

**BINA IMAN ANAK KATOLIK DENGAN MEDIA
PERMAINAN BERBASIS MONTESSORI
“GO FISHING WITH JESUS”**

SKRIPSI SARJANA STRATA SATU (S-1)



**THERESIA OKTAVIA SEKARNINGRUM
213148**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2025**

**BINA IMAN ANAK KATOLIK DENGAN MEDIA PERMAINAN
BERBASIS MONTESSORI “GO FISHING WITH JESUS”**

SKRIPSI
Diajukan kepada
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun Untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi



Oleh:

THERESIA OKTAVIA SEKARNINGRUM
Nomor Pokok Penulis: 213148

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2025**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum
NPM : 213148
Program Studi : Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi : Strata 1 (S1)
Judul Skripsi : Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montessori *Go Fishing With Jesus*.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi Ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali dari Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun baik di STKIP Widya Yuwana maupun di perguruan tinggi lainnya.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau dipublikasikan, kecuali banyak dari pendapat orang lain secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini serta sanksi lainnya yang sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Madiun,

Yang Menyatakan,

Theresia Oktavia Sekarningrum

213148

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis
Montessori *Go Fishing With Jesus* yang ditulis oleh
Theresia Oktavia Sekarningrum telah diterima dan disetujui
Oleh pembimbing



Natalis Sukma Permana S.Pd, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montessori *Go Fishing With Jesus*” ditulis dan diajukan oleh Theresia Oktavia Sekarningrum untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi

Telah diterima, diuji dan
Dinyatakan LULUS

Pada : Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025
Dengan Nilai : A



Madiun, 2 Agustus 2025

Pembimbing

Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd

Pada tanggal: 2 Agustus 2025

Penguji I

Dr. Alexius Dwi Widiatna S.S., M. Ed

Pada tanggal: 2 Agustus 2025

Penguji II

Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd

Pada tanggal: 2 Agustus 2025

Ketua STKIP Widya Yuwana

Dr. Alexius Dwi Widiatna S.S., M. Ed

Pada tanggal: 2 Agustus 2025

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi dengan Judul “Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montessori Go Fishing with Jesus” saya persembahkan bagi :

1. Bapak dan ibu yang membantu penulis dalam mempersiapkan masa depan melalui pendidikan di STKIP Widya Yuwana Madiun.
2. Penulis sendiri yang telah berusaha sepenuhnya untuk menyelesaikan karya ini dengan sungguh-sungguh.
3. Saudara dan keluarga yang senantiasa mendukung dan membantu dalam penyelesaiannya penulisan ini.
4. Natalis Sukma Permana S.Pd, M.Pd yang membimbing penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
5. Skripsi ini dipersembahkan bagi pendamping BIAK untuk menginspirasi pendamping BIAK dalam memanfaatkan media, supaya kegiatan BIAK lebih menyenangkan dan hidup.
6. Lembaga STKIP Widya Yuwana yang telah menjadi tempat saya untuk bertumbuh dan mencari panggilan.

MOTTO

“SAPA TEKUN GOLEK TEKEN, MESTI BAKAL TEKAN”

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas segala rahmat, berkah dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul :”**Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montessori *Go Fishing With Jesus***”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Theologi pada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Widya Yuwana Madiun.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, sebagai sang guru sejati yang menyertai dalam setiap proses penulisan skripsi dan perjalanan menemukan panggilan.
2. Dosen Pembimbing yaitu Ibu Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dengan ketulusan hati, sabar, dan profesional. Terimakasih ibu berkat bimbingan ibu skripsi ini selesai.
3. Dosen Penguji Dr. Alexius Dwi Widiatna S.S., M. Ed yang telah memberi dukungan yang luar biasa atas evaluasi penulisan ini dan juga mendukung penulis dalam membentuk diri penulis menjadi pribadi yang siap dan tangguh dalam setiap situasi.

4. Terimakasih kepada lembaga STKIP Widya Yuwana yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk bertumbuh menjadi lebih baik.
5. Mas Dwi dan Mbak Nia yang ikut ambil bagian dalam membuat media yang penulis kembangkan.
6. Pendamping BIAK Kak Meria, Kak Venna, Kak Ermin, Kak Angel (St. Cornelius) yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, hingga penulisan ini sungguh relevan dan pelaksanaan praktek media berjalan dengan baik.
7. Validator, Kak Kurnia, Kak Luci, Kak Henni, Ibu Isnu yang telah menyempatkan waktunya untuk menilai dan memberi saran bagi media yang peneliti kembangkan
8. Terimakasih untuk samudra kasih sayang penulis yaitu bapak ibu penulis yang dengan hati gembira memberikan dukungan sepenuhnya atas pendidikan penulis, walaupun tidak mudah, bapak dan ibu selalu mengusahakannya untuk penulis. Penulis sangat bersyukur atas cinta yang diberikan bapak dan ibu.
9. Untuk saudara kandung dan keluarga penulis terimakasih telah menjadi pendukung dan kekuatan penulis dalam menjalani pendidikan, terlebih dalam menyelesaikan tugas akhir penulis ini. Cinta kalian sungguh menjadi dorongan bagi penulis untuk terus maju.
10. Kepada sahabat dan kawan seperjuangan Wansi, Lala, Silvia, Eva, Reni, terimakasih selama empat tahun boleh berjuang bersama. Kalian yang

selalu memberikan warna di setiap pengalaman yang penulis ukir di masa pendidikan ini, mari kita perjuangkan masa depan yang cerah bagi kegemilangan nama kita.

11. Kepada Mas Arma Medika yang berusaha mendukung dikala penulis lelah, menemani dikala penulis merasa sendiri. Kata orang rasa sakit itu pendidikan, maka terimakasih atas perjalanan ini.
12. Kepada sahabatku di rumah Dea, Lina, Delta yang selalu mendukung atas pilihan terbaik yang penulis ambil. Kalian hebat dengan setiap cerita yang kalian ukir di hidup ini. Terimakasih telah memberikan semangat untuk menyelesaikan pendidikan ini.
13. Kepada angkatan Santo Victor, yang menjadi keluarga kedua penulis selama di perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan dan perjuangannya, walaupun kita bukan keluarga yang sempurna namun penulis percaya setiap pertemuan ini akan memberi arti bagi setiap anggota angkatan.
14. Kepada diri sendiri Theresia Oktavia Sekarningrum, terimakasih sudah bertahan, berjuang, dan tidak pernah berhenti bermimpi. Percayakan saja semua kepada Tuhan. Ingat skripsi ini bukan akhir tugas melainkan pijakan awal dalam mencapai harapan yang lebih indah. *I know there are more great ones but I'm proud of achievement.*

Demikian pengantar yang peneliti berikan. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung dan memberi bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini .

Madiun,

Theresia Oktavia Sekarningrum

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	1
MOTTO	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR SINGKATAN.....	13
ABSTRAK	14
ABSTRACT.....	15
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Metode Penelitian.....	10
1.6 Sistematika Dan Alur Penelitian	10
1.7 Batasan Istilah	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Bina Iman Anak Katolik.....	13
2.1.1 Pengertian Bina Iman Anak Katolik	13
2.1.2 Tugas Katekese Dari Gereja Katolik.....	15
2.1.3 Media Dalam Katekese	16
2.2 Media Permainan.....	18
2.2.1 Pengertian Media	18
2.2.2 Langkah Pemilihan Media	18
2.2.3 Media Permainan	20
2.2.4 Manfaat Media Permainan	21
2.3 Montessori	22
2.3.1 Sejarah Singkat Montessori.....	22
2.3.2 Definisi Montessori.....	23
2.3.3 Prinsip Montessori	25
2.3.4 Manfaat Metode Montessori Pada Anak Usia Dini	28
2.3.5 Kelebihan dan Kelemahan Montessori	30
2.4 Media Permainan Pemancingan	31
2.4.1 Definisi Media Permainan Pemancingan.....	31
2.5 Permainan “Go Fishing With Jesus”	32
2.5.1 Definisi Permainan “Go Fishing with Jesus”.....	32
2.5.2 Unsur Montessori Pada Permainan “ <i>Go Fishing with Jesus</i> ”	33
2.5.3 Asumsi Pengembangan Produk	36
2.6 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	37
2.7 Kerangka Pikir.....	39
2.8 Pertanyaan Penelitian	41

3. BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Jenis Penelitian	42
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.2.1 Subjek Penelitian.....	44
3.2.2 Tempat Penelitian	44
3.2.3 Waktu penelitian	45
3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.3.2 Instrumen Pengumpulan data.....	47
3.4 Teknik Analisis Data	52
3.4.1 Analisis Data Validasi Ahli.....	52
1. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	55
4.1.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	60
4.1.3 <i>Develop</i>	84
4.1.4 <i>Desiminate</i>	101
4.2 Pembahasan	101
4.3 Keterbatasan Penelitian	106
5. BAB V	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Implementasi Produk Media Permainan Berbasis Montessori.....	111
5.3 Saran Pemanfaatan Produk.....	112
5.4 Kelemahan Produk	113

5.5 Pengembangan Produk Lebih Lanjut	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Pikir	40
Gambar 3. 1 Rambu-rambu Kriteria Penilaian Aiken' V 1985	53
Gambar 4. 1 Tes Acuan	60
Gambar 4.2 : <i>Gambar Cover Bahan katekese anak</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 : <i>Halaman kedua katekese anak</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 : <i>Halaman ketiga bahan katekese anak</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 : <i>Halaman 4 bahan katekese anak</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 : <i>Halaman kelima bahan katekese anak</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 : Halaman keenam bahan katekese anak	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 : Bahan Katekese Halaman 7	67
Gambar 4.10 : Halaman 8 Langkah bermaian media <i>Go fishing with Jesus</i>	Error!
	Bookmark not defined.
Gambar 4.11 : Halaman kesembilan bahan katekese anak	Error! Bookmark not defined.
	defined.
Gambar 4.12 : Bonus game dalam bahan katekese	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 : Sampul Belakang bahan katekese anak	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 : Ilustrasi Permainan	71

Gambar 4.15 : Sketsa Pancing/Joran	71
Gambar 4.16 : Desain sketsa ikan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17: Stiker pembuatan baik dan pembuatan buruk	72
Gambar 4.18: Alat dan Bahan Media	74
Gambar 4.19 : gambar ikan yang telah di beri paku	75
Gambar 4.20 : gambar ikan yang dilapisi dempul	76
Gambar 4.21 : Gambar Proses Pengeringan ikan yang dilapisi dempul	76
Gambar 4.22 : Gambar proses mengamplas ikan yang sudah dilapisi dempul	77
Gambar 4.23 : Proses pengecatan ikan	77
Gambar 4.24 : Proses Pemasangan stiker	78
Gambar 4.25. :Memotong Benang	78
Gambar 4.26 : Mengikat tali di ujung stik	79
Gambar 4.27. : Tampilan ujung pancing	79
Gambar 4.28 : Tampilan Joran atau Pancing	80
Gambar 4.29 : Wadah Penampung ikan	80
Gambar 4.30 : <i>Play Mat</i> / Kolam Pemancingan	81
Gambar 4.31 : Langkah Bermaian	82
Gambar 4.33 : Grafik Hasil Uji validasi Ahli Materi	87
Gambar 4.34 :Grafik Hasil Uji validasi Ahli Media	91
Gambar 4.35 : Dokumentasi validasi Ahli Materi 1	91
Gambar 4.36 : Dokumentasi validasi Ahli Materi 2	91
Gambar 4.36 :Tema Sebelum Direvisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.37: Tema Setelah Direvisi	92

Gambar 4.38 : Revisi Tambahan Informasi Materi	93
Gambar 4. 39: Tujuan Katekese Sebelum Direvisi	94
Gambar 4. 40 : Tujuan Katekese setelah direvisi	94
Gambar 4. 41 : Pemaknaan Ilalang Sebelum Direvisi	95
Gambar 4. 42: Pemaknaan Ilalang Setelah Direvisi	95
Gambar 4. 43 : Lagu Tema Sebelum Direvisi	95
Gambar 4.44 : Lagu Tema Sesudah Direvisi	95
Gambar 4.45 : Penyampaian Sebelum Direvisi	96
Gambar 4. 46: Penyampaian Sesudah Direvisi	96
Gambar 4. 47: Revisi Tambahan Profil Penulis	97
Gambar 4. 48 : Kotak Penampung Ikan Sebelum Direvisi	98
Gambar 4.49 : Kotak Penampung Ikan Sesudah Direvisi	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 waktu penelitian produk media permainan	45
Tabel 3.2 Kisi-kisi wawancara pendamping BIAK	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi intrumen Penilaian Ahli Materi	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	50
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Aiken's V	53
Tabel 4.1 Hasil Uji Gambar Media	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	85
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahlu Media	86

DAFTAR SINGKATAN

- ART** : Artikel
- BIAK** : Bina Iman Anak Katolik
- DKK** : Dan kawan-kawan
- DSB** : Dan sebagainya
- PUK** : Petunjuk Umum Katekese
- 4-D** : *Four D Models (Define), (Design), (Develop), (Dessiminate)*

ABSTRAK

Sekarningrum, Oktavia Theresia: “Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montessori *Go Fishing with Jesus*”

Kurangnya media pengajaran dalam aktivitas bina iman anak Katolik memicu kurangnya motivasi anak untuk mengikuti kegiatan. Anak usia dini sendiri lebih menyerap makna melalui pengalaman aktivitas yang menyenangkan seperti bermain. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media montessori “*Go fishing with Jesus*” sebagai media permainan anak usia 3-6 tahun dalam pertemuan bina iman anak Katolik pada tema “Selalu Bersama Kristus” dengan injil (Matius 13: 24-30). 2) Mengetahui kelayakan produk media montessori “*Go fishing with Jesus*” sebagai media permainan anak usia 3-6 tahun dalam pertemuan bina iman anak Katolik pada tema “Selalu Bersama Kristus” dengan injil (Matius 13: 24-30).

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) dari Thiaragarajan & Semmel. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara serta validasi materi dan media melalui angket. Hasil analisis dihitung menggunakan rumus Aiken’s V. Produk di implementasikan pada bina iman anak Katolik usia 3-6 tahun dengan jumlah peserta 21 anak.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media permainan berbasis montessori dalam bina iman anak Katolik dengan tema “Selalu Bersama kristus” (Matius 13: 24-30). Hasil penelitian juga menunjukkan nilai rata-rata Aiken’V untuk materi sebesar 0.88596 yang berada pada kategori “sangat layak” dan 0.96296 untuk nilai media, yang juga berada pada kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media permainan berbasis montessori “*Go fishing with Jesus*” dinyatakan layak digunakan dalam bina iman anak Katolik usia 3-6 tahun.

Kata Kunci : Bina iman anak Katolik, Media Permainan, Montessori.

ABSTRACT

Sekarningrum, Oktavia Theresia: “Faith Farmation Of The Catholic Children Through Game Media Based Montessori “Go fishing With Jesus”.

The Insufficient Teaching media In Faith Formation activites of the catholic children coming a lack of motivation to join the events. Children in their early age absorb easily the meaning through an enjoyable experience of an activity such as playing. Therefore this research aims to: 1) Describe the prosedures in the development of media montessori “Go Fishing With Jesus” as a game media for children aged 3 to 6 years in the meeting of faith formation of Chatholic children on the theme “Together with Christ as Always (*Selalu Bersama Kristus*)”. 2) Determine the suitability of media product montessory “Go Fishing With jesus” as a game media for children aged 3 to 6 years in the meeting of faith formation of the Chatolic children on the theme: “Together with Christ as Allways (*Selalu Bersama Kristus*)”.

The method used is research and development with the model 4-D (Define, Design, Develop, Desiminate) by Thiagarajan and Semmer. Data collection techniques inclde interview and validation of materials and media through questionnaires. The analysis are calculated using Aiken’s V formula. The product is implemented in faith formation of the Catholic children aged 3 to 6 with the member of participant are 21 children.

This development research produced game media based montessori in faith formation of the Catholic children on the theme: “Together with Christ as Allways (*Selalu Bersama Kristus*)”. The research findings also shown the average value Aiken’S V for a material of value 0.88596 which falls under the category “highly feasible” and 0.96296 for the media value which tunder the gategory “highly feasible”. Therefore, game media based Montessori “Go fishing With Jesus” is declared suitable for use in faith formation of the Catholic children aged 3 to 6 years.

Keywords: faith formation of The Catholic Children, Game Media, Montessori.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan iman adalah hal penting yang harus diberikan kepada anak-anak. Terkait ini Gereja terpenggil dalam upaya pembinaan iman anak, karena perlu disadari bahwa anak-anak akan menjadi penerus masa depan Gereja, dengan harapan anak-anak nantinya akan berperan aktif dalam karya pewartaan kabar gembira Gereja(Sipayung RH., 2022:36). Kemudian dalam Kitab Suci Matius 19:14 telah tertulis bahwa “Biarkanlah anak-anak itu, janganlah menghalang-halangi mereka datang kepada-Ku, Sebab orang-orang yang seperti itulah yang empunya Kerajaan Sorga.” Tuhan sendiri telah mengatakan betapa berharganya anak-anak di hadapanNya, sebab anak-anak menjadi generasi yang nantinya memegang keberlangsungan hidup menggereja.

Dengan demikian Gereja memberikan pelayanan khusus bagi anak sebagai contoh yaitu pembinaan iman anak katolik atau biasa dikenal sebagai bina iman anak Katolik. Dalam kegiatan bina iman anak Katolik anak-anak akan terfasilitasi untuk menerima pembinaan iman dan juga aktivitas-aktivitas yang menarik bagi anak-anak sesuai dengan umurnya(Woga&Pius., 2024:84-90).

Gereja memiliki tanggung jawab besar bagi perkembangan anak, dalam Kitab Hukum Kanonik, kanon 794 :

“Tugas dan hak untuk mendidik secara khusus merupakan tanggung jawab Gereja, yang kepadanya dipercayakan secara ilahi

perutusan untuk membantu orang-orang, sehingga mereka mampu mencapai kepenuhan hidup Kristiani.”

Hal ini memberikan suatu pengertian bahwa pendidikan itu sangat penting. Gereja sendiri memiliki tanggung jawab khusus dalam mendidik. Gereja menegaskan bahwa adanya pendidikan agama memiliki tujuan untuk membentuk pribadi manusia dan mengembangkan benih iman dalam diri manusia. Hal ini terlihat dalam bidang pembinaan di gereja yang mencakup lima bidang pastoral yaitu: keluarga, anak-anak, remaja, dan orang muda.

Dengan demikian Gereja hadir dalam mendampingi dan memperjuangkan pendidikan serta pembinaan umatnya. Pada dasarnya Gereja menginginkan pendidikan agama membentuk mereka menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan meningkatkan spiritual manusia serta budi pekerti dan moral yang baik (Tibo, 2016: 41).

Katekese anak atau di sebut bina iman anak Katolik (BIAK), atau juga memiliki istilah Minggu Gembira termasuk tugas utama Gereja dalam pengajaran iman, kegiatan semacam ini memiliki suasana yang gembira dan ceria (Yuliati & Desa, 2020:4). Maka dalam berkatekese bersama anak, pembina perlu memiliki keterampilan dalam berkomunikasi, bernyanyi, bermain, dan juga keterampilan menggunakan media untuk mendorong anak dalam memahami penghayatan hidup imannya (Lewar & Torihoran, 2024:123-128). Media menjadi penting dalam menyampaikan pesan pengajaran, karena untuk menarik dan mengarahkan perhatian supaya lebih fokus seperti contoh: katekese dengan media visual lebih menarik daripada berkatekese hanya menggunakan audio saja (Lelangwayan & Tarihoran, 2024: 184-191). Dengan ini media menjadi penting

sebagai sarana daya serap pemahaman, terlebih bagi anak-anak dalam kegiatan katekese.

Pada kegiatan bina iman anak Katolik telah disebutkan bahwa kegiatan selalu dirancang menarik, menyenangkan dengan suasana gembira dan ceria, maka perlu berbagai media yang dekat dengan suasana itu. Media atau alat permainan merupakan alat yang digunakan ketika bermain dan untuk memenuhi naluri bermain anak sehingga anak memperoleh pengetahuan dan juga pengalaman ketika bermain (Ardini & Lestarinigrum, 2018:46). Media permainan sangat dekat dengan anak-anak, oleh sebab itu katekese dalam perkembangannya memiliki peran mendidik iman anak yang dapat didorong dengan permainan edukatif untuk menambah pengetahuan serta menumbuhkan iman yang dimiliki anak (Girsang & Torihorang, 2024:201-209).

Montessori menjadi salah satu tren dalam inovasi metode dan media sebagai alat pendidikan yang dapat meningkatkan kemandirian, kreatifitas hingga membantu mencapai potensi pada kehidupan anak (AR Aisyah., 2022). Metode pembelajaran montessori merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kreativitas anak sehingga perkembangan fisik, emosional, intelektual, dan sosial anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Susilawati dkk., 2019)

Dalam metode montessori anak perlu mendapatkan pengetahuan melalui pengalamannya dengan menggunakan media atau benda untuk mengenal lingkungannya. Metode montessori memiliki 4 ciri yang perlu diperhatikan yaitu, menarik, bergradasi baik dari segi ukuran maupun warnanya, *auto education* yang

artinya memiliki unsur kemandirian, dan *auto corection* artinya media yang dibuat memiliki pengendali kesalahannya dimana nantinya anak akan tahu letak kesalahannya sendiri (Anugrahana A, 2019:5). Montessori terbukti efektif dalam mengembangkan kepribadian anak terlebih kemandirian, tanggung jawab, serta konsentrasi yang berkembang. Anak yang menerima metode montessori memiliki perkembangan yang lebih dalam aspek kemandirian, tanggung jawab serta konsentrasi dibandingkan dengan anak yang belum menerima metode montessori (Loka dkk, 2023:331).

Perkembangan anak usia dini merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena perkembangan sejak lahir hingga masuk sekolah dasar menjadi masa penting sebagai tahap penentuan pertumbuhan mereka di masa depan. Fondasi kemampuan, fisik, berbahasa, keterampilan sosial dan emosional, konsep diri, seni, bahkan keyakinan agama berkembang pada usia kurang lebih 3 sampai 6 tahun ini (Supriatna Dkk., 2022: 37). Perkembangan anak secara psikologis dalam pendidikan menjadi landasan bagi pertumbuhan anak usia dini. Pengalaman hidup seperti cara makan dan minum serta stimulasi menjadi dampak perkembangan yang signifikan bagi anak (Atiasih Dkk., 2023:625). Dengan demikian perkembangan anak usia dini perlu dipersiapkan. Anak usia dini di dorong untuk menguasai dan berpartisipasi dalam lingkungannya baik itu di sekolah maupun di lingkungan rumah dengan aktivitas sederhana yang dapat melatih motorik dan sensoriknya. Bukan hanya itu anak juga didorong untuk bagaimana berkomunikasi dengan orang lain di dalam mengembangkan sosial emosinya.

Sehubungan dengan perkembangan anak maka juga perlu melihat kebutuhan anak usia dini di zaman sekarang. Kebutuhan dasar anak usia dini yang sangat diperlukan yaitu asah, asih dan asuh. Pendidikan, kasih sayang serta perlindungan didapatkan anak dari orang lain seperti orang tua, kakak, adik, nenek, kakek, guru, teman, dan lain sebagainya karena anak usia dini masih memiliki kekuatan dan kemampuan terbatas(Rohmah, 2020:167).

Di zaman sekarang anak usia dini sudah menjadi pengguna *gadget*, *gadget* menjadi teman bermain bagi anak, dari *gadget* anak dapat bermain, dan juga memperoleh informasi. Namun keluar dari hal tersebut orangtua tetap menjadi peran utama dalam membimbing dan juga mengarahkan. Orangtua yang dapat menghindarkan anak dari bahaya kecanduan *gadget*(Yumarni, 2022:119). Sesuai dengan pendapat ini peneliti juga berpendapat bahwa tantangan utama saat ini bagi perkembangan anak adalah *gadget* dimana dunia digital memberikan dampak sosial emosional bagi anak yang telah kecanduan *gadget*. Sehingga tidak salah apabila media-media atau permainan klasik kembali dipakai sebagai alat untuk membantu perkembangan anak usia dini agar anak tidak terlalu berfokus pada hiburan digital.

Dalam kegiatan bina iman anak Katolik penulis mengobservasi bahwa kurangnya media ajar bagi anak kelas kecil atau yang berumur 3-6 tahun dalam aktivitas bina iman anak Katolik. Kegiatan bagi anak usia dini pada bina iman anak sejauh ini masih sering mengulang aktifitas yang serupa dalam minggunya seperti menulis dan mewarnai. Tentu hal ini akan menjadi titik bosan bagi anak usia dini. Pengajaran yang monoton merujuk pada penggunaan metode yang

digunakan secara berulang-ulang yang mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, kebosanan, dan kurangnya motivasi untuk hadir untuk belajar karena kurangnya interaksi yang menarik (Susanti Sani dkk, 2024: 93). Melihat situasi saat ini penulis ingin mengembangkan sebuah media sebagai sarana belajar iman anak, media yang akan dikembangkan ini berciri tradisional dan sederhana, hal ini juga bertujuan supaya anak-anak tidak hanya memiliki keinginan bermain *game-online* namun anak juga dilatih sensorik dan motoriknya dengan bermain menggunakan media berbasis montessori.

Media yang akan penulis kembangkan adalah media mainan pemancingan yang diberi nama "*Go Fishing with Jesus*". Media pemancingan "*Go Fishing with Jesus*" yang penulis kembangkan terbuat dari kayu yang berkail magnet, dimana nanti akan menarik ikan yang akan ditempel besi atau paku, mainan replika pemancingan ini diharapkan dapat melatih ketangkasan serta kefokusannya anak. Ide media ini muncul karena hobi memancing sempat viral di media sosial, dan terbukti pada banyaknya *club-club* atau persatuan memancing, pernah *booming* pada program mancing mania di Trans7, sehingga memancing menjadi trend di kalangan masyarakat (Habibi, 2017:102).

Perancangan media pemancingan "*Go Fishing with Jesus*", akan menjadi alat permainan dalam pertemuan Bina Iman Anak dalam tema "Selalu Bersama Kristus". Tujuan dalam pertemuan tema ini adalah ingin memberikan pemahaman bahwa Tuhan Yesus adalah Tuhan yang berbelas kasih, serta ingin mengajak anak-anak untuk memahami sikap-sikap belas kasih dan juga sikap yang dihindari sebagai anak Tuhan. Sumber bahan yang dipakai adalah injil Matius (13:24-30)

“Perumpamaan tentang ilalang di tengah gandum”. Untuk mendukung tercapainya tujuan maka penulis mengembangkan media dalam permainan, dimana anak-anak nanti diajak untuk memancing dengan media yang dikembangkan penulis. Sehingga dalam pertemuan Bina Iman Anak, anak-anak semakin semangat untuk belajar imannya sambil bermain.

Penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya yang juga mengaplikasikan metode montessori dalam katekese anak usia 3-6 tahun pada penelitian Tristanto David (2014) yang menekankan pada penerapan metode dalam kegiatan pendampingan iman anak. Sedangkan penelitian ini mengembangkan sebuah produk media permainan yang menarik dengan mengutamakan prinsip-prinsip pada montessori yang diterapkan pada bina iman anak Katolik usia 3-6 tahun. Adapula penelitian Susilawati dan Nur jannah (2021) yang meneliti mengenai metode pembelajaran montessori berbasis alat peraga matematika yang ingin meningkatkan keterlibatan siswa pada kelas matematika. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan montessori dalam dunia pendidikan difokuskan pada bidang akademik seperti matematika, bahasa, ataupun sains. Maka berbeda dengan penelitian ini yang justru menghadirkan pendekatan montessori sebagai dasar dalam pengembangan media permainan untuk mendukung kegiatan bina iman anak Katolik. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan inovasi baru dalam dunia bina iman anak Katolik dalam konteks pengembangan media permainan yang edukatif, interaktif, dan dapat membantu anak dalam memaknai sabda Allah. Dengan pendekatan

montessori yang dirancang secara kreatif dan menyenangkan bagi anak usia 3-6 tahun.

Dari uraian diatas maka peneliti ingin mencoba membuat media yang klasik untuk anak usia 3-6 tahun sebagai sarana media ajar dan bermain dalam pertemuan Bina Iman Anak Katolik. Oleh karena itu peneliti membahas hal tersebut dalam skripsi pengembangan media yang berjudul: **“BINA IMAN ANAK KATOLIK DENGAN MEDIA PERMAINAN BERBASIS MONTESSORI “GO FISHING WITH JESUS”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dirumuskan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1** Bagaimana proses pengembangan produk media montessori “*Go fishing with Jesus*” sebagai media permainan anak usia dini 3-6 tahun dalam pertemuan bina iman anak Katolik pada tema “Selalu Bersama Kristus”?
- 1.2.2** Bagaimana kelayakan produk media montessori “*Go fishing with Jesus*” sebagai media permainan anak usia dini 3-6 dalam pertemuan bina iman anak Katolik pada tema “Selalu Bersama Kristus”?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka penelitian ini ditulis dengan tujuan:

- 1.3.1.** Mendeskripsikan prosedur pengembangan media montessori “*Go fishing with Jesus*” sebagai media permainan anak usia 3-6 tahun dalam pertemuan bina iman anak Katolik pada tema “Selalu Bersama Kristus”.

1.3.2. Mendeskripsikan kelayakan produk media montessori "*Go fishing with Jesus*" sebagai media permainan anak usia 3-6 tahun dalam pertemuan bina iman anak Katolik pada tema "Selalu Bersama Kristus".

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai teori montessori dalam pengembangan media sebagai alat ajar dalam bina iman anak Katolik usia dini, menyelesaikan sarana meningkatkan pemahaman terhadap iman anak usia dini. Dan penelitian ini dapat berkontribusi dalam inovasi aktifitas kegiatan dalam bina iman anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi kegiatan Bina Iman Anak Katolik

Produk akhir penelitian ini berupa media montessori "*Go fishing with Jesus*" dalam aktifitas Bina Iman Anak Katolik pada tema Menjadi Anak Kristus dari sumber bahan Kitab Suci yang menceritakan perumpamaan tentang anak yang hilang. Dalam permainan anak dapat melatih sensorik serta ketangkasan dan sisi lain anak di ajarkan untuk membedakan sifat yang berbelas kasih dan sihat yang di hindari sebagai anak Kristus. Kegiatan yang menarik ini juga akan memotifasi anak untuk terus datang dalam pertemuan Bina Iman Anak Katolik.

1.4.2.2 Bagi Pembina Bina Iman Anak Katolik

Pembina dapat menjadikan inspirasi media ini sebagai media untuk memotivasi anak dalam kegiatan pembinaan sehingga anak tidak merasa bosan. Media ini juga mempermudah pembina dan pendamping Bina Iman Anak Katolik dalam mengajarkan kepada peserta Bina Iman Anak Katolik tentang membedakan sifat belas kasih dan sihat yang perlu dihindari menyelesaikan anak Kristus.

1.4.2.3 Bagi Lembaga Kampus STKIP Widya Yuwana

Bagi lembaga penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan juga praktis, yaitu menyediakan referensi mengenai media yang efektif untuk kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Kemudian Penelitian ini dapat menjadi dasar lembaga STKIP Widya Yuwana dalam mempersiapkan dan melatih mahasiswa dalam mendampingi Bina Iman Anak Katolik yang lebih bervariasi dan juga inovatif.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model 4-D (*four D Models*) yang merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk, dengan 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan desiminasi (*disseminate*) (Thiagarajan dkk., 1974).

1.6 Sistematika Dan Alur Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yang meliputi pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, presentasi dan uji produk dan penutup.

Bab I adalah pendahuluan. Dalam pendahuluan ini peneliti menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian, dan batasan istilah.

Bab II adalah kajian teori yang membahas pokok bahasan utama serta asumsi pengembangan produk. Bahasan utama yaitu, pengertian montessori, media montessori, manfaat media montessori bagi bina iman anak katolik, asumsi pengembangan produk.

Bab III adalah metodologi penelitian ini menguraikan beberapa hal yaitu, jenis penelitian yang dipakai, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, instrumen uji coba produk, teknik analisis data.

Bab IV adalah presentasi dan interpretasi data. Bagian ini peneliti mempresentasikan hasil penelitian dan pengembangannya terkait dengan pengembangan media montessori "*Go fishing With Jesus*" sebagai media kegiatan bina iman anak Katolik.

Bab V adalah penutup, bagian ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil penelitian, sedangkan pada bagian saran, peneliti memberikan saran-saran kepada pihak terkait penelitian ini.

1.7 Batasan Istilah

Media permainan, merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam bermain yang melekat dan menjadi bagian dalam permainan itu sendiri (Humaeroh&fauzi, 2022:43)

Bina iman Anak Katolik atau dapat disingkat dengan BIAK merupakan serangkaian kegiatan pengembangan iman anak serta mendekatkan anak pada

Sabda Allah dengan tujuan anak memiliki sikap dan wawasan dalam mengungkapkan imannya (Sipayung dkk, 2022:276).

Montessori merupakan sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada anak, yang mencakup pelatihan panca indera (melihat, menyentuh, mendengarkan dan merasakan sesuatu) dan keterampilan motorik anak dengan tujuan meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangannya (Fauziyyah, 2023:24).

Go fishing with Jesus artinya memancing bersama Yesus yang merupakan nama alat permainan berbasis montessori yang dikembangkan untuk aktivitas bina iman anak Katolik usia 3-6 tahun berbentuk pemancingan yang mengandung unsur materi pendidikan iman anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Bina Iman Anak Katolik

2.1.1 Pengertian Bina Iman Anak Katolik

Kegiatan bina iman anak merupakan usaha Gereja Katolik dalam menumbuhkan dan mengembangkan iman anak. Dalam kegiatan bina iman anak biasanya diisi dengan kegiatan doa bersama, bermain bersama, dan juga katekese. Dalam Katekismus Gereja Katolik art.2688 mengatakan:

“katekese untuk anak-anak, orang muda, dan dewasa bertujuan agar Sabda Allah direnungkan dalam doa pribadi, dihadirkan dalam doa liturgi dan diterima di dalam hati, supaya dapat menghasilkan buah dalam suatu kehidupan yang baru. Katekese juga dapat dipergunakan untuk menilai dan memajukan kesalehan.....”

Dengan demikian anak-anak juga berkesempatan menerima katekese supaya menerima kepenuhan hidup kristiani. Dalam kegiatan bina iman anak inilah, anak-anak dipersiapkan untuk mengenal Kristus. Anak menyelesaikan subjek utama dari Bina Iman Anak atau biasa disebut BIAK, untuk didampingi agar mereka mampu dan siap terjun dalam lingkungan bermasyarakat dan memiliki tanggung jawab baik menyelesaikan anggota Gereja maupun masyarakat dengan potensi yang ada dalam diri mereka. Dengan demikian seorang pembina BIAK perlu memperhatikan hal-hal kecil dari setiap anak untuk membantu tumbuh kembang anak dan juga potensi yang ada dalam diri anak (Derung & Mandonza, 2021: 183-189).

Gereja menyadari kehidupan anak perlu diperhatikan maka Gereja membentuk kelompok kategorial bina iman anak katolik dengan maksud supaya anak semakin bertumbuh baik di dalam iman, bertumbuh pribadi, sosial dan panggilan hidupnya yang didasari dari Kitab suci, dan dokumen Gereja (Malau dkk., 2021: 1) Dengan demikian kegiatan bina iman anak Katolik ini memberi ruang bagi anak untuk berkembang iman mereka juga berkembang potensi yang ada dalam diri anak. Kegiatan bina iman katolik biasanya di rancang menarik dengan berbagai aktifitas permainan.

Dalam dokumen Petunjuk Untuk Katekese artikel 239 tahun (2022) mengatakan bahwa pada masa kanak-kanak juga mempelajari pengetahuan awal tentang iman. pengenalan akan Bapa yang disurga yang sungguh baik dan penyelenggara hidup, yang kepadanya diarahkan hati atau suatu sikap cinta kasih dan penghormatan, nama Yesus dan Maria dan beberapa cerita tentang momen-momen utama kehidupan Yesus, tanda-tanda, simbol, dan sikap-sikap religius. Maka dalam pertemuan bina iman anak Katolik pengetahuan-pengetahuan awal tersebut akan digali bersama pendamping bina iman anak Katolik.

BIAK dalam setiap gereja memiliki karakteristiknya masing-masing seperti pembagian usia dalam kelas, dan juga waktu dalam pertemuannya, seperti pada paroki Ratu Pencinta Damai yang dibagi dalam 2 kelas yakni kelas besar yang diisi oleh anak-anak usia 9-11 tahun dan kelas kecil yang diisi oleh anak usia 6-8 tahun (Flayembun dkk., 2022:8-13). Dan melihat hasil penelitian tersebut di paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo BIAK juga dibedakan kelasnya yaitu kelas kecil untuk usia 3-6 tahun dan kelas besar 7-11 tahun karena di paroki St.

Fransiskus Asisi Resapombo terdapat banyak anak-anak usia 3-5 tahun yang aktif dalam kegiatan BIAK

2.1.2 Tugas Katekese Dari Gereja Katolik

Katekese merupakan pembaharuan yang memanggil Gereja untuk melaksanakannya agar setia kepada perintah Yesus Kristus untukewartakan Injil-Nya selalu dan dimana-mana. Sesuai dengan hakikatnya katekese mengambil bagian dalam tugas evangelisasi (Konferensi Waligereja Indonesia, 2022).

Katekese adalah bagian penting dari tugas utama Gereja, yaitu pewartaan (kerygma). Katekese berakar pada perintah Yesus kepada para murid-Nya: “Pergilah ke seluruh dunia dan beritakanlah Injil kepada segala makhluk” (Markus 16:5). Dengan demikian, katekese adalah bentuk nyata dari tradisi pewartaan yang ditujukan kepada umat beriman dan akan terus dilanjutkan oleh Gereja sepanjang masa. Mengenai tugas ini, Dei Verbum 8A menegaskan bahwa katekese harus berjalan seiring dengan Tradisi Kristiani, tetap berpijak pada pewartaan para rasul, dan berlandaskan pada Kitab Suci (Naban&Edison, 2024:310).

Catechesi Tradendae art 18, mengatakan bahwa:

“Dapat dipahami di sini bahwa katekese adalah pendidikan iman bagi anak-anak, kaum muda, dan orang dewasa, yang terutama mencakup pengajaran doktrin Kristen yang diberikan, secara umum, secara organis dan sistematis, dengan tujuan untuk mengajak para pendengarnya memasuki kepenuhan hidup Kristen.”

Dengan pernyataan ini Gereja ingin mengatakan bahwa katekese tidak hanya diterapkan pada orang dewasa melainkan mulai dari anak-anak sekalipun. Hal ini sesuai dengan PUK art 239, yang menyebutkan:

“Masa kanak-kanak awal, atau usia prasekolah, adalah waktu yang menentukan untuk menemukan realitas religius, dimana dipelajari dari orang tua dan dari lingkungan kehidupan suatu sikap keterbukaan, penerimaan, atau antipati dan ketertutupan terhadap Allah”.

Katekese merupakan hal penting karena katekese merupakan komunikasi iman yang isinya berpusat pada misteri hidup Yesus Kristus. Sabda ajaran-Nya di imani dan dihidupi oleh umat, sehingga tujuan utama katekese ialah membangun hubungan intim yang personal dan mendalam dengan pribadi Yesus (Catechesi Tradendae., art:20). Katekese merupakan pembaharuan yang memanggil Gereja untuk melaksanakannya supaya Gereja semakin setia pada perintah Yesus Kristus, yaituewartakan Injil-Nya. Pelajaran Katekese sebagai wadah untuk menanamkan iman dan pola hidup kristen (Evangelii Nuntiandi., art:44).

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa katekese menjadi sarana Gereja dalam menjalankan tugas pewartaannya, sehingga Sabda Allah dapat lebih dapat dipahami dan diamalkan seluruh umat beriman dari kalangan anak-anak. Remaja, orang muda, dewasa hingga lansia.

2.1.3 Media Dalam Katekese

Penggunaan media dalam katekese memberikan sentuhan kreatifitas dalam membangun suasana yang menarik hingga pesan yang disampaikan dapat mudah diingat. Dalam dunia modern ini katekese sudah mulai memanfaatkan teknologi yang ada sehingga katekese dapat disampaikan dengan praktis (Doa. F & Emmeria., 2024:52-53)

Media sangat penting dalam membantu umat berkatekese, bahkan Tuhan Yesus Sendiri mencontohkan penggunaan media dalam pengajarannya, sebagai contoh, Yesus menggunakan Burung diudara, bunga bakung di padang sebagai

media alam yang sejatinya Yesus ciptakan sendiri. Selain itu Yesus juga menggunakan objek benda mati misalnya uang koin untuk membantu memberikan jawaban soal pada pajak yang harus diberikan kepada kaisar (Mrk. 12:13-17). Yesus juga menggunakan anak kecil untuk menjelaskan kerendahan hati kepada para murid (Mat. 18:1-6) (Permana., 2020:93).

Pada aktivitas bina iman anak Katolik penggunaan media berdampak pada motivasi anak dalam mengikuti kegiatan. Media audio visual dapat digunakan dalam proses katekese, baik menyelesaikan pemusat perhatian, narasi, apresiatif, dan refleksi, peneguhan, rangkuman, hingga pengiring doa. dengan adanya media ini anak-anak memiliki antusias mengikuti kegiatan.(Floyembun dkk.,2022).

Ada asumsi dimana kegiatan bina iman anak masih minim dalam pemakaian media. Media berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran, seperti yang tercatat pada Permendiknas No. 16 tahun 2007: Dimana dengan tegas menyebutkan bahawa guru perlu memiliki kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disisilain media dalam pengajaran atau katekese diperlukan untuk menunjang dalam mencapai tujuannya yaitu mendidik umat agar semakin beriman(Dhiu dan Intansakti.,2024).

Melihat penjelasan mengenai media pengajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media dalam kegiatan bina iman anak memiliki pengaruh dalam mencapai tujuan pada pengajaran atau katekese hingga pada pembinaan iman anak.

2.2 Media Permainan

2.2.1 Pengertian Media

Media secara harafiah diterjemahkan dengan arti perantara dan dalam bahasa latin disebut *medium*, ada beberapa pendapat memiliki arti sendiri mengenai media, ada yang mendefinisikan bahwa media adalah kumpulan platform dan bentuk yang digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi(Fatimah, 2023:46)

Daniati dkk (2023) berpendapat bahwa Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Pesan yang disampaikan bersifat instruksional, dengan tujuan untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran.

NEA *National Education Association* dalam Ramadani dkk (2023:751) mengatakan bahwa media merupakan perangkat yang dimanipulasi, didengar dan dilihat, dibaca dan instrumennya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.

Maka Media jika dimasukkan dalam proses pembelajaran dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dengan adanya media dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran pada diri siswa Suryani & Agung dalam Exposto (2022:512)

2.2.2 Langkah Pemilihan Media

Dalam memilih media untuk mengajar, seorang pendidik perlu mempertimbangkan media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan materi yang disampaikan, supaya penggunaan media sungguh efisien dan

mendorong siswa aktif dalam belajar (Injany & Cindi eka., 2021 : 135). Maka perlu adanya kriteria dalam memilih media pembelajaran. Arsyad (2016 :74-76) dalam bukunya menguraikan beberapa kriteria pemilihan media sebagai berikut:

- a. Media Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu , atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes dan beraham. Media dapat dibuat, mudah diperoleh, dan dapat digunakan dimanapun, kapanpun, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Media tidak berarti apa-apa apabila guru tidak dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil.
- f. Mutu teknis. Penggambaran visual baik gambar maupun fotograf, harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pada dasarnya pemilihan media perlu didasarkan atas prinsip, relevansi, dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik media yang bersangkutan. Maka adapun faktor yang diperhatikan dalam pemilihan media menurut Gafur Abdul (2012:113) yaitu:

- a. Apakah media sesuai untuk mencapai kemampuan yang telah dirumuskan?

- b. Apakah media itu sesuai dengan kemampuan belajar dan pola belajar murid?
- c. Apakah media yang dipilih sesuai dengan bahan pelajaran?(misalnya : menjelaskan bunyi, suara radio, kaset, dsb)
- d. Adakah bahan dan peralatan untuk memproduksi program media itu dengan mutu yang memadai?
- e. Apakah bahan dan peralatan media itu mudah disediakan ?
- f. Apakah sudah tidak ada media atau cara lain yang lebih murah dan lebih mudah pengadaannya dan penggunaannya, tetapi daya gunanya sama?
- g. Apakah biaya pengadaan dan penggunaannya seimbang dengan manfaat serta hasil pendayagunaannya?
- h. Apakah program media yang akan digunakannya sudah diuji coba untuk menentukan kesahihannya (validitasnya)?

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memilih media juga perlu memperhatikan faktor dan kriteria sebelum mendesain media pembelajaran, supaya media sungguh dapat digunakan secara efektif.

2.2.3 Media Permainan

Permainan atau *game* merupakan media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk mengisi kegiatan di waktu luang. Namun disisi lain permainan juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang(Hilmi dkk., 2022:24-25). Bermain adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain juga merupakan sebuah budaya dan lebih tepatnya adalah bagian penting dari kebiasaan yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi

yang dapat memperkuat nilai-nilai tertentu. Permainan disenangi oleh semua kalangan baik dewasa maupun anak-anak(wulandari, 2019:20).

Media permainan, merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam bermain yang melekat dan menjadi bagian dalam permainan itu sendiri (Humaeroh&fauzi, 2022:43). Dalam pendidikan permainan dijadikan metode untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga suasana belajar menjadi gembira(Hayatinopus & Permatasari., 2019: 51). Pravitasari & Durinda (2020 : 490-491), juga mengatakan bahwa media permainan menjadi salah satu alat yang digunakan sebagai penyampai pesan agar siswa memahami pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Ahmad Rohani dalam Fadilah dkk(2023:1-17) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di jangkau indera yang berfungsi menyelesaikan perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi juga dalam proses belajar mengajar.

Dengan pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa media permainan adalah sebuah alat yang membantu untuk menyalurkan informasi dalam permainan, dan di dalam pendidikan media permainan ini berguna menjadi media ajar yang menyenangkan karena bermanfaat bukan hanya sebagai alat bermain melainkan juga sebagai media untuk media menyampaikan materi sehingga dapat diterima oleh siswa dengan menyenangkan.

2.2.4 Manfaat Media Permainan

Penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. Pertama adalah, dapat meningkatkan kemampuan belajar. Dengan penggunaan media permainan yang menyenangkan siswa dapat semakin adaptif dengan lingkungan sekolah hingga menemukan motivasi belajar mereka

sendiri(Izramadhani, 2024:125). Penggunaan media permainan yang interaktif dalam kelas bukan hanya memberikan kesan menyenangkan namun juga efektif dalam menghidupkan suasana kelas serta dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar (Putra dkk., 2024:3069)

Dalam dunia pendidikan manfaat media permainan ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa juga nilai akademik siswa. Penggunaan media permainan memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran semakin bermakna bagi siswa (Sulhani., 2024: 9). Dengan demikian penggunaan media permainan dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran karena siswa didorong untuk terlibat(Norhidayah., 2024:105).

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa media permainan bermanfaat dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan dan memberikan hasil belajar yang baik.

2.3 Montessori

2.3.1 Sejarah Singkat Montessori

Sebelum mengenal lebih dalam mengenai Metode Montessori maka perlu diketahui bahwa metode montessori ini merupakan pemikiran ide dari Maria Montessori yang merupakan pendidik, ilmuwan, dan dokter inovatif dari Italia. Maria Montessori lahir di Chiaravalle, Italia, yang lulus sebagai perempuan pertama di fakultas kedokteran universitas Roma di tahun 1896. Dan pada awal 1900 Montessori mulai bekerja dengan anak-anak di Roma termasuk anak-anak kebutuhan khusus. Maria Montessori ini melakukan berbagai eksperimen tentang metode yang tepat dan efektif untuk anak keterbelakangan mental dan

menciptakan lingkungan belajar yang dirancang untuk mendukung perkembangan alami anak. Hingga pada tahun 1907, ia membuka Casa Dei Bambini atau rumah anak di San Lorenzo, Roma yang menjadi inspirasi model untuk sekolah-sekolah Montessori di dunia (Mukhtar dkk, 2022:189).

Kisah hidup Montessori memiliki pengaruh pada dunia pendidikan juga berpengaruh pada kebebasan pergerakan kaum perempuan di Eropa. Montessori yang mendirikan sekolah anak yang dinamakan Casa Dei Bambini di daerah kemiskinan di Roma Via dei Marsi 58 pada 1907, sekolah ini dan Hull House atau perkampungan tempat tinggal orang miskin ini dibentuk untuk mengurangi kesukaran dan kesengsaraan kaum miskin melalui usaha filantropis dan pendidikan. Dengan pendirian sekolah anak ini Montessori berhasil mengatasi problem dan membentuk metode pendidikan yang lengkap. Montessorianisme memiliki nasib yang pasang surut ketika memperkanlkan metodenya namun ia tidak kenal lelah dan berjuang sebagai dokter sekaligus pendidik di kelas dunia (Gutex Lee, Montessori, 2015:21-67)

Maria Montessori berpendapat bahwa metode yang diterapkan pada anak-anak yang keterbelakangan mental mengandung prinsip pendidikan yang lebih rasional, sehingga apabila metode itu diterapkan pada anak-anak yang normal, maka akan berpotensi untuk mengembangkan dan memerdekakan kepribadian mereka dengan cara yang menakjubkan dan mengejutkan(Elyasar., 2017:72).

2.3.2 Definisi Montessori

Metode montessori merupakan pendekatan holistik yang menghargai seluruh aspek perkembangan anak, baik itu fisik, emosional, kognitif dan sosial. Metode ini menekankan aktivitas yang bebas berfikir, berkarya, dan menghasilkan

sesuatu, sehingga anak mampu mengaktualisasikan potensi yang ia miliki dengan sangat bebas (Iskandar dkk, 2022:215).

Kocabas dan Bunyamin (2021:444) menambahkan bahwa dalam pendidikan montessori merupakan metode yang memberikan kebebasan kepada apa yang ingin dilakukan anak-anak, memberi kesempatan pada anak untuk bergerak mandiri, dan berkembang sesuai kemampuan mereka masing-masing. Sebagai salah satu pilihan alternatif dalam pembelajaran, metode Montessori cenderung memberikan kebebasan dalam belajar dan mengembangkan kepribadian kepada anak namun kebebasan ini tidak menghilangkan nilai kedisiplinan sehingga anak bertanggung jawab atas perbuatannya (Irsad., 2017).

Saat ini metode montessori sudah dikenal sebagai salah satu metode pembelajaran yang mengoptimalkan seluruh kemampuan anak meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui stimulasi. Sehingga dalam proses pembelajaran anak dapat berkembang menyeluruh (Nur Jannah dkk., 2021).

Dalam metode montessori anak diberi kebebasan untuk berpikir, berkreasi dan memproduksi. Proses ini dirancang supaya anak menyadari potensi mereka sendiri. Dengan fokus pada pengembangan indra, montessori memberikan ruang anak untuk bergerak menyentuh, memanipulasi, dan bereksplorasi lingkungan dengan bebas sehingga anak-anak dapat merasakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Yuliasututie dkk, 2022:81). Dalam Metode Montessori, siswa dapat belajar secara mandiri dan guru akan menjadi fasilitator untuk memandu dan mengarahkan anak dengan perhatian yang penuh (Sari dkk, 2023:187)

Dari definisi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa montessori merupakan pendekatan holistik dengan menstimulasi indera yang mengedepankan kebebasan anak namun tetap menanamkan nilai kedisiplinan dan kemandirian.

2.3.3 Prinsip Montessori

Dalam buku Metode Montessori karya Maria Montessori (ed. Gerald Lee Gutex, terj. Ahmad Lintang Lazuardi (2015) dijelaskan bahwa dalam penerapan metode montessori terdapat prinsip yang memperhatikan segi kedisiplinan yang tumbuh secara sadar dan sukarela dari dalam diri anak, bukan kedisiplinan yang tapak tenang namun pasif dalam beraktivitas. Pembelajaran montessori juga mengelompokkn dan mempertimbangkan fisik dan psikis anak secara individua;, sehingga pendidik dituntut memberikan pengamatan khusus dan terus menerus pada setiap diri anak. Dalam penerapan metode montessori juga memiliki salah satu prinsip lainnya yaitu perihal perlengkapan ruang kelas. Perlengkapan ruang kelas perlu dipertimbangkan dengan keadaan fisik anak, sehingga anak dapat bebas bergerak namun tetap terstruktur dan terarah dan Media atau alat yang digunakan pada pembelajaran biasanya dirancang sesuai dengan kebutuhan pendidikan indera mereka, dari segi bentuk, bahan, dan warnanya. Pada metode montessori menolak praktik pemberian hadiah dan juga hukuman, hal ini bertujuan supaya setiap aktivitas dan hasil belajar anak memang dilakukan dengan senang hati dan menjadi tanggung jawab anak itu sendiri. Pada pendekatan ini sebagai pendamping anak-anak, orang dewasa tidak melayani secara berlebihan dan tidak bersikap dominan melainkan hadir sebagai fasilitator yang mendampingi anak dalam menguasai keterampilannya secara mandiri.

Dalam penerapan metode montessori perlu diketahui ada komponen dasar yang menjadi prinsip dari Montessori dalam membimbing anak yang dikemukakan oleh (Lillard., 1972) dan dikutip oleh (Dinda Nur Afifah & Kuswanto., 2020:64):

1. Prinsip Kebebasan, prinsip kebebasan ini memiliki dua maksud. Pertama prinsip kebebasan yang dimaksudkan adalah kebebasan anak dimana anak dapat secara bebas menunjukkan kepribadian dirinya sendiri. Maksud prinsip kebebasan yang kedua yaitu pola perkembangan anak yang harus dibiarkan namun diarahkan kepada pertumbuhan. Montessori percaya bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kebebasan dan dapat dibantu oleh orang dewasa dengan cara:
 - a) Anak diberikan kebebasan dalam kehidupan lingkungannya
 - b) Anak dibantu untuk mengembangkan kehendaknya.
 - c) Orang dewasa mengarahkan kedisiplinan anak.
 - d) Anak dibantu untuk membedakan yang baik dan yang buruk
2. Struktur dan ketertiban. Dalam penerapan pendidikan perlu materi dan proses yang terstruktur serta anak-anak dikelompokkan sesuai dengan minat dan tingkat kesulitannya.
3. Kenyataan dan alam. Bahan media dalam proses belajar harus nyata dan dekat dengan alam seperti contoh, anak-anak diajarkan untuk menanam tanaman.
4. Keindahan dan suasana. Suasana kelas yang indah dengan berbagai corak warna yang cerah dan menarik, bukan hanya suasana kelas melainkan alat-alat yang digunakan dalam proses belajar.

5. Bahan-bahan Montessori. Dalam proses metode montessori bahan dan alat disesuaikan dengan kebutuhan anak , sedangkan pada anak dengan periode yang sensitif (usia 0-3 tahun) perlu dilakukan observasi dan juga eksperimen.
6. Pengembangan kehidupan masyarakat. Anak anak perlu memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap lingkungan kelas. Anak memiliki empati dan kepedulian terhadap orang lain

Hampir sama dengan yang dikemukakan oleh (Lillard., 1972), Nasution (2017:9-10) juga menguraikan pandangan R.L.Jaipaul & J.E. james(2011) mengenai prinsip montessori yaitu:

1. Dalam Montessori anak dihargai ketika memilih kegiatan yang dipilih anak untuk mengembangkan potensinya.
2. Kedua metode montessori juga mengajarkan mengenai kegiatan kehidupan sehari-hari pada anak, seperti menanam tanaman, mencuci baju, mencuci tangan dan orang dewasa membantu proses kedewasaan anak.
3. Ketiga, periode sensori motorik anak, yaitu kegiatan montessori yang melatih gerakan fisik untuk mengembangkan otot anak hingga menumbuhkan keterampilan fisik sehingga dari kegiatan ini anak mampu memiliki rasa percaya diri dan bangga terhadap dirinya sendiri.
4. Keempat, ada peran orang dewasa untuk mempersiapkan lingkungan belajar bagi anak-anak dengan mempersiapkan alat-alat permainan bagi anak yang disusun rapi dan juga indah sehingga anak dapat menyerap

semua pengalaman di lingkungan dan dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dalam menyelesaikan permainan yang mereka pilih.

5. Terakhir, pengalaman pada anak. Anak mengikuti hal-hal yang dipelajari secara langsung supaya anak dapat mengingatnya. Sehingga dengan ikut secara langsung pada kegiatan, anak mampu belajar dan memaknai sendiri dari pengalaman dalam kegiatan tersebut.

Montessori memberikan kebebasan pada anak-anak untuk memilih aktivitas dan pilihan mereka sendiri asalkan pilihannya tetap berhubungan dengan kebutuhan perkembangan anak. Sehingga kebebasan ini memiliki makna kebebasan yang terstruktur, dan memiliki cara tertentu untuk mencapai materi yang diberikan. Dalam montessori juga tidak mengenalkan hukuman serta bintang atau penghargaan karena tujuannya adalah pengembangan pribadi (Snyder dkk., 2021:185-186)

Dengan demikian penulis juga berpendapat bahwa prinsip yang ada dalam metode montessori ini berpusat pada anak dengan menekan pada kebebasan, kemandirian, dan juga kegiatan langsung untuk anak dapat berkembang. Kebebasan yang penulis pahami adalah, anak dapat secara bebas untuk memilih, berpendapat, berbicara, bergerak dan juga bebas dari bahaya. Maka dengan kebebasan itu munculah bentuk tanggung jawab serta kemandirian pada anak. Dengan arahan dari orang dewasa sebagai fasilitator dalam kegiatan langsung anak diberikan wadah untuk belajar mengenal dirinya serta lingkungannya.

2.3.4 Manfaat Metode Montessori Pada Anak Usia Dini

Pendidikan usia dini di indonesia berupaya membina anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui pembelajaran rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.,2015). Pernyataan tersebut sejalan dengan kurikulum Montessori dalam mendidik anak, dimana tujuan dari kurikulum Montessori adalah anak memiliki keterampilan hidup sehari-hari, anak dapat melatih panca indra, bahasa dan matematika, perkembangan fisik, hingga social dan budaya secara umum. Sehingga potensi anak berkembang secara optimal.(Maemonah.,2019:85).

Media Montessori dianggap tepat dan sesuai dengan anak usia dini. Hal ini terbukti ketika anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan melalui kegiatan yang dipilih, ketika anak usia dini terlibat secara aktif dalam pembelajaran maka konsep yang dipelajari akan lebih bermakna(Febrianty dan Sri., 2021:5).

Penerapan montessori dimana anak yang menguasai kegiatan belajar maka ada harapan dengan penerapan metode montessori ini anak dapat mengembangkan kemandiriannya, dapat melakukan praktek aktivitas sehari-hari seperti memakai baju, menggosok gigi, kemudian penerapan metode montessori juga dapat meningkatkan empati anak, di dalam kelas anak juga dapat belajar membaca, menulis dan berhitung dengan baik (Agustin, 2020:54).

Metode montessori juga bermanfaat untuk mengembangkan berbahasa anak usia dini, bahkan anak menjadi lebih partisipatif dalam pembelajaran berbasis montessori (Sari dkk., 2023: 192-193).

2.3.5 Kelebihan dan Kelemahan Montessori

Metode Montessori kaya akan kelebihan yang mendorong anak pada perkembangan, montessori menjadi alternatif dalam meningkatkan sikap kemandirian anak usia dini karena dalam pelaksanaannya anak dimampukan untuk mengerjakan dan menyelesaikan aktivitas yang dipilih sendiri dan mengeksplorasi kesalahannya sendiri sehingga mampu melatih dirinya dalam memilih tindakan (Ulinna'ma, 2022:7).

Menurut Ndeot 2019 yang dikutip oleh Hasanah dkk., 2024:20472 mengatakan bahwa kelebihan penerapan kurikulum montessori yaitu: konsep pendekatan montessori dapat diberikan pada anak dengan berbagai latar belakang. Konsep dan material dalam montessori sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan penerapan Montessori anak memiliki sikap menghargai, menghormati, imitasi sikap dan saling membantu pada anak karena sistem dari metode ini menggabungkan seluruh anak tanpa pengelompokan.

Keluar dari manfaat yang banyak serta kelebihan dari metode montessori, metode ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari metode ini adalah kesuksesan anak tidak dapat dinilai dari sudut pandang orang tua atau dewasa sehingga dalam penerapannya tidak ada pemberian reward dan punishment karena dianggap bahwa pendidikan itu bukan wadah persaingan (Maulida., 2021).

Menurut Iskandar dkk (2022 : 218) metode montessori ini memiliki kelemahan. Pertama montessori harus mengeluarkan biaya yang tinggi karena media berbasis montessori itu lebih mahal daripada mainan lainnya. Kemudian Struktur kelas terbuka dapat memberi kesan menakutkan pada sebagian anak. Kurikulum yang longgar dimana anak dapat memiliki aktivitas yang dia pilih

sebagai contoh jika anak tidak suka aktivitas berhitung maka ia tidak akan melakukannya. Dan mengajarkan anak untuk mandiri seperti prinsip montessori itu memerlukan kesabaran.

2.4 Media Permainan Pemancingan

2.4.1 Definisi Media Permainan Pemancingan

Permainan memancing ikan merupakan permainan yang dekat dengan kegiatan sehari-hari anak (Subagia dkk., 2023:87). Permainan memancing memiliki manfaat edukatif yang diberikan guru bagi anak. Aktivitas memancing merupakan aktivitas yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bagi anak permainan pemancingan memberikan kesenangan juga pengetahuan mengenai berbagai jenis ikan. Selain itu dapat melatih motorik, kognitif, dan emosional (Witrimus dkk., 2019:23). Zarti dan Rita (2024:435) juga mengatakan bahwa permainan memancing ikan merupakan salah satu upaya kegiatan yang menyenangkan dan dapat melatih kemampuan motorik, kognitif, dan emosional anak.

Permainan memancing ikan adalah kegiatan yang disertai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang bertujuan untuk menangkap ikan dengan pancing (Kusrini, 2013: 2). Permainan memancing memiliki fungsi sebagai sarana melatih anak dalam memahami intruksi yang diberikan guru yang secara khusus memiliki manfaat untuk melatih konsentrasi pada anak (Nadhiroh, 2017:3). Selain memancing sebagai alat bermain, memancing juga sebagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Anak dapat bermain sambil belajar (Triwulandari dan Sri, 2022:164).

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa permainan pemancingan merupakan sarana bermain yang memiliki berbagai manfaat yaitu, melatih motorik, kognitif, dan emosional juga melatih konsentrasi anak. Dengan petunjuk oleh guru permainan pemancingan menjadi alternatif menyelesaikan media edukasi yang menarik karena dapat bermain sambil belajar.

2.5 Permainan “Go Fishing With Jesus”

2.5.1 Definisi Permainan “Go Fishing with Jesus”

Go fishing with Jesus merupakan sebuah permainan edukatif yang dirancang sebagai media katekese untuk anak-anak usia 3-6 tahun dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Permainan ini berbasis montessori baik secara bahan yang digunakan dan penggunaannya. Media permainan ini menggunakan bahan utama dari kayu triplek bekas yang dibentuk dan dicat warna-warni menyerupai ikan, serta dilengkapi dengan joran alat pancing dari stik kayu dengan kail magnet untuk menarik ikan-ikan tersebut. Bahan yang digunakan sederhana, ramah lingkungan serta dapat digunakan berkali-kali.

Dinamakan *Go fishing with Jesus* karena secara simbolis mengajak anak-anak berperan menjadi penjala manusia yang memiliki sifat belas kasih. Permainan ini juga ingin mengangkat makna sabda Allah dari injil Markus 13:1-8 dengan judul perikop ilalang di tengah gandum yang memperkenalkan nilai kristiani secara konkret pada anak untuk memahami perbedaan antara perbuatan baik dan perbuatan perbuatan buruk melalui simbolisasi ikan yang diberi gambar. Setelah mereka selesai memancing mereka mengelompokkan setiap ikan yang mereka dapat, ikan dengan gambar perbuatan baik dan ikan dengan perbuatan

buruk. Pendekatan semacam ini ingin mendukung proses pembelajaran iman yang lebih menyenangkan.

Pengembangan media ini juga didasari dengan adanya teori kerucut

2.5.2 Unsur Montessori Pada Permainan “Go Fishing with Jesus”

Berikut ciri dari media montessori dalam buku media pembelajaran sensorial bagi anak usia dini model pendekatan montessori oleh Suparno (2019) ciri tersebut adalah:

1. Menarik, artinya media dapat membuat anak menjadi tertarik untuk belajar dan menggunakannya. Menarik dapat dilihat dari pemilihan warna dalam membuat media. Juga media mudah dibawa anak.
2. Bergradasi artinya media yang digunakan memiliki tingkatan pada warna, usia, dan juga konsep. Gradasi warna artinya pemilihan warna diurutkan dari yang muda sampai ke warna yang tua. Gradasi usia artinya penggunaan media boleh digunakan untuk anak usia 0-6 tahun dan usia 6-9 tahun. Sedangkan gradasi konsep artinya media memiliki kegunaan untuk melatih sensorik dan juga materi yang lain, seperti matematika dan lain-lain.
3. *Auto education* yang artinya bahwa media mendorong anak untuk mandiri. Media yang digunakan membantu anak secara mandiri tanpa bantuan orang lain.
4. *Auto corection* artinya media yang dibuat ataupun yang digunakan memiliki kendali kesalahannya dan disini anak dapat mengetahui letak kesalahan sendiri tanpa harus tergantung pada orang lain.

Dengan pemaparan tersebut media *Go fishing with Jesus* sudah memenuhi 4 ciri dari media montessori, berikut penjelasannya:

1. Media *Go fishing with Jesus* adalah media yang menarik. Media *Go fishing with Jesus* memiliki bentuk seperti pemancingan ikan-ikannya di bentuk bulat dan diberi gambar-gambar yang lucu dan menarik, selain itu ikan dan juga kailnya diberi cat warna-warni yaitu kuning, merah hijau, dan biru, kolam ikan terbuat dari *play mat* yang diberi air, kemudian jeli, batu dan berbagai tekstur untuk menarik anak untuk memegangnya. Media ini memang tidak mudah dibawa kemana-mana namun mudah digunakan.
2. Media ini memiliki gradasi usia dan juga konsep, media ini digunakan bagi anak usia 3-6 tahun yang berada pada periode sensitif. Juga dengan konsep untuk melatih ketangkasan dan juga kefokusannya serta pemahaman tentang membedakan sikap berbelas kasih dan sikap yang dihindari oleh anak Tuhan.
3. Media *Go fishing with Jesus* memiliki unsur *auto education* atau kemandirian, karena dalam permainan anak diajak untuk mencoba dan menyelesaikan permainan tanpa di bantu oleh orang lain.
4. *Auto corection*, media *Go fishing with Jesus* ini sudah memiliki kendali kesalahan dimana nantinya saat permainan anak akan mengetahui sendiri apabila bagaimana ikan mainan yang ada dikolam dapat menempel pada kail.

Dengan demikian media *Go fishing with Jesus* sudah memenuhi spesifikasi sebagai media montessori karena hampir sesuai dengan ciri media montessori yang dikemukakan di atas.

2.5.3. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan ini menjadi sarana melatih sensori anak juga menjadi media bantu anak dalam membedakan sifat belas kasih dan sifat yang dihindari sebagai anak Kristus. Produk ini dinamakan "*Go fishing with Jesus*".

Berikut spesifikasi produk yang akan di kembangkan sebagai berikut:

1. *Playmat* sebagai kolam pemancingan yang di isi air.
2. Ikan yang dipancing dari bahan triplek bekas yang dibentuk ikan yang dicat warna warni dan di tempel besi atau paku. Lalu di beri *sticker* dengan gambar perbuatan baik dan perbuatan buruk.
3. Pancing terbuat dari stik kayu yang diberi benang dengan kail magnet untuk menarik ikan yang telah di tempel besi atau paku.
4. Wadah penyimpan perbuatan baik dan perbuatan buruk.
5. Anak-anak dalam permainan, memancing bersama untuk mendapatkan ikan.
6. Ikan yang telah dikumpulkan anak-anak kemudian di bedakan mana perbuatan baik dan perbuatan buruk.
7. Anak-anak meletakkan ikannya dalam wadah sesuai kelompok ikan perbuatan baik dan ikan perbuatan buruk
8. Media ini dapat di lakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan.

9. Media ini dilaksanakan dalam permainan pada aktivitas Bina Iman Anak Katolik.

2.5.3 Asumsi Pengembangan Produk

Produk yang peneliti kembangkan ini memiliki asumsi yang berperan sebagai landasan awal yang memandu proses perancangan, implementasi, hingga evaluasi produk. Berikut uraian asumsi produk yang mendasari proses pengembangan produk dalam penelitian ini:

1. Media montessori "*Go fishing with Jesus*" ini merupakan media untuk melatih motorik dan sensorik anak melalui permainan memancing dan mengelompokkan gambar sifat.
2. Media ini tepat bagi anak yang berusia 3-6 tahun karena permainan ini akan memotivasi antusias anak dalam berlatih fokus serta ketangkasan tangannya.
3. Media ini membantu membangkitkan antusias anak dalam mengikuti kegiatan secara penuh dalam kegiatan bina iman anak Katolik.
4. Bukan hanya media namun juga materi serta susunan kegiatan akan dibuat secara menarik dan juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak yang diasumsikan dapat meningkatkan pemahaman imannya melalui mengelompokkan sifat belas kasih dan sifat yang perlu dihindari sebagai anak Kristus, sehingga firman Tuhan yang diangkat secara utuh dipahami oleh anak yang masih usia dini sekalipun.
5. Pembuatan media ini didasari oleh teori kerucut pengalaman yang juga dikenal sebagai *cone of experience* oleh Edgar Dale, digunakan sebagai

acuan atau dasar dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang melibatkan indra pelihat, pendengar, perasa, juga melibatkan siswa untuk mencoba sendiri yang dapat memperkaya pembelajaran dan memungkinkan individu untuk membangun pemahaman yang lebih baik (Ambarwati, 2023:34). Dalam konteks penelitian dan pengembangan media ini, permainan “Go Fishing With Jesus” masuk dalam kategori melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata sehingga media yang dikembangkan ini akan efektif untuk meningkatkan pemahaman anak tentang materi yang diberikan.

2.6 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada pengembangan media berbasis Montessori yang pernah dilakukan sebelum penelitian ini dilakukan. Hasil penelitian yang relevan ini memiliki peran penting sebagai pendukung dalam penelitian yang sedang dilaksanakan. Berikut beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan:

1. Penelitian Susilawati & Nur Jannah (2021) Metode Pembelajaran Montessori Berbasis Alat Peraga Matematika Berbahan Limbah Karet Spons Terhadap Partisipasi Aktif Siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran montessori berbasis alat peraga matematika dari limbah karet spons berperan dalam partisipasi aktif siswa di kelas saat proses mata pelajaran matematika berlangsung nilai partisipasi meningkat dari 66,67 pada pertemuan pertama menjadi 81,52 pada pertemuan ketiga. Maka penelitian ini ingin menyimpulkan bahwa penggunaan alat peraga matematika berbahan limbah karet berbasis montessori dapat meningkatkan

keterlibatan siswa pada kelas pembelajarn matematika. Ada perbedaan antara penelitian yang dilakukan Susilawati & Nur Jannah (2021) “Metode Pembelajaran Montessori Berbasis Alat Peraga Matematika Berbahan Limbah Karet Spons Terhadap Partisipasi Aktif Siswa” dengan penelitian ini adalah terletak pada alat medianya dan sasaran penelitian. Persamaannya yaitu dengan metode montessori media di rancang sebagai alat peraga dalam kegiatan.

2. Okti Hidayatul Mukaromah & Budiharti (20) Pengembangan Alat Peraga Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan berhitung Siswa Kelas III. Penelitian ini membahas mengenai desain media pembelajaran berbasis montessori untuk anak sekolah dasar kelas III . Peneliti ini menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis montessori ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya kemampuan matematika anak.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan pada penelitian yang dilakukan sekarang yaitu terletak pada konsep media dan tujuan penelitiannya. Sedangkan peneliti pada penelitian “Bina Iman Anak Katolik dengan Media Permainan Berbasis Montessori Go fishing with Jesus”ini untuk menambah kemampuan anak dalam mendalami imannya.

3. Aisah Nur Fitri dkk (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Di SDN II Kota Tangerang.

Penelitian menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPA Siswa Kelas V Di SDN II kota

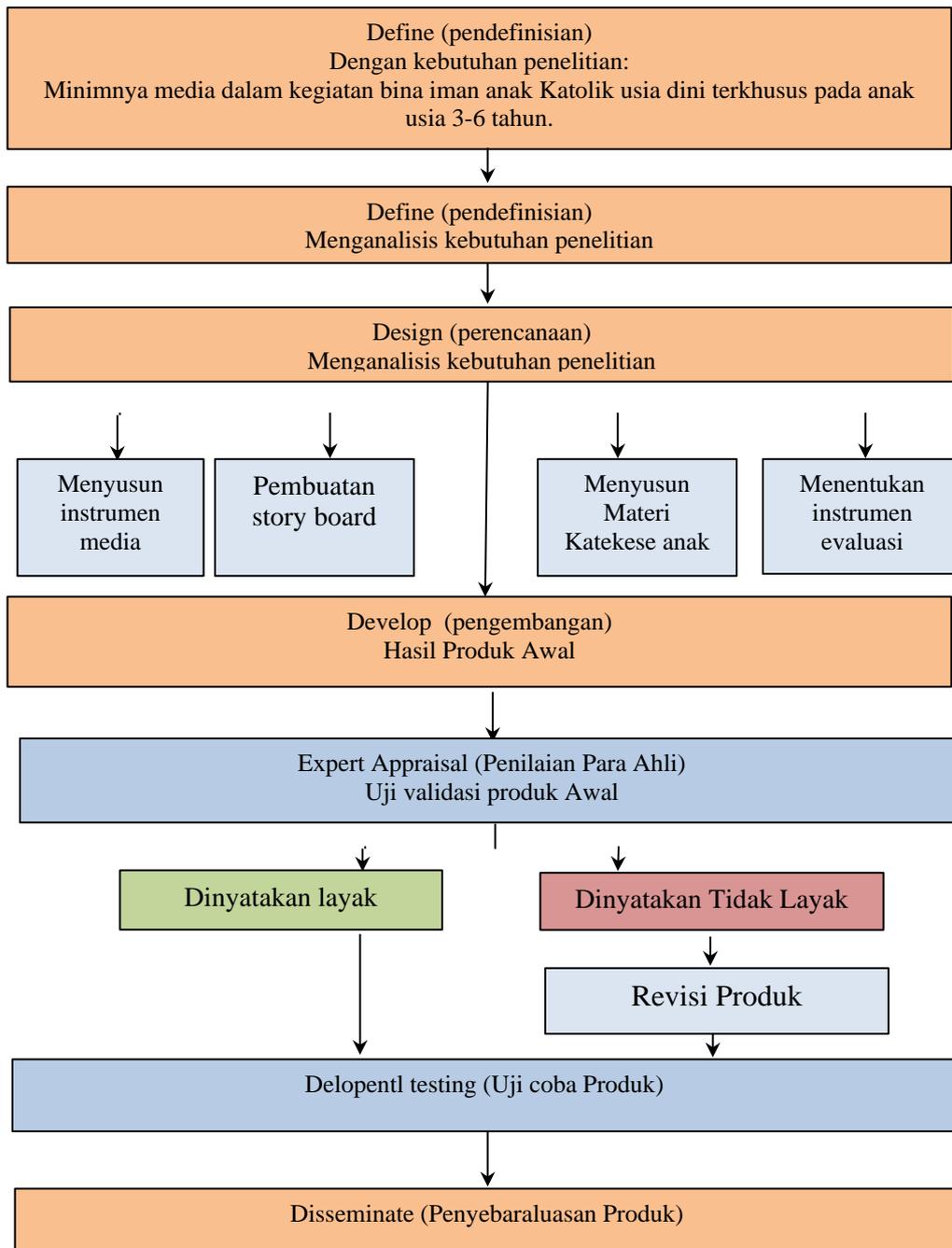
Tangerang. Dengan meningkatkan nilai rata-rata pretest ke posttest dengan menggunakan metode montessori.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan letak perbedaaan pada sasaran, tempat penelitian, serta tujuan dari penelitian, peneliti menggunakan media berbasis montessori dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

2.7 Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui yakni dikarenakan minimnya penggunaan media pada kegiatan bina iman anak Katolik. Maka peneliti mengembangkan sebuah media berbasis montessori sebagai media permainan dalam kegiatan bina iman anak Katolik dengan harapan media ini dapat melatih sensorik, dan memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan BIAK. Media yang dikembangkan juga dapat menjadi alat bantu anak dalam membedakan sikap berbelas kasih dan sikap yang dihindari sebagai anak Tuhan.

Media permainan berbasis montessori yang dikembangkan ini akan diuji kelayakannya melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dengan katekese bagi anak dengan tema Menjadi Anak Kristus dari Kitab Suci (Lukas 15:11-32)



Gambar 2. 1 Alur Kerangka Pikir

2.8 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan teori yang telah diteliti, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian dan yang diharapkan untuk menjawab penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan produk media permainan berbasis Montessori “*go fishing with jesus*” dalam kegiatan bina iman anak Katolik dengan tema “Menjadi Anak Tuhan”?
2. Bagaimana Kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli media terhadap media permainan berbasis Montessori “*go fishing with jesus*” dalam kegiatan bina iman anak Katolik dengan tema “Menjadi Anak Tuhan”?
3. Bagaimana Kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap media permainan berbasis Montessori “*go fishing with jesus*” dalam kegiatan bina iman anak Katolik dengan tema “Menjadi Anak Tuhan”?

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Okpatrioka(2023:90) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat.

Penelitian dan pengembangan atau dapat disebut *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik untuk merancang dan menguji efektifitas produk, melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk yang terbaik (Waruwu.,2024:1221)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four D). Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Berikut penjabaran dari tahap-tahap model Four-D oleh Johan dkk(2023: 374):

1. Tahap pendefinisian (*Define*), menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang dibuat. Pada tahap ini peneliti mulai menganalisis dan mengobservasi kebutuhan awal dalam kegiatan bina iman anak Katolik, dan menganalisis kebutuhan media yang akan diproduksi. Dengan menggunakan teknik wawancara peneliti mampu mengobservasi kebutuhan. Waruwu dkk (2024:1226) mengatakan dalam tahap *define* menyebutkan lima kegiatan yang perlu dilakukan pada tahap ini, yakni *front end analysis* atau analisis awal dan akhir. Kemudian *Learner analysis* tahap ini mengidentifikasi karakteristik sasaran produk. *Task analysis* memahami kebutuhan dan karakteristik sasaran produk. Tahap keempat adalah *Concept analysis* tahap ini peneliti mengonsep langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menyusun produk. Dan tahap terakhir adalah *specifying Instruksional obyektifitas* tahap terakhir yaitu merumuskan tujuan dari pembuatan produk.
2. Tahap perencanaan (*Design*), dalam tahap ini menentukan desain yang akan diterapkan pada produk. Selanjutnya peneliti kali ini juga mulai merancang apa yang menjadi kebutuhan produk dari hasil analisis kebutuhan dan observasi yang telah dilaksanakan. Pemilihan bahan baku serta materi yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan pada tahap ini. Pertama peneliti mulai untuk menganalisis konsep yang akan dibuat, mencari spesifikasi tujuan dari kegiatan, dan mulai menyusun materi kegiatan, dan setelah itu memilih media dengan menyesuaikan kriteria bahan, penggunaan, dan langkah dan akan jadi rancangan awal yang akan diujikan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*) tahap ini produk yang dihasilkan kemudian perlu di uji oleh ahli ataupun validator dan juga diuji kepada konsumen atau sasaran produk. Tahap uji pengembangan dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji. Pengujian harus dinyatakan valid oleh para ahli jika belum akan dilaksanakan pengulangan atau revisi supaya hasil produk sesuai dengan harapan.
4. Tahap penyebaran (*Disseminate*), pada tahap ini produk lulus uji dapat disebar dan dikenalkan. Pada tahap ini peneliti juga akan menyebarkan produk dengan pemilihan media yang paling sesuai.

Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan *Go Fishing With Jesus* berbasis montessori untuk bina iman anak Katolik yang berusia 3-6 tahun. Dengan penelitian ini produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya untuk mengetahui sejauh mana media ini sesuai dengan materi dan juga sesuai dengan unsur montessori.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan anak-anak BIAK yang berusia 3-6 tahun sebagai pengguna media dan juga pendamping BIAK sebagai mitra dalam proses observasi dan implementasi media permainan berbasis montessori yang dikembangkan.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian Pengembangan ini ditujukan pada anak-anak BIAK yang berusia 3-6 tahun atau biasa di katakan kelas kecil dalam bina iman anak Katolik.

Observasi awal peneliti akan mewawancarai para pendamping BIAK paroki yaitu paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo, Stasi St. Maria Paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo, dan Lingkungan St. Aloysius Paroki St. Cornelius Madiun. Pemilihan tempat observasi didasarkan pada pertimbangan konteks daerah perkotaan dan pedesaan, yang tentunya memiliki latar belakang yang berbeda baik dari pendamping BIAK maupun fasilitas pendukungnya. Dengan demikian peneliti ingin memperoleh kebutuhan dalam setiap latar belakang supaya produk yang dikembangkan sungguh efektif menjawab kebutuhan di setiap paroki atau kelompok bina iman anak Katolik.

3.2.3 Waktu penelitian

Tabel 3.1 waktu penelitian produk media permainan

Go fishing With Jesus sesuai model 4-D

Tahap 4-D	Waktu Penelitian
<i>Define</i>	Observasi awal dan akhir dilaksanakan di paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo, Stasi St. Maria Paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo, dan Lingkungan St. Aloysius Paroki St. Cornelius Madiun.
<i>Design</i>	Tahap Pendesainan produk dimulai sejak bulan Desember 2024. Bekerjasama dengan tukang kayu di Ds. Resapombo Kac. Doko, Kab. Blitar

<i>Development</i>	<p>Pada tahap ini dilakukan uji validitas para ahli dan uji coba produk.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Uji validitas para ahli dimulai sejak tanggal 20 februari 2025. b. Implementasi produk dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2025 di paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo.
<i>Disseminate</i>	<p>Tahap penyebaran ini akan dilakukan apabila produk sudah dinyatakan valid dan sudah di uji maka nantinya peneliti akan mencoba membuat hak paten produk dan produk akan disebarakan melalui media sosial dan jurnal ilmiah.</p>

3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk media permainan *Go Fishing With Jesus* berbasis montessori dalam pertemuan BIAK dengan tema Menjadi Anak Tuhan yaitu wawancara dan angket:

1. Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang dilakukan secara lisan dapat dilakukan langsung maupun tidak langsung dengan tujuan tertentu oleh pihak pewawancara untuk mendapatkan informasi dari pihak lain atau yang dinamakan narasumber atau informan (Wulandari dkk., 2024: 207). Dalam Penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada pendamping BIAK untuk mengetahui sejauh mana kegiatan BIAK dilaksanakan, penggunaan media dalam setiap pertemuannya, dan untuk mengetahui kebutuhan anak-anak usia dini atau kelas kecil ketika dalam proses kegiatan bina iman anak Katolik.

2. Angket merupakan instrumen penelitian yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian yang berisi rangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden (Ardiansyah dkk., 2023:4). Angket pada penelitian pengembangan ini sebagai alat evaluasi pada saat uji validasi ahli dalam mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan.

3.3.2 Instrumen Pengumpulan data

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Kusuma Wirajaya dkk., 2021 : 143). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu wawancara dan angket. Berikut penjelasannya:

3.3.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pendamping BIAK kelas kecil untuk mengumpulkan data yang akurat mengenai penggunaan media dalam kegiatan BIAK, karakter anak usia dini hingga pendalaman iman bagi anak usia dini.

Tabel 3.2 kisi-kisi wawancara pendamping BIAK

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimanakah proses kegiatan bina iman anak Katolik di Paroki ini?
2.	Apakah kegiatan bina iman anak Katolik di Paroki ini dibedakan antara usia dini dan usia sekolah dasar?
3.	Menurut kakak pendamping, kegiatan apa yang paling disukai ketika dalam proses kegiatan bina iman anak Katolik berlangsung?
4.	Sejauh ini media apa yang sering digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan bina iman anak Katolik usia dini?
5.	Apakah media dapat membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan bina iman anak Katolik berlangsung?
6.	Media seperti apa yang paling disukai oleh anak-anak usia dini dalam kegiatan bina iman anak Katolik ?
7.	Apakah adanya media dapat memotivasi anak-anak dalam mengikuti kegiatan bina iman anak Katolik?

8.	Bagaimanakah tanggapan anak usia dini ketika mengikuti kegiatan bina iman anak Katolik dengan menggunakan media?
9.	Apakah penggunaan media dalam kegiatan bina iman anak Katolik membantu tugas pendamping untuk menyampaikan pesan?
10.	Apakah para pendamping mengetahui media berbasis Montessori?

3.3.2.2 Angket

Angket dibagi menjadi dua kategori, yaitu kategori validasi ahli materi dan validasi media. Setiap angket disusun dalam bentuk skala penilaian 4 (empat) poin, yaitu : (4) sangat layak, (3) layak, (2) cukup layak, (1) tidak layak. Pernyataan dalam angket yang disusun, dikembangkan berdasarkan indikator kelayakan materi dan media yang relevan dengan prinsip montessori dan tujuan pengembangan produk. Kemudian hasil dari angket ini dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas setiap aspek dan kelayakan keseluruhan media. Berikut instrumen yang disusun oleh penulis:

a. Instrumen validasi Ahli Materi

Instrumen penilaian untuk ahli materi ini berupa angket validasi dan penilaian terkait aspek penyajian, aspek kelayakan isi, dan aspek keterpaduan materi pada produk media berbasis montessori *go fishing with jesus*. Setelah analisis data ini diperoleh dari penilaian ahli materi maka data ini dapat digunakan sebagai masukan dan pertimbangan dalam pengembangan produk. Uji validasi materi ini menggunakan ahli materi yaitu: tim dari Komisi Anak Keuskupan Surabaya yang diwakilkan oleh: Kak. Kurnia Puspasari dan Kak. Luciana Agustin Tjahjono.

Berikut kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan dalam uji validasi materi

Tabel 3.3 kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Penyajian	1. Materi memiliki tujuan kegiatan	10
	2. Terdapat langkah- langkah penyajian materi	
	3. Materi mudah dipahami oleh pendamping	
	4. Kesesuaian materi pada sasaran usia (3-6 tahun)	
	5. Menarik bagi anak usia (3-6 tahun)	
	6. Materi bersifat menyenangkan	
	7. Kejelasan penggunaan bahasa dan istilah (tidak bersifat ambigu)	
	8. Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat emosional anak usia (3-6 tahun)	
	9. Tampilan materi yang menarik	
Aspek keterpaduan pada prinsip metode montessori	10. Materi menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari	7
	11. Materi kreatif dan komunikatif (luwes dan menarik)	
	12. Materi mendorong anak untuk memiliki sifat kemandirian	
	13. Materi mendorong anak dalam kedisiplinan dalam beraktivitas	
	14. Materi mendorong motivasi anak untuk terlibat aktif	
	15. Materi mendorong timbal balik interaksi	

	anak dengan teman, dan pendamping.	
	16. Materi dikembangkan sesuai karakter usia (3-6 tahun)	
Keterpaduan materi dengan media	17. Materi memiliki kesinambungan dengan media yang dikembangkan	3
	18. Makna materi dapat disampaikan melalui media “ <i>Go fishing with Jesus</i> ”	
	19. Materi bersifat sederhana dan mudah diingat	
Jumlah Butir Instrumen:		19

(sumber adaptasi: Arifah., 2020:7)

b. Instrumen validasi Materi Media

Instrumen penilaian untuk ahli media yakni berupa angket validasi, penilaian terkait aspek penyajian, aspek perpaduan pada materi, dan aspek keterpaduan pada metode montessori. Setelah analisis data diperoleh dari penilaian ahli media dapat digunakan menyelesaikan pertimbangan atau masukan dalam proses perbaikan produk yang dikembangkan supaya lebih layak untuk disebarluaskan.

Uji validasi media ini dilakukan oleh ahli media yaitu pendamping BIAK dari paroki Mater Dei Madiun oleh ibu C. Regina Swantati dan Ibu Monika Heni Lestari. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan untuk ahli materi:

Tabel 3.4 kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Penyajian	1. Kesesuaian media dengan tujuan materi	9
	2. Terdapat pedoman penggunaan media	
	3. Kejelasan gambar yang digunakan	
	4. Menggunakan bahan yang aman untuk anak usia (3-6 tahun)	
	5. Media mudah digunakan untuk anak usia (3-6 tahun)	
	6. Media aman dimainkan oleh anak usia (3-6 tahun)	
	7. Menarik bagi anak usia (3-6 tahun)	
	8. Kerapian desain media	
	9. Media bersifat menyenangkan	
Aspek keterpaduan pada prinsip metode Montessori	10. Media memiliki unsur kemandirian	8
	11. Media memiliki unsur bahan yang melekat pada alam (bukan plastik)	
	12. Media memiliki keindahan dari segi corak warna	
	13. Media menjadi alat untuk memaknai pengalaman bermain	
	14. Media mendukung aspek kedisiplinan dalam beraktivitas	
	15. Media mendorong motivasi anak untuk terlibat aktif	
	16. Mendorong timbal balik interaksi anak dengan teman, dan pendamping.	
	17. Media dikembangkan sesuai usia anak (3-6 tahun)	
Keterpaduan	18. Media memiliki kesinambungan dengan	3

materi dengan media	Materi yang dikembangkan	
	19. Media bersifat sederhana dan mudah diingat	
	20. Bantuan media “ <i>Go fishing with Jesus</i> ” membantu penyampaian materi terlihat menarik	
Jumlah Butir Instrumen		20

(sumber adaptasi : Arifah., 2020:7)

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Noeng Muhadjir yang dikutip oleh Rijali (2018:84) mengatakan bahwa analisis data adalah upaya sistematis dalam mencari dan menyusun catatan hasil observasi, wawancara, dan sumber informasi lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai kasus yang diteliti dengan tujuan untuk menghasilkan temuan yang dapat disajikan kepada orang lain.

Tahap analisis data ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk terhadap media permainan *Go Fishing With Jesus* berbasis montessori dalam pertemuan BIAK dengan tema “Selalu Bersama Kristus”. berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data, yang kemudian disajikan dalam bentuk laporan.

3.4.1 Analisis Data Validasi Ahli

Uji Validitas ahli dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah terhadap kelayakan media permainan *Go Fishing With Jesus* berbasis montessori dalam pertemuan BIAK dengan tema Menjadi Anak Tuhan. Untuk memperoleh hasil nilai validasi ahli, peneliti menggunakan instrumen berupa angket validasi yang hasilnya dihitung dengan metode validitas *Aiken’V*.

Rumusan *Aiken's V* menurut Aiken (1985) yang dikutip oleh HA Nabil dkk (2022:183) *Aiken's V* digunakan untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian para ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur.

Dalam penelitian ini menggunakan formula Aiken V dengan rumus sebagai Berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad S = r - l_0$$

Keterangan :

r : angka yang diberikan oleh rater atau penilai

l_0 : angka penilai terendah (1)

C : angka nilai tertinggi (4)

n : Jumlah validator

s : angka yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah

No. of Items (m) or Raters (n)	Number of Rating Categories (c)													
	2		3		4		5		6		7			
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p		
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020		
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003		
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029		
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006		
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029		
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007		
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047		
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008		
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041		
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008		
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036		
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007		
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047		
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007		
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040		
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010		
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048		
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009		
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041		
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008		
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049		
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010		
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041		
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009		
14	.79	.029	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047		
15	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008		
15	.80	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041		
16	.88	.002	.75	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010		
16	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
17	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
17	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
18	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
18	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
19	.79	.010	.74	.008	.72	.006	.70	.009	.70	.007	.68	.009		
19	.74	.032	.68	.033	.65	.050	.64	.044	.64	.040	.63	.048		
20	.80	.006	.72	.009	.70	.010	.69	.010	.68	.010	.68	.008		
20	.75	.021	.68	.037	.65	.044	.64	.048	.64	.038	.63	.041		
21	.81	.004	.74	.005	.70	.010	.69	.008	.68	.010	.68	.009		
21	.71	.039	.67	.041	.65	.039	.64	.038	.63	.048	.63	.045		
22	.77	.008	.73	.006	.70	.008	.68	.009	.67	.010	.67	.008		
22	.73	.026	.66	.044	.65	.035	.64	.041	.63	.046	.62	.049		
23	.78	.005	.72	.007	.70	.007	.68	.007	.67	.010	.67	.009		
23	.70	.047	.65	.048	.64	.046	.63	.045	.63	.044	.62	.043		
24	.79	.003	.71	.008	.69	.006	.68	.008	.67	.010	.66	.010		
24	.71	.032	.67	.030	.64	.041	.64	.035	.62	.041	.62	.046		
25	.76	.007	.70	.009	.68	.010	.67	.009	.66	.009	.66	.009		
25	.72	.022	.66	.033	.64	.037	.63	.038	.62	.039	.61	.049		

Gambar 3. 1 Rambu-rambu Kriteria Penilaian Aiken' V 1985

Setelah melihat dari rambu kriteria di atas, peneliti memiliki 2 rater dengan empat kategori yang dapat dijabarkan angka validnya sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria kevalidan Aiken' s V

Indeks	Kategori Kelayakan
0.80-1.00	Sangat layak
0.60-0.79	Layak
0.40-0.59	Cukup Layak
< 0.4	Kurang Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan produk media permainan berbasis montessori yang akan digunakan pada pembinaan iman anak Katolik kelas kecil dengan usia 3-6 tahun. Media ini dirancang khusus untuk anak usia dini (3-6 tahun) untuk memotivasi anak dalam kegiatan bina iman anak Katolik dengan menjunjung tema “Selalu Bersama Kristus” anak-anak belajar membedakan perbuatan baik dan juga perbuatan buruk dengan inspirasi dari injil Matius (13:24-30). Media ini akan diujikan kepada ahli materi dan ahli media sebelum disebarakan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Smel, dan Melyn I Semmel dengan 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (Penyebaran), berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti:

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan sebelum menentukan desain, Thiagarajan et al. (1974) menyebutkan ada lima tahap yang perlu dilakukan yaitu *front end analyst*, *leaner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, *specifying instructional objectives* dalam analisis awal dan akhir (Warawuru dkk, 2024: 1226) :

4.1.1.1 Analisis Awal dan Akhir (*Front-end Analysis*)

Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi target pengembangan untuk menentukan dasar permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini peneliti telah melakukan observasi awal pada pendamping bina iman anak di paroki Santo Fransiskus Asisi Resapombo, di stasi Santa Maria Salamrejo paroki Resapombo dan terakhir pada pendamping bina iman anak Katolik di lingkungan Santo Aloysius Paroki Santo Cornelius pada tanggal 5-8 Maret 2025. Peneliti melakukan observasi awal dengan wawancara pendamping bina iman anak Katolik untuk mendefinisikan dan mengeksplorasi kebutuhan pada pembinaan iman anak Katolik. Dari hasil observasi awal peneliti mendapatkan informasi bahwa kegiatan bina iman anak tetap berjalan namun memerlukan kegiatan yang menarik supaya pertemuan semakin hidup dan anak-anak memiliki semangat untuk selalu hadir dalam bina iman anak Katolik (BIAK). Pendamping di Paroki St Fransiskus Asisi Resapombo dan juga Stasi Santa Maria Salamrejo paroki Resapombo juga mengatakan bahwa kurangnya personil pendamping dan juga kegiatan yang monoton juga menghambat kegiatan. Dari permasalahan ini dapat digarisbawahi bahwa pokok masalah yang dihadapi dalam kegiatan bina iman anak Katolik adalah kegiatan bina iman anak Katolik (BIAK) memerlukan inovasi baru dalam menghidupkan kegiatan supaya menarik anak-anak untuk aktif dalam berkegiatan.

4.1.1.2 *Leaner Analysis*.

Tahap ini adalah tahap identifikasi karakteristik sasaran atas pengembangan produk. Maka dalam penelitian ini peneliti juga mengidentifikasi dengan melakukan wawancara dengan pendamping bina iman anak (BIAK). Dan

peneliti telah menemukan beberapa karakteristik sebagai acuan dalam pembuatan produk lewat hasil wawancara dan juga pengamatan langsung yaitu yang pertama adalah dalam pertemuan bina iman anak juga tidak dibedakan antara kelas besar dan kelas kecil, namun ketika pada aktivitas seperti mewarnai atau game anak-anak dipisahkan antara kelas kecil dan juga kelas besar, peneliti juga menemukan fakta bahwa aktivitas dalam bina iman anak Katolik kelas kecil masih terbatas sehingga anak-anak kelas kecil kurang aktif dan interaktif.

Peneliti juga menelaah mengenai penggunaan media dalam pertemuan bina iman anak Katolik itu sungguh membantu dalam menyampaikan pesan, memotivasi anak, dan membuat anak menjadi lebih aktif berkegiatan. Maka dari informasi yang didapat oleh peneliti media membantu anak-anak untuk lebih fokus pada kegiatan, dan memotivasi anak dalam mengikuti proses kegiatan. Namun pada pertemuan bina iman anak Katolik penggunaan media masih kurang, di paroki Santo Fransiskus Asisi Resapombo dan di Stasi Santa Maria Salamrejo Paroki Santo Fransiskus Asisi resapombo media yang digunakan sebatas penggunaan LCD untuk menayangkan gerak dan lagu, PPT, dan Video sehingga dapat dikatakan penggunaan media masih kurang dieksplorasi. Maka dari hasil identifikasi ini peneliti akan fokus mendesain produk media permainan yang menarik dalam kegiatan bina iman anak Katolik yang difokuskan pada usia 3-6 tahun yang termasuk kategori kelas kecil pada bina iman anak Katolik sehingga kegiatan dapat bervariasi dan aktivitas kelas kecil tidak hanya sebatas mewarnai saja.

4.1.1.3 Task Analysis

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan sasaran produk. Dan pada pengembangan ini peneliti mengidentifikasi keterampilan dan kebutuhan anak pada usia 3-6 tahun sebagai acuan desain media permainan sehingga produk yang didesain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Pada umumnya anak usia 3-6 tahun adalah masa emas dalam perkembangannya yang membutuhkan stimulasi yang intensif supaya mempunyai kepribadian yang berkualitas dalam masa mendatang (Rusmini dkk, 2023 :2). Dalam hidup menggereja mereka (anak usia dini) juga dibekali iman supaya sedari dini mereka memiliki iman Katolik yang terpatri dan berakar pada pribadi anak sehingga kelak pada masa dewasa iman Katolik menjadi acuan untuk menjalani kehidupan (Prayogo T dkk, 2020 :123).

Pada observasi yang telah peneliti laksanakan , peneliti juga menggali mengenai hal-hal yang disenangi oleh aak-anak dalam bina iman anak Katolik, bahwa anak-anak BIAK di paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo dan Stasi St. Maria Paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo, juga Lingkungan St. Aloysius paroki St. Cornelius Madiun menyebutkan bahwa anak-anak sungguh menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti bermain, beraktivitas diluar ruangan, dan aktivitas yang tidak membuat anak-anak bergerak. Maka dari ciri ini, peneliti mengangkat sebuah media yang berbasis montessori dalam kegiatan bina iman anak Katolik supaya dalam bermain anak juga dapat belajar memaknai pesan iman yang ingin disampaikan. Prinsip montessori dipakai dalam media permainan supaya tepat sasaran pada anak usia 3-6 tahun juga untuk selain bermain anak dapat belajar untuk disiplin, mandiri, bertanggung jawab, dan yang terpenting

anak dapat memaknai permainan yang memiliki pesan sabda yang disampaikan (Febrianty dan Sri., 2021 :5) .

4.1.1.4 Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap menganalisis konsep penting yang akan dijadikan strategi yang efektif dalam pengembangan produk supaya tepat pada sasaran. Maka penelitian pengembangan ini memiliki konsep untuk pembinaan iman anak usia dini 3-6 tahun dengan media permainan yang dirancang khusus untuk menghubungkan pesan sabda dari Matius 13:24-30 dengan pengalaman bermain anak dan peneliti mengangkat permainan pemancingan supaya anak memaknai imannya dengan menyenangkan. Peneliti akan menyusun bahan katekese anak dari injil Matius 13:24-30 dengan judul perikop yaitu perumpamaan tentang ilalang di tengah gandum. Dengan tujuan katekese yaitu agar anak-anak dapat memiliki sifat seperti gandum di tengah tantangan untuk berbuat buruk. Anak-anak diajak untuk membedakan sifat-sifat baik dan sifat-sifat yang buruk. Lewat aktivitas permainan pemancingan anak-anak diajak untuk mencari ikan dengan pancing dan mengumpulkannya serta belajar membedakan sifat baik seperti gandum dan sifat buruk seperti ilalang melalui gambar yang ada pada ikan yang di pancing.

4.1.1.5 *Specifying Instructional Obyekjectives.*

Tahap ini peneliti merumuskan tujuan atau *goals* dari produk yang dikembangkan dan perubahan perilaku sasaran penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti memiliki tujuan yaitu yang pertama pada kegiatan bina iman anak Katolik sungguh menjadi sarana belajar iman anak yang menyenangkan dan

bermakna bagi anak-anak. Kemudian juga media permainan menjadi sarana untuk mempermudah pendamping dalam menyampaikan pesan. Dan yang terpenting adalah anak-anak dapat memaknai pesan permainan dengan baik dan mereka sungguh memiliki perilaku yang taat pada kehendak Tuhan seperti gandum di tengah tantangan untuk berbuat buruk.

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 5-8 maret 2025 dengan pendamping BIAK di paroki Santo Fransiskus Asisi Resapombo, Stasi Santa Maria Salamrejo Paroki Santo Fransiskus Asisi resapombo serta Lingkungan St. Aloysius Paroki St. Cornelius Madiun telah memberikan penjabaran kebutuhan yang telah dijabarkan di atas, dan muncul pandangan untuk membuat media berbasis montessori dalam bina iman anak Katolik yang akan membantu pendamping bina iman anak khususnya pada usia 3-6 tahun dalam memperdalam tujuan kegiatan dalam aktivitas sehingga anak-anak dapat mudah memaknai pesan injil dalam aktivitas yang menyenangkan dalam kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan usia anak. Dari sini peneliti mengangkat judul Bina Iman Anak Katolik dengan Permainan Berbasis Montessori *Go Fishing With Jesus.*”

4.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Dalam tahap ini peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Produk awal yang akan dikembangkan adalah produk media permainan berbasis montessori yang diberi judul “*go fishing with jesus*”. Tahap *design* ini terbagi lagi menjadi beberapa langkah yaitu (Warawuru dkk, 2024: 1226) :

4.1.2.1 Constructing Criterion-Referenced Test

Tahap ini merupakan tahap dalam menyusun standar tes produk berdasarkan tujuan yang ingin di capai pada tahap *define*. Tes acuan di susun berdasarkan spesifikasi tujuan dan jenjang kognitif peserta atau sasaran penelitian. Pada tahap ini peneliti telah melakukan tes pada anak usia 3, 4 dan 6 tahun pada tanggal 23 Maret 2025, tes dilakukan pada 3 anak dengan memberikan lembar kerja sebagai berikut :



Tes ini menggambarkan tujuan utama pada permainan yaitu untuk membedakan perbuatan baik dan perbuatan buruk, apabila anak-anak dapat menyelesaikan dengan baik maka permainan yang akan dibuat dan dipakai akan terlaksana dengan baik sesuai dengan jenjang kognitif sasaran penelitian yaitu 3-6 tahun. pada tahap ini anak yang berusia 4- 6 tahun sudah menyelesaikan dengan baik dan benar, namun yang berumur 3 tahun masih memerlukan bantuan

pendamping dalam membedakan gambar perbuatan baik dan perbuatan buruk.

Berkut rangkuman hasil tes yang telah terlaksana:

Tabel 4.1 Tes Gambar

Nama	Usia	Hasil / keterangan
Jane Adonay Rembuyung Erma	3 Tahun	Berhasil dengan bantuan
Elleanora Paramastri Sagara	4 Tahun	Berhasil menjawab ke-5 soal
Dominic Naiara Sananda Erma	6 Tahun	Berhasil menjawab ke-5 soal

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa standar tes telah dilakukan ini memiliki kesesuaian pada tujuan utama pembuatan produk.

Selain itu juga peneliti telah merancang instrumen validasi materi juga instrumen validasi media dengan menerapkan beberapa aspek yaitu aspek penyajian, aspek keterpaduan dengan Prinsip montessori, dan keterpaduan antar media dan juga materi yang disusun menjadi 19 butir pernyataan validasi materi dan 20 butir pernyataan untuk validasi media.

4.1.2.2 Media Selection

Tahap pemilihan media yang dilakukan untuk mengidentifikasi media yang relevan sesuai dengan karakteristik materi. Maka penelitian ini akan mengangkat sebuah media berbasis montessori dengan menggunakan bahan, warna, bentuk, penggunaan sesuai dengan prinsip montessori yaitu bahan yang melekat pada alam, menarik, memiliki corak warna yang menarik, penggunaan sesuai umur sasaran yaitu 3-6 tahun tidak berat ataupun membahayakan sehingga proses penggunaan produk tidak menyusahakan anak-anak(Suparno.,2019: 23).

Bahan materi yang digunakanpun menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pendamping dan juga anak-anak.

4.1.2.3 *Format Selection*

Tahap ini merupakan pemilihan format dalam pengembangan media mulai merumuskan rancangan media, penggunaan media hingga sumber pembelajaran. Berikut langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk media pemancingan berbasis montessori *Go Fishing With Jesus* :

a. Merancang Bahan Katekese Anak

Bahan pembinaan iman anak Katolik di ambil dari Matius (13:24-30) “Perumpamaan tentang ilalang di tengah gandum”, dari injil ini dikembangkan menjadi materi katekese anak dengan tema awal “Menjadi Anak Kristus” dengan tujuan katekese yaitu : yang pertama anak-anak mampu memilah perbuatan baik dan perbuatan buruk, dan yang kedua agar anak-anak memiliki semangat menjadi anak Kristus yaitu anak yang melakukan kebenaran. Bahan katekese disusun sesuai dengan umur anak dengan pemilihan bahasa yang sederhana, mudah dipahami pendamping dan anak, serta menyenangkan. Berikut langkah-langkah yang di desain melalui *Canva*:



Gambar 4.2 : Gambar Cover Bahan katekese anak

Halaman pertama adalah cover depan dari bahan katekese, berisikan tema katekese “Selalu Bersama Kristus”, Bacaan Injil yang dipakai, judul aktivitas yang akan dimainkan dan nama penulis. dalam cover juga terdapat beberapa elemen gambar yang mengidentifikasi isi dari injil yang akan dibawakan yaitu gandum dan juga ilalang.

Di Halaman kedua ini menunjukkan tujuan dari kegiatan, kata pengantar untuk mengantar katekese juga link lagu pembuka. Selain itu juga terdapat doa pembuka untuk membuka katekese anak.

Mari Kita Mulai Acaranya

Note: Kakak-kakak, kita pengantar dapat disuarakan dengan kerdil anak-anak ya.

Pengantar : *disampaikan oleh kakak guru/pengajar*



Halo adik-adik ... selamat pagi-siang-pagi bila kakak mengatakan "laskar Kristus " adik-adik menjawab "siapa laskar Kristus ya?.."
"laskar Kristus"
"siapa laskar Kristus Ya?"
"Luar Biasa semangat paginya adik-adik ini, kakak jadi lebih semangat nih ingin berdo'a bersama, bernyanyi, mendengarkan sabda, dan bermain bersama adik-adik. Bagaimana adik-adik sudah siap untuk kesenangan hari ini? "siapa?"

Hari ini kita akan mendengar pengajaran Yesus tentang perumpamaan lalang di tengah gandum, ada yang sudah pernah mendengarnya?...Tapi sebelum kita mulai pertemuan kali ini, mari kita bangkit berdiri kita buatkan memuji Allah dengan bernyanyi "Halo Halo Cilo Cilo"

lagu Pembuka: Hello Hello olla
Lagu: <https://www.youtube.com/watch?v=7D6y3217sH-g4k>

➤➤ Sebelum kita melanjutkan kegiatan kita hari ini, sekarang mari kita berdoa terlebih dahulu, ada yang mau memimpin doa?

Doa Pembuka

Ya Tuhan, Kami mengucapkan syukur karena berkatMu kami senantiasa bergembira. Bapa our/Kianlah roh KudusMu supaya dalam pertemuan Bapa iman. Anak ini kami anatkan mampu mendalami Sabda-Mu dan kami dapat berbagi kasih seperti yang Engkau ajarkan, Tuhan berilah kami akal dan budi yang bijaksana agar dapat selalu melakukan perbuatan kasih. Amin



2

Gambar 4.4 : Halaman kedua katekese anak

Pada halaman ketiga adalah halaman bacaan injil dari Matius 13 : 24 -30 perumpamaan tentang lalang ditengah gandum.

Waktunya Mendengarkan Sabda Tuhan



PERUMPAMAAN LALANG DITENGAH GANDUM
MATIUS 13:24-30

Yesus memberitahukan suatu perumpamaan lain lagi kepada mereka, Ia-Nya: "Hal Kerajaan Sorga itu seumpama orang yang menaburkan benih yang baik di ladangnya. Tetapi pada waktu orang-orang tidur, datanglah mautnya menaburkan benih lalang di antara gandum itu. Lalu pergi. Ketika gandum itu tumbuh dan mulai berbulir, nampak jaksink lalang itu. Maka datanglah hamba-hamba Tuhan ladang itu kepadanya dan berkata: "Tuan, benih-benih baik yang Tuu taburkan di ladang-Tuan? Dari manakah lalang itu? Jawab Tuhan itu: "Seorang musuh yang tidak dikenalnya. Lalu berketuklah hamba-hamba itu kepadanya: "Jadi manakah Tuhan supaya kami pergi mencabut lalang itu? Tetapi ia berkata: "Jangan, sebab mungkin gandum itu ikut tertinggal pada waktu kamu mencabut lalang itu. Sebaliknya kedudanya tumbuh bersama-sama sampai waktu memanen. Pada waktu itu akan kamu berketuk kepada para petani: "Kumpulkanlah dahulu lalang itu dan ikatlah berkerub-kerub: setak dibakar; kemudian kumpulkanlah gandum itu ke dalam lambungku."

Kakak Pendamping, serahlah menceritakan sabda Tuhan, kakak mendengar dapat menghidupkan dengan para siswanya

3

Gambar 4.5 : Halaman ketiga bahan katekese anak

Pada halaman ke empat ini terdapat inti peristiwa untuk mempermudah menjelaskan kepada anak dan juga ada pertanyaan pemantik supaya anak-anak dapat lebih berfokus pada bacaan yang telah didengarkan.



Gambar 4.6 : Halaman 4 bahan katekese anak

Halaman ke lima adalah halaman terdapat pengayaan yang mempermudah pendamping katekese dalam menjelaskan makna dan sabda Tuhan dari injil Mat 13:24-30. Terdapat lambng-lambang yang mempermudah kakak pendamping memaknai simbol perumpamaan.

Pada halaman ketujuh terdapat saran lagu yang sesuai dengan tema, ayat hafalan yang harus dihafalkan oleh anak-anak serta deskripsi singkat mengenai aktivitas anak-anak yaitu permainan *go fishing with Jesus*.



Gambar 4.9 : Bahan Katekese Halaman 7

Halaman berikutnya adalah langkah-langkah penggunaan produk dalam permainan *go fishing with Jesus*. Hal ini mempermudah pendamping bina iman anak dalam mempraktekkan aktivitas.



kegiatan selanjutnya

siswa akan melakukan kegiatan dan melaksanakan hal-hal berikut ini:

PERUTUSAN

"Aku akan menjahiri perbuatan baik, mengasihi Tuhan, diri, keluarga dan sesama"

Program 2 menit Ajaran Gereja

Mengapa kita perlu menjadi gandum yang berbuah?

Katekismus Gereja Katolik (2019) "didapati Kristus yang adalah kebenaran akan nyata secara definitif hubungan setiap manusia dengan Allah yang sebenarnya. Pengadilan terakhir akan membuka waktu pada akibat-akibat yang jauh, kebajikan apa yang dilakukan atau tidak dilakukan oleh setiap orang selama hidupnya di dunia ini... Dengan demikian segala perbuatan kita itu akan dipertanggung jawabkan kelak pada hari penghitungan. Maka sebagai anak Kristus perlu menyadari bahwa Tuhan sendiri melihat apa yang kita lakukan di dunia ini, kita tidak perlu melihat siapa yang menadi, si jahat namun kita harus melihat diri kita sendiri apakah sudah melakukan perbuatan baik atau belum."

Menutup Kegiatan Dengan Berdoa

Allah Bapa yang baik kami sangat mengucap syukur kali ini kami Engkau ingatlah untuk selalu mengasihi sesama kami, semoga kami dapat menghindari perbuatan yang buruk dan mengasihi sesama kami, bertaat kami untuk mengutamakan perbuatan baik supaya kami dapat menjadi anak Mu dan teladan sesama kami. Amin



Lagu Penutup

Yesus Pokok



Bonus Game

Cari Gandum

ada berapa banyak gandum yang tersembunyi?.....

gambar 1

gambar 2

GAMBAR 1 *
GAMBAR 2 *

Halaman ini merupakan bonus game yang dapat diberikan kepada anak-anak, yaitu menghitung gambar yang tersembunyi.



Sampul belakang terdapat kata-kata inspirasi yang penulis tunjukkan kepada pendamping bina iman anak Katolik.

Bahan ini dirancang secara khusus untuk anak usia 3-6 tahun hal ini mengjangkau bagi anak bina iman anak katolik kelas kecil. Pemilihan bahasa sangat di perhatikan supaya pada penyampaiannya sungguh dapat tersampaikan pada sasaran yaiitu anak-anak kelas kecil 3-6 tahun.

Pemilihan bahan bacaan tidak menyesuaikan pada kalender liturgi Gereja hari tertentu. Sehingga bahan ini dapat digunakan secara fleksibel pada hari-hati tertentu sesuai dengan keadaan anak.

a. Menyusun Media *Go fishing With Jesus*

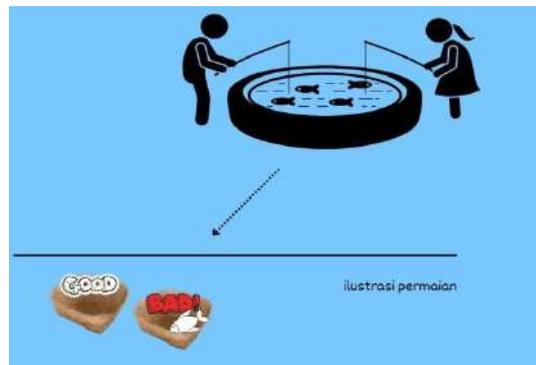
Berdasarkan hasil analisis melalui tahap pendefinisian (*define*) media ini dirancang peneliti untuk mengembangkan kegiatan bina iman anak yang inovatif, kreatif serta menyenangkan bagi anak usia 3 sampai 6 tahun. Pemilihan media ini memiliki unsur dasar dari metode montessori supaya anak bukan hanya belajar mengenai imannya melainkan juga mendapatkan pelatihan seperti kebebasan, tanggung jawab, mandiri, aktif, dan interaktif (Yuliasututie dkk., 2022:81).

Dalam pengembangan bahan media peneliti mengutamakan penggunaan bahan yang mudah dicari bahkan juga penggunaan bahan bekas supaya lebih ramah pada alam serta penggunaan yang dapat digunakan berkali-kali. Media ini dapat digunakan dalam kreasi berbagai permainan bukan saja pada satu permainan saja, hal ini sesuai dengan langkah memilih media (Gafur Abdul ., 2012 : 113).

Pengguna media dapat memanfaatkan media yang dikembangkan ini dalam berbagai materi yang lain untuk membantu proses anak dalam memahami tujuan pertemuan. Berikut desain awal produk yang dikembangkan :

1.) Sketsa Produk

Sketsa produk merupakan rancangan yang terjadi melalui pikiran, dan ini merupakan tahap pertama sehingga belum dinyatakan sempurna (Nurchahyo, 2022:87). Berikut adalah sketsa awal dari produk yang peneliti kembangkan:



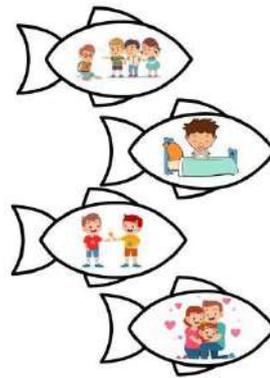
Gambar 4.14 : Ilustrasi Permainan

Di ilustrasikan anak-anak akan memancing bersama dalam satu kolam yang disediakan berisi air dan juga ikan dari kayu triplek, setelah menadapatkan ikannya, anak-anak akan mengelompokkan sendiri ikan yang mereka dapat kedalam kotak perbuatan kasih atau kotak perbuatan buruk sesuai dengan stiker gambar yang tertera dalam ikan yang mereka dapatkan.



Gambar 4.15 : Sketsa Pancing/Joran

Joran atau pancingan ini rencanya terbuta dari stik drum yang diberi tali dan juga kail magnet supaya dapat menarik ikan.



Gambar 4.16 : Desain sketsa ikan

Ikan nantiya dibuat dari bahan triplek yang akan dibentuk sesuai sketsa tersebut. Ikan juga akan dicat dan diberi supaya lebih menarik. berikut beberapa gambar yang nantinya di tempelkan pada ikan yang sudah diwarnai:



Gambar 4.17: Stiker perbuatan baik dan perbuatan buruk

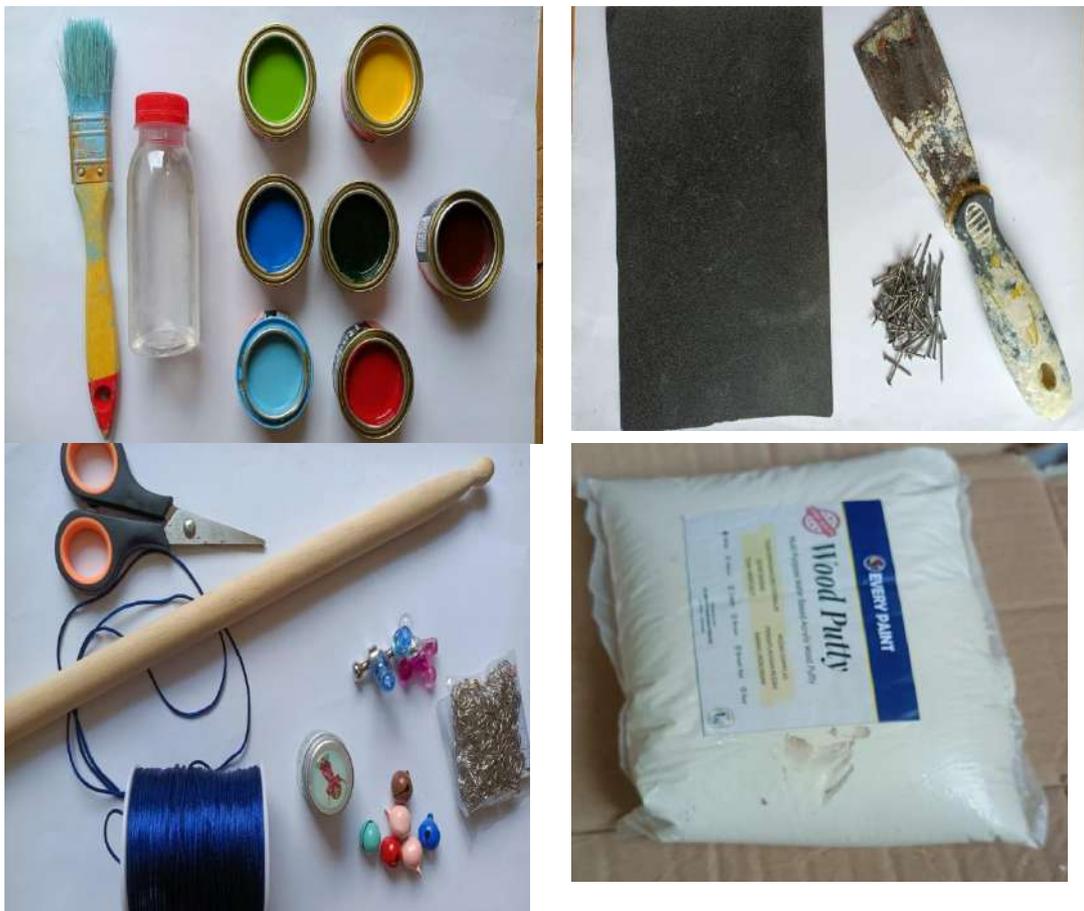
Gambar yang digunakan adalah gambar-gambar perbuatan baik dan juga perbuatan buruk. Yang nantinya anak-anak sendiri yang akan memilahnya.

1. *Initial Design*

Initial design merupakan tahap perancangan media atau produk yang akan disajikan sebelum uji coba dilaksanakan. Berikut langkah-langkah peneliti dalam merencanakan dan mengembangkan produknya:

b. **Pemilihan Alat dan Bahan Dasar Pembuatan Media**

Dalam pemilihan bahan dasar pembuatan media, perlu memperhatikan unsur-unsur dan ketentuan dalam pembuatan media berbasis montessori. Dalam montessori unsur tersebut meliputi, bahan yang melekat pada alam, tidak membahayakan ketika digunakan, dan memiliki corak warna yang menarik. maka berikut bahan dan alat pembuatan untuk media yang sedang digunakan :





Gambar 4.18: Alat dan Bahan Media

Bahan yang perlu disiapkan untuk membuat media permainan *go fishing with Jesus* adalah :

- Kayu triplek bekas
- Dempul atau *wood patty*
- Cat kayu warna-warni dan tiner
- Stiker (gambar perbuata baik dan perbuatan buruk)
- Stik drum (untuk joran)
- Benang gelang
- Magnet pin
- Lonceng kecil
- Paku
- 2 *Besek* bekas
- Kolam *play mat*
- *air*

Dan alat yang diperlukan ketika membuat media permainan *go fishing with Jesus* adalah:

- Gergaji
- Palu
- Gunting
- Amplas
- Kapi
- Kuas cat

c. Pengembangan produk

Berikut cara membuat mainan *go fishing with Jesus* :

Membuat ikan:

- Siapkan alat dan bahan yang telah tertulis (triplek, dempul, cat kayu, stiker, paku, gergaji, palu, amplas, kapi, kuas cat)
- Kedua siapkan pola gambar ikan sebagai patokan dalam membuat bentuk ikannya pada triplek.
- Lalu gambar dan gergaji triplek sesuai pola yang di inginkan, jika memungkinkan dapat menggunakan gergaji listrik supaya lebih cepat.
- Setelah ikan sudah berbentuk , tancapkan paku di ujung sebagai pengait magnet.



Gambar 4.19 : gambar ikan yang telah di beri paku

- Setelah itu siapkan dempul untuk menutupi pori-pori kayu yang kasar supaya cat dapat lebih terlihat halus.
- Tuang dempul dalam wadah dan berikan sedikit air, lalu oleskan pada seluruh permukaan kayu triplek.



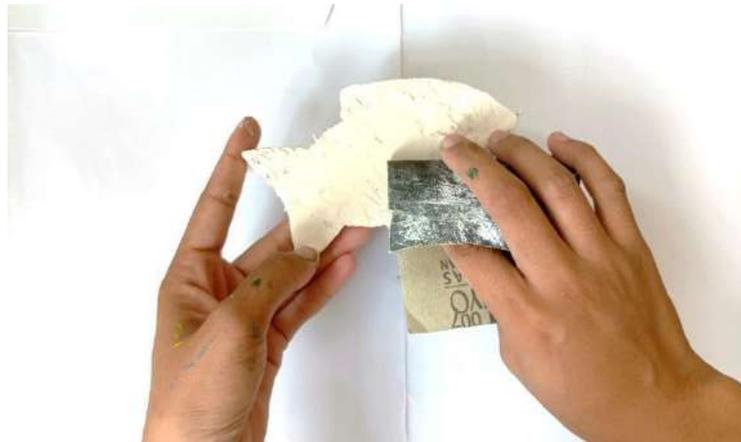
Gambar 4.20 : gambar ikan yang dilapisi dempul

- Setelah itu keringkan ikan yang telah di lapisi dempul dibawah sinar matahari langsung.



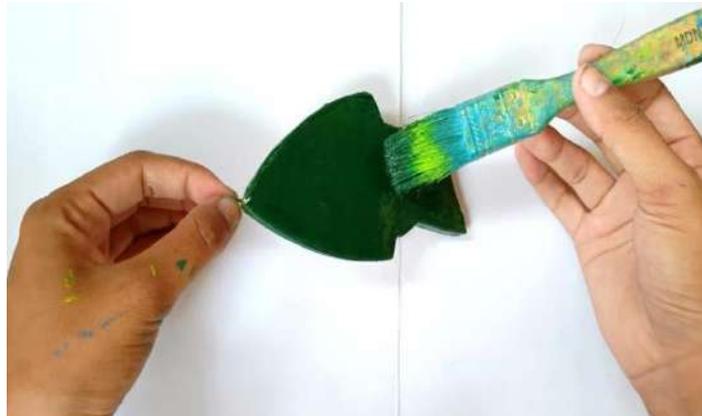
Gambar 4.21 : Gambar Proses Pengeringan ikan yang dilapisi dempul

- Setelah cairan dempul benar-benar kering selanjutnya amplas permukaan dengan menggunakan amplas halus supaya permukaan lebih halus.



Gambar 4.22 : Gambar proses mengamplas ikan yang sudah dilapisi dempul

- Setelah permukaan terlihat halus selanjutnya ikan yang sudah di amlas di cat dengan berbagai warna.



Gambar 4.23 : Proses pengecatan ikan

- Setelah di cat ikan dikeringkan di bawah sinar matahari lalu di tepel dengan stiker yang telah disediakan

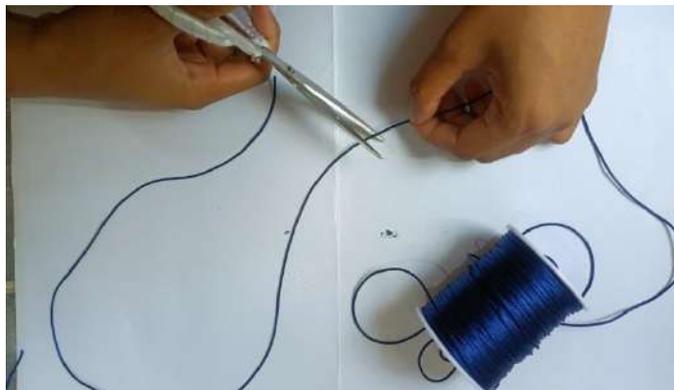


Gambar 4.24 : Proses Pemasangan stiker

Setelah pembuatan ikan sudah jadi selanjutnya membuat joran atau pemancingnya.

Membuat Joran:

- Siapkan bahan berikut (stik drum atau semaphore, tali gelang, pin magnet, lonceng kecil)
- Potong tali kurang lebih $\frac{1}{2}$ meter



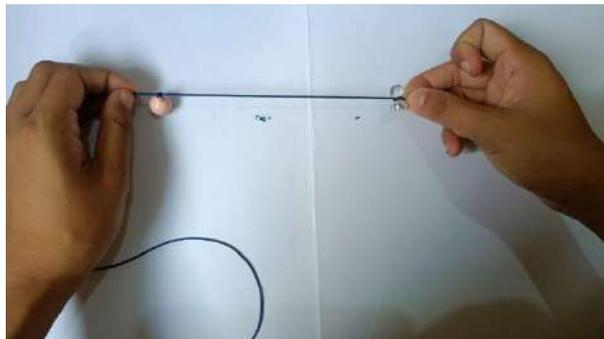
Gambar 4.25. :Memotong Benang

- Ikatkan tali diujung stick drum atau stik semaphore



Gambar 4.26 : Mengikat tali di ujung stik

- Ujung tali satunya diukur kurang lebih satu jengkal sebagai tempat lonceng , selanjutnya masukkan lonceng dan ikat pada posisi yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.27. : Tampilan ujung pancing

- Selanjutya ikat pin magnet pada ujung tali yang lain.
- Joran sudah dapat digunakan



Gambar 4.28 : Tampilan Joran atau Pancing

Sebagai pelengkap permainan, perlu juga menyiapkan kolam berisi air. Kolam dapat memakai *play mat* atau bak besar yang dapat di isisi air. Dalam permainan Juga perlu menyiapkan 2 wadah kotak untuk menampung ikan, peneliti menggunakan *besek* bekas yang di hias.



Gambar 4.29 : Wadah Penampung ikan



Gambar 4.30 : *Play Mat* / Kolam Pemancingan

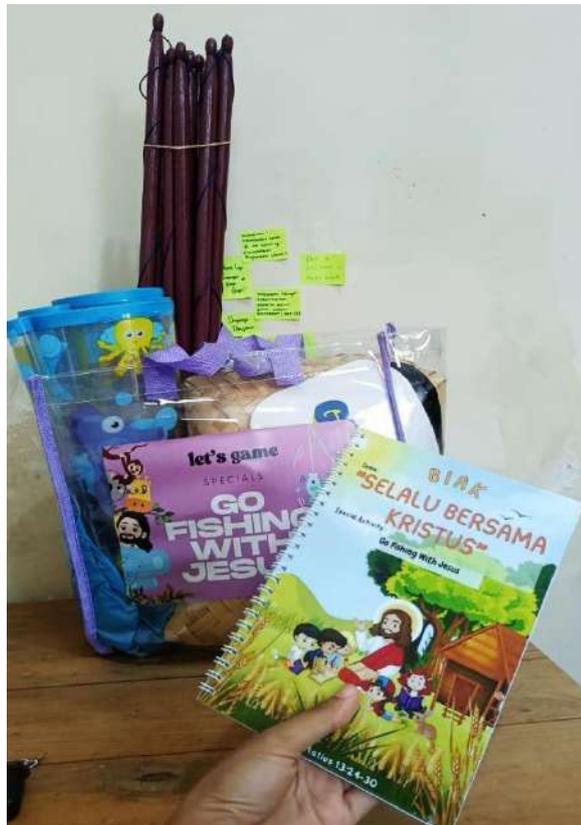
d. Langkah Penggunaan Produk

Produk yang telah dirancang memiliki langkah penggunaan dalam memaninkannya, selain pada susunana katekese, dalam aktivitas permainanyanya jug terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan berikut langkah-langkah yang perlu diperhatikan:



Gambar 4.31 : Langkah Bermaian

setelah merangkai materi katekese anak sebagai acuan dalam pendampingan bina iman anak dan setelah merangkai media sebagai aktivitas dalam pendampingan bina iman anak maka jadilah sebuah media yang diberi nama *Go Fishing With Jesus* :



Gambar 4.32 : Satu Set Permainan *Go fishing with Jesus*

4.1.3 *Develop*

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan produk yang dilakukan melalui dua langkah yaitu: penilaian ahli (*expert Apraisal*) dan diikuti revisi, kemudian uji coba pengembangan (*developmental testing*) (Warawuru dkk, 2024: 1226):

4.1.3.1 Tahap validasi Produk

Setelah produk dikembangkan sesuai desain dan sketsa yang di rancang maka produk akan melewati tahap validasi yang melibatkan para ahli dalam bidang materi dan juga media. Pada tahap ini bertujuan untuk menilai apakah produk sudah sesuai dengan sasaran yang di inginkan, juga bertujuan untuk

mendapatkan kritik dan juga saran mengenai kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan, sehingga produk tersebut dapat diperbaiki dan layak digunakan (Waruwu dkk., 2024 : 1222). Tahap validasi ini melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi dari tim komisi anak Keuskupan Surabaya yang diwakilkan oleh kak Kurnia Puspasari (validator I), dan Kak Luciana Agustin Tjahjono (Validator II) pada tanggal 13 Mei 2025. Ahli media diuji oleh pendamping bina iman anak Katolik Paroki Materdei 23- 24 Mei 2025 oleh dua validator yang aktif sebagai pendamping bina iman anak Katolik Paroki Mater Dei Madiun yaitu Ibu Monika Heni Lestari (validator I) dan Ibu Cormanina Regina Swantati (Validator II). Berikut hasil dari proses validasi yang telah dilaksanakan:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi telah dilaksanakan pada tanggal 10-20 April 2025 oleh tim komisi anak keuskupan Surabaya yang mengutus dua orang ahli yaitu Kakak Kurnia Puspasari sebagai validator pertama dan Kakak Luciana Agustin Tjahjono sebagai validator ke-2. Validasi materi dilaksanakan dengan pengisian angket penilaian yang terdiri dari aspek penyajian, aspek keterpaduan dengan prinsip metode montessori, dan aspek keterpaduan materi dengan media.

Melalui *Video Call* validator menginginkan peneliti untuk menjelaskan secara detail bahan media yang telah dirancang dan untuk mengetahui sejauhmana materi dinyatakan layak, selain itu para ahli materi juga mengisi angket serta memberikan masukan saran untuk memperbaiki materi supaya lebih baik. Berikut hasil penilaian validator ahli materi terhadap kelayakan produk yang peneliti kembangkan:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Nomor Burtir soal	Validator		S1	S2	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
	1	2						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 2	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 4	3	3	2	2	4	6	0.66667	Tinggi
Butir 5	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	3	3	2	2	4	6	0.66667	Tinggi
Butir 8	3	3	2	2	4	6	0.66667	Tinggi
Butir 9	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 10	3	4	2	3	5	6	0.83333	Sangat Tinggi
Butir 11	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 12	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 13	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 14	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 15	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 16	3	3	2	2	4	6	0.66667	Tinggi
Butir 17	3	3	2	2	4	6	0.66667	Tinggi
Butir 18	3	3	2	2	4	6	0.66667	Tinggi
Butir 19	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
TOTAL	69	70	50	51	101	114	0.88596	Sangat Tinggi

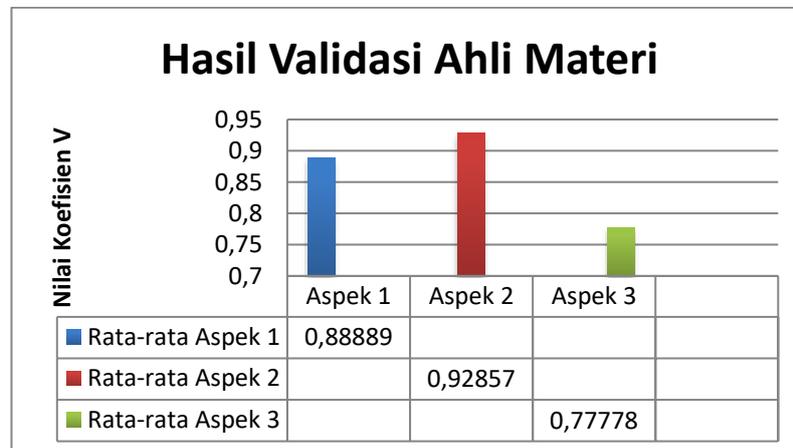
Isi tabel 4.1 diatas menampilkan hasil dari validitas dari ahli materi terhadap bahan katekese anak dengan media montessori *go fishing with Jesus*. Validitas Aiken akan dikatakan layak apabila memperoleh indeks Aiken lebih besar atau sama dengan 0,075Aiken. Maka penilaian dari dua ahli materi ini

mengatakan bahwa pada aspek penyajian yaitu butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 menunjukkan bahwa penyajian dari materi dianggap layak dengan nilai validitas Aiken V sebesar 1 pada butir 1, 2, 3, 5, 6, dan 9 sehingga menunjukkan bahwa penyajian materi dianggap layak, jelas, dan sesuai oleh validator. Adapun butir 4, 7, 8, memperoleh nilai 0.6667, yang masih dalam kategori tinggi, namun keseluruhan mendapatkan penilaian yang sangat tinggi. Maka dari hasil ini menyatakan bahwa materi telah dirancang menggunakan bahasa anak-anak supaya pendamping mudah untuk menyampaikan kembali kepada anak-anak terkhusus untuk anak usia 3-6 tahun. Selain itu juga adanya simbol dengan gambar dapat membuat anak untuk konsentrasi dan mendengarkan pesan yang diberikan pendamping (Khotimah S. H dkk., 2020: 676).

Pada aspek keterpaduan dengan prinsip montessori (butir 10-16) memperoleh nilai Aiken V yang sangat tinggi pada butir soal 11, 12, 13, 14, 15. Sementara butir 10 memperoleh nilai 0.83333, dan butir 16 memperoleh 0.6667. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum materi dirancang dengan mempertimbangkan prinsip montessori yang memudahkan dalam memaknai pesan sabda, anak-anak juga di dorong untuk mandiri, aktif, disiplin, bebas namun tetap bertanggung jawab, dan juga apa yang telah dipelajari menjadi lebih bermakna (Febrianty dan Sri., 2021 :5)

Dan aspek keterpaduan dengan media dua butir nomor 17 dan 18 memperoleh nilai Aiken V sebesar 0.6667. Walaupun rata-rata pada aspek ini tidak mencapai kategori sangat tinggi, maka hal ini tetap menunjukkan bahwa keterpaduan materi dengan media telah mendapat nilai baik oleh para ahli. Pada

dasarnya materi dan media perlu memiliki kesesuaian supaya penggunaannya dapat efisien dan mencapai tujuan yang ingin dicapai (Arsyad A., 2016 :74).



Gambar 4.33 : Grafik Hasil Uji validasi Ahli Materi

Dari total 19 butir soal, Rata-rata nilai pada aspek Penyajian memberikan hasil 0.88889, kemudian rata-rata aspek keterpaduan dengan prinsip metode montessori 0.92857, dan aspek keterpaduan materi dengan media memiliki rata-rata 0.77778. Sehingga rata-rata keseluruhan butir nilai Aiken V adalah 0.88596, yang mengindikasikan bahwa nilai dari instrumen pada materi dalam permainan media montessori *go fishing with Jesus* memenuhi standar validitas materi yang sangat tinggi atau dapat dikatakan **“Sangat Layak”** digunakan pada proses selanjutnya.

b. Validasi Ahli Media

validasi ahli media dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari tiga aspek yaitu, aspek penyajian, aspek keterpaduan dengan prinsip Montessori, dan aspek keterpaduan dengan materi. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 23- 24 Mei 2025 oleh dua validator yang aktif sebagai pendamping bina iman anak Katolik Paroki Mater Dei Madiun yaitu Ibu Monika

Heni Lestari (validator I) dan Ibu Cormania Regina Swantati (Validator II) berikut hasil penilaian validator ahli media terhadap kelayakan produk media permainan go fishing with Jesus berbasis montessori:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

Nomor Butir	Validator		S1	S2	Σs	n (c-1)	V	Keterangan
	1	2						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 2	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 5	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 8	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 9	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 11	3	3	2	2	4	6	0.666667	Tinggi
Butir 12	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 13	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 14	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 15	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 16	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 17	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 18	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 19	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 20	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
TOTAL	76	79	56	59	115	120	0.958333	Sangat Tinggi

Tabel di atas merupakan hasil dari validasi media dari dua ahli media, dengan 20 butir penilaian yang dikategorikan dalam tiga aspek utama yaitu aspek penyajian, aspek keterpaduan dengan prinsip montessori dan aspek keterpaduan dengan media. Pada aspek penyajian yaitu butir 1 sampai 9 menunjukkan hasil validitas yang tinggi, dengan nilai Aiken V antara 0.8333 hingga 1. Yang menunjukkan bahwa tampilan, hingga penyampaian media dinilai sangat baik atau layak digunakan. Pada aspek penyajian yaitu menunjukkan nilai sangat layak berarti dalam menyajikan media telah memenuhi langkah dan kriteria dalam memilih media yaitu sesuai dengan tujuan, tepat untuk mendukung isi materi, praktis, luwes, bertahan, pendamping terampi menggunakannya, sesuai dengan pengelompokan sasaran yaitu usia 3-6 tahun, mutu teknis atau elemen visual sudah jelas (Arsyad., 2016 : 74-76)

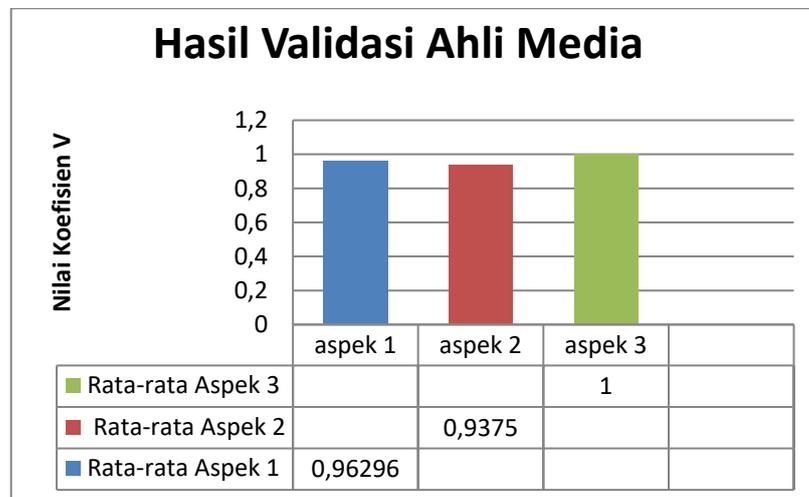
Dalam aspek keterpaduan dengan prinsip montessori yaitu media di rancang berdasarkan prinsip montessori yang menarik, memiliki gradasi warna, mendorong anak untuk mandiri (Suparno., 2019: 23). Peneliti telah merancang media permainan semenarik mungkin untuk mendorong rasa keingintahuan anak pada media dan permainan. Peneliti juga memberikan warna menarik pada ikan-ikan yang digunakan seperti warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru) sehingga penggunaan warna-warna cerah pada ikan terlihat menarik dimata anak-anak, selain menarik penggunaan warna yang cerah ini juga dapat meningkatkan kreativitas anak (Aisyah., 2018 : 118).

Butir Pernyataan 10 hingga 17, sebagian besar butir ini memiliki nilai 1 yaitu pada butir 10, 12, 13, 15, 16, dan 17. Sedangkan pada butir 11 memiliki nilai 0.6667

dan butir 14 memperoleh hasil 0.8333. Maka dapat dikatakan secara keseluruhan pada aspek keterpaduan pada prinsip montessori dinilai sangat tinggi, meskipun pada butir 11 menunjukkan nilai yang tidak merata. Nilai yang sangat tinggi atau dikatakan sangat layak ini menandakan bahwa media yang dikembangkan sungguh memiliki unsur dari prinsip montessori yaitu menarik, memiliki gradasi warna, mendorong anak untuk mandiri (Suparno.,2019: 23) dan juga mendorong anak untuk mandiri, aktif, disiplin, bebas namun tetap bertanggung jawab, dan juga apa yang telah dipelajari menjadi lebih bermakna (Febrianty dan Sri., 2021 :5). warna menarik pada ikan-ikan yang digunakan seperti warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru) sehingga penggunaan warna-warna cerah pada ikan terlihat menarik dimata anak-anak, selain menarik penggunaan warna yang cerah ini juga dapat meningkatkan kreativitas anak (Aisyah., 2018 : 118)

Pada aspek keterpaduan dengan media yang terletak pada butir 18 sampai 20 menunjukkan nilai Aiken V 1 pada keseluruhan butir. Yang menandakan bahwa media yang digunakan sesuai atau terintegrasi dengan materi yang telah dirancang. Hal ini menunjukkan bahwa media dipilih sesuai dengan bahan pelajaran atau materi yang telah dirancang dengan tujuan yang diinginkan(Gafur A., 2012 : 133).

Kesimpulan dari hasil validasi media ini menunjukkan bahwa aspek pertama memiliki rata-rata 0.96296, aspek kedua 0.9375, aspek 3 memiliki rata-rata 1. Total rata-rata Aiken V berjumlah 0.95383, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *go fishing with Jesus* dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan pada tahap selanjutnya.



Gambar 4.34 :Grafik Hasil Uji validasi Ahli Media



Gambar 4.35 : Dokumentasi validasi Ahli Materi 1



Gambar 4.36 : Dokumentasi validasi Ahli Materi 2

4.1.3.2 Revisi Produk

Revisi Produk dilaksanakan sebanyak satu kali setelah melalui uji validasi oleh para ahli. Data validasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan perbaikan atau revisi berdasarkan saran dan masukan yang tercatat dalam angket penilaian oleh para ahli media dan ahli materi.

a. Revisi Ahli Materi

Berdasarkan saran dan komentar dari hasil validasi materi, berikut ulasan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli media untuk perbaikan produk media *permainan go fishing with Jesus* :

- 1) Telah ditemukan beberapa *Typo* pada beberapa bagian kalimat.
- 2) Judul atau tema materi masih membingungkan lebih baik diganti dengan: “Selalu Bersama Kristus” dari tema awal “menjadi Anak Kristus”.



Gambar 4.37: Tema Setelah Direvisi

- 3) Ada penambahan informasi mengenai buku materi yang disusun



Gambar 4.38 : Revisi Tambahan Informasi Materi

- 4) Untuk tujuan juga perlu diperbaiki bahwa perbuatan baik dan buruk adalah Tuhan bukan anak-anak. Sehingga anak-anak belajar untuk memahami mana yang baik dan mana yang buruk

**Kegiatan ini Tujuannya
untuk apa ya kira-kiraa ?**



Hallo.. kakak-kakak Pendamping, Bina Iman Anak kali ini ingin mengajak anak untuk memilah perbuatan baik dan perbuatan buruk, serta supaya anak memiliki semangat menjadi anak Kristus yang berperilaku baik..

**Pokok Pembahasan kita dengan spesial Bacaan
(Mat 13 :18-24) ini adalah ...**

Mat 13: 18-24, Perumpamaan tentang ilalang di tengah gandum yang diceritakan oleh yesus ini menggambarkan bagaimana orang benar (gandum) dan kejahatan (lalang) dibiarkan tumbuh bersama hingga waktu panen (akhir zaman), yang akhirnya nanti pada saat panen lalang akan dibakar dan gandum akan disimpan kedalam lumbung. Hal ini sebenarnya mengajarkan bahwa kebaikan dan kejahatan itu hidup berdampingan namun nanti pada penghakiman terakhir Tuhan sendiri yang akan menentukan keadilan bagi orang benar.



Maka perumpamaan mengenai ilalang di tengah gandum ini dapat diajarkan kepada anak-anak agar tumbuh dalam kebaikan tanpa menghakimi orang lain, karena pada akhirnya Tuhan akan menilai setiap orang dengan adil. Pertama-tama anak-anak dapat belajar hal ini dengan membedakan perbuatan baik dan buruk, karena semestinya anak-anak perlu dipandu untuk berbuat perbuatan yang baik dalam kehidupan sehari-hariya seperti menyayangi Tuhan, orang tua, teman, guru dan semuanya.

1

**Kegiatan ini Tujuannya
untuk apa ya kira-kiraa ?**



Hallo.. kakak-kakak Pendamping, Bina Iman Anak kali ini ingin mengajak anak untuk bersama Kristus dengan selalu berbuat baik seperti gandum ditengah ajakan untuk berbuat tidak baik seperti ilalang..

**Pokok Pembahasan kita dengan spesial Bacaan
(Mat 13 :24-30) ini adalah ...**

Mat 13: 24-30, Perumpamaan tentang ilalang di tengah gandum yang diceritakan oleh yesus ini menggambarkan bagaimana orang benar (gandum) dan kejahatan (lalang) dibiarkan tumbuh bersama hingga waktu panen (akhir zaman), yang akhirnya nanti pada saat panen lalang akan dibakar dan gandum akan disimpan kedalam lumbung. Hal ini sebenarnya mengajarkan bahwa kebaikan dan kejahatan itu hidup berdampingan, namun nanti pada penghakiman terakhir Tuhan sendiri yang akan menentukan keadilan bagi orang benar.



Maka perumpamaan mengenai ilalang di tengah gandum ini dapat diajarkan kepada anak-anak agar anak-anak selalu bersama dengan Yesus dengan tetap bertumbuh dan berbuat baik seperti gandum, walaupun banyak godaan untuk berbuat tidak baik seperti ilalang. Anak-anak dapat belajar hal ini dengan membedakan perbuatan baik dan buruk, karena semestinya anak-anak perlu dipandu untuk berbuat perbuatan yang baik dalam kehidupan sehari-hariya seperti menyayangi Tuhan, orang tua, teman, guru dan semuanya.

1

**Gambar 4. 39: Tujuan Katekese
Sebelum Direvisi**

**Gambar 4. 40 : Tujuan Katekese
setelah direvisi**

- 5) Pemaknaan simbol ilalang diubah dari “orang yang dipengaruhi iblis menjadi “orang yang tidak melakukan kehendak Tuhan, melakukan perbuata tidak baik”

PENGAYAAN

Perumpamaan ini memberikan simbol dari perbuatan baik dan perbuatan buruk. Dapat dikatakan perumpamaan ini menentankan Tuhan yang akan memisahkan sendiri antara si baik dan si jahat pada hari penghakiman. Maka mari mencoba memaknai simbol-simbol dari perumpamaan ini.



Setelah kita melihat bagaimana makna dari simbol perumpamaan tersebut maka akan muncul pertanyaan kita mengapa Tuhan membarikan ilalang itu tumbuh bersamaan dengan gandum? Padahal ilalang adalah kejahatan. Maka mari kita lihat betapa besar kasih Allah kepada kita anak-anaknya, segala hal dilakukannya berlandaskan kasih. Dalam perumpamaan petani itu mengatakan "Jangan, sebab mungkin gandum itu ikut terbunuh pada waktu kamu mencabut ilalang itu" maka jika kita menangkan kembali arti dari perumpamaan ini adalah Tuhan masih ingin memberikan kesempatan pada orang berdasar untuk melakukan pertobatan, dan kepada gandum Tuhan ingin supaya dengan keberadaannya ilalangpun kita tidak boleh terpengaruh, kita harus memiliki iman yang kuat.

5

Gambar 4. 41 : Pemaknaan Ilalang Sebelum Direvisi

PENGAYAAN

Perumpamaan ini memberikan simbol dari perbuatan baik dan perbuatan buruk. Dapat dikatakan perumpamaan ini menentankan Tuhan yang akan memisahkan sendiri antara si baik dan si jahat pada hari penghakiman. Maka mari mencoba memaknai simbol-simbol dari perumpamaan ini.



Setelah kita melihat bagaimana makna dari simbol perumpamaan tersebut maka akan muncul pertanyaan kita mengapa Tuhan membarikan ilalang itu tumbuh bersamaan dengan gandum? Padahal ilalang adalah kejahatan. Maka mari kita lihat betapa besar kasih Allah kepada kita anak-anaknya, segala hal dilakukannya berlandaskan kasih. Dalam perumpamaan petani itu mengatakan "Jangan, sebab mungkin gandum itu ikut terbunuh pada waktu kamu mencabut ilalang itu" maka jika kita menangkan kembali arti dari perumpamaan ini adalah Tuhan masih ingin memberikan kesempatan pada orang berdasar untuk melakukan pertobatan, dan kepada gandum Tuhan ingin supaya dengan keberadaannya ilalangpun kita tidak boleh terpengaruh, kita harus memiliki iman yang kuat.

5

Gambar 4. 42: Pemaknaan Ilalang Setelah Direvisi

6) Lagu tema “Aku Bangga Jadi Anak Tuhan” lebih baik diganti dengan lagu:”Hati-hati Gunakan Tanganmu”

7)

Lagu Tema
Ayah anak-anak untuk menyanyikan lagu:
Aku Bangga Jadi Anak Tuhan

Ayat Hafalan
Mat 13:24 "Hal Kerajaan Sorga itu seumpama orang yang menaburkan benih yang baik di ladangnya"

Mari kita Lanjutkan dengan Aktifitas

ayah anak-anak untuk bermain "Go fishing with Jesus", permainan ini adalah permainan memancing ikan, yang dirancang dengan tujuan supaya anak-anak dapat membedakan perbuatan baik dan perbuatan buruk, permainan ini seperti permainan memancing ikan seperti biasa, yang membedakannya adalah dalam setiap ikan akan di tempel stiker yang memiliki gambar perbuatan baik dan perbuatan buruk, sehingga setelah anak memancing perlu mengelasipkan sesuai dengan gambar. Berikut setiap portofolio media permainannya:

Gambar 4. 43 : Lagu Tema Sebelum Direvisi

Lagu Tema
Ayah anak-anak untuk menyanyikan lagu:
HATI-HATI GUNAKAN TANGANMU

Ayat Hafalan
Mat 13:24 "Hal Kerajaan Sorga itu seumpama orang yang menaburkan benih yang baik di ladangnya"

Mari kita Lanjutkan dengan Aktifitas

ayah anak-anak untuk bermain "Go fishing with Jesus", permainan ini adalah permainan memancing ikan, yang dirancang dengan tujuan supaya anak-anak dapat membedakan perbuatan baik dan perbuatan buruk, permainan ini seperti permainan memancing ikan seperti biasa, yang membedakannya adalah dalam setiap ikan akan di tempel stiker yang memiliki gambar perbuatan baik dan perbuatan buruk, sehingga setelah anak memancing perlu mengelasipkan sesuai dengan gambar. Berikut setiap portofolio media permainannya:

Gambar 4.44 : Lagu Tema Sesudah Direvisi

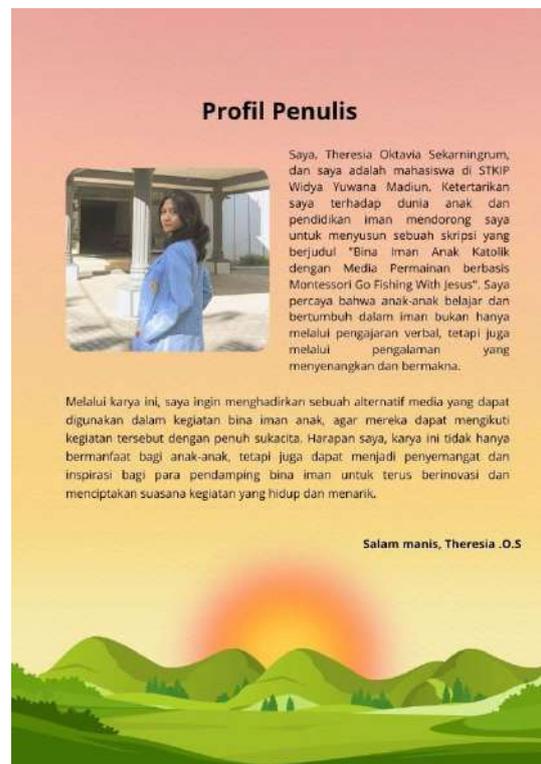
a7). penyampaian kepada anak, bisa ditambahkan atau dikaitkan dengan tema “Selalu Bersama Kristus”. Selalu bersama Kristus artinya tetap setia melakukan perbuatan baik dan benar ditengah-tengah tantangan ajakan orang untuk berbuat tidak baik.



Gambar 4.45 : Penyampaian Sebelum Direvisi

Gambar 4. 46: Penyampaian Sesudah Direvisi

8) Tambahkan halaman mengenai profil penulis pada halaman paling belakang yang sebelumnya tidak ada.



Gambar 4. 47: Revisi Tambahan Profil Penulis

b. Revisi Ahli Media

Revisi ahli media dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli media untuk meningkatkan kualitas produk media permainan *go fishing with Jesus* yang akan di aplikasikan, adapun saran yang diberikan akan di tulis pada batasan media. Berikut saran dan perbaikan produk oleh para ahli media :

- 1) Catatan untuk penggunaan bahan yang sulit di jangkau dapat digantikan dengan bahan seadanya atau barang bekas. Seperti contoh kolam *play mat* dapat digantikan dengan bak atau membikin kolam sendiri di tanah.
- 2) Kotak penampung ikan perlu dihias semenarik mungkin supaya lebih terlihat bagus.



Gambar 4. 48 : Kotak Penampung Ikan Sebelum Direvisi



Gambar 4.49 : Kotak Penampung Ikan Sesudah Direvisi

4.1.3.3 Tahap Uji Coba Produk

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui respon sasaran media bina iman anak Katolik yang memiliki usia 3-6 tahun. Tahap ini dilaksanakan di paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo dengan 24 peserta dengan umur sekisar 3-6 tahun namun 3 di antaranya juga ada yang berumu 7-8 tahun. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2025 pukul 09.00 pagi setelah misa selesai. Peneliti di bantu oleh kakak pembina dalam menyiapkan tempat dan juga mengkondisikan anak-anak yang datang.

Untuk mencari suasana yang lebih asik dan beda peneliti mengajak anak-anak untuk berkegiatan di luar ruangan di halaman aula Paroki. Kegiatan diawali dengan sapaan dan gerak lagu, dan juga di buka dengan doa. anak-anak juga di ajak untuk bermain dan juga mendengarkan sabda Tuhan. Sabda Tuhan disampaikan menggunakan media wayang dengan Injil Mat 13 :24-30 yang berjudul “perumpamaan ilalang ditengah gandum”. Dengan cara ini anak-anak dapat memahami cerita dengan baik, hal ini dapat diketahui lewat beberapa pertanyaan pendalaman setelah mendengarkan sabda Tuhan, anak-anak dapat menjawab pertanyaan secara tepat.

Setelah itu anak-anak mendengarkan pendalaman sabda dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu hati-hati gunakan tanganmu. Setelah itu anak-anak dipersiapkan untuk bermain go fishing with Jesus.

Anak-anak dipersiapkan dalam 2 banjar untuk menerima joran atau pancing, dan mereka diajak untuk memancing bersama dengan maksimal ikan yang didapat adalah 3 per anak. Lalu setelah mendapat ikan mereka memilah dan mengelompokkan ikan yang mereka dapat di kotak baik dan kotak buruk, anak-anak telah melakukannya dengan baik dalam mengelompokkan gambar yang mereka dapatkan.

Kurang lebih 35 menit permainan dilaksanakan. Dan kegiatan di tutup dengan pemaknaan permainan, menghafalkan aksi dan juga ditutup dengan doa penutup yang di pimpin Alvaro.

4.1.4 *Desiminate*

Tahap ini merupakan tahap penyebaran produk, produk dikemas dan dicetak untuk disebarluaskan. Peneliti melakukannya dengan cara:

1. Pembuatan jurnal ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal pendidikan agama Katolik STKIP Widya Yuwana, supaya penelitian ini mudah dibaca oleh semua orang
2. Mempublikasikan produk pengembangan media melalui platform media sosial.
3. Membagikan file materi media kepada pendamping BIAK secara *online* melalui *whatsapp*.

4.2 **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model *research and development* (R&D) Siklus 4-D Thiagarajan dengan langkah-langkah: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*) (Waruwu dkk, 2024 :1229). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media permainan berbasis montessori untuk anak usia 3-6 dalam kegiatan bina iman anak Katolik. Permainan ini di beri nama “*Go fishing With Jesus*”.

Media permainan ini merupakan media permainan pancing-pancingan dengan tujuan membantu anak dalam belajar memilah perbuatan baik dan perbuatan buruk yang dilengkapi dengan buku panduan katekese anak dari injil Matius 13:24-30. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan implementasi di

lapangan, media ini dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari integrasi kajian teori yang mendasari pengembangan media.

Montessori dalam pendekatannya menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman konkret dan penggunaan alat bantu yang dapat merangsang sensorik dan motorik anak (Fauziah, 2023:24). Hal ini tercermin dari desain media *go fishing with Jesus*, dimana anak-anak secara aktif memancing dan memilah ikan berdasarkan simbol perbuatan baik dan buruk melalui ikan yang dipancing.

Media yang dikembangkan memiliki unsur dari prinsip montessori yaitu menarik, memiliki gradasi warna, mendorong anak untuk mandiri (Suparno.,2019: 23). Lebih spesifiknya berikut ciri dari media montessori dalam buku media pembelajaran sensorial bagi anak usia dini model pendekatan montessori oleh Suparno (2019) ciri tersebut adalah:

1. Menarik, artinya media dapat membuat anak menjadi tertarik untuk belajar dan menggunakannya. Menarik dapat dilihat dari pemilihan warna dalam membuat media. Juga media mudah dibawa anak.
2. Bergradasi artinya media yang digunakan memiliki tingkatan pada warna, usia, dan juga konsep. Gradasi warna artinya pemilihan warna diurutkan dari yang muda sampai ke warna yang tua. Gradasi usia artinya penggunaan media boleh digunakan untuk anak usia 0-6 tahun dan usia 6-9 tahun. Sedangkan gradasi konsep artinya media memiliki kegunaan untuk melatih sensorial dan juga materi yang lain, seperti matematika dan lain-lain.

3. *Auto education* yang artinya bahwa media mendorong anak untuk mandiri. Media yang digunakan membantu anak secara mandiri tanpa bantuan orang lain.
4. *Auto corection* artinya media yang dibuat ataupun yang digunakan memiliki kendali kesalahannya dan disini anak dapat mengetahui letak kesalahan sendiri tanpa harus tergantung pada orang lain.

Dengan pemaparan tersebut media *Go fishing with Jesus* sudah memenuhi 4 ciri dari media montessori, berikut penjelasannya:

1. Media *Go fishing with Jesus* adalah media yang menarik. Media *Go fishing with Jesus* memiliki bentuk seperti pemancingan ikan-iakannya di bentuk bulat dan diberi gambar-gambar yang lucu dan menarik, selain itu ikan dan juga kailnya diberi cat warna-warni yaitu kuning, merah hijau, dan biru, kolam ikan terbuat dari *play mat* yang diberi air, kemudian jeli, batu dan berbagai tekstur untuk menarik anak untuk memegangnya. Media ini memang tidak mudah dibawa kemana-mana namun mudah digunakan.
2. Media ini memiliki gradasi usia dan juga konsep, media ini digunakan bagi anak usia 3-6 tahun yang berada pada periode sensitif. Juga dengan konsep untuk melatih ketangkasan dan juga kefokuskan serta pemahaman tentang membedakan sikap berbelas kasih dan sikap yang dihindari oleh anak Tuhan.
3. Media *Go fishing with Jesus* memiliki unsur *auto education* atau kemandirian, karena dalam permainan anak diajak untuk mencoba dan menyelesaikan permainan tanpa di bantu oleh orang lain.

4. *Auto corection*, media *Go fishing with Jesus* ini sudah memiliki kendali kesalahan dimana nantinya saat permainan anak akan mengetahui sendiri apabila bagaimana ikan mainan yang ada dikolam dapat menempel pada kail.

Dengan demikian media *Go fishing with Jesus* sudah memenuhi spesifikasi sebagai media montessori karena hampir sesuai dengan ciri media montessori yang dikemukakan di atas.

dan juga mendorong anak untuk mandiri, aktif, disiplin bebas namun tetap bertanggung jawab, dan juga apa yang telah dipelajari menjadi lebih bermakna (Febrianty dan Sri., 2021 :5). Warna menarik pada ikan-ikan yang digunakan seperti warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru) dan penggunaan warna-warna cerah pada ikan bertujuan agar terlihat menarik dimata anak-anak, selain menarik penggunaan warna yang cerah ini juga dapat meningkatkan kreativitas anak (Aisyah., 2018 : 118)

Dalam teori kerucut pengalaman yang dikenal juga sebagai *Cone Of Experience* oleh Edgar Dale yang digunakan sebagai acuan atau dasar dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang menekankan variasi pengalaman belajar melibatkan indra dan pengalaman langsung dapat membangun pemahaman yang lebih baik (Ambarwati, 2023:34). Dalam konteks penelitian ini, media yang dikembangkan masuk dalam kategori melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata. Sehingga dapat dikatakan permainan *go fishing with Jesus* termasuk efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi atau tujuan yang diberikan.

Secara global, proses penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa pendekatan montessori pada media permainan yang di kembangkan dalam bina iman anak Katolik cocok diterapkan pada katekese anak usia dini. Dengan mengedepankan pembelajaran dan pengalaman yang konkret dan aktivitas pengalaman yang bermakna, media "*Go fishing With Jesus*" ini menjawab kebutuhan anak usia 3-6 tahun dalam aktivitas bina iman anak Katolik karena bersifat menyenangkan, dan mampu menghubungkan nilai iman dengan kehidupan sehari-hari (Febrianty dan Sri., 2021:5).

Hasil dari validasi para ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, baik dari segi isi bahan katekese maupun untuk penggunaan media. Untuk mengukur tingkat kelayakan produk peneliti menggunakan metode Aiken's V dengan tiga aspek penilaian yang harus diperhatikan yaitu, aspek penyajian, aspek keterpaduan dengan montessori dan aspek keterpaduan media dengan materi. Proses ini melibatkan empat ahli, yang terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil perhitungan Aiken's V menunjukkan nilai rata validasi materi sebesar 0.88596 dan hasil rata-rata validasi media sebesar 0.95383. nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan baik dari segi isi katekese maupaun tampilan dan teknis media.

Walaupun hasil validasi menyatakan sangat layak digunakan, masih ada beberapa revisi produk yang peneliti lakukan sesuai dengan saran yang di berikan oleh para ahli. Dari ahli media menyarankan penggunaan tema baru supaya lebih jelas namun untuk isisnya sudah bagus, beberapa pengetikan yang salah juga

sudah dibenarkan, penggantian lagu tema dari aku bangga jadi anak Tuhan menjadi hati-hati gunakan tanganmu. Dan yang terakhir mengganti makna simbol dari ilalang. Kemudian pada media peneliti melakukan revisi produk pada kotak baik dan kotak buruk, peneliti menambahkan hiasan pada kedua kotak supaya lebih menarik sesuai dengan saran dari ahli media.

Kemudian selain melalui tahap validasi peneliti juga menunjukkan bahwa anak teribat aktif, tertarik, dan memahami makna yang disampaikan melalui tahap implementasi yang telah dilaksanakan. Juga buku panduan katekese dan permainan membantu pendamping memfasilitasi kegiatan secara mudah dan menyenangkan.

Dengan demikian, media "*Go fishing With Jesus*" terbukti efektif sebagai alat bantu dalam bina iman anak katolik usia 3-6 tahun. produk ini bukan hanya sarana bermain, tetapi juga menjadi media katekese yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Kedepannya media ini dapat menginspirasi para pendamping bina iman anak untuk berinovasi menghidupkan bina iman anak Katolik yang lebih menyenangkan.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Berikut keterbatasan penelitian berdasarkan uji validitas dan implementasi produk yang telah peneliti laksanakan, dan sesuai saran tambahan dari para ahli dan pendamping bina iman anak Katolik :

1. Fokus media masih terbatas pada satu tema injil yaitu injil Matius 13:24-30 "Perumpamaan tentang ilalang ditengah gandum". Sehingga pesan yang disampaikan terbatas pada tema memilah perbuatan baik dan perbuatan buruk.

2. Media dirancang untuk anak usia 3-6 tahun. Media permainan *go fishing with Jesus* difokuskan untuk anak usia 3-6 tahun. maka ketika dibuat untuk anak usia yang lebih tua perlu memberikan tantangan yang lebih menarik bagi usiannya.
3. Media *Go Fishing with Jesus* dirancang sebagai salah satu alternatif media dalam pendekatkn montessori, tidak dimaksudkan untuk mencakup seluruh aspek metode montessori, melainkan menyelesaikan sarana yang mengadabtasi prinsip utama dalam kegiatan katekese anak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Prosedur Pengembangan Media Permainan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang menggunakan model 4-D dari Thiagarajan, yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) ini berupa media permainan berbasis montessori untuk mendukung anak usia 3-6 dalam kegiatan bina iman anak Katolik.

Permainan ini diberi nama “*Go fishing With Jesus*”, yaitu media permainan pancing-pancingan yang dirancang untuk membantu anak belajar memilah perbuatan baik dan buruk. Permainan ini dilengkapi dengan buku panduan katekese anak dari injil Matius 13 : 24-30 dengan tema “Selalu Bersama Kristus”, yang dikembangkan dengan mengadaptasi prinsip-prinsip montessori.

Melalui tahap *define* atau pendefinisian peneliti telah menemukan kebutuhan dan karakteristik sasaran melalui observasi pada 3 kelompok pendamping bina iman anak. Dari hasil observasi itu mengungkap pentingnya peran media dalam bina iman anak Katolik untuk menyampaikan pesan iman dengan menarik dan mudah dipahami anak. Hal ini menjadi dasar dalam merancang media katekese anak yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan dalam prinsip montessori.

Tahap *design* menghasilkan rancangan media permainan sesuai dengan hasil observasi dengan ciri visual yang menarik, dan penggunaan warna yang cerah dan desain yang mendorong rasa keingintahuan anak. Materi katekese disusun menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan yang sesuai kognitif anak usia 3-6 tahun yang diperkuat dengan penggunaan simbol visual untuk meningkatkan pemahaman.

Pada tahap *develop*, produk diuji validitasnya oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “sangat layak”. Setelah melalui proses revisi produk kemudian diimplementasikan dalam kegiatan BIAK paroki St. Fransiskus Asisi resapombo yang melibatkan 21 anak usia dini. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media berhasil mendukung anak untuk terlibat aktif, memotivasi anak untuk ikut serta dalam kegiatan bina iman anak Katolik, dan media dapat mempermudah pendamping dalam menyampaikan pesan.

Tahap *desseminate* dilakukan dengan menyebarkan luaskan produk melalui *platform* media sosial, penulisan jurnal ilmiah, dan distribusi materi secara *daring* kepada pendamping bina iman anak Katolik.

Secara keseluruhan, media permainan berbasis montessori terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan memotivasi anak dalam kegiatan bina iman Kattolik serta memudahkan pendamping dalam menyampaikan pesan-pesan iman dengan menyenangkan.

5.1.2 Kelayakan Pengembangan Media Permainan

Pada tahap pengembangan (*develop*) materi dan media telah dinilai kelayakannya. Hasil validitas menyatakan bahwa produk media permainan berbasis montessori *go fishing with jesus* telah memenuhi kriteria yang “sangat layak” untuk digunakan dalam bina iman anak Katolik usia 3-6 tahun. Berikut hasil perolehan data validasi dari ahli materi dan ahli media:

5.1.2.1 Kelayakan Materi

Kelayakan materi yang telah dikembangkan menyatakan sangat layak. Kelayakan ini dinilai melalui 19 pernyataan yang telah dirancang peneliti sesuai teori yang telah ditemukan yang mengandung 3 aspek penilaian yaitu penyajian, keterpaduan dengan montessori, dan aspek keterpaduan materi dengan media. Rata-rata nilai pada aspek Penyajian memberikan hasil 0.88889, nilai ini menunjukkan bahwa pada aspek penyajian telah memenuhi nilai “sangat layak” Kemudian rata-rata aspek keterpaduan dengan prinsip metode montessori memperoleh rata-rata 0.92857 yang termasuk pada kriteria “sangat layak, dan aspek keterpaduan materi dengan media memiliki rata-rata 0.77778 yang menyatakan layak. Sehingga rata-rata keseluruhan butir nilai Aiken V pada kelayakan materi adalah 0.88596. Hasil keseluruhan nilai validasi materi ini dinyatakan “**sangat layak**” sesuai dengan kriteria kategori skala Aiken V yang mendekati nilai sempurna yaitu 1.

5.1.2.2 Kelayakan Media

Kelayakan media yang telah dikembangkan menyatakan sangat layak. Kelayakan ini dinilai melalui 19 pernyataan yang telah dirancang peneliti sesuai

teori yang telah ditemukan yang mengandung 3 aspek penilaian yaitu penyajian, keterpaduan dengan montessori, dan aspek keterpaduan materi dengan media. Hasil dari validasi media dengan 20 butir pernyataan menyatakan bahwa rata-rata nilai pada aspek Penyajian memberikan hasil 0.97917, nilai ini menunjukkan bahwa pada aspek penyajian telah memenuhi nilai “sangat layak” Kemudian rata-rata aspek keterpaduan dengan prinsip metode montessori memperoleh rata-rata 0.92593 yang termasuk pada kriteria “sangat layak, dan aspek keterpaduan materi dengan media memiliki rata-rata 1. Sehingga rata-rata keseluruhan butir nilai Aiken V adalah 0.95383 hasil keseluruhan nilai validasi materi ini dinyatakan “sangat layak” sesuai dengan kriteria kategori skala Aiken V yang mendekati nilai sempurna yaitu 1.

5.2 Implementasi Produk Media Permainan Berbasis Montessori “*Go fishing With Jesus*”

Produk media permainan berbasis montessori go fishing with Jesus telah di implementasikan pada bina iman anak Katolik Paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo dengan peserta 21 anak usia dini. Kegiatan ini dibantu oleh pendamping BIAK yang sebelumnya diarahkan dan diberi buku panduan materi dan penggunaan media.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan partisipatif. Anak-anak antusias dalam berkegiatan hal ini juga dirasakan oleh para pendamping dan juga orang tua yang menyaksikan dan mengikuti kegiatan.

Setiap anak diberi kesempatan memancing dan memilah perbuatan baik dan buruk melalui ikan yang mereka dapatkan yang kemudian mereka

mendengarkan makna permainan yang juga dikaitkan dengan injil Matius 13:24-30.

Setelah kegiatan selesai pendamping dan orang tua memberikan pesan dan kesan yang diberikan pada peneliti mengenai produk media permainan ini. Keseluruhan mengatakan bahwa kegiatan BIAK menjadi lebih hidup dan menyenangkan dengan adanya media ini, dan yang paling penting adalah anak menjadi lebih antusias. Anak-anak juga mudah menerima pesan yang pendamping berikan.

Dari pesan dan kesan yang diberikan oleh pendamping dan orangtua bina iman anak Katolik, implementasi menunjukkan bahwa media berhasil mendukung anak untuk terlibat aktif, memotivasi anak untuk ikut serta dalam kegiatan bina iman anak Katolik, dan media ini dapat mempermudah pendamping dalam menyampaikan pesan.

5.3 Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang pengembangan media permainan berbasis montessori “go fishing with Jesus” dalam bina iman anak Katolik usia 3-6 tahun dengan tema pertemuan “selalu bersama Yesus” injil Matius 13 :24-30. Berikut adalah beberapa saran yang diberikan peneliti terkait pemanfaatan media:

5.3.1 Bagi Pendamping Bina Iman Anak Katolik

1. Bagi para pendamping bina iman anak Katolik, disarankan untuk mencoba membuat media-media yang sesuai dengan situasi anak dalam pertemuan bina iman anak Katolik, supaya katekese anak menjadi bermakna dan berkesan bagi anak-anak.

2. Pendamping juga disarankan untuk membuat pertemuan bina iman anak Katolik dengan interaktif dan mengajak anak dalam merefleksikan setiap pesan sabda yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

5.3.2 Bagi Paroki

Bagi paroki diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih terhadap penggunaan media dalam bina iman anak Katolik, salah satu bentuk dukungannya adalah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. Juga memberikan dukungan pelatihan atau pendampingan bagi para pendamping bina iman anak Katolik supaya para pendamping sungguh menjiwai perannya dalam ikut serta menumbuhkan iman anak-anak melalui bina iman anak Katolik.

5.3.3 Bagi Orangtua Bina Iman Anak Katolik

Orangtua disarankan agar mendukung anak untuk selalu terlibat dalam bina iman anak Katolik. Selain itu orang tua juga terlibat aktif dalam proses pembinaan iman anak dirumah, sehingga proses pembelajaran iman menjadi berkesinambungan antara lingkungan gereja dan keluarga.

5.4 Kelemahan Produk

Dalam pengembangannya, terdapat beberapa kelemahan dalam pembuatan dan pengaplikasian media permainan ini, dikarenakan keterbatasan penelitian, diantaranya:

1. Pembuatan media permainan berbasis montessori ini memerlukan biaya yang terkesan mahal, karena membutuhkan cat kayu, dempul

kayu dan printilan seperti magnet, stick drum atau *semaphore* yang jarang di temui di setiap toko.

2. Permainan ini dikhususkan untuk anak usia 3-6 tahun saja karena cara bermain terkesan kurang menantang bagi anak usia 7 tahun keatas.
3. Media ini hanya di implementasikan pada satu paroki saja.

5.5 Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut merupakan upaya untuk menyempurnakan, dan memperluas produk agar lebih efektif, variatif, dan aplikatif dalam berbagai situasi. Berikut pengembangan produk media permainan berbasis montessori “*go fishing with Jesus*” dalam bina iman anak Katolik:

1. Bahan media dapat diganti dengan bahan yang mudah di temui dan mudah di buat, seperti botol bekas sebagai ikannya, dan bambu sebagai pengganti stik pancingnya.
2. Menambahkan tema injil lain dalam pengaplikasian media permainan supaya lebih bervariasi, karena media ini dikembangkan saat ini hanya terbatas pada satu materi saja.
3. Memperluas segmentasi usia dengan meningkatkan kesulitan permainan agar anak usia di atas 6 tahun dapat menggunakannya juga.
4. Media dapat dikembangkan dalam versi digital agar dapat diakses anak-anak bersama orang tua dirumah, dan media dapat diakses lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Rosamanda Aisya, d. (2022). fenomena Implementasi montessori sebagai media pembelajaran kreatif untuk anak pra sekolah. *Jurnal Intruksional volume 3*.
- Agustin, V. D. (2020). Manfaat Progam Pendidikan Industri Di Kiddy Land dengan Metode Montessori di Kota Padang. *Jurnal Nalar Pendidikan Vol:8, No:1*, 47-54.
- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreatifitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Anak Usia Dini*, 118-123.
- Andri, A. (2019). *Media Pembelajaran Sensorial Bagi Anak Usia Dini Model Pendekatan Montessori*. Yogyakarta: Sanata Dharma Univercity Press.
- Ani Oktaviana, M. (2019). Filsafat Pendidikan MAria Montessori Dengan Teori Belajar Progresifisme Dalam Pendidikan PAUD. *Universitas Islam Sunan Kalijaga Voll II No:2*.
- Anik Lestarinigrum, P. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini(Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. CV Adjie Media Musantara.
- Ardiansyah, Risnita , & M. Syahran Jailani. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Peneitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* , 4.
- Atiasih, A. N. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini dan Tumbuh kebang anak serta tantangan era super smart society 5.0. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* , 625-626.
- Boleng, B. (2023). Pelaksanaan Katekese Sekolah Minggu dan Mengembangkan Iman Anka Di Paroki Santu Josf Onekore Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 1030.
- Cristina flayembun, J. F. (2023). Penguatan Iman Anak BIAK melalui Media Audio Visual Paroki Ratu Pecinta Damai Surabaya. *jurnal Pendidikan Dan Theolog Vol 2 No: 1*, 8-13.

- Daniyati, A., ISmi Bulqis Saputri, Ricken wijaya, Siti Aqila, Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student research (JSR) Vol:1, No:1*.
- Daniyati, d. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student research (JSR)*
- Derung.T. N & Madonza, M. (2021). Peran Pembina Dalam Pelaksanaan Bina Iman Anak Katolik Di paroki St. Andreas Tidan . *InTheos Jurnal Pendidikan Theologi, 1(6)*, 183-189.
- Desa, Y. e. (2020). Pelaksanaan Bina Iman Anak Kaolik(BIAK) Dalam Kegiatan Weekend Pastoral. *Jurnal Pelayanan Pastoral*.
- Dhiu, M. S., & Intansakti Pius X. (2024). Manfaat Media digital Bagi KAtekis Sabagai Sarana Berkatekese Kepada Kaum muda Sinar Kasih. *Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat Vol 2, No 1*.
- Dinda Nur Afifa, K. (2020). Membedah Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan pendidikan Anak Usia Dini* , 64-65.
- Dkk, N. R. (2022). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Miimum Berbasis Konteks Sains Kimia . *PAEDAGOGIA*, 183.
- Dkk, R. (2023). Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (3-<6 tahun) di Tk Dharma Pertiwi Penunjak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *JENIUS*, 1.
- Elytasari, S. (2017). Esensi Metode Montessori dalam Pembelajaran Anak Usia Dini . *Jurnal Tabyah Vol III No:1*.
- Emminia Tarihoran, Y. (2024). Peran Permainan Edukatif Dalam Proses Katekese digital Anak-anak Usia Dini. *Jural Magistra Vol:12, No: 2*, 201-209.
- Exposto, A. P. (2023). Developmentt Of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kolam Cendekia: Jurnal ilmiah kependidikan Vol:10, No:2*.

- Fadhila, A., Kiki Riki Nurzakiyah, Naswa Altra Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research(JSR)*.
- Fatimah , F. N., Hilyatus ulya Najwa Afifah, Risky Auliani, & Sekar Ayularasati. (2023). Alat Permainan edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal(Jurpenis AUDi) Vol:7, No:1*.
- Fauziah, I. N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Montessori Berbantuan Meida Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Surodikraman Ponorogo. *IAIN Ponorogo*.
- Habbi, M. (2017). Memancing Budaya dan Nilai Kehidupan. *Jurnal fisi Publik*.
- Hasanah, L., & dkk. (t.thn.). Model Kurikulum Montessori Pendididkan Anak Usia dini Di Negara Berlambang. *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol;8, No:2*.
- Hasanah, L., Frida Aulia, Sayyidah Nafisah Hanum, & Nurhaliza Triana Hayati. (t.thn.). Model Kurikulum Montessori Pendididkan Anak Usia dini Di Negara Berlambang. *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol;8, No:2*.
- Hayatinupus, & Indah, P. (2019). Penerapa Metode Permainan Dalam Meningkatkan keterampilan membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar . *Jurnal 2 Sekolah Dasar Kajian Teori dan praktik Pendidikan UM, 50-54*.
- Hendra, S. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya . *cv Informedika*.
- Hilmi, d. (2022). Analisis Minat Permainan Video game Sebagai Media Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Cipondok Jaya 1 Kota Serang. *Jurnal Pendididkan dan Pembelajaran* .
- Hilmi, T. w., Hurawatun Hasanah, & Ma'sum. (2022). Analisis Minat Permainan Video game Sebagai Media Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Cipondok Jaya 1 Kota Serang. *Jurnal Pendididkan dan Pembelajaran Vol 2, No 1*.
- Humaeroh, & Fauzi, A. (2022). Penguunaan Media Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Kelangsungan Hidup Organisme. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, Vol:17, No:1*.

- Injany, A. D., & Ardianti, C. e. (2021). Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran Dalam program pelatihan . *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 135.
- Iskandar, S., Primanita Sholihah Rosmana Nabila Nafizhotul Milla, & Lathifah Dewi Anjani Salma Ramadhani Putri. (2022). Perbandingan Implementasi Kurikulum Montessori Pada Jenjang Sekolah Dasar Negeri dan Swasta. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol:8, No:3*, 213-219.
- Izramadani, N. S. (2024). Model media Game Action Molly Untuk Melatih Self Disclosure Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan penerapannya, Vol:5, No:4*.
- Johan, J., Tuti Triani, & Azris Maulana. (2023). Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Medi Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science Vol:1, No:6*, 372-378.
- Kacoban, H. U., & Bunyamin Buvli. (2022). The Montessori Education Method: Comunication and Collaboration of Teacher With The Child. *Jurnal Participatory Educational Research (PER) Vol:9 (1)*.
- Kusrini, D. (t.thn.). Pengaruh Permainan memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya.
- Kusuma wijaya, B. S. (2021). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Penyusunan Instrumen Penelitian. *J-Abdi*, 143.
- Kusuma, P. A. (2023, November 1). Memancing Jadi Hobbi Baru Kalangan Muda. *Radar Tuban*.
- Listiana, I. I. (2023). Analisis Metode Montessori Dalam mengembangkan Karakter Mandiri pada anak Usia Dini. *Ceria vol: 6 No:3*.
- Lupita Sari, N., Ianatul Avifah, Risnawati Ahmad Gunawan Wibisono, & Dimas Aji Pratama. (2023). Pendampingan Belajra Bahasa Inggris Berbantuan Metode Montessori Untuk Anak-anak KB SA Bustanul Jinaan. *EDUABDIMAS: Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat Vol:2, No:3*.
- Malau .c. L, F. A. (2021). Wajah Baru Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Selama pandemi covid-19. *Jurnal Pelayanan Pstoral 2(1)*.

- Maulida, U. (2021). Esensi The Absorbent Mint Pada Pendidikan Anak. *E Jurnal Stain Bina Madani Vol:8, No:4*.
- Naban, M. R., & Edison Tinambuan. (2024). Meneropong Urgensi Partisipasi Iman Dalam Katekese di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Agama dan Pastoral Vol 3, No 1*.
- Nadhiroh, U. (2017). Pengaruh Permainan memancing terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Authis di TK Putra HARapan Sidorejo. *Universitas Negeri Surabaya: Jurnal Pedidikan Anak Usia Dini*.
- Naimina Restu An Nabil, d. (2022). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Miimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *PAEDAGOGIA*, 183.
- Norhidayah, d. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Amaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangkaraya. *JUBERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol:3, No:2*.
- Norhidayah, S., Muhammad Wahid Majidi, & Muhamad Abdul Aziz. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Amaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangkaraya. *JUBERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol:3, No:2*.
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa Dalam Proses Kreatif Dan Pendidikan Desain. *Lintas Ruang*, 86-97.
- Nurkamelia Mukhtas A.H, N. B. (2022). The Early chidhood Educational Method According To Maria MONTessori And Kh. dewantara. *Tarbbiah conterenee Series*.
- Okpatrioka. (2023). Resech and Development (RnD) penelitian Yang Inovatif dalam pendidikan . *Dharma Acarya Nusantara: Jurnal Pendidikan, BAHasa dan Budaya Vol I No:1*.
- Permana, N. S. (2020). Yesus Sebagai guru ditinjau Dari Pedekatan Mengajar dan relevnsinya Bagi Guru Agama Katolik. *JPAK WINA Vol 20 No:2*.
- Previtasari, E. A., & Durinda Puspasari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permaianan Kartu Berbasis Make A Math Pada Mata Pelajaran Otommatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1

- Jombang. *Jurnal Pendidikan Adminidtrasi Perkantoran Unesa*, Vol:8, No:3.
- Ramadani, A. N., Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, & Anita Mariani. (2023). Pagaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap dunia Pendidikan(Studi Literatur). *Jurnal pendidika Dasar dan Humaniora vol;2, No:6*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, vol :17 no: 33 Hal:84.
- Rusmini, d. (2023). Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (3<6 tahun) di Tk Dharma Pertiwi Penunjuk Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *JENIUS*, 1.
- Sande, R. S. (2020). *Petunjuk Untuk Katekese*. Jakarta: departemen Dokumen dan penerangan Konferensi Waligereja Indonesia (KWI).
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Managemen Vol:12 no:1*, 85.
- Sita Husnul Khotimah, d. (2020). Penerapan Media Gambar Pada Sebagai Upaya Peningkatan Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, 676-685.
- Sita Husnul Khotimah, T. s. (2020). Penerapan Media Gambar Pada Sebagai Upaya Peningkatan Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, 676-685.
- Snyder, A., Xin Tung, & Angeline S. Lillard. (2022). Standardlzed Test Proficlancy In Public Montessori Schools . *Jurnal of School Choice vol:16, No:1*, 105-135.
- Sritatminingsih. (2017). DAmpek Penggunaan TIK terhadap Prilaku Anak Usia Dini: Studi Khusus pada anak Usia 4-7 Tahun . *Jurnal Pendidikan universitas Terbuka*.
- Subagia Febrina, N. K., Poerwanti, C. E., Christiania, U., Pasaribu, N. M., & Malo, A. P. (2023). Efektivitas Permaian Paper Fish Fishing Terhadap Pengenalan Angka Anak Usia Dini. *Pratama widya: Jurnal Anak Usia Dini Vol:8, No:1*.

- Sulhani, S. A., Heri Hadi Saputra, & Fitri Pujii Astria. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPA Siswa kelas V SDN 29 Amparan. *PENDES: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol:9, No:2*.
- Supriatna, A. K. (2022). upaya melatih kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Montessori. *Tansinia 3 (1)*, 37-34.
- Supriyadi, K. L. (2022). Pengaruh Metode Montessori Dalam Membentuk Karakter kemandirian Pada Anak Usia Dini . *Jurnal Web Informatika Teknologi Vol 3 no 2*.
- Tamara, r. (2022). *Filosofi Montessori*. Sleman:Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.
- Tanhoran wamenia, F. A. (2024). Katekis Digital Peran Pembina Dalam Membangun Minat Anak Untuk Terlibat Dalam Kegiatan Bina Iman. *Jurnal Pendidikan Agama Dan teologi Vol.2, No.3*, 123-128.
- Tarihoran, E., & dkk. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Katekese Digital: Meningkatkan Daya Serap Informasi. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama Vol:2, No:3*, 184-191.
- Tarihoran, E., & Lelangwahyan, P. D. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Katekese Digital: Meningkatkan Daya Serap Informasi. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama Vol:2, No:3*, 184-191.
- Triwulandari, N., & Sri Setrowati. (2022). Pengaruh permainan PAKASi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Kosep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di TK Harapan blajo Kalitengah Lamongan. *Jurnal PAUD Teratai Vo:II, No:I*.
- Triyanti , N. K., & Susanto, Y. N. (2023). Pentingnya metode Montessori Dalam Mengembangkan Potensi Diri Pesert Didik di SD 3 Bahasa Rukun Harapan Jember. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen, Vol :5, No:3*.
- Ulinna'ma, M., & Subkhan zayina Hidayati. (2022). Pelatihan Kemandirian Anak Usia Dini dengan Metode Montessori di PAUD Candirejo onosobo. *Jurnal Pengabdian dan Layanan Kepada Masyarakat Vol:1, No:1*.
- Waruwu, M. (2024). Meode Peneliyian dan Pengembangan (R&D) Konsep, Jenis, Tahapa, dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Proffesi Pendidikan Vol:9, No;2*.

- Wiltrimus, & Reswita. (t.thn.). Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Berhitung Anak usia 5-6 Tahun Si PAud SPS Mutiara Belia Pekan Baru. *Paud Lentera: Jurnal Pendidikan Anak usia Dini Vol:3, No:1*.
- woga, E. Y., & PiusX, I. (2024). Peran katekis Dalam Pertumbuhan Iman Anak Melalui Kegiatan BIAK. *Jurna Silih Asah*, 82-92.
- Wulandari, L. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remmi Pada MAteri Bangun Datar. *Jurnal STKIP Negeri Sumenep (JPIM) Vol:1, No:1*, 19-30.
- wulandari, R., Nailla Rafa Safitri, Nilot Pramudita, Ayu Mahesty, Alif Kurniyanto, fitraul Afifah, et al. (2024). Peningkatan Skil Wawancara Narasumber Melalui Pelatihan Jurnalistik Teknik wawancara Narasumber pada Siswa SMA 01 Masehi PSAK Semarang. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasim Sosial dan Humaniora vol:2, No:3*.
- Yumani, v. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini . *Jurnal Literasilogi*.
- Zarty, A. N., & Rita Nurunisa. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini Melalui Permaian Pancing Ikan. *Ceria IKIP Siliwangi Vol:7, No:4*.

LAMPIRAN



KEUSKUPAN SURABAYA
PAROKI "ST. FRANSISKUS ASISI" RESAPOMBO

Jln. S. Supriadi No. 25 Ds. Resapombo – Kec. Doko
 Blitar – Jawa Timur 66186

Telp. (0342) 6333504; Email: fransiskusasisinew@gmail.com



Nomor : 18/ST/ParSFA/IV/2025
 Perihal : Tanggapan atas surat Permohonan Ijin Observasi

Kepada Yth:
 Pembantu Ketua I.
 STKIP Widya Yuwana Madiun
 di Tempat.

Dengan hormat,

Menanggapi surat permohonan nomor 38.1/BAAK/IP/WINA/II/2025 tentang Permohonan Ijin Observasi untuk melaksanakan penelitian Skripsi di Gereja Stasi Santa Maria Salamrejo - Paroki "St. Fransiskus Asisi" Resapombo bagi mahasiswa :

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum
 NPM : 213148
 Semester : VIII (delapan)
 Program/Jurusan : S1/ Ilmu Pendidikan Katolik
 Judul Skripsi : Bina Iman Anak Katolik dengan Media Permainan Berbasis Montesori "Go Fishing With Jesus"

Untuk itu kami memberikan ijin kepada Saudara tersebut untuk melaksanakan Observasi di Gereja Stasi Santa Maria Salamrejo yang dilaksanakan pada tanggal 5-8 Maret 2025.

Demikian surat ini kami buat, atas perhatiannya dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Resapombo, 21 April 2025

Hormat kami,



R.D. STEFANUS DARNO

Romo Kepala Paroki "St. Fransiskus Asisi" Resapombo



GEREJA KATOLIK KEUSKUPAN SURABAYA
Paroki St. Cornelius Madiun

Jl. A. Yani No. 3 Kota Madiun 63121, Telp. (0351) 458858
 e-mail: sekretariatcornelius@yahoo.com



No : 27/U.4/St. Cor/III/ 2025
 Perihal : Izin Observasi

Kepada Yth.
 Pembantu Ketua I
 STKIP Widya Yuwana Madiun
 Jl. Soegijoprato Tromolpos 13, Kota Madiun

Dengan Hormat,

Menanggapi surat permohonan No.38.2/BAAK/IP/WINA/II/2025 tentang Permohonan Izin Observasi untuk melakukan penelitian Skripsi di Lingkungan Santo Aloysius – Paroki Santo Cornelius, Madiun bagi mahasiswa:

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum
 NPM : 213148
 Semester : VIII (Delapan)
 Program / Jurusan : S1/ Ilmu Pendidikan Teologi

Maka kami sampaikan sebagai berikut:

1. Kami mengizinkan mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian Skripsi di Lingkungan Santo Aloysius – Paroki Santo Cornelius, Madiun dengan Judul Skripsi “Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montesari “Go Fishing With Jesus” yang akan dilaksanakan pada tanggal 5 – 8 Maret 2025.
2. Sebelum melaksanakan penelitian mohon agar mahasiswa tersebut menghubungi Ketua Lingkungan dan pendamping Bina Iman Anak Katolik.
3. Setelah selesai penelitian kami mohon satu copy hasil penelitian untuk arsip dokumen kami.

Demikian tanggapan dari kami, semoga dapat berjalan lancar.

Madiun, 3 Maret 2025

Pastor Kepala Paroki St. Cornelius Madiun


RD. ADRIANUS AKIK PURWANTO

Tembusan:

1. Mahasiswa Ybs
2. Ketua Lingkungan Santo Aloysius – Paroki St. Cornelius
3. Ketua Bidang Pembinaan Paroki St. Cornelius
4. Seksi BIAK Paroki St. Cornelius



KEUSKUPAN SURABAYA
PAROKI "ST. FRANSISKUS ASISI" RESAPOMBO

Jln. S. Supriadi No. 25 Ds. Resapombo – Kec. Doko
 Blitar – Jawa Timur 66186

Telp. (0342) 6333504; Email: fransiskusasisinew@gmail.com



Nomor : 25/ST/ParSFA/V/2025
 Perihal : Tanggapan atas surat Permohonan Ijin penelitian Skripsi

Kepada Yth:
 Pembantu Ketua 1,
 STKIP Widya Yuwana Madiun
 di Tempat.

Dengan hormat,

Menanggapi surat permohonan nomor 90/BAAK/IP/WINA/V/2025 tentang Permohonan Ijin untuk melaksanakan penelitian Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum
 NPM : 213148
 Semester : VIII (delapan)
 Program/Jurusan : S1/ Ilmu Pendidikan Katolik
 Judul Skripsi : Bina Iman Anak Katolik dengan Media Permainan Berbasis Montessori
 "Go Fishing With Jesus"

Untuk itu kami memberikan ijin kepada Saudara tersebut untuk melaksanakan Observasi di Paroki "St. Fransiskus Asisi" Resapombo yang dilaksanakan pada tanggal 16-19 Mei 2025.

Demikian surat ini kami buat, atas perhatiannya dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Resapombo, 22 Mei 2025
 Hormat kami,

STEFANUS DARNO
 Romo Kepala Paroki "St. Fransiskus Asisi" Resapombo



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppi/PTV/2024
 Jl. Soegijoprano Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 71/BAAK/IP/WINA/III/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Validasi Materi

Kepada
 Yth. Ketua Komisi Anak Keuskupan Surabaya
 RD. Paulus Febrianto
 Jl. Majapahit No. 38B, Surabaya

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Theresia Oktavia Sekamingrum
 NPM : 213148
 Semester : VIII (delapan)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Bina Iman Anak Katolik dengan Media Permainan Berbasis
 Montessori Go Fishing with Jesus

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas dan mohon kepada RD. Paulus Febrianto untuk menunjuk salah satu anggota Komisi Anak Keuskupan Surabaya untuk menjadi validator dalam uji validitas tersebut. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada 10 – 20 April 2025. Berikut kami sertakan pula link dan barcode https://drive.google.com/drive/folders/1iw4RXptQe51h28eXAuZ_H84LZ0skQlns?usp=sharing



Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Tindakan:
 1. Mahasiswa ybs



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"**

Jl. Soegijopranoto (djh. Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT TUGAS

No: 23/LPPM/Wina/III/2025

Berdasarkan surat dari Paroki Mater Dei, Madiun; Nomor: 33/Rm.MD/IV/2025; Perihal: Ijin Penelitian Validasi Ahli Media; Tertanggal: 4 April 2025, maka dengan ini kami:

N a m a : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
NIDN : 0709046203
Jabatan : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
pada STKIP Widya Yuwana
Alamat Kantor : Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Madiun

Menugaskan,

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum
NIM : 213148
Semester : VIII (Delapan)
Program/Jurusan : SI/Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis Tugas : Melakukan kegiatan penelitian uji validasi Ahli Media di Paroki Mater Dei, Madiun
Judul Penelitian : Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dengan Media permainan Berbasis Montessori "Go Fishing With Jesus"
Pelaksanaan : 10 - 20 April 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 9 April 2025

Yang menugaskan,

Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
Kepala LPPM

BERITA ACARA

Pelaksanaan Wawancara Penelitian

Pada hari Sabtu tanggal 2 bulan maret tahun 2025 pukul 13:20

Mencerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum

NPM : 213148

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Juliana Ermin

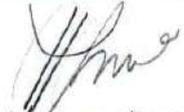
Alamat : Des. Salamrejo Rt. 002 / Rw. 1 Kesapombo

Usia : 33

Jabatan : Pendamping BHK

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,


Juliana Ermin

Pewawancara


Theresia Oktavia S.

BERITA ACARA

Pelaksanaan Wawancara Penelitian

Pada hari Sabtu tanggal 2 bulan Maret tahun 2015 pukul 13:20

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum

NPM : 213148

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Juliana Erwin

Alamat : Dsn. Salamrejo Rt. 002 / Rw 1 Kasapombo

Usia : 33

Jabatan : Pentamping BIAK

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,


Juliana Erwin

Pewawancara


Theresia Oktavia, S.

BERITA ACARA

Pelaksanaan Wawancara Penelitian

Pada hari Rabu tanggal 5 bulan Maret tahun 2015 pukul 12:00

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum
 NPM : 213148
 Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Angela Tedjasutmana
 Alamat : Jl. P. Sudirman 279
 Usia : 28
 Jabatan : Pendamping BKIP

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,


Angela Tedjasutmana

Pewawancara


Theresia Oktavia, S.

BERITA ACARA

Pelaksanaan Wawancara Penelitian

Pada hari Jumat tanggal .. 1 .. bulan Maret .. tahun 2025 .. pukul 15:33 ..

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Oktavia Sekarningrum

NPM : 213148

Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Mena Tunika

Alamat : Di. Pesayombo Rt. 002 / Rw. 002

Usia : 3

Jabatan : Pendamping Bina iman mak Katolik

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Informan yang diwawancarai,


Mena Tunika

Pewawancara


Theresia Oktavia. S.

BERITA ACARA**PELAKSANAAN PENELITIAN PENGEMBANGAN (R&D)**

Pada hari minggu Tanggal 18 bulan Mei tahun 2025, pukul 09:00 - 10:30
Telah dilaksanakan Implementasi produk penelitian pengembangan (Research and
Dovelopment) dengan jumlah anak perempuan 11 dan anak laki-laki 10 bina iman
anak Katolik kelas kecil (usia 3-6 tahun) Paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi
progam Strata Satu (S1) Ilmu Pendidikan Teologi di STKIP Widya Yuwana Madiun.

Blitar, 18 Mei 2025

Mengetahui:
Pendamping BIAK


Vendi Endri Hertina

Peneliti :


Theresia Oktavia Sekarningrum

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montesori "Go Fishing with Jesus"

Sasaran program : Bina Iman Anak Katolik Usia Dini (3-6 Tahun)

Peneliti : Theresia Oktavia Sekarningrum

Ahli Media : C. REGWA SWANTATI

Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli media terhadap kelayakan media permainan dalam bina iman anak usia dini yang dikembangkan. Dengan demikian kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan *check* () pada kolom angka.

Keterangan skala:

4: Sangat setuju

3: Setuju

2: Tidak Setuju

1: Sangat tidak setuju

Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediannya peneliti mengucapkan terimakasih.

D. Lembar Penilaian Kelayakan Media

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Penyajian					
1	Kesesuaian media dengan tujuan materi	√	.		

2	Terdapat pedoman penggunaan media	✓			
3	Kejelasan gambar yang digunakan	✓			
4	Menggunakan bahan yang aman untuk anak usia (3-6 tahun)	✓			
5	Media mudah digunakan untuk anak usia (3-6 tahun)	✓			
6	Media aman dimainkan oleh anak usia (3-6 tahun)	✓			
7	Menarik bagi anak usia (3-6 tahun)	✓			
8	Kerapian desain media		✓		
9	Media bersifat menyenangkan		✓		
Aspek Keterpaduan dengan Prinsip Metode Montessori					
10	Media memiliki unsur kemandirin	✓			
11	Media memiliki unsur bahan yang melekat pada alam (bukan plastik)		✓		
12	Media memiliki keindahan dari segi corak warna	✓			
13	Media menjadi alat untuk memaknai pengalaman bermain	✓			
14	Media mendukung aspek kedisiplinan dalam beraktivitas		✓		
15	Media mendorong motivasi anak untuk terlibat aktif	✓			
16	Mendorong timbal balik interaksi anak dengan teman, dan pendamping.	✓			
17	Media dikembangkan sesuai usia anak (3-6 tahun)	✓			
Aspek Keterpaduan Materi Dengan Media					
18	Media memiliki kesinambungan dengan Materi yang dikembangkan	✓			
19	Media bersifat sederhana dan mudah di ingat	✓			
20	Bantuan media "Go fishing with Jesus" membantu penyampaian materi terlihat menarik	✓			

E. Kritik Dan Saran

1. MEDIA PEMBELAJARAN SUDAH CUKUP MENARIK TINGGAL MEMVARIASI BENTUK SESUAI DG TEMA MATERI.
2. ALAT UNTUK MENAMBAH KATA 2 / BUKU BISA DI BUAT YG LAGI MENARIK LAGI / MISAL DI CAT / DARI KARDU DL BENTUK KADAL, BUAH, DLL.

F. Kesimpulan

Lingkari pada Nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian yang telah dilakukan:

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Madam
Surabaya, 24 APRIL 2025.

Ahli Media



C. REGINA SUWANTI

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montesori "Go Fishing with Jesus"

Sasaran program : Bina Iman Anak Katolik Usia Dini (3-6 Tahun)

Peneliti : Theresia Oktavia Sekamingrum

Ahli Media : MONIKA HENI LESTARI

Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli media terhadap kelayakan media permainan dalam bina iman anak usia dini yang dikembangkan. Dengan demikian kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan *check* () pada kolom angka.

Keterangan skala:

4: Sangat setuju

3: Setuju

2: Tidak Setuju

1: Sangat tidak setuju

Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediannya peneliti mengucapkan terimakasih.

D. Lembar Penilaian Kelayakan Media

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Penyajian					
1	Kesesuaian media dengan tujuan materi	√			

2	Terdapat pedoman penggunaan media	✓			
3	Kejelasan gambar yang digunakan	✓			
4	Menggunakan bahan yang aman untuk anak usia (3-6 tahun)	✓			
5	Media mudah digunakan untuk anak usia (3-6 tahun)	✓			
6	Media aman dimainkan oleh anak usia (3-6 tahun)	✓			
7	Menarik bagi anak usia (3-6 tahun)	✓			
8	Kerapian desain media	✓			
9	Media bersifat menyenangkan	✓			
Aspek Keterpaduan dengan Prinsip Metode Montessori					
10	Media memiliki unsur kemandirin	✓			
11	Media memiliki unsur bahan yang melekat pada alam (bukan plastik)		✓		
12	Media memiliki keindahan dari segi corak warna	✓			
13	Media menjadi alat untuk memaknai pengalaman bermain	✓			
14	Media mendukung aspek kedisiplinan dalam beraktivitas	✓			
15	Media mendorong motivasi anak untuk terlibat aktif	✓			
16	Mendorong timbal balik interaksi anak dengan teman, dan pendamping.	✓			
17	Media dikembangkan sesuai usia anak (3-6 tahun)	✓			
Aspek Keterpaduan Materi Dengan Media					
18	Media memiliki kesinambungan dengan Materi yang dikembangkan	✓			
19	Media bersifat sederhana dan mudah di ingat	✓			
20	Bantuan media "Go fishing with Jesus" membantu penyampaian materi terlihat menarik	✓			

E. Kritik Dan Saran

Media yang digunakan secara keseluruhan sudah baik.. kreatif, sangat menarik dan sesuai dengan usia.

Saran : Dalam pembuatan media bisa di buat menggunakan bahan-bahan yang mungkin tidak harus beli.
(Menggunakan bahan alam / bahan bekas)

F. Kesimpulan

Lingkari pada Nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian yang telah dilakukan:

- 4) Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Surabaya,
Ahli Media


(MONIKA HARTI (BATRI))

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian	: Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montesori "Go Fishing with Jesus"
Sasaran program	: Bina Iman Anak Katolik Usia Dini (3-6 Tahun)
Peneliti	: Theresia Oktavia Sekarningrum
Ahli Materi	: Tim Komisi Anak Keuskupan Surabaya
Petunjuk	: Catatan: Validasi ini hanya untuk kepentingan pembuatan skripsi. Jika materi akan digunakan sebagai bahan pengajaran di BIAK, perlu persetujuan dari Romo Paroki.

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli materi terhadap kelayakan materi dalam permainan bina iman anak usia dini yang dikembangkan. Dengan demikian kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan *check* () pada kolom angka.

Keterangan skala:

4: Sangat setuju

3: Setuju

2: Tidak Setuju

1: Sangat tidak setuju

Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediannya peneliti mengucapkan terimakasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1

Aspek Penyajian				
1	Materi memiliki tujuan kegiatan	v		
2	Terdapat langkah- langkah penyajian materi	v		
3	Materi mudah dipahami oleh pendamping	v		
4	Kesesuaian materi pada sasaran usia (3-6 tahun)		v	
5	Menarik bagi anak usia (3-6 tahun)	v		
6	Materi bersifat menyenangkan	v		
7	Kejelasan penggunaan bahasa dan istilah (tidak bersifat ambigu)		v	
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat emosional anak usia (3-6 tahun)		v	
9	Tampilan materi yang menarik	v		
Aspek Keterpaduan dengan Prinsip Metode Montessori				
10	Materi menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari	v		
12	Materi kreatif dan komunikatif (luwes dan menarik)	v		
13	Materi mendorong anak untuk memiliki sifat kemandirian	v		
14	Materi mendorong anak dalam kedisiplinan dalam beraktivitas	v		
15	Materi mendorong motivasi anak untuk terlibat aktif	v		
16	Materi mendorong timbal balik interaksi anak dengan teman, dan pendamping.	v		
17	Materi dikembangkan sesuai karakter usia (3-6 tahun)		v	
Aspek Keterpaduan Materi Dengan Media				
18	Materi memiliki kesinambungan dengan media yang dikembangkan		v	
19	Makna materi dapat disampaikan melalui media "Go fishing with Jesus"		v	
20	Materi bersifat sederhana dan mudah diingat	v		

B. Kritik Dan Saran

Materi bagus dan menarik.

Ada beberapa masukan yang sudah kami sampaikan secara terpisah.

C. Kesimpulan

Lingkari pada Nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian yang telah dilakukan:

1. Layak untuk diujicobakan
- ②. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Surabaya, 12 Mei 2025
Ahli Materi (Validator)



Kurnia Puspasari

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian	: Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montesori "Go Fishing with Jesus"
Sasaran program	: Bina Iman Anak Katolik Usia Dini (3-6 Tahun)
Peneliti	: Theresia Oktavia Sekarningrum
Ahli Materi	: Tim Komisi Anak Keuskupan Surabaya
Petunjuk	: Catatan: Validasi ini hanya untuk kepentingan pembuatan skripsi. Jika materi akan digunakan sebagai bahan pengajaran di BIAK, maka perlu persetujuan dari Romo Paroki

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli materi terhadap kelayakan materi dalam permainan bina iman anak usia dini yang dikembangkan. Dengan demikian kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan *check* () pada kolom angka.

Keterangan skala:

4: Sangat setuju

3: Setuju

2: Tidak Setuju

1: Sangat tidak setuju

Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediannya peneliti mengucapkan terimakasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1

Aspek Penyajian				
1	Materi memiliki tujuan kegiatan	v		
2	Terdapat langkah- langkah penyajian materi	v		
3	Materi mudah dipahami oleh pendamping	v		
4	Kesesuaian materi pada sasaran usia (3-6 tahun)		v	
5	Menarik bagi anak usia (3-6 tahun)	v		
6	Materi bersifat menyenangkan	v		
7	Kejelasan penggunaan bahasa dan istilah (tidak bersifat ambigu)		v	
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat emosional anak usia (3-6 tahun)		v	
9	Tampilan materi yang menarik	v		
Aspek Keterpaduan dengan Prinsip Metode Montessori				
10	Materi menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari		v	
12	Materi kreatif dan komunikatif (luwes dan menarik)	v		
13	Materi mendorong anak untuk memiliki sifat kemandirian	v		
14	Materi mendorong anak dalam kedisiplinan dalam beraktivitas	v		
15	Materi mendorong motivasi anak untuk terlibat aktif	v		
16	Materi mendorong timbal balik interaksi anak dengan teman, dan pendamping.	v		
17	Materi dikembangkan sesuai karakter usia (3-6 tahun)		v	
Aspek Keterpaduan Materi Dengan Media				
18	Materi memiliki kesinambungan dengan media yang dikembangkan		v	
19	Makna materi dapat disampaikan melalui media "Go fishing with Jesus"		v	
20	Materi bersifat sederhana dan mudah diingat	v		

B. Kritik Dan Saran

Kritik dan saran sudah disampaikan di lembar sebelumnya

C. Kesimpulan

Lingkari pada Nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian yang telah dilakukan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Surabaya, 13 Mei 2025
Ahli Materi (Validator)



Luciana Agustin Tjahjono

DAFTAR HADIR PESERTA IMPLEMENTASI PRODUK
“Bina Iman Anak Katolik Dengan Media Permainan Berbasis Montessori
Go Fishing With Jesus”
18, Mei 2025

No	Nama	Asal Lingkungan	TTD
1.	Asta	St. Agustinus	1.
2.	Domi	— —	2.
3.	Jane	— —	3.
4.	Elu	— —	4.
5.	Axel	— —	5.
6.	Nora	Santa Maria	6.
7.	Varo	— —	7.
8.	Jovanka	Krestus Raja	8.
9.	Ceril	Mikael	9.
10.	Lilin	Yakobus	10.
11.	Andreas	St. Yusuf	11.
12.	Alvaro	— —	12.
13.	Gema	— —	13.
14.	Lindung	St. Yakobus	14.
15.	Asta	St. Yohanes	15.
16.	Abd	Santa Maria	16.
17.	Kania	St. Yusuf	17.
18.	Selin	St. Yohanes	18.
19.	Feli	— —	19.
20.	Ivana	St. Agustinus	20.
21.	Link	St. Mikael	21.
22.			22.

23.			23.
24.			24.
25.			25.
26.			26.
27.			27.
28.			28.
29.			29.
30.			30.

Blitar... 16 Mei 2025

Mengetahui:
Pendamping BLAK


Vena Endri Herling

Peneliti :


Theresia Oktavia Sekarningrum

Dokumentasi Implementasi Produk di Paroki St. Fransiskus Asisi Resapombo



Video dan fotolainya dapat di unduh melalui barcode ini:



Dokumentasi Validasi Media

