendidikan Sains* 11, no. 3 (2022): 162.

an terkait minimnya penggunaan media belajar dan dampaknya dalam proses belajar mengajar. Kebutuhan pengembangan Sekolah Minggu yang masih hanya terbatas pada media pembelajaran visual seperti gambar dan boneka perlu dijawab dengan pendekatan yang lebih kontemporer.

Dengan demikian, tulisan ini diharapkan bisa memberikan pemahaman baru yang belum dibahas di penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, tulisan ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam peluang dan tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital untuk sekolah minggu. Terbuka peluang untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran yang interaktif dan menarik tidak hanya bagi pendidikan pada umumnya, tetapi juga dalam Pendidikan Formal Gereja (PFG) di sekolah minggu. Pentingnya tulisan ini terletak pada kontribusinya dalam pengembangan pembelajaran di sekolah minggu yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital di masa kini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik observasi partisipatif, wawancara, dan studi literatur/dokumen. Penulisan ini menempatkan observasi awal dan wawancara langsung terhadap pengasuh sekolah minggu sebagai sumber data primer, yakni data awal tentang masalah penggunaan media pembelajaran yang kemudian dikaji melalui studi kepustakaan. Data yang diperoleh dianalisis dalam beberapa tahapan, yaitu: reduksi data, dimana data disederhanakan dan dikelompokkan sesuai tema; penyajian data, untuk memeriksa kelengkapan data dan mempermudah pemahaman tentang apa yang sudah diteliti; tahap terakhir adalah menarik kesimpulan. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk data yang dijelaskan secara deskriptif.

## **PEMBAHASAN**

### **Sekolah Minggu di Gereja Protestan Maluku**

Sekolah Minggu merupakan salah satu pendidikan non formal untuk anak usia 1–15 tahun yang beragama Kristen di Indonesia dan menjadi salah satu pendidikan formal dalam pola pembinaan Gereja Protestan Maluku. Robert Raikes, seorang jurnalis asal Inggris, mendirikan Sekolah Minggu setelah melihat kondisi anak-anak gelandangan di Gloucester.<sup>11</sup> Mereka dipaksa bekerja enam hari seminggu dan tanpa pendidikan, sehingga terjerumus dalam kenakalan. Melihat hal ini, Raikes bertekad mengubah keadaan dengan mendirikan Sekolah Minggu. Sekolah Minggu kemudian menyebar dengan cepat ke berbagai kota di Inggris, bahkan hingga ke Indonesia, termasuk Maluku.

Di Maluku, Gereja Protestan Maluku (GPM) mengenal sekolah minggu sebagai SM-TPI, singkatan dari Sekolah Minggu dan Tunas Pekabaran Injil. Berdasarkan Tata Gereja GPM Pasal 7 ayat 1, GPM mengakui Yesus Kristus sebagai Tuhan, Kepala Gereja, dan Juruselamat dunia. Dari pengakuan ini, Pasal 8 tentang Amanat Pelayanan GPM menegaskan panggilan GPM untuk mewujudkan tanda-tanda Kerajaan Allah di bumi seperti kasih, pertobatan, keadilan, dan damai

---

<sup>11</sup> Philip Cliff, *The Rise and Development of the Sunday School Movement in England 1780-1980* (Redhill: National Christian Education Council, 1986), 23.

sejahtera. GPM melaksanakan amanat ini melalui berbagai cara, termasuk SM-TPI dan Katekisasi.<sup>12</sup>

Dalam Peraturan Pokok Tentang Persekutuan Pasal 21 ayat 1, SM-TPI berperan menghimpun, mendidik, membina, dan memberdayakan anak remaja menjadi manusia penggerak yang berkemampuan profesional, berkarakter etis-injili dan berdedikasi serta berfungsi untuk mempersiapkan anak dan remaja sebagai garam, terang, dan batu-batu hidup dalam konteks catur panggilan gereja. SM-TPI dan Katekisasi adalah Pendidikan Formal Gereja (PFG) yang di dalamnya berlangsung pembinaan, pemberdayaan, dan pengembangan karakter dan nilai-nilai Kristiani bagi anak, remaja, dan katekisan.

Sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan GPM, sudah tentu SM-TPI memiliki perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kaidah pendidikan termasuk di dalamnya Kurikulum, Buku Ajar dan unsur-unsur penting penunjang proses belajar mengajar, salah satunya yaitu usulan tentang Media Pembelajaran. PFG berdasar pada Alkitab sebagai Firman Tuhan, Tata Gereja Gereja Protestan Maluku, Peraturan Pokok Gereja Protestan Maluku, Ajaran Gereja, PIP RIPP GPM, Peraturan Organik, Keputusan Sidang MPL, Keputusan MPH Sinode GPM, Renstra Klasik, dan Renstra Jemaat.

Tujuan pelaksanaan PFG adalah membimbing Anak, Remaja, dan Katekisan GPM untuk mengenal dan mengasihi Yesus Kristus, memahami peran mereka sebagai sumber daya gereja, serta menumbuhkan tanggung jawab terhadap diri, sesama, dan lingkungan. Selain itu, PFG berfokus pada pengembangan Tri Ketahanan Umat (Iman, Ilmiah, Sosio-Ekonomi) dan pewarisan nilai-nilai *oikumenis* dalam catur panggilan gereja, yakni bersekutu, bersaksi, melayani, dan memberdayakan ekonomi umat.<sup>13</sup>

Dalam pelaksanaannya, SM-TPI diselenggarakan pada hari Minggu dan pengembangan materi dilanjutkan dalam kegiatan TPI yang hari pelaksanaannya berbeda di setiap jemaat dengan alasan situasional. Sesuai dengan Tata Pelayanan Anak, Remaja, dan Katekisasi GPM, pelaksanaan SM-TPI dibagi ke dalam beberapa jenjang berdasarkan usia. Pembagian jenjang ini terbagi lagi menjadi tiga sub-jenjang, sehingga Sekolah Minggu di GPM memiliki total 15 sub-jenjang, sebagai berikut: Jenjang Anak batita usia 1-3 tahun; jenjang anak indria usia 4-6 tahun; jenjang anak kecil usia 7-9 tahun, jenjang anak tanggung 10-12 tahun; jenjang anak remaja berusia 13-15 tahun; dan Katekisan GPM berusia 16 tahun ke atas.

Proses ini tidak hanya melibatkan anak, tetapi juga guru sekolah minggu. Sekolah minggu di GPM dilaksanakan oleh guru Sekolah Minggu yang disebut "pengasuh." Istilah ini digunakan karena anak-anak tidak hanya diajarkan pengetahuan Alkitab, tetapi juga dibina dan dibimbing dalam iman. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan bersifat pengasuhan, layaknya sahabat, kakak, atau orang tua.<sup>14</sup> Pengasuh adalah anggota sidi gereja yang direkrut dan dilantik dalam kebaktian minggu jemaat untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar di SM-TPI dengan Surat Keputusan Majelis Jemaat.

Dalam melaksanakan tugasnya, seorang Pengasuh wajib mengikuti persiapan atau pembimbingan; melaksanakan tugas-tugas pengasuhan; menciptakan suasana pendidikan yang partisipatif, adaptif, kreatif, inovatif, sederhana, dinamis, dialogis, akrab, bersahabat, ramah, menarik

<sup>12</sup> Sinode GPM, *Tata Gereja Gereja Protestan Maluku* (Ambon: Sinode GPM, 2020), Pasal 7-8.

<sup>13</sup> Sinode GPM, *Dokumen Kurikulum Pendidikan Formal Gereja* (Ambon: Sinode GPM, 2019), 15.

<sup>14</sup> Parker J. Palmer, *The Courage to Teach: Exploring the Inner Landscape of a Teacher's Life* (San Francisco: Jossey-Bass, 1998), 10.

dan menyenangkan; mempunyai komitmen terhadap panggilan pelayanan untuk meningkatkan mutu SM-TPI; memberi teladan dan menjaga nama baik gereja serta panggilan pelayanan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. Kewajiban ini menegaskan peran besar pengasuh dalam pembinaan anak, sehingga menurut mereka pelatihan dan persiapan belajar mengajar menjadi urgensi. Urgensi ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan pendidikan pengasuh di tengah tuntutan proses pembelajaran yang meletakkan sebagian besar tugas pembinaan di pundak mereka.

Proses belajar-mengajar SM-TPI di GPM dilaksanakan berdasarkan Kurikulum PFG yang bersumber dari Sinode Gereja Protestan Maluku (GPM) sebagai penyelenggara. Sumber-sumber pengembangan kurikulum PFG SM-TPI di GPM adalah dari Alkitab, ajaran gereja, tata gereja, PIP-RIPP (Pola Induk Pelayanan dan Rencana Induk Pengembangan Pelayanan) GPM, konteks sosial, ekonomi, politik, budaya, agama-agama, lingkungan hidup, dan pendidikan kesehatan yang kemudian terurai dalam Buku Ajar dengan materi yang dikelompokkan dalam 3 pilar, yakni firman, gereja, dan konteks. Materi ajar tersebut akan disampaikan dengan penggunaan metode serta alat peraga sebagai media/alat bantu disesuaikan dengan kebutuhan pokok bahasan/sub pokok bahasan dan perjenjangan yang ada.

Tiga pilar materi ajar yang dikembangkan di Sekolah Minggu GPM pun menghadapi pengasuh pada tuntutan kreatif dan inovatif. Kreativitas dan inovasi pengasuh berkaitan erat dengan keseluruhan proses belajar mengajar yang bergantung pada penggunaan metode dan media pembelajaran. Untuk media pembelajaran, sebagian pengasuh pada beberapa Klasik yang didatangi menyatakan bahwa media pembelajaran dalam hal ini alat peraga yang banyak digunakan adalah boneka dan gambar sisip yang dapat digunakan untuk beberapa proses pembelajaran. Tidak semua pengasuh dapat menggunakan atau memanfaatkan alat peraga dalam proses pembelajaran. Bahan pembuatan alat peraga agak sedikit sulit diperoleh, dan pembuatan alat peraga sulit karena berhadapan dengan pengadaaan dana jemaat untuk memproses pembelanjaan alat dan bahan. Media pembelajaran berupa alat peraga tidak tersedia di beberapa jemaat dan terkendala alat, bahan dan fasilitas lain seperti listrik, internet dan sejenisnya.

Realitas lain yang ditemukan adalah alat peraga yang diberikan dalam pelatihan sebelumnya kepada para pengasuh lebih banyak terfokus pada gambar, boneka dan sesuatu yang bersifat visual, yang kemudian dijadikan pajangan pada ruang khusus seperti yang disebut bengkel sekolah minggu.

Untuk menyikapi kesenjangan seperti itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi yang cukup menjanjikan. Salah satu bentuk media yang berkembang dewasa ini adalah aplikasi desain grafis berbasis web, yang kemudian diberikan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Pelatihan tersebut menghasilkan beberapa pandangan positif. Ada yang merasa begitu terbantu jika media pembelajaran memanfaatkan era digital seperti sekarang, tetapi ada yang merasa terbatas oleh faktor utama dalam hal infrastruktur. Namun, semuanya dirasa lebih baik jika dipelajari dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran Sekolah Minggu sehingga tidak hanya terbatas pada media visual seperti gambar dan boneka.

## Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Desain Digital

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar.”<sup>15</sup> Media adalah alat penghubung/penyalur untuk mengirimkan informasi pembelajaran. Media adalah sumber belajar yang mencakup berbagai hal seperti individu, objek, atau kejadian yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dari sumber tersebut.<sup>16</sup>

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Ini bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan.<sup>17</sup> Proses pembelajaran termasuk di Sekolah Minggu pun memiliki tujuan yang sama. Namun, proses itu kemudian menjadi tanggung jawab utama pembinaan anak yang dipercayakan orangtua kepada pengasuh. Pembelajaran merupakan saluran komunikasi interaktif, dengan pengasuh sebagai pengajar dan anak-anak sebagai pelajar; pada intinya, pembelajaran adalah upaya membimbing anak-anak menuju belajar yang melaluinya, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan secara lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam melakukan sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup alat, materi ajar, perangkat dan juga fasilitas yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Artinya, media pembelajaran mencakup segala perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang sesuai dengan teori dan bertujuan untuk mendorong peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran guna pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>18</sup> Dalam pemanfaatan media pembelajaran, dapat membantu anak-anak meningkatkan pemahaman mereka berdasarkan data yang disajikan dengan menarik dan terpercaya, sehingga memudahkan mereka melakukan penafsiran dan memperoleh informasi.

Media pembelajaran menjadi bagian dari proses pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif maupun pasif di dalamnya, tergantung pada media yang digunakan oleh pengajar. Media pembelajaran pun dapat berupa interaksi langsung maupun dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dewasa ini. Salah satunya adalah media digital. Media pembelajaran digital adalah versi modern dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.<sup>19</sup> Media pembelajaran digital memberikan berbagai manfaat bagi anak dan pengasuh. Kemudahan akses informasi tersebut memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Pemanfaatan media pembelajaran meningkatkan daya serap anak terhadap materi yang diajarkan, sehingga mereka dapat memahami dan mengingat pelajaran dengan lebih efektif.

Dalam perkembangannya, media digital menjadi media pembelajaran yang memudahkan pengasuh maupun pendidik lainnya untuk dapat mengatur dan mengelola aktivitas belajar secara lebih terstruktur, memberikan umpan balik secara langsung, serta memantau perkembangan anak dengan lebih efektif. Media ini berkembang dari waktu ke waktu dan mencakup berbagai

---

<sup>15</sup> Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 6.

<sup>16</sup> Association for Educational Communications and Technology (AECT), *The Definition of Educational Technology* (Washington, DC: AECT, 1977), 21.

<sup>17</sup> Robert M. Gagne, Leslie J. Briggs, dan Walter W. Wager, *Principles of Instructional Design*, 4th ed. (Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich, 1992), 43.

<sup>18</sup> Robert Heinich et al., *Instructional Media and Technologies for Learning*, 7th ed. (Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall, 2002), 9.

<sup>19</sup> Mayer, *Multimedia Learning*, 31.

jenis, seperti multimedia interaktif, digital video dan animasi, podcast, *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan *game based-learning*.<sup>20</sup>

Dalam konteks penelitian ini, aplikasi desain grafis berbasis web termasuk dalam kategori multimedia interaktif, karena platform ini memungkinkan pembuatan berbagai konten visual yang menarik dan interaktif, seperti grafik media sosial, dokumen, poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Aplikasi-aplikasi desain grafis berbasis web yang berkembang saat ini pada umumnya dikembangkan dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain profesional untuk dapat membuat materi visual yang menarik.<sup>21</sup> Platform-platform ini menyediakan berbagai fitur desain grafis yang mendukung proses pembelajaran dengan tampilan yang lebih atraktif dan mudah dipahami oleh anak-anak, serta menjadi aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dapat digunakan oleh semua orang.

Beberapa keunggulan aplikasi desain grafis digital antara lain memiliki beragam desain yang menarik yang memudahkan penggunaannya meningkatkan kreativitas pengasuh SM-TPI dan anak dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. Pemanfaatan aplikasi desain grafis digital membuat pendidik menghemat waktu dalam mendesain sebuah media pembelajaran, bahkan tanpa menggunakan laptop sekalipun. Pengasuh dapat memanfaatkan telepon pintar dan sejenisnya dalam mendesain media pembelajaran, sekalipun dalam penggunaannya, aplikasi-aplikasi ini memiliki kekurangan untuk beberapa hal seperti diperlukannya paket data untuk mengaksesnya dan adanya beberapa template berbayar yang pada akhirnya membuat pengguna hanya dapat menggunakan pilihan gratis.

Media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital memiliki manfaat, fungsi, dan peran signifikan dalam pendidikan dengan mendukung pengasuh dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Aplikasi ini juga berfungsi sebagai alat bantu visual yang interaktif, serta memungkinkan pengembangan berbagai jenis media pembelajaran, seperti presentasi, infografis, dan video animasi yang kreatif dan variatif. Selain itu, aplikasi desain grafis digital berkontribusi pada optimalisasi penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran, sehingga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital secara lebih adaptif dan kompeten.<sup>22</sup>

## **Peluang Penggunaan Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Desain Digital untuk Sekolah Minggu**

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi desain grafis digital dalam pembelajaran Sekolah Minggu GPM memiliki beberapa peluang yang signifikan. Salah satu peluang utama dari penggunaan aplikasi ini adalah kemudahan akses dan penggunaannya. Selain itu, berdasarkan hasil percakapan dalam salah satu kegiatan bersama pengasuh dalam kegiatan yang berfokus pada "pengembangan media dan alat peraga di Sekolah Minggu" ditemukan bahwa media belajar yang dikembangkan seringkali terfokus pada alat peraga visual (paling banyak yaitu gambar)

---

<sup>20</sup> Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, 4th ed. (Hoboken, NJ: Wiley, 2016), 72.

<sup>21</sup> Randy Krum, *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design* (Indianapolis: Wiley, 2013), 15.

<sup>22</sup> Partnership for 21st Century Learning, *Framework for 21st Century Learning* (Columbus, OH: Battelle for Kids, 2019), 4.



yang kadang mudah dibuat, sulit dipraktikkan, apalagi diteruskan pembuatan dan pengembangannya di jemaat dimana SM-TPI berkembang.

Aplikasi desain grafis berbasis web dapat dilihat sebagai sebuah platform desain grafis yang dapat digunakan secara gratis dengan fitur yang cukup lengkap. Pengasuh Sekolah Minggu tidak memerlukan keterampilan desain yang mendalam untuk membuat materi ajar yang menarik karena platform-platform ini menyediakan berbagai template yang dapat langsung digunakan.<sup>23</sup> Penggunaan aplikasi desain grafis digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik secara visual dibandingkan metode dan media konvensional.

Dalam wawancara dengan beberapa pengasuh Sekolah Minggu, mereka mengungkapkan bahwa penggunaan elemen visual seperti gambar, ilustrasi, dan animasi dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami serta mengingat materi yang disampaikan. Hal ini selaras dengan teori Dual Coding dari Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual akan lebih mudah diingat daripada informasi yang hanya disajikan dalam satu bentuk saja.<sup>24</sup> Ini berarti media pembelajaran berkaitan erat dengan perkembangan iman anak dan menjadi kebutuhan yang cukup mendesak di jemaat-jemaat.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penyampaian Firman Tuhan kepada anak melalui materi sajian yang ada. Media pembelajaran dapat menjadi sarana penting yang menjembatani pesan iman yang bersifat abstrak yang diajarkan oleh pengasuh dengan dunia pengalaman anak yang masih terbatas sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.<sup>25</sup> Desain yang interaktif dan warna yang menarik juga meningkatkan partisipasi serta keterlibatan anak.

Selain itu, aplikasi desain grafis digital memberikan fleksibilitas bagi pengasuh dalam menyesuaikan materi ajar sesuai dengan kebutuhan kelompok usia anak. Dalam literatur yang digunakan, penulis menemukan bahwa pengajaran yang efektif terjadi ketika metode disesuaikan dengan karakteristik anak yang berbeda-beda.<sup>26</sup> Dengan aplikasi desain grafis digital, pengasuh dapat dengan mudah mengembangkan desain media dan bahan pembelajaran yang kreatif dalam berbagai bentuk, seperti *slide* presentasi, infografis, atau pun dalam bentuk video pembelajaran interaktif, sehingga pengasuh dapat bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran.

Penggunaan aplikasi desain grafis digital juga memberikan peluang bagi pengasuh dan anak untuk mengembangkan kreativitas. Beberapa pengasuh yang diwawancarai menyatakan bahwa mereka mulai melibatkan anak-anak dalam proses pembuatan materi ajar, misalnya dengan mengajak mereka memilih gambar atau menambahkan teks. Hal ini dapat menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap materi yang dipelajari serta meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran Sekolah Minggu.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Bernard R. Robin, "The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning," *Digital Education Review* 30 (2016): 20. Bernard R. Robin, "The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning," *Digital Education Review* 30 (2016): 17-19.

<sup>24</sup> Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (Oxford: Oxford University Press, 1986), 53.

<sup>25</sup> James W. Fowler, *Stages of Faith: The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning* (San Francisco: Harper & Row, 1981), 133.

<sup>26</sup> Catherine Stonehouse, *Joining Children on the Spiritual Journey: Nurturing a Life of Faith* (Grand Rapids: Baker Books, 1998), 87.

<sup>27</sup> Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 86.

Selain itu, dengan aplikasi desain grafis digital, materi ajar dapat dibagikan secara digital melalui platform pembelajaran *online* atau media sosial. Ini menjadi solusi efektif dalam menjangkau anak yang tidak dapat hadir secara fisik dalam kegiatan Sekolah Minggu. Menurut Rahmah dan Elyas, penyimpanan berbasis *cloud* mengurangi biaya operasional dan meningkatkan fleksibilitas, sehingga memungkinkan materi ajar digunakan kembali tanpa pencetakan fisik.<sup>28</sup>

Berdasarkan temuan penelitian ini, penggunaan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital dalam pembelajaran Sekolah Minggu GPM memberikan berbagai peluang yang mendukung efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi. Kemudahan akses, daya tarik visual, fleksibilitas dalam pembuatan konten, serta potensi untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi menjadi faktor utama yang membuat aplikasi desain grafis digital menjadi media pembelajaran yang potensial.

Media pembelajaran seperti gambar Alkitab, alat peraga drama, lagu, dan media digital lainnya membantu anak memahami kasih Allah secara konkrit. Melalui media pembelajaran, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan iman, tetapi juga mengalami iman dalam kehidupan bersama di tengah masyarakat. Media yang digunakan secara tepat oleh pengasuh dapat menumbuhkan sikap kasih, keadilan, kepedulian, dan damai sejahtera sebagai nilai-nilai kerajaan Allah yang divisualkan melalui media tersebut.<sup>29</sup>

Dengan demikian, perkembangan iman anak dapat dilihat dan diupayakan dengan baik sehingga dapat berkembang secara bertahap dan aspek kognitif, afektif, sosial dan spiritualnya pun terdampak. Fowler menegaskan bahwa iman anak berkembang melalui cerita, simbol, dan relasi, bukan melalui sebuah konsep teologis yang abstrak.<sup>30</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran visual-audio menjadi sarana penting yang menolong anak mengenal dan menghayati iman Kristen. Proses pembelajaran yang kontekstual dan partisipatif melalui media yang tepat dapat menolong anak mengintegrasikan imannya dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan proses pembelajaran akan nampak melalui kemampuan integrasi iman dalam kehidupan sehari-hari anak, tetapi juga peran aktif dan kreativitas pengasuh yang menjadi peluang utama penggunaan media digital.

## **Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Desain Digital untuk Sekolah Minggu**

Meskipun menawarkan banyak peluang, penggunaan aplikasi desain grafis digital dalam pembelajaran sekolah minggu juga menghadapi beberapa tantangan. Berdasarkan hasil wawancara, tantangan utama yang dihadapi pengasuh sekolah minggu adalah keterbatasan akses teknologi, seperti perangkat digital yang tidak memadai dan koneksi internet yang kurang stabil, terutama di wilayah pelayanan yang terpencil.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara panggilan gereja untuk mendidik iman secara terbuka dengan realitas sosial-ekonomi jemaat yang belum merata. Ada jemaat yang terletak di kota dengan beragam alat pendukung pembuatan media pembelajaran, namun ada pula jemaat yang jangankan internet, listrik pun belum menyentuh kehidupan umat. Temuan di atas selaras dengan Ayu Wulandari, yang melihat bahwa penerapan teknologi dalam ranah

<sup>28</sup> Aisyah Rahmah dan Tariq Elyas, "Cloud-Based Learning Management Systems: Benefits and Challenges," *International Journal of Educational Technology* 8, no. 2 (2021): 118.

<sup>29</sup> Harris, *Fashion Me a People*, 89.

<sup>30</sup> Fowler, *Stages of Faith*, 149.

pendidikan (termasuk pendidikan formal gereja) masih sering menghadapi kendala berupa infrastruktur yang belum memadai, bahkan tingkat literasi digital pengguna masih rendah dan terbatas pada bisa membuat panggilan video, mengakses media sosial dan sejenisnya, sehingga menghambat optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.<sup>31</sup>

Akibat kesenjangan digital ini, muncul disparitas digital (*digital divide*), dimana tidak semua orang memiliki akses yang sama ke teknologi, sehingga dapat menciptakan kesenjangan dalam partisipasi menggereja.<sup>32</sup> Dari hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa tidak semua pengasuh memiliki perangkat pribadi, sehingga mereka harus bergantian menggunakan perangkat yang tersedia di gereja. Kondisi ini memperlambat proses pembuatan materi ajar dan mengurangi fleksibilitas dalam merancang kegiatan pembelajaran.

Dalam studi literatur, kondisi ini disebut sebagai kesenjangan dalam aksesibilitas yang tidak hanya pada infrastruktur yang belum merata, namun juga kepemilikan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam rumah tangga. Tidak semua guru (pengasuh) dan siswa (anak asuh) memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi desain grafis berbasis web.<sup>33</sup> Hal ini sangat berpengaruh dalam penggunaan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital. Karena aplikasi-aplikasi ini adalah platform berbasis cloud yang memerlukan koneksi internet yang baik untuk mengakses dan menyimpan desain. Keterbatasan ini membuat penggunaan aplikasi desain grafis digital menjadi tidak efektif di daerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang memadai.

Beberapa pengasuh juga mengungkapkan kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain grafis digital karena kurangnya keterampilan digital. Mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami fitur-fitur yang tersedia dan menggunakannya secara efektif dalam pembuatan materi ajar. Dalam beberapa literatur ditemukan bahwa meskipun aplikasi desain grafis digital relatif mudah digunakan, tidak semua pengasuh memiliki keterampilan teknis yang cukup untuk memanfaatkan platform ini secara maksimal.<sup>34</sup>

Keterampilan digital yang bervariasi di antara pengasuh juga menjadi kendala, karena beberapa pengasuh perlu waktu lebih lama untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi dengan baik. Selain itu, sebagian pengasuh masih menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan komputer atau perangkat gawai. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana yang membuat mereka jarang berinteraksi dengan perangkat tersebut. Kurangnya pelatihan dan pemahaman tentang penggunaan aplikasi desain grafis digital juga dapat menjadi kendala bagi pengasuh dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran sehari-hari, termasuk di sekolah minggu.

Menurut Caswita dan Noviyani, cara meningkatkan kompetensi pengasuh terkait keterampilan digital dan literasi digital adalah dengan banyak belajar, baik itu melalui pelatihan-pelatihan, diskusi, membaca buku, atau melihat tutorial-tutorial yang banyak ditemukan di dunia

---

<sup>31</sup> Ayu Wulandari, *Artificial Intelligence dalam Keamanan Siber: Membangun Sistem Perlindungan terhadap Peretasan Situs Badan Publik Indonesia* (Skripsi, Universitas Bakrie, 2020).

<sup>32</sup> Jan A. G. M. van Dijk, *The Digital Divide* (Cambridge: Polity Press, 2020), 42.

<sup>33</sup> Mark Warschauer, *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004), 31.

<sup>34</sup> Eszter Hargittai, "Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills," *First Monday* 7, no. 4 (2002): 1-19, <https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942>.

maya terkait aplikasi desain grafis dan penggunaannya.<sup>35</sup> Dalam konteks PAK, upaya ini sejalan dengan prinsip pembinaan yang berkelanjutan bagi pelayan gereja seperti Pengasuh Sekolah Minggu, agar mereka mampu berhadapan dengan tantangan zaman dan menjawab tuntutan dalam proses pembelajaran itu sendiri.<sup>36</sup> Di samping itu, pengasuh dapat tetap setia pada panggilan pendidikan iman anak secara kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman.

## **Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Desain Digital untuk Pengembangan Kurikulum PFG**

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengasuh Sekolah Minggu GPM, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital. Salah satu tantangan utama yang diidentifikasi adalah ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai di lingkungan gereja atau rumah siswa. Memang, sekolah minggu GPM tidak dilaksanakan dalam bentuk belajar dari rumah seperti masa Covid-19, namun ada pembagian jenjang atau pun sub jenjang yang biasanya (untuk beberapa jemaat) disebar ke beberapa rumah terdekat gedung gereja.

Oleh sebab itu, tantangan ini bukan hanya menjadi sebuah masalah teknis tetapi sebuah tanggung jawab bersama komunitas iman (jemaat) dalam mendukung proses pendidikan Kristiani bagi anak secara menyeluruh. Pendidikan Kristiani menempatkan gereja sebagai komunitas belajar yang saling menopang, dimana seluruh bagian jemaat dipanggil untuk berpartisipasi aktif dalam pelayanan tersebut.<sup>37</sup> Oleh karena itu, strategi yang dapat diterapkan adalah menggalang kolaborasi dengan jemaat yang dapat diusulkan pada Persidangan Jemaat sebagai lembaga pengambilan keputusan tertinggi dalam jemaat untuk memasukkannya dalam Rencana Pengembangan Pelayanan Jemaat setempat. Perencanaan ini dapat menjadi sebuah bentuk tanggung jawab iman jemaat terhadap perkembangan generasi penerus gereja.

Selain itu, pemanfaatan fitur unduhan pada aplikasi desain grafis digital untuk menghasilkan materi pembelajaran dalam format *offline* menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi keterbatasan akses internet. Media pembelajaran yang telah diproses melalui aplikasi desain grafis dapat diunduh dalam berbagai format, seperti PDF, PNG, atau MP4, sehingga memungkinkan materi tersebut dibagikan dan digunakan secara fleksibel sesuai konteks pelayanan. Penggunaan media *offline* ini sejalan dengan tanggung jawab menghadirkan pesan iman secara kontekstual sesuai dengan realitas hidup peserta didik. Dengan demikian, teknologi tidak dipaksakan, tetapi diadaptasi secara bijaksana demi keberlangsungan proses pembelajaran iman.

Tantangan berikutnya yang teridentifikasi melalui hasil wawancara adalah keterbatasan kompetensi digital guru Sekolah Minggu atau pengasuh dalam menggunakan platform desain digital. Dalam kapasitas sebagai pengajar, pengasuh Sekolah Minggu dipahami bukan hanya sebagai pemberi materi, tetapi sebagai pendidik iman yang dipanggil untuk terus bertumbuh dalam kapasitas pedagogis dan spiritualnya.<sup>38</sup> Ini berarti bahwa kegiatan-kegiatan berupa peningkatan literasi digital pengasuh perlu terus dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti pelatihan,

---

<sup>35</sup> Nia Kania et al., "Peningkatan Literasi Digital Guru melalui Pelatihan Pembuatan E-Module Interaktif Berbasis Aplikasi *Book Creator* di PKBM Hati Nurani Bangsa," *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement* 4, no. 3 (2025): 184–197.

<sup>36</sup> Jack L. Seymour, *Mapping Christian Education: Approaches to Congregational Learning* (Nashville: Abingdon Press, 1997), 45.

<sup>37</sup> John H. Westerhoff III, *Will Our Children Have Faith?* (New York: Seabury Press, 1976), 89.

<sup>38</sup> Palmer, *The Courage to Teach*, 25.

diskusi reflektif untuk mengingatkan kembali tanggung jawab iman mereka terhadap anak-anak, pengadaan sumber bacaan yang edukatif di jemaat serta memanfaatkan tutorial daring yang relevan.

Pemanfaatan video tutorial bagi beberapa pengasuh menjadi solusi strategis karena dapat membangkitkan kepercayaan diri di tengah rasa terbatasnya mereka yang disebabkan berbagai tantangan yang disebutkan sebelumnya. Rasa yakin akan diri sendiri ini menjadi langkah awal memulai pembelajaran, karena sebagai pendidik yang adaptif akan lebih mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak melalui proses yang ia alami sendiri.<sup>39</sup> Sebagai rekomendasi meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital dalam kurikulum PFG, hasil wawancara dengan tim pengembang kurikulum merekomendasikan pentingnya kolaborasi antara tim pengembang kurikulum, pembimbing dengan pengasuh. Kolaborasi ini terkait dengan penyusunan materi ajar yang tertuang secara umum dalam kurikulum yang menghubungkan visi teologis gereja dengan praktik pendidikan dalam konteks berjemaat.

Materi yang sudah dipilah berdasarkan tiga pilar pembelajaran akan kemudian menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang mencakup penyesuaian konten visual yang sesuai dengan tema dan materi PFG, serta penyusunan template desain yang konsisten dengan struktur kurikulum. Langkah ini diharapkan membantu pengasuh menghasilkan materi pembelajaran yang menarik secara visual sekaligus mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum PFG.

Dengan menerapkan strategi ini, tantangan dalam penggunaan aplikasi desain grafis digital dapat diatasi secara efektif, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berkontribusi pada pengembangan kurikulum pendidikan formal gereja yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi digital.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas dalam pembelajaran Sekolah Minggu di GPM. Sekalipun terbatas, namun tawaran fitur kreatif media digital seperti aplikasi desain grafis berbasis web memungkinkan pengasuh Sekolah Minggu menyajikan materi dengan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Peluang ini sangat relevan mengingat kebutuhan generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Namun, terdapat sejumlah tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat pendukung, dan kurangnya keterampilan teknis pengasuh.

Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran visual interaktif berbasis aplikasi desain digital memerlukan pendekatan yang memperhitungkan peluang sekaligus tantangan ini agar hasilnya lebih optimal. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi yang matang, seperti pelatihan intensif bagi pengasuh Sekolah Minggu, pengembangan materi ajar yang sesuai dengan kurikulum PFG, serta kolaborasi dengan pihak gereja dan komunitas untuk mendukung penyediaan sarana dan prasarana.

Implikasi dari penerapan media pembelajaran digital yang efektif dapat memperkaya metode pembelajaran dan memperkuat kurikulum PFG GPM. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi metode evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran visual interaktif

---

<sup>39</sup> David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1984), 38.

dalam mendukung kurikulum PFG serta mengkaji bagaimana platform ini dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran berbasis komunitas gereja.

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Asih, Cinta, Burhan Eko Purwanto, dan Tri Mulyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Desain Grafis Terintegrasi Flipbook untuk Pembelajaran Menulis Cerpen." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 2 (2023): 112-125.
- Association for Educational Communications and Technology (AECT). *The Definition of Educational Technology*. Washington, DC: AECT, 1977.
- Clark, Ruth Colvin, dan Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 4th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2016.
- Cliff, Philip. *The Rise and Development of the Sunday School Movement in England 1780-1980*. Redhill: National Christian Education Council, 1986.
- Fowler, James W. *Stages of Faith: The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning*. San Francisco: Harper & Row, 1981.
- Gagne, Robert M., Leslie J. Briggs, dan Walter W. Wager. *Principles of Instructional Design*. 4th ed. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich, 1992.
- Groome, Thomas H. *Christian Religious Education: Sharing Our Story and Vision*. San Francisco: Harper & Row, 1980.
- Hargittai, Eszter. "Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills." *First Monday* 7, no. 4 (2002). <https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942>.
- Harris, Maria. *Fashion Me a People: Curriculum in the Church*. Louisville: Westminster John Knox Press, 1989.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 7th ed. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall, 2002.
- Kania, Nia, et al. "Peningkatan Literasi Digital Guru melalui Pelatihan Pembuatan E-Module Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator di PKBM Hati Nurani Bangsa." *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement* 4, no. 3 (2025): 184-197.
- Khairunnisa, Avivah, dan Tri Wintolo Apoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Desain Grafis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2022): 34-48.
- Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1984.
- Krum, Randy. *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Indianapolis: Wiley, 2013.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- Noer, Syifa Fauziah, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Aplikasi Desain Grafis pada Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 89-103.
- Nurlailah, Mario, dan Muhajir. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Desain Grafis sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di SMA Negeri 20 Pangkep." *Jurnal Pendidikan Sains* 11, no. 3 (2022): 156-170.
- Paivio, Allan. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford: Oxford University Press, 1986.
- Palmer, Parker J. *The Courage to Teach: Exploring the Inner Landscape of a Teacher's Life*. San Francisco: Jossey-Bass, 1998.

- Partnership for 21st Century Learning. *Framework for 21st Century Learning*. Columbus, OH: Battelle for Kids, 2019.
- Rahmah, Aisyah, dan Tariq Elyas. "Cloud-Based Learning Management Systems: Benefits and Challenges." *International Journal of Educational Technology* 8, no. 2 (2021): 112-128.
- Robin, Bernard R. "The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning." *Digital Education Review* 30 (2016): 17-29.
- Sadiman, Arief S., et al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Selwyn, Neil. *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Continuum, 2011.
- Seymour, Jack L. *Mapping Christian Education: Approaches to Congregational Learning*. Nashville: Abingdon Press, 1997.
- Sinode GPM. *Dokumen Kurikulum Pendidikan Formal Gereja*. Ambon: Sinode GPM, 2019.
- — —. *Tata Gereja Gereja Protestan Maluku*. Ambon: Sinode GPM, 2020.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. 10th ed. Boston: Pearson, 2012.
- Stonehouse, Catherine. *Joining Children on the Spiritual Journey: Nurturing a Life of Faith*. Grand Rapids: Baker Books, 1998.
- van Dijk, Jan A. G. M. *The Digital Divide*. Cambridge: Polity Press, 2020.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Warschauer, Mark. *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Westerhoff, John H., III. *Will Our Children Have Faith?* New York: Seabury Press, 1976.
- Wulandari, Ayu. *Artificial Intelligence dalam Keamanan Siber: Membangun Sistem Perlindungan terhadap Peretasan Situs Badan Publik Indonesia*. Skripsi, Universitas Bakrie, 2020.