

**MENYAMPAIKAN CERITA ALKITAB
KISAH ABRAHAM DALAM KEGIATAN
BINA IMAN ANAK KATOLIK MELALUI
MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI**

SKRIPSI SARJANA STRATA 1 (S-1)



**MARIA ANA LIWUN
223176**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2026**

**MENYAMPAIKAN CERITA ALKITAB
KISAH ABRAHAM DALAM KEGIATAN
BINA IMAN ANAK KATOLIK MELALUI
MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi



Oleh:

MARIA ANA LIWUN

Nomor Pokok: 223176

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2026**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Maria Ana Liwun
NPM : 223176
Program Studi : Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi : Strata 1 (S-1)
Judul Skripsi : Menyampaikan Cerita Alkitab Kisah Abraham
dalam Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui
Media Diorama Tiga Dimensi

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni merupakan gagasa, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun baik di **STKIP WIDYA YUWANA** maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian 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 sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun, 27 Juli 2026..

Yang Menyatakan,


na Liwun



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: Menyampaikan Cerita Alkitab Kisah Abraham dalam Kegiatan

Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi yang ditulis oleh

Maria Ana Liwun telah diterima dan disetujui untuk diuji

oleh Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Pada tanggal... 15 Juni 2026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: “Menyampaikan Cerita Alkitab Kisah Abraham dalam Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi” ditulis dan diajukan oleh Maria Ana Liwun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi.

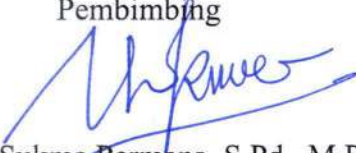
Telah diterima, diuji dan dinyatakan LULUS

Pada : Semester Genap Tahun Akademik

Dengan Nilai : A

Madiun, 27 Juli 2026

Pembimbing


Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

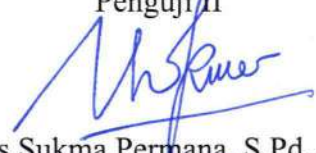
Pada tanggal: 27 Juli 2026

Penguji I


Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M. Min

Pada Tanggal: 27 Juli 2026

Penguji II


Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Pada Tanggal: 27 Juli 2026


Ketua STKIP Widya Yuwana


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

HALAMAN MOTTO

(Yesaya 2:22)

“Janganlah berharap kepada manusia, sebab ia tidak lebih dari pada embusan napas,
dan sebagai apakah ia dapat dianggap?”

“Jangan pernah merasa segala sesuatunya berjalan terlalu cepat atau terlalu lambat
karena ada waktu yang tepat untuk setiap orang.”

-Jennie Blackpink

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan atas berkat, penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Menyampaikan Cerita Alkitab Kisah Abraham dalam Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Hendrikus Liwun dan Ibu Agustina Tukan selaku orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, perhatian, dan semangat selama proses studi hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Saudara dan Saudari saya yaitu Agnes Liwun dan Rafael Liwun yang membantu penulis secara finansial dan selalu memberi dorongan semangat selama studi.
3. Ibu Natalis Suka Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memotivasi dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Lembaga STKIP Widya Yuwana yang telah membekali penulis dengan Ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama menempuh pendidikan.

5. Pastor kepala Paroki Mater Dei Madiun, Paroki Santo Paulus Nganjuk dan Ketua Stasi Loceret Nganjuk yang telah memberikan izin tempat pelaksanaan penelitian.
6. Para pendamping BIAK, yaitu Ibu Agustina Ika, Ibu Fransisca Riana Ika dan Ibu Agnes Marmi yang telah tulus meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk bersedia diwawancarai demi kelancara penelitian ini.
7. Para validator, yaitu Romo Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil., Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil., M.M., Ibu Heni Lestari, dan Ibu Kresensiana Vitarini yang telah memberikan waktu, penilaian, kritik, dan saran yang sangat berharga untuk menyempurnakan media diorama dalam penelitian ini.
8. Teman-teman angkatan St. Bonaventura yang telah memberikan nilai kebersamaan dan semangat juang bersama dari awal kuliah hingga penyelesaian skripsi ini menjadi pengalaman yang tak terlupakan.
9. Teman-teman seperjuangan "Timur Pride," yaitu Kak Ledi, Nita, Lenda, Ayu, Ana Mo'a, Lia, Mega, Tini, Yuli, dan Maya yang telah membantu dan menemani penulis dalam menjalani setiap proses perkuliahan.
10. Rumah Bina Karya Ilahi dan Asrama Putri Widya Yuwana sebagai tempat tinggal dan pembinaann selama berkuliah di Madiun. Penulis juga berterima kasih secara khusus kepada Kak Ratih, Kak Purna, Kak Anita, Kak Ledi, Yuli, dan Stepi atas kebersamaan dan dukungan selama penulis tinggal di asrama.
11. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih untuk doa, dukungan, dan bantuan yang

telah diberikan sangat berarti bagi penulis. Semoga Tuhan membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Penulis berharap skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran iman bagi anak-anak. Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan diperlukan perbaikan untuk di masa depan.

Madiun,.....

Maria Ana Liwun

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	10
1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11

1.7	Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.7.1	Asumsi Pengembangan.....	12
1.7.2	Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.8	Batasan Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....		15
2.1	Bina Iman Anak Katolik.....	15
2.1.1	Pengertian Bina Iman Anak Katolik.....	16
2.1.2	Prinsip-Prinsip Dasar dalam Bina Iman Anak Katolik.....	17
2.1.3	Sumber Pendidikan Bina Iman Anak Katolik.....	19
2.1.4	Tahap Perkembangan Iman Anak.....	21
2.2	Media Pengajaran Iman Non Digital.....	24
2.2.1	Pengertian Media.....	24
2.2.2	Jenis-Jenis Media.....	26
2.3	Media Diorama Tiga Dimensi.....	27
2.3.1	Pengertian Media Diorama.....	27
2.3.2	Fungsi Media Diorama.....	28
2.3.3	Jenis-Jenis Media Diorama.....	29
2.3.4	Karakteristik Media Diorama Tiga Dimensi.....	31
2.3.5	Kelebihan Media Diorama.....	33
2.3.6	Kekurangan Media Diorama.....	35
2.3.7	Relevansi Media dalam Metode Berkatekese.....	36

2.4	Landasan Pengembangan Produk.....	37
2.4.1	Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	37
2.4.2	Penerapan Teori Edgar Dale pada Produk.....	39
2.4.3	Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.....	41
2.4.4	Penerapan Teori Kognitif pada Produk.....	43
2.5	Hasil Penelitian yang Relevan.....	44
2.6	Kerangka Pikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....		49
3.1	Jenis Penelitian.....	49
3.2	Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
3.2.1	Subjek Penelitian.....	52
3.2.2	Tempat Penelitian.....	52
3.2.3	Waktu Penelitian.....	51
3.3	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.3.1	Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.3.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.4	Teknik Analisis Data.....	61
3.4.1	Analisis Data Wawancara.....	61
3.4.2	Analisis Data Validasi Ahli.....	62
3.4.3	Analisis Data Uji Coba Produk.....	64

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	66
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	72
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	83
4.1.4 Tahap Penyebarluasan (<i>Disseminate</i>).....	100
4.2 Pembahasan.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.1.1 Prosedur Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi.....	109
5.1.2 Kelayakan Produk Media Diorama Tiga Dimensi.....	112
5.1.3 Metodologi Berkatekese melalui Media Diorama Tiga Dimensi.....	114
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	116
5.3 Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	117
5.4 Saran Pemanfaatan Media Diorama Tiga Dimensi.....	117
5.4.1 Bagi Pendamping Bina Iman Anak Katolik.....	118
5.4.2 Bagi Paroki.....	118
5.4.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis-Jenis Media	23
Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	53
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Wawancara Pendamping BIAK.....	56
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	58
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	60
Tabel 3.5	Kriteria Kevalidan Aiken's V.....	64
Tabel 3.6	Kategori dan Tingkat Efektivitas <i>N-Gain</i>	65
Tabel 4.1	Bahan Utama dan Bahan Pendukung Media.....	77
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	84
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	88
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.5	Hasil Uji Coba <i>N-Gain</i>	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	39
Gambar 2.2	Alur Kerangka Pikir.....	48
Gambar 3.1	Rambu-Rambu Kriteria Penilaian Aiken's V.....	63
Gambar 4.1	Alat dan Bahan Media.....	76
Gambar 4.2	Kerangka Media.....	78
Gambar 4.3	Pembuatan Latar Belakag dan Penyusunan Gambar Media.....	80
Gambar 4.4	Pembuatan Kotak Media Diorama	82
Gambar 4.5	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	85
Gambar 4.6	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	88
Gambar 4.7	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media.....	91
Gambar 4.8	Bagian I Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.9	Bagian I Setelah Revisi.....	93
Gambar 4.10	Bagian II Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4.11	Bagian II Setelah Revisi.....	94
Gambar 4.12	Bagian III Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4.13	Bagian III Setelah Revisi.....	94
Gambar 4.14	Bagian IV Sebelum Revisi.....	95
Gambar 4.15	Bagian IV Setelah Revisi.....	95

Gambar 4.16	Bagian V Sebelum Revisi.....	95
Gambar 4.17	Bagian V Setelah Revisi.....	95
Gambar 4.18	Nomor Alur Cerita Sebelum Revisi.....	96
Gambar 4.19	Nomor Alur Cerita Setelah Revisi	96
Gambar 4.20	Media Diorama Sebelum Revisi.....	97
Gambar 4.21	Penambahan Cahaya pada Media Diorama Setelah Revisi.....	97

DAFTAR SINGKATAN

4D	: <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>
ASMIKA	: Anak Sekolah Minggu Katolik
BIAK	: Bina Iman Anak Katolik
Dkk	: dan kawan-kawan
dll	: dan lain-lain
KGK	: Katekismus Gereja Katolik
KHK	: Kitab Hukum Kanonik
Kis	: Kisah Para Rasul
Mzm	: Mazmur
<i>N-Gain</i>	: <i>Normalized Gain</i>
R&D	: <i>Research and Development</i>

ABSTRAK

Maria Ana Liwun: “Menyampaikan Cerita Alkitab Kisah Abraham dalam Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi”

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media diorama tiga dimensi dalam menyampaikan cerita Alkitab bagi kegiatan Bina Iman Anak Katolik pada materi Kisah Abraham; (2) mendeskripsikan kelayakan produk media cerita Alkitab berbasis diorama tiga dimensi sebagai media yang menarik bagi anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D. Langkah pengembangan dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap diseminasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara serta validasi materi dan media melalui angket. Hasil analisis dihitung menggunakan rumus Aiken's V. Produk diimplementasikan kepada anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik di Lingkungan St. Paulus dan Lingkungan St. Yusuf Paroki Mater Dei Madiun. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media diorama tiga dimensi untuk menyampaikan cerita Alkitab. Media diorama cerita Alkitab Abraham dinilai “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran iman anak. Berdasarkan hasil uji validitas produk pada validator ahli materi memberikan nilai 0,8 yang berada pada kategori “sangat layak” dan validator ahli media menilai 0,95 yang berada pada kategori “sangat layak”. Sedangkan berdasarkan data hasil uji coba produk menggunakan analisis *N-Gain* dengan nilai rata-rata *pre-test* anak sebesar 58 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 90, sehingga diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,90 dengan kategori “tinggi”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kelayakan media diorama tiga dimensi tidak hanya terletak pada angka yang diperoleh, tetapi media ini mampu membantu anak-anak memahami kisah Abraham secara lebih mendalam. Dengan demikian, media ini dapat menumbuhkan iman anak melalui pengalaman belajar yang konkret, menghidupkan nilai-nilai iman seperti ketaatan, kepercayaan, dan kesetiaan kepada Allah.

Kata Kunci : Bina Iman Anak Katolik, Kisah Abraham, Media Diorama Tiga Dimensi.

ABSTRACT

Maria Ana Liwun: “Presenting Bible Stories in Catholic Children’s Faith Formation Activities Through Three-Dimensional Dioramas”

This development research aims to: (1) describe the process of developing three-dimensional diorama media to convey Bible stories for Catholic Children’s Faith Formation activities on the topic of the Story of Abraham; (2) describe the suitability of three-dimensional diorama-based Bible story media as an engaging medium for children in Catholic Children’s Faith Formation activities.

This development research was conducted using the Research and Development (R&D) method with the 4D development model. The development steps were grouped into four stages: the definition stage, the design stage, the development stage, and the dissemination stage. Data collection techniques included observation, interviews, and validation of materials and media through questionnaires. The results of the analysis were calculated using Aiken’s V formula. The product was implemented with children in Catholic Children’s Faith Formation activities at the St. Paul and St. Joseph communities of the Mater Dei Parish in Madiun. The data analysis technique used in this study was descriptive analysis.

The results of this development research are in the form of a three-dimensional diorama to convey the story of Abraham from the Bible. The diorama depicting the story of Abraham was rated as “highly suitable” for use as a learning tool for children’s faith. Based on the results of the product validity test, the subject matter expert assigned a score of 0.8, which falls into the “highly suitable” category, while the media expert assigned a score of 0.95, also falling into the “highly suitable” category. Meanwhile, based on data from the product pilot test using N-Gain analysis, the children’s average pre-test score was 58 and the average post-test score was 90, resulting in an N-Gain value of 0.90, which falls into the “high” category. This improvement indicates that the suitability of the three-dimensional diorama medium lies not only in the numerical results obtained but also in its ability to help children understand the story of Abraham more deeply. Thus, this medium can foster children’s faith through concrete learning experiences, bringing to life the values of faith such as obedience, trust, and loyalty to God.

Keywords: *Catholic Children’s Faith Formation, The Story of Abraham, Three-Dimensional Diorama.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gereja hidup di tengah keberagaman umat manusia mulai usia balita, anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Dari semua tahap kehidupan tersebut, masa pertumbuhan anak-anak memiliki peran yang sangat penting khususnya dalam hal perkembangan iman. Pada masa ini, anak-anak sedang bertumbuh dan belajar mengenal dunia, sehingga Gereja dipanggil untuk mendampingi mereka agar pertumbuhan imannya berjalan dengan baik. Salah satu bentuk perhatian Gereja terhadap anak-anak adalah melalui pendidikan iman. Pendidikan iman ini merupakan proses yang dilakukan secara sadar oleh orang dewasa baik orang tua maupun pendamping iman anak-anak dengan rentang usia anak-anak sejak lahir hingga usia 12 tahun. Tujuannya agar anak mengalami pertumbuhan dan pembaharuan hidup serta belajar menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah melalui Yesus Kristus (Tse, 2014:18).

Pendidikan anak sangat perlu untuk diperhatikan karena anak bukan hanya pewaris masa depan tetapi merupakan bekal berharga bagi kelangsungan hidup bangsa dan Gereja di masa depan. Anak-anak memiliki potensi iman, moral, dan kepemimpinan yang jika diarahkan dengan baik akan menjadi penopang keberlangsungan kehidupan bangsa dan perkembangan Gereja. Anak diibaratkan sebagai “anak panah di tangan pahlawan” (Mzm 127: 4) yang menegaskan bahwa

masa depan bangsa dan Gereja sangat bergantung pada bagaimana anak-anak dipersiapkan sejak dini. Gereja hadir sebagai wadah yang membimbing, memperdalam, dan meneguhkan iman anak melalui pewartaan sabda, sakramen, serta teladan hidup umat.

Menurut Sidjabat yang dikutip oleh Ade Christien (2022: 102), pendidikan iman bagi anak sangat penting karena merupakan tahap awal pembentukan iman. Unsur utama yang perlu diperhatikan adalah penyampaian ajaran iman yang tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi sebagai wadah untuk mengenal Allah dan karya keselamatan-Nya. Sejak dibaptis, anak-anak telah menerima iman, sehingga pendidikan iman diarahkan agar mereka semakin memahami, menghayati, dan menghidupi iman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan iman, anak tidak hanya belajar secara intelektual, tetapi juga diajak untuk mengalami kasih Allah secara nyata, misalnya melalui doa, mendengarkan cerita Alkitab dan membangun relasi dengan sesama. Dengan demikian, pendidikan iman bagi anak bukan kegiatan akademis semata, melainkan sebuah pengalaman hidup yang membekali anak untuk tumbuh sebagai pribadi beriman kuat, bermoral baik, dan mampu menjadi saksi Kristus di tengah masyarakat maupun Gereja.

Melihat pentingnya pendidikan iman anak dalam Gereja, maka diperlukan wadah pengajaran yang dilakukan oleh Gereja bagi anak-anak. Salah satu wadah pengajaran bagi pendidikan anak-anak adalah kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Menurut Tse yang dikutip oleh Saraswati & Wilhelmus (2019: 80), Bina Iman Anak Katolik atau sering disebut dengan BIAK merupakan sarana pembinaan iman untuk

anak-anak katolik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang kasih dan pelayanan Kristus. BIAK dapat diartikan sebagai wadah Gereja dalam mewartakan kemurahan kasih Tuhan kepada anak-anak, sekaligus sebagai ruang pelayanan dari, oleh dan untuk Gereja yang berfokus pada pengembangan iman anak.

Kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai iman kepada anak-anak terutama melalui penyampaian Alkitab yang merupakan salah satu sumber ajaran iman kristiani. Dalam Gereja Katolik, dasar iman sejati bersumber pada Kitab Suci, Tradisi, dan Magisterium Gereja. Sejak masa Gereja perdana, ketiga pilar ini telah dihidupi melalui ketekunan umat dalam mendengarkan pengajaran para rasul, berkumpul untuk memecahkan roti, berdoa serta hidup dalam semangat berbagi dan persaudaraan (bdk. Kis. 2:41-47). Hal tersebut menjadi pedoman hidup bagi setiap orang Kristen. Prinsip inilah yang hendak ditanamkan melalui kegiatan Bina Iman Anak Katolik agar sejak kecil anak-anak belajar memahami, menghayati, dan menghidupi imannya secara konkret dalam kehidupan sehari-hari (Lopes, dkk., 2024: 77).

Namun dalam kenyataannya, pelaksanaan kegiatan BIAK menghadapi tantangan serius yang menghambat tercapainya tujuan pembinaan iman anak. Katekis sebagai pendamping iman anak kerap menghadapi berbagai tantangan dalam mendidik dan mengajak anak-anak mengenal nilai-nilai Kristiani, sebagaimana ditemukan dalam kajian penelitian terdahulu oleh Woga & Pius X (2024: 83). Tantangan tersebut terutama berkaitan dengan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran iman. Penggunaan metode yang monoton, seperti ceramah dan tanya jawab sering membuat

anak-anak cepat merasa bosan, tidak fokus, dan lebih memilih bermain daripada mengikuti pembelajaran. Kondisi ini semakin diperburuk oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga pesan iman yang disampaikan tidak dapat diterima secara optimal oleh anak-anak. Akibatnya, anak-anak sulit mempertahankan fokus dalam waktu lama dan tujuan kegiatan pembinaan iman pun tidak tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, kreativitas dalam pembelajaran iman menjadi hal yang sangat penting karena dapat membantu anak tidak cepat merasa bosan dan dapat memahami pesan iman yang disampaikan (Woga & Pius X, 2024: 88).

Tantangan tersebut semakin kompleks di tengah perkembangan era digital yang mengubah pola belajar anak secara mendasar. Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025 menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet nasional telah mencapai 80,66% dengan proporsi pengguna yang tinggi berasal dari kelompok usia anak dan remaja, khususnya Generasi Alpha dan Generasi Z. Data ini menyatakan bahwa anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan teknologi digital dan tayangan visual yang kaya stimulus. Akibatnya, anak cenderung menjadi penerima pasif, kurang mandiri dalam menguasai materi, canggung mengemukakan pendapat, dan kurang berani bertanya ketika proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang bersifat satu arah. Hal ini menyebabkan anak lebih memilih mengobrol atau bermain sendiri selama kegiatan berlangsung, sehingga tujuan pembinaan iman yakni menumbuhkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi iman tidak tercapai secara optimal (Nababan dkk., 2023: 234).

Permasalahan di atas terletak pada ketidaksesuaian antara cara penyampaian cerita Alkitab dengan karakteristik belajar anak. Menurut Ilhami (2022: 608) anak-anak secara perkembangan kognitif masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga anak-anak lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat, diraba, dan diamati secara langsung bukan yang bersifat abstrak dan verbal semata. Oleh karena itu, penyampaian cerita Alkitab yang hanya dilakukan secara lisan tanpa bantuan media visual yang jelas menjadi kurang efektif dalam membangun pemahaman dan penghayatan iman anak.

Dengan demikian, cara yang dapat dilakukan untuk mendorong pemahaman anak dan perhatian anak dalam menyampaikan cerita Alkitab adalah memerlukan media ajar visual yang dapat menggambarkan cerita Alkitab. Menurut Daniati yang dikutip oleh Setiawati dkk. (2021: 69) media visual merupakan salah satu media yang relevan bagi anak-anak karena dapat memvisualisasikan isi kitab suci secara konkret melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media visual tidak sekadar menjadi alat bantu, melainkan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak dalam kegiatan bina iman. Menurut Pasaribu dkk. (2025: 1080) media visual juga berperan sebagai jembatan antara teks Alkitab yang bersifat abstrak dengan dunia nyata yang dipahami oleh anak. Hal ini hendak menunjukkan bahwa pesan iman dapat hadir secara hidup dan berkesan dalam benak anak-anak. Media visual bukan hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk memastikan isi cerita Alkitab dapat tersampaikan, dipahami, dan dihayati oleh anak-anak.

Situasi kontekstual yang terjadi dalam penyampaian cerita Alkitab tersebut, peneliti memperoleh informasi terkait dua kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi dalam kegiatan BIAK, yaitu pertama, kebutuhan akan media yang mampu memvisualisasikan cerita Alkitab secara konkret dan menarik. Kedua, kebutuhan akan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan melibatkan anak secara langsung. Kedua kebutuhan ini mengarahkan peneliti pada satu pilihan media yang dinilai tepat, yaitu media diorama tiga dimensi. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah media diorama tiga dimensi guna menciptakan kegiatan Bina Iman Anak Katolik yang kreatif, efektif, dan menarik.

Media diorama tiga dimensi adalah media pembelajaran yang menampilkan suatu pemandangan atau peristiwa atau menggambarkan kejadian nyata dalam bentuk tiga dimensi. Media ini dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami materi atau pelajaran dan mendorong berkembangnya kreativitas anak di masa depan (Bali & Zahroh, 2023: 2944). Menurut Hermayunita dkk. (2024: 5173) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media diorama merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif membantu siswa memahami konsep abstrak. Melalui representasi visual tiga dimensi, diorama mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak, sekaligus memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sebagai media pembelajaran. Keunggulan diorama terletak pada visualisasinya yang dapat menghadirkan peristiwa secara konkret, hal ini sesuai dengan cara belajar anak yang masih berpikir secara konkret. Melalui pengamatan langsung terhadap diorama, anak-anak tidak hanya

mendengarkan cerita Alkitab, tetapi juga melihat gambaran peristiwa yang diceritakan, sehingga anak-anak dapat memahami cerita Alkitab yang disampaikan.

Menurut peneliti, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media diorama tiga dimensi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan cerita Alkitab pada kegiatan Bina Iman Anak. Media ini mampu menyajikan suatu peristiwa secara visual dan konkret sehingga membantu anak-anak memahami isi cerita Kitab Suci dengan lebih mudah melalui pengamatan langsung terhadap gambaran yang ditampilkan. Dalam penelitian ini, media diorama digunakan untuk menyampaikan cerita Alkitab tentang kisah Abraham. Pemilihan kisah Abraham didasarkan pada nilai-nilai iman yang terkandung didalamnya, seperti ketaatan, kepercayaan, dan kesetiaan kepada Tuhan. Hal ini penting ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Nilai-nilai tersebut perlu diajarkan agar anak memperoleh pemahaman iman sekaligus pengalaman belajar melalui media visual.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melaksanakan media pembelajaran yang kreatif dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik dengan judul **“Menyampaikan Cerita Alkitab Kisah Abraham dalam Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Metode penyampaian dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik yang monoton seperti ceramah dan tanya jawab dalam kegiatan BIAK menyebabkan anak-anak cepat merasa bosan, tidak fokus, dan lebih memilih bermain daripada mengikuti pembelajaran iman.
2. Kurangnya kreativitas katekis dalam mendesain proses pembelajaran iman sehingga pesan iman yang disampaikan tidak dapat diterima secara optimal oleh anak-anak.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan anak-anak sulit mempertahankan fokus dalam waktu lama.
4. Penyampaian cerita Alkitab yang hanya dilakukan secara lisan tanpa bantuan media visual yang jelas menjadi kurang efektif dalam membangun pemahaman dan penghayatan iman anak.
5. Ketidaksesuaian antara cara penyampaian cerita Alkitab dengan karakteristik perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga anak lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat, diraba, dan diamati secara langsung.
6. Anak-anak sulit memahami dan menghayati cerita Alkitab yang bersifat abstrak karena tidak ada media yang memvisualisasikan secara konkret.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang di atas, maka peneliti menuliskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media diorama tiga dimensi dalam menyampaikan cerita Alkitab kisah Abraham pada kegiatan Bina Iman Anak Katolik?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media cerita Alkitab kisah Abraham berbasis diorama tiga dimensi sebagai media yang menarik bagi anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media diorama 3 dimensi dalam menyampaikan cerita Alkitab kisah Abraham pada kegiatan Bina Iman Anak Katolik.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media cerita Alkitab kisah Abraham berbasis diorama tiga dimensi sebagai media yang menarik bagi anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan iman katolik,

khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran kreatif seperti diorama 3 dimensi dalam kegiatan Bina Iman Katolik. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode katekese yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap isi Kitab Suci.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Kegiatan Bina Iman Anak Katolik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pelaksanaan kegiatan BIAK dengan menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif. Melalui media diorama tiga dimensi, anak-anak tidak hanya mendengarkan cerita Alkitab, tetapi juga dapat melihat dan membayangkan isi cerita secara nyata. Media ini juga dapat membantu menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat daya ingat, serta menanamkan nilai-nilai kristiani secara lebih mendalam ke kehidupan sehari-hari anak.

b. Bagi Pendamping Kegiatan Bina Iman Anak

Penelitian ini dapat memberikan gambaran konkret mengenai cara memanfaatkan media diorama tiga dimensi untuk menyampaikan cerita Kitab Suci, sehingga dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keterlibatan anak serta membantu anak menghayati nilai-nilai iman secara lebih mendalam.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media ajar ini dikembangkan dengan harapan untuk mampu membangun pemahaman dan pengetahuan anak-anak melalui cerita Alkitab yang ditampilkan menggunakan media diorama tiga dimensi. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Warna yang digunakan adalah *full color* pada seluruh elemen media seperti latar belakang, tokoh, properti.
2. Media diorama tiga dimensi dikembangkan berdasarkan cerita Alkitab “Kisah Abraham” yang terdiri dari lima bagian yaitu panggilan Allah kepada Abram, janji Allah kepada Abram, kelahiran Ishak, Abraham mempersembahkan Ishak dan akhir hayat Abraham.
3. Latar belakang setiap bagian cerita dilengkapi dengan latar belakang yang sesuai dengan konteks cerita seperti padang gurun, langit malam yang berbintang, suasana kemah, Bukit Moria dengan altar persembahan, dan Makam Makhpela.
4. Dimensi ukuran media yang terdiri dari panjang 44 cm, lebar 35 cm dan tinggi 26 cm
5. Bahan yang digunakan media adalah kertas HVS, *Hardpaper* atau karton tebal, spidol warna, dan krayon.
6. Proses pembuatan media diorama tiga dimensi dimulai dengan merancang media gambar, kemudian pencetakan gambar dengan warna *full color*,

memotong gambar sesuai bentuk tokoh dan properti, perakitan (*assembling*) seluruh elemen ke dalam kotak diorama.

7. Media diorama disimpan di dalam kotak untuk memudahkan penyimpanan dan penggunaan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi dan keterbatasan dalam mengembangkan media diorama tiga dimensi sebagai media cerita Alkitab:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Media diorama tiga dimensi dapat membantu meningkatkan daya tarik, perhatian dan pemahaman anak-anak terhadap isi Alkitab.
2. Media diorama tiga dimensi mampu mempresentasikan latar, tokoh, dan peristiwa dalam cerita Alkitab secara nyata, dimana hal ini tidak dapat dipenuhi oleh penyampaian cerita secara lisan saja.
3. Media diorama tiga dimensi tidak bergantung pada perangkat teknologi digital seperti komputer, proyektor atau layar sentuh.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media yang dikembangkan terbatas pada satu cerita Kitab Suci yaitu kisah Abraham, sehingga belum mencakup kisah-kisah kitab suci lainnya.
2. Subjek penelitian dibatas pada anak-anak usia 6-11 tahun yang aktif mengikuti kegiatan Bina Iman Katolik, sehingga hasil penelitian tidak serta merta dapat digeneralisasi untuk kelompok usia lain.

3. Penggunaan media diorama hanya berfungsi sebagai pendukung penjelasan kitab suci bukan sebagai pengganti penuh peran pembina maupun narasi verbal dalam penyampaian cerita.

1.8 Batasan Istilah

Batasan istilah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.8.1 Cerita Alkitab

Alkitab adalah Kitab Suci yang diyakini oleh umat Katolik sebagai Firman Allah yang tertulis. Gereja Katolik menggunakan Alkitab yang terdiri atas 46 kitab Perjanjian Lama (termasuk 7 kitab Deuterokanika) dan 27 kitab Perjanjian Baru, sehingga jumlah seluruhnya adalah 73 kitab (Rahmadi & Sukarna, 2023: 127).

Cerita-cerita dalam Alkitab adalah kisah-kisah yang terdapat dalam Kitab Suci yang dipercaya oleh umat Katolik sebagai firman Allah. Umat Katolik meyakini Alkitab sebagai firman Allah yang diwahyukan kepada para penulis suci di bawah ilham Roh Kudus (lih. *Dei Verbum* art. 11). Oleh karena itu, isi cerita Alkitab bersifat tetap dan otentik, tidak boleh ditambah atau dikurangi ketika disampaikan kepada orang lain karena kebenarannya bersumber dari Allah sendiri dan diwartakan dalam terang iman Gereja Katolik serta Tradisi Suci. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi sejarah, cerita-cerita Alkitab menjadi metode pembelajaran iman yang diwariskan turun temurun dalam Gereja. Tujuannya bukanlah sekadar memberi pengetahuan, melainkan mengantar pembaca atau pendengar pada perjumpaan iman pribadi dengan Allah yang hidup (Simatupang, 2025: 177).

1.8.2 Bina Iman Anak Katolik

Bina Iman Anak Katolik atau disingkat BIAK merupakan kegiatan pembinaan iman untuk anak-anak Katolik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kasih dan pelayanan Kristus, sekaligus sebagai wadah Gereja dalam mewartakan kemurahan kasih Tuhan kepada anak-anak (Saraswati & Wilhelmus, 2019:80).

1.8.3 Media Diorama Tiga Dimensi

Media diorama tiga dimensi adalah media pembelajaran yang menampilkan suatu pemandangan atau peristiwa atau juga menggambarkan kejadian nyata dalam bentuk tiga dimensi yang dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami materi atau pelajaran serta mendorong berkembangnya kreativitas anak (Bali & Zahroh, 2023: 2944).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Bina Iman Anak Katolik

2.1.1 Pengertian Bina Iman Anak Katolik

Bina Iman Anak Katolik merupakan salah satu sarana penting yang digunakan Gereja untuk membimbing dan mengembangkan iman anak-anak. Kegiatan ini bertujuan membantu anak mengenal, memahami, dan menghidupi ajaran iman Katolik sejak dini. Melalui kegiatan pembinaan iman yang terarah dan terprogram, anak didorong untuk semakin dekat dengan Allah serta dibentuk agar mampu meneladani Kristus dalam kehidupan sehari-hari (Lopes dkk., 2024: 77).

Menurut Klemensia Nini yang dikutip oleh Sipayung & Pius X (2023: 276) Bina Iman Anak Katolik dikenal dengan beragam istilah di berbagai keuskupan seperti Anak Sekolah Minggu Katolik (ASMIKA), Minggu Gembira, dan Sekolah Minggu Katolik, namun semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu memperkenalkan Sabda Allah kepada anak-anak secara sederhana, menarik, dan menyenangkan. Kegiatan ini merupakan usaha Gereja untuk menghadirkan Sabda Allah dengan metode yang sesuai dunia anak, melalui cerita, permainan, nyanyian, doa, serta media kreatif, sehingga iman anak dapat tumbuh dalam suasana gembira, membekas dalam pengalaman hidup anak, dan mencakup dimensi kognitif, afektif, serta spiritual.

Landasan biblis kegiatan Bina Iman Anak Katolik dapat ditemukan dalam

Injil Markus 10: 13- 16:

Lalu orang membawa anak-anak kecil kepada Yesus, supaya Ia menjamah mereka; akan tetapi murid-murid-Nya memarahi orang-orang itu. Ketika Yesus melihat hal itu, Ia marah dan berkata kepada mereka: 'Biarkanlah anak-anak itu datang kepada-Ku, jangan menghalang-halangi mereka, sebab orang-orang seperti itulah yang empunya Kerajaan Allah. Aku berkata kepadamu: Sesungguhnya barangsiapa tidak menyambut Kerajaan Allah seperti seorang anak kecil, ia tidak akan masuk ke dalamnya.' Lalu Ia memeluk anak-anak itu dan sambil meletakkan tangan-Nya atas mereka, Ia memberkati mereka.

Dalam Injil Markus 10:13–16, Yesus menegaskan pentingnya kehadiran anak-anak di hadapan-Nya. Kisah ini menunjukkan bahwa Yesus mengasihi anak-anak dan menginginkan mereka selalu dekat dengan-Nya. Oleh karena itu, Gereja sebagai perpanjangan tangan karya Yesus memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan kasih Allah kepada anak-anak melalui kegiatan Bina Iman Anak Katolik (Yulianti & Desa, 2020: 4).

Berdasarkan pemahaman di atas, disimpulkan bahwa Bina Iman Anak Katolik adalah kegiatan pastoral Gereja yang berfungsi sebagai wadah pembinaan iman anak-anak. Kegiatan Bina Iman Anak Katolik tidak hanya memberikan pengetahuan iman, tetapi juga menumbuhkan pengalaman iman yang mendalam melalui berbagai sarana dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Maka, Bina Iman Anak Katolik perlu dilaksanakan secara tertatur dan kreatif agar anak-anak sungguh mengalami kasih Kristus serta semakin berakar dalam iman Katolik.

2.1.2 Prinsip-Prinsip Dasar dalam Bina Iman Anak Katolik

Prinsip pendidikan iman anak merupakan dasar utama yang bersifat universal dan tetap, sehingga setiap pembina iman perlu menjadikan prinsip tersebut sebagai landasan dalam proses pembinaan iman anak. Prinsip tersebut menegaskan bahwa pendidikan iman anak tetap berlaku dalam berbagai waktu dan situasi karena pendidikan iman memiliki peran penting sebagai pedoman dalam setiap usaha menyampaikan ajaran iman. Oleh karena itu, setiap pembina iman dituntut untuk memahami dan menerapkan prinsip ini agar proses pewartaan dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan iman Katolik (Tse, 2014: 228). Berikut ini beberapa prinsip dasar dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik, yaitu:

a. Prinsip Kristosentris (Berpusat pada Kristus)

Menurut Oktavianus yang dikutip oleh Kolin & Tarihoran (2025: 34), salah satu prinsip pelaksanaan kegiatan Bina Iman Anak Katolik adalah membawa anak kepada Kristus. Hal ini dimaksudkan bahwa melalui kegiatan BIAK, anak-anak diarahkan untuk semakin mengenal dan mencintai Kristus sebagai pusat iman Katolik. Melalui cerita Kitab Suci, doa dan kegiatan rohani lainnya, anak-anak didorong untuk mengembangkan hubungan pribadi yang mendalam dengan Kristus. Dengan demikian, iman tidak berhenti pada pengetahuan, melainkan berakar pada pengalaman perjumpaan dengan Yesus.

Gereja Katolik melalui KGK no. 426 memberikan dasar teologis bagi pelaksanaan BIAK dengan menegaskan bahwa tujuan katekese adalah membawa manusia kepada hubungan yang dekat dengan Yesus Kristus. Melalui Yesus Kristus, manusia dapat mengenal kasih Bapa dalam Roh Kudus serta mengajak umat untuk

menghayati kehidupan Tritunggal Mahakudus. Prinsip ini menunjukkan bahwa pelaksanaan BIAK harus berpusat pada Kristus dan membimbing anak untuk membangun iman yang hidup dalam persatuan dengan Allah.

b. Prinsip Tipologis (Kesatuan Sejarah Keselamatan)

Pemilihan kisah Abraham berakar pada prinsip bahwa seluruh Kitab Suci merupakan satu kesatuan sejarah keselamatan yang berpuncak pada Kristus. Gereja mengajarkan bahwa Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru tidak dapat dipisahkan. Perjanjian Lama mempersiapkan dan menubuatkan kedatangan Kristus, sementara Perjanjian Baru menggenapi dan menyempurnakan Perjanjian Lama (bdk. *Dei Verbum* art. 15-16). Abraham bukan sekadar tokoh sejarah, melainkan figur tipologis yang hidup dan janji-janjinya digenapi dalam diri Yesus.

KGK no. 706 menjelaskan bahwa janji Allah kepada Abraham merupakan awal dari rencana penyelamatan Allah. Rencana ini pada akhirnya digenapi dalam diri Yesus Kristus sebagai Putera Allah. Dengan kata lain, kisah Abraham bukanlah cerita yang terpisah dari Yesus, melainkan kisah Abraham menjadi pintu masuk yang sederhana dan konkret bagi anak-anak untuk memahami bagaimana Allah telah bekerja sejak dahulu untuk mempersiapkan kedatangan Juruselamat, yaitu Yesus Kristus.

c. Prinsip kontekstual dan Relevansi dengan Kehidupan Anak

Menurut Anggal (2024: 223) prinsip kegiatan Bina Iman Anak Katolik perlu adanya kaitan antara pembinaan iman dengan kehidupan sehari-hari anak. Iman bukanlah pengetahuan teoritis semata, melainkan harus dihidupi dalam tindakan nyata. Anak-anak didorong untuk mempraktikkan nilai-nilai Kristiani dalam

kehidupan harian, baik di keluarga, sekolah, maupun lingkungan. Maka, iman yang diajarkan dalam BIAK menjadi iman yang relevan, kontekstual dan membentuk karakter anak.

Berdasarkan uraian di atas, prinsip dasar Bina Iman Anak Katolik mencakup tiga hal, yaitu pertama, prinsip Kristosentris yang menegaskan bahwa segala kegiatan BIAK berpusat pada Yesus Kristus; kedua, prinsip Tipologis yang mengajarkan bahwa Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru merupakan satu kesatuan sejarah keselamatan yang berpuncak pada Kristus; ketiga, prinsip Kontekstual yang menekankan bahwa iman harus relevan dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari anak. Prinsip-prinsip tersebut menjadi pedoman penting dalam pelaksanaan kegiatan BIAK. Oleh sebab itu, penggunaan metode yang kreatif dalam penyampaian cerita Alkitab diperlukan agar anak-anak lebih mudah memahami ajaran iman dan mampu menghayati iman secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Sumber Pendidikan Bina Iman Anak Katolik

Sumber pendidikan iman anak merupakan dasar yang membantu anak mengenal Allah sejak usia dini. Melalui proses pengenalan tersebut, iman anak kepada Allah dapat tumbuh, berkembang serta dihayati dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman iman yang diperoleh sejak kecil juga mendorong anak untuk menerapkan nilai-nilai iman dalam tindakan sehari-hari. Oleh karena itu sumber pendidikan iman memiliki peranan penting dalam membimbing anak agar semakin dekat dengan Allah dan mampu menghidupi ajaran iman dalam kehidupan sehari-hari (Tse, 2014: 216).

Menurut Handayani dkk., (2020: 140) sumber utama dalam pendidikan Bina Iman Anak Katolik adalah Kitab Suci dan ajaran Gereja. Kitab Suci menjadi dasar pewartaan iman karena memuat sabda Allah yang harus dikenalkan kepada anak sejak dini. Melalui Kitab Suci, anak-anak belajar mengenal kasih Allah, teladan Yesus, serta nilai-nilai Kristiani yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Gereja juga memberikan dokumen-dokumen resmi yang menjadi pedoman dalam pembinaan iman anak. Dokumen Gereja berfungsi untuk memperjelas, menafsirkan, dan menegaskan ajaran iman yang bersumber dari Kitab Suci. Dokumen-dokumen tersebut membantu pembina iman dalam menyampaikan ajaran Gereja secara benar dan terarah. Melalui cara ini, anak mendapatkan pemahaman iman yang sesuai dengan ajaran resmi Gereja Katolik.

Menurut Lopes dkk. (2024: 79), sumber pengajaran dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik juga berasal dari KGK yang merupakan sumber penting dalam Bina Iman Anak. KGK berisi penjelasan sistematis tentang iman Katolik, sakramen, moral, dan doa. Oleh karena itu, pembina dapat menggunakan KGK sebagai pedoman dalam menyusun materi Bina Iman Anak agar sesuai dengan ajaran Gereja. Melalui KGK, anak dibimbing untuk memahami ajaran iman Katolik secara lebih terstruktur dan menyeluruh. Selain KGK, Kitab Hukum Kanonik (KHK) juga memberikan landasan bagi pelaksanaan Bina Iman Anak. KHK menjelaskan tata kehidupan Gereja, termasuk tanggung jawab orang tua, paroki, dan pembina dalam mendampingi pertumbuhan iman anak-anak. Dengan berpedoman pada aturan tersebut, kegiatan pembinaan iman anak dapat terlaksana secara tertib, terarah dan sesuai dengan ajaran Gereja.

Pelaksanaan kegiatan Bina Iman Anak Katolik memerlukan peran penting dari pembina iman. Menurut Derung & Mandonza (2021: 185), pembina perlu memahami ajaran Kitab Suci dan ajaran Gereja terlebih dahulu agar kegiatan Bina Iman Anak dapat berjalan dengan baik. Pemahaman tersebut membantu pembina menyampaikan ajaran iman secara benar, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, pembina juga perlu menggunakan akal budi dan kreativitas dalam proses kegiatan Bina Iman Anak agar pewartaan iman dapat menjadi lebih menarik dan menyentuh hati anak. Dengan demikian, ajaran iman dapat diteruskan kepada anak-anak secara kontekstual dan bermakna.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa sumber pendidikan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik berasal dari Kitab Suci, ajaran Gereja, Katekismus Gereja Katolik, dan Kitab Hukum Kanonik yang menjadi dasar penting dalam membimbing pertumbuhan iman anak sejak usia dini. Melalui sumber-sumber tersebut, anak-anak dibantu untuk mengenal Allah, memahami ajaran iman Katolik serta menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, pembina iman memiliki peran penting untuk menyampaikan ajaran iman secara benar, terarah dan mudah dipahami oleh anak-anak. Oleh karena itu, pembina perlu memahami ajaran Gereja dengan baik serta menggunakan kreativitas dalam kegiatan pembinaan agar penyampaian iman dapat berlangsung secara menarik, kontekstual dan bermakna bagi anak-anak.

2.1.4 Tahap Perkembangan Iman Anak

Menurut James William Fowler, tahap perkembangan iman manusia terdiri atas enam tahap yang berlangsung sepanjang hidup. Namun, peneliti hanya

memfokuskan pembahasan pada tahap perkembangan iman anak menurut James William Fowler yang dikutip oleh Hasan (2018: 190) antara lain:

a) Tahap 0: Prakepercayaan (*Pre-trust*)

Tahap ini dimiliki oleh anak yang berusia 0 sampai 2 tahun. Pada tahap awal, anak membangun iman melalui pengalaman dasar dengan orang tua atau pengasuh. Anak merasa aman, dicintai, diterima, dan dipelihara ketika orang tua atau pengasuh memberikan perhatian penuh kasih. Dari pengalaman ini, anak belajar mempercayai dunia sebagai tempat yang bisa diandalkan, atau sebaliknya menjadi waspada bila ia tidak mendapatkan kehangatan. Oleh karena itu, iman pada tahap ini belum dipahami secara abstrak, melainkan kepercayaan dasar (*trust*) terhadap kehadiran kasih yang nyata.

b) Tahap 1: Iman Intuitif-Proyektif

Tahap 1 ini adalah tahap iman intuitif-proyektif yang umumnya berada di umur 3 sampai 7 tahun. Pada tahap iman intuitif-proyektif, anak mulai mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa. Iman anak bersifat konkret, literal, dan penuh fantasi, misalnya dengan menggambarkan Tuhan seperti sosok manusia yang besar di langit. Anak sangat dipengaruhi oleh cerita, simbol, doa, dan kebiasaan yang diajarkan oleh orang dewasa terutama dari orang tua, sehingga kepercayaan mereka lebih bersifat meniru. Pola berpikir anak masih egosentris, sehingga ia percaya karena orang dewasa di sekitarnya juga percaya. Oleh sebab itu, tahap ini menunjukkan bahwa iman anak belum mampu memahami hal-hal abstrak atau paradoks, tetapi tumbuh melalui contoh dan cerita dari lingkungan.

c) Tahap 2: Iman Mitis-Harfiah

Tahap kedua dalam perkembangan iman menurut James W. Fowler disebut tahap iman mitis-harafiah. Tahap ini umumnya dialami oleh anak-anak berusia sekitar 7 hingga 12 tahun. Pada tahap ini, anak mulai memahami cerita kepercayaan dan aturan yang diajarkan dalam lingkungan sekitarnya sebagai bagian dari hidupnya. Anak memahami ajaran iman secara harfiah dan menganggap aturan moral sebagai sesuatu yang harus ditaati. Simbol-simbol iman juga dimaknai secara langsung sesuai dengan arti yang tampak. Pada tahap ini, pola pikir anak mulai berkembang secara konkret dan lebih teratur sehingga anak mampu memahami hubungan sebab akibat dalam kehidupan. Cerita menjadi sarana utama bagi anak untuk memahami pengalaman iman dan nilai-nilai kehidupan. Anak juga mulai memahami konsep keadilan sebagai hubungan timbal balik antara tindakan dan akibatnya.

Berdasarkan penjelasan tahap perkembangan iman anak menurut James William Fowler, dapat disimpulkan bahwa iman anak berkembang secara bertahap melalui tiga tahap, yaitu tahap prakepercayaan, tahap iman intuitif-proyektif, dan tahap iman mitis-harafiah. Ketiga tahap ini memperlihatkan bahwa iman anak bertumbuh dari pengalaman dasar akan kasih orang tua, berkembang melalui imajinasi dan peniruan dari orang dewasa, hingga mulai menunjukkan pemikiran logis sederhana yang bersifat konkret dan literal. Dengan demikian, iman anak masih sederhana, namun menjadi fondasi penting bagi perkembangan iman yang lebih matang di kemudian hari. Tahap perkembangan iman anak menunjukkan bahwa pengajaran iman perlu menggunakan media yang sesuai dengan kemampuan anak dalam memahami. Media visual yang menampilkan peristiwa atau kisah

Alkitab dapat membantu anak memahami ajaran iman dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat sangat penting agar anak dapat terlibat aktif dalam proses belajar dan bertumbuh dalam iman sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

2.2 Media Pengajaran Iman Non Digital

2.2.1. Pengertian Media

Pengertian media pada dasarnya adalah sarana atau alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, media berarti alat komunikasi, perantara, atau penghubung. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah.” Maka, media dapat dipahami sebagai perantara atau sarana yang digunakan untuk menyajikan informasi dari satu pihak ke pihak lain.

Menurut Hasan dkk. (2021: 10), media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Melalui media, pesan yang disampaikan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, sehingga media berperan penting dalam membantu terjadinya proses pengajaran iman yang lebih efektif dan bermakna.

Menurut Ahmad Rohani dalam Fadilah dkk. (2023: 3), media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh pancaindra dan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi serta pembelajaran. Dengan adanya media, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif karena media

membantu pendidik menyampaikan materi atau pesan secara lebih jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk sarana, alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim kepada penerima. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga membantu proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif, menarik dan mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran, media mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media memiliki peranan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.2.2. Jenis-Jenis Media

Menurut Arsyad yang dikutip oleh Suryani dkk. (2018: 47-48), mengelompokkan media pembelajaran terbagi atas media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Media

Media Tradisional	Media Teknologi Mutakhir
✓ Media audio berupa rekaman suara piringan dan pita kaset. ✓ Media visual diam yang diproyeksikan dengan alat seperti proyektor opaque, OHP, <i>slide</i>, <i>filmstrip</i>.	✓ Telekonferensi. ✓ Kuliah jarak jauh. ✓ Media berbasis komputer seperti CAI (<i>Computer Assisted Instruction</i>), <i>hypermedia</i>, <i>compact disc</i>.

✓ Media non-proyeksi mencakup gambar, poster, foto, grafik, diagram, papan informasi. ✓ Penyajian multimedia seperti <i>slide plus</i> suara (<i>tape</i>), <i>multiimage</i>. ✓ Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video. ✓ Media cetak seperti buku teks, modul, <i>workbook</i>, majalah ilmiah, lembaran lepas (<i>hand-out</i>) ✓ Media permainan edukatif seperti teka-teki, simulasi, permainan papan. ✓ Media benda nyata seperti model, spesimen dan manipulatif	
--	--

Sumber: Suryani dkk., 2018

Setiap jenis media ini memiliki fungsi yang berbeda dalam menyampaikan pesan pembelajaran, misalnya media cetakan berperan penting dalam memberikan sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri, sedangkan media audio-visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus.

Jenis media pembelajaran menurut Rudy Bretz dalam Habibah dkk. (2025: 18356) mengelompokkan media berdasarkan tiga unsur utama, yaitu suara, gambar (visual), dan gerakan. Berdasarkan ketiga unsur utama tersebut, media dibagi

menjadi delapan jenis, yaitu media audio, media cetak, media visual statis, media visual bergerak, media audio dengan gerakan terbatas, media gerak terbatas tanpa suara, media audio visual diam, dan media audio visual bergerak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi, unsur penyusun serta cara penyampaian pesan pembelajaran. Setiap jenis media memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi serta kebutuhan anak agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan mudah dipahami.

2.3 Media Diorama Tiga Dimensi

2.3.1 Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi yang dirancang untuk menampilkan gambaran suatu pemandangan atau kejadian tertentu secara visual dan konkret. Melalui tampilan fisik yang menyerupai kondisi nyata, media ini mampu menghadirkan representasi suatu peristiwa atau keadaan secara lebih nyata, sehingga anak dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan mendalam (Bali & Zahroh, 2023: 2944).

Media diorama menurut Putra & Suniasih yang dikutip oleh Fitriani dkk. (2023: 95) adalah miniatur tiga dimensi yang menggambarkan fenomena sederhana. Miniatur ini berfungsi sebagai alat bantu agar anak dapat memahami suatu peristiwa atau konsep. Ukuran diorama yang kecil dapat menjadi hal praktis untuk digunakan dalam pembelajaran anak.

Pendapat lain dikemukakan oleh Munadi yang dikutip oleh Maharani dkk. (2018: 443) yang menyatakan bahwa diorama adalah pemandangan tiga dimensi berukuran kecil yang memperagakan suatu keadaan. Diorama dapat menunjukkan aktivitas manusia, alam, atau kejadian tertentu. Melalui bentuk ini, anak dapat melihat secara langsung representasi dari peristiwa yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi berukuran kecil yang dirancang untuk menggambarkan suatu pemandangan, peristiwa, atau fenomena tertentu secara visual. Media diorama berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menghadirkan representasi nyata dari suatu keadaan, baik berupa aktivitas manusia, kondisi alam, maupun kejadian tertentu, sehingga anak dapat mengamati dan memahami konsep atau materi yang dipelajari secara langsung.

2.3.2 Fungsi Media Diorama

Menurut Jannah & Basit yang dikutip oleh Sari dkk. (2024: 195) media diorama berfungsi untuk menarik perhatian anak sehingga pengajaran menjadi hal yang diminati oleh anak. Melalui tampilan visual, diorama dapat membantu anak tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pengajaran iman. Media diorama dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan membantu anak untuk tetap fokus pada materi yang diajarkan.

Penggunaan media diorama berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif. Anak dapat melihat gambaran nyata dari suatu peristiwa atau konsep sehingga dapat membantu anak memahami materi dengan lebih mendalam. Interaksi yang tercipta melalui media diorama juga

menumbuhkan rasa ingin tahu anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Lestari dkk., 2023: 126).

Media diorama berperan penting dalam membantu anak memahami materi yang bersifat abstrak dengan cara menyajikannya dalam bentuk yang lebih nyata dan dapat diamati secara langsung. Melalui media diorama, konsep-konsep yang sulit dibayangkan dapat ditampilkan dalam wujud tiga dimensi yang konkret, sehingga anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam membentuk pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Hal ini menjadikan proses belajar lebih bermakna karena anak dapat melihat, mengamati dan memahami isi materi secara lebih mudah (Khalashinikov, 2025: 11474).

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media diorama memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu anak tetap fokus pada materi yang diajarkan. Melalui tampilan visual, diorama memudahkan anak dalam memahami konsep atau peristiwa secara lebih nyata dan mendalam. Selain itu, diorama juga berfungsi memperagakan fenomena atau aktivitas tertentu sehingga konsep abstrak dapat dijelaskan dengan cara yang konkret.

2.3.3 Jenis-Jenis Media Diorama

Menurut Saputri yang dikutip oleh Gheacheshita (2024: 21-22), media pengajaran diorama dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

a) Diorama tertutup

Diorama jenis ini memiliki dinding pada bagian belakang, kanan, dan kiri, serta ditutup dengan kaca transparan pada bagian depan. Bentuk diorama yang

tertutup ini hanya dapat dilihat pengamat dari sisi depan saja. Model ini biasanya digunakan untuk menjaga objek di dalamnya tetap terlindungi dan tampak rapi.

b) Diorama lipat

Diorama ini tersusun dari lembaran kertas atau bahan lain yang dapat dilipat membentuk sudut ruangan. Bagian samping kanan dan kiri dari diorama ini bisa dibuka atau ditutup sesuai kebutuhan. Keunggulan dari jenis ini adalah fleksibilitasnya, tetapi pembuatannya membutuhkan ketelitian dan kesabaran.

c) Diorama terbuka

Diorama ini berbeda dengan diorama tertutup maupun lipat karena tidak memiliki dinding pembatas. Hal ini membuat pengamat dapat melihat isi diorama dari berbagai arah. Bentuk terbuka ini biasanya digunakan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih bebas dan interaktif kepada pengamat.

Berikut ini beberapa jenis diorama yang dikelompokkan berdasarkan isi/tema yang ditampilkan dalam diorama, yaitu:

a) Diorama alam/lingkungan

Diorama alam/lingkungan merupakan gambaran tiga dimensi yang menampilkan suatu ekosistem lengkap dengan unsur-unsurnya, seperti tumbuhan, hewan dan kondisi lingkungan di sekitarnya. Diorama ini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran atau terapi agar seseorang lebih mudah memahami hubungan dan interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya (Hasanah dkk., 2024: 52).

b) Diorama sejarah/militer

Diorama sejarah atau militer dibuat untuk menggambarkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah khususnya pertempuran secara detail dan mendekati keadaan aslinya. Diorama ini dilengkapi model manusia, hewan, perlengkapan perang, serta suasana lingkungan pada masa tersebut sehingga dapat membantu pengunjung dari berbagai usia memahami kondisi dan jalannya suatu peristiwa sejarah dengan lebih jelas, seperti diorama sejarah yang terdapat di Museum Sejarah dalam Monumen Nasional (Kanumoyoso, 2016: 14).

c) Diorama sosial budaya

Diorama sosial budaya adalah media visual tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Diorama ini menampilkan berbagai unsur budaya seperti adat istiadat, pakaian tradisional, rumah adat, kegiatan masyarakat hingga upacara budaya. Contoh dari diorama jenis ini adalah diorama yang dirancang terkait dengan kekayaan budaya Indonesia (Sidik dkk., 2025: 957).

d) Diorama sains/ilmiah

Diorama sains/ilmiah digunakan untuk menjelaskan informasi dan konsep ilmiah yang rumit agar lebih mudah dipahami melalui bentuk visual tiga dimensi. Diorama ini biasanya berupa miniatur yang menggambarkan keadaan sebenarnya seperti habitat hewan, ekosistem, anatomi tubuh, siklus air, rantai makanan atau tata surya sehingga sering dimanfaatkan di museum dan pusat pendidikan sebagai media belajar (Pentianasari & Firmannandya, 2022: 536).

e) Diorama ekonomi/sosial

Diorama ekonomi atau sosial merupakan media visual yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan ekonomi dan kehidupan sosial masyarakat dalam suatu lingkungan tertentu. Diorama ini membantu seseorang memahami hubungan antara aktivitas manusia dengan lingkungan serta pemanfaatan sumber daya alam di sekitarnya melalui tampilan yang menyerupai keadaan nyata. Contoh diorama ekonomi/sosial adalah diorama yang menggambarkan gunung, laut, sawah atau hutan yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi masyarakat seperti bertani, berkebun, menangkap ikan dan memanfaatkan hasil hutan (Badriah dkk., 2023: 420).

Berdasarkan jenis-jenis diorama di atas, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media visual tiga dimensi yang memiliki berbagai jenis dan fungsi sesuai dengan bentuk maupun tema yang ditampilkan. Berbagai jenis diorama yang telah dipaparkan tersebut digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu membantu seseorang memahami suatu konsep, peristiwa maupun kondisi kehidupan secara lebih nyata, menarik dan mudah dipahami melalui tampilan visual yang menyerupai keadaan sebenarnya.

2.3.4 Karakteristik Media Diorama Tiga Dimensi

Media diorama tiga dimensi memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan media pembelajaran lainnya. Karakteristik tersebut terlihat dari bentuk penyajian visualnya yang mampu menggambarkan objek atau peristiwa secara nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh anak. Menurut Nurkahfi dkk. yang dikutip oleh (Umamah dkk., 2025: 572), media diorama

memiliki karakteristik representasi visual yang nyata, sehingga anak dapat melihat langsung hubungan antara bentuk miniatur dengan kenyataan di sekitarnya. Hal ini membantu anak menghubungkan dengan lebih mudah antara model yang ditampilkan dan realitas hidup sehari-hari.

Menurut Prabowo yang dikutip oleh Sari dkk. (2024: 196) menjelaskan mengenai karakteristik media diorama yang memiliki ciri utama yaitu mampu menghadirkan suasana nyata dalam bentuk sederhana. Anak-anak dapat melihat tokoh, tempat, dan peristiwa yang digambarkan dalam bentuk model tiga dimensi. Selain sebagai alat bantu visual, diorama juga menumbuhkan daya imajinasi anak. Miniatur yang ditampilkan merangsang rasa ingin tahu dan perhatian mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media diorama tiga dimensi memiliki karakteristik utama berupa penyajian visual yang nyata dan menarik sehingga mampu membantu anak memahami suatu objek, peristiwa maupun lingkungan dengan lebih mudah. Oleh karena itu, media diorama menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

2.3.5 Kelebihan Media Diorama

Media diorama memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran khususnya dalam pengajaran. Menurut Sari dkk. (2024: 196) media visual tiga dimensi memiliki kelebihan karena media ini memberikan pengalaman secara langsung kepada anak. Bentuk diorama yang konkret dan bisa dilihat langsung membantu anak memahami materi dengan lebih baik, tanpa hanya mengandalkan kata-kata saja. Selain itu, media diorama dapat menggambarkan

objek secara utuh, baik dari segi konstruksi maupun cara kerjanya. Diorama memiliki kelebihan lain yaitu mampu menunjukkan organisasi secara jelas dan terstruktur. Media diorama juga dapat menerangkan alur suatu proses dengan runtut sehingga anak lebih mudah memahami langkah demi langkah dalam pengajaran iman.

Kelebihan media diorama menurut Lestari dkk. (2023: 128) adalah media diorama membuat materi pengajaran iman dapat dijelaskan secara lebih terinci. Melalui bantuan media diorama, anak dapat menyerap informasi dengan baik dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi pelajaran.

Media diorama memiliki kelebihan yang mampu menghidupkan suasana pengajaran iman. Melalui tampilan visual yang ekspresif, diorama dapat menekankan isi pesan, menggambarkan situasi nyata, serta memperlihatkan bagian dalam suatu objek yang sulit diamati secara langsung. Keunggulan lain dari media diorama adalah dapat digunakan berulang kali, menambah nilai estetika di kelas, serta meningkatkan daya tarik visual. Media ini juga mampu memotivasi anak untuk mengembangkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mendalam (Muqaromah dkk., 2025: 42).

Berdasarkan penjelasan di atas, media diorama memiliki banyak kelebihan dalam pengajaran iman. Media diorama yang memberikan aspek konkret, pengalaman langsung, dan penjelasan proses yang runtut, kejelasan detail materi yang mudah dipahami anak dan kelebihan diorama dalam menghidupkan suasana belajar, memperlihatkan objek yang sulit diamati, serta memberikan nilai estetika yang menarik.

2.3.6 Kekurangan Media Diorama

Selain memiliki berbagai kelebihan dalam proses pembelajaran, media diorama juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Kekurangan media diorama menurut Sari dkk. (2024: 196) adalah proses pembuatannya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengajar. Tanpa kreativitas yang memadai, hasil diorama akan kurang relevan dan tidak menarik bagi anak. Selain itu, media diorama membutuhkan biaya yang cukup besar dan waktu yang panjang dalam pembuatannya. Hal ini terjadi karena sifatnya yang tiga dimensi, sehingga persiapan bahan dan pengerjaan memerlukan alokasi sumber daya lebih banyak. Kelemahan lain dari media diorama adalah tidak adanya unsur gerakan dalam penyajiannya. Keterbatasan ini dapat menimbulkan risiko salah tafsir atau kesalahan interpretasi terhadap peristiwa yang ditampilkan.

Menurut Muqaromah dkk. (2025: 42) berpendapat bahwa kekurangan media diorama terdapat dalam pembuatan diorama yang memerlukan durasi yang panjang serta biaya yang cukup besar, terutama jika bahan harus dibeli secara khusus. Selain itu, media ini menuntut tingkat kreativitas tinggi dalam perencanaan, desain, dan pelaksanaan agar sesuai dengan tujuan pengajaran iman. Media diorama memiliki sifat yang terbatas pada ruang, sehingga diorama tidak efektif digunakan untuk jumlah anak yang besar. Hal ini membuat diorama lebih cocok diterapkan pada kelompok kecil dibandingkan pengajaran dalam kelompok massal.

Kekurangan media diorama di atas, dijelaskan kembali oleh Bardury (2024: 34) yang menyatakan bahwa media diorama tidak dapat diamati oleh semua anak secara bersamaan karena ukurannya yang relatif kecil sehingga harus digunakan

secara bergantian. Selain itu, media ini bersifat sensitif dan mudah rusak, misalnya ketika terkena air hujan, sehingga daya tahannya terbatas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media diorama memiliki beberapa kelemahan, yaitu membutuhkan kreativitas yang tinggi, biaya yang tidak sedikit, waktu pembuatan yang panjang, tidak memiliki unsur gerak, keterbatasan skala penggunaan, sulit diamati bersama dalam kelompok besar, serta mudah rusak. Dengan demikian, meskipun diorama memiliki banyak kelebihan, penggunaannya tetap memerlukan pertimbangan dari segi efektivitas, biaya, dan daya tahan.

2.3.7 Relevansi Media dalam Metode Berkatekese

Media visual non-digital memiliki peranan penting dalam pendidikan, termasuk dalam berkatekese. Media ini mampu menarik perhatian anak, meningkatkan motivasi, serta membantu anak memahami materi iman dengan lebih baik. Media visual non-digital dalam media diorama dapat mempermudah proses komunikasi iman. Melalui penyajian yang konkret, pesan iman tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga lebih menyentuh hati peserta katekese (Lelangwayan & Tarihoran, 2024: 185).

Media diorama sebagai media visual non-digital mendukung terciptanya suasana katekese yang lebih hidup. Media diorama membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa melalui metode bercerita, sehingga anak dapat mendeskripsikan objek secara lebih rinci dan jelas, sehingga aspek pemahaman serta pengungkapan bahasa meningkat. Penggunaan diorama dalam bercerita juga memperkuat keterampilan komunikasi anak. Ketika anak mengamati diorama dan menceritakan kembali isi yang dipelajari, mereka sekaligus mengasah

kemampuan menyampaikan pesan dengan runtut dan bermakna (Anggraeni, 2021: 76).

Secara keseluruhan, disimpulkan bahwa media diorama relevan untuk digunakan dalam metode berkeatekese. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan pemahaman iman, memperkuat motivasi, serta mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi peserta. Selain itu, diorama mampu menciptakan suasana belajar yang membawa anak lebih mudah menghayati nilai-nilai iman yang diajarkan. Dengan menghadirkan cerita Alkitab secara konkret, media diorama membantu pengajar iman menyampaikan pesan iman secara lebih efektif, menyentuh hati, dan membentuk sikap iman anak dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Landasan Pengembangan Produk

2.4.1 Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale, seorang pendidik asal Amerika yang lahir pada 27 April 1900 di Benson, Minnesota dan meninggal pada 8 Maret 1985 di Columbus, Ohio, dikenal sebagai tokoh yang memberikan kontribusi besar dalam pengembangan pembelajaran audiovisual. Ia memperkenalkan teori kerucut pengalaman pada tahun 1946 dalam bukunya *Audiovisual Methods in Teaching*, yang menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui pengalaman mulai dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Melalui teori ini, Dale menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan diingat jika anak mengalaminya secara langsung melalui indera. Saat Edgar Dale berada di puncak kariernya, ia

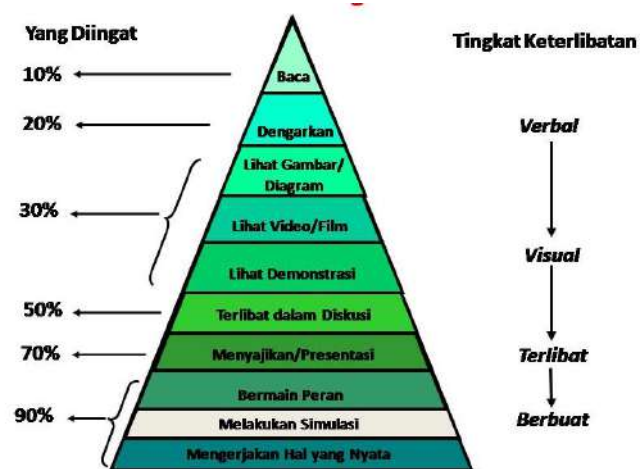
dikenal sebagai pakar media pendidikan yang turut membangun kesadaran masyarakat dalam memandang media secara kritis. Gagasannya menjadi dasar penting dalam penggunaan media sebagai alat bantu belajar termasuk penggunaan film pada tahun 1960-an yang membuktikan bahwa media mampu memperkuat proses pembelajaran seseorang (Sari, 2019: 48).

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale membagi pengalaman belajar ke dalam berbagai tingkatan. Tingkatan paling bawah adalah pengalaman langsung, seperti melakukan kegiatan nyata, sedangkan tingkatan paling atas adalah simbol verbal, seperti membaca atau mendengar penjelasan. Urutan ini menggambarkan bahwa semakin nyata pengalaman yang diberikan, semakin besar kemungkinan anak memahami dan mengingat materi pembelajaran (Khasanah dkk., 2024: 154).

Hal menarik dari kerucut pengalaman Edgar Dale, yaitu kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa setiap gaya belajar dapat dihubungkan dengan jenis media tertentu. Misalnya, membaca terkait dengan media visual-simbolis, mendengar terkait dengan media audio, dan kombinasi membaca serta mendengar dapat diwujudkan dalam bentuk demonstrasi (Rahayu dkk., 2023: 64).

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa teori kerucut pengalaman Edgar Dale menegaskan pentingnya menghadirkan pengalaman belajar yang konkret agar anak lebih mudah memahami dan mengingat materi. Teori ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya bergantung pada kata-kata, tetapi juga perlu memanfaatkan pengalaman yang melibatkan indera anak secara langsung. Dalam hal ini, media pengajaran visual memiliki peran penting karena

dapat membantu anak menghubungkan simbol-simbol dengan pengalaman nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media visual diorama tiga dimensi dalam menyampaikan cerita Alkitab sangat relevan untuk mendukung kegiatan Bina Iman Anak Katolik, sebab media diorama mampu menghadirkan pengalaman konkret, menarik perhatian anak, serta memperkuat pemahaman iman sesuai dengan tahap perkembangan mereka.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Syarifah dkk., 2026: 70)

2.4.2 Penerapan Teori Edgar Dale pada Produk

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale menegaskan bahwa proses belajar yang efektif membutuhkan pengalaman konkret agar anak dapat lebih mudah memahami serta mengingat materi. Penggunaan media diorama tiga dimensi dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik merupakan bentuk pengalaman belajar yang berada pada level konkret yang mengajak anak-anak tidak hanya mendengar atau membaca cerita alkitab, tetapi juga melihat wujud nyata peristiwa yang divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi. Hal ini sejalan dengan pandangan Edgar Dale bahwa penggunaan media visual dan pengalaman yang mendekati

pengalaman konkret akan membantu anak menyerap pesan pembelajaran dengan lebih efektif (Sari, 2019: 52).

Menurut Zhang yang dalam Rahayu dkk. (2023: 64), menyatakan bahwa teori kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman langsung menjadi dasar utama dalam proses belajar karena memberikan pemahaman yang lebih nyata kepada anak. Dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik, penggunaan media diorama tiga dimensi dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui pengamatan visual terhadap cerita Alkitab yang disampaikan.

Menurut Mayuni yang dikutip oleh Sintarani dkk. (2024: 408), media inovatif seperti diorama mampu menghadirkan konsep dalam bentuk tiga dimensi sehingga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Pemanfaatan diorama ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menekankan bahwa pengalaman nyata memudahkan anak dalam memahami dan mengingat materi. Dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik, diorama membantu anak yang memiliki gaya belajar visual maupun naratif karena selain menyajikan tampilan konkret juga diperkuat dengan penjelasan pengajar. Melalui media ini, nilai iman yang abstrak dalam cerita Alkitab dapat divisualisasikan secara sederhana dan mudah dipahami anak. Penggunaan media diorama tidak hanya menambah daya tarik pembelajaran, tetapi juga menjadikan proses belajar iman lebih bermakna dan berkesan.

Dengan demikian, penerapan teori kerucut pengalaman Edgar Dale pada media diorama tiga dimensi memperlihatkan bahwa pengalaman konkret melalui

visualisasi cerita Alkitab dapat menumbuhkan pemahaman, penghayatan, dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan Bina Iman. Diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran iman yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan spiritual anak.

2.4.3 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Perkembangan kognitif manusia menurut Jean Piaget yang dikutip oleh Marinda (2020: 121) membagi perkembangan kognitif manusia ke dalam empat tahap sesuai dengan usia, antara lain:

a) Tahap sensori-motor (0–2 tahun)

Pada tahap sensori-motor (0–2 tahun), anak mulai mengenal dunia melalui indera dan gerakan fisik. Anak menangkap pengalaman lewat melihat, mendengar, meraba, dan mencicipi, sehingga pemikiran anak masih bersifat praktis dan langsung sesuai dengan tindakannya. Pada tahap ini, respons anak terhadap kata-kata orang dewasa lebih bersifat kebiasaan, belum menunjukkan kemampuan berpikir yang mendalam.

b) Tahap Praoperasional (2–7 tahun)

Tahap berikutnya adalah tahap praoperasional (2–7 tahun), ketika anak mulai menggunakan simbol berupa kata dan gambar untuk merepresentasikan dunia di sekitarnya. Pemikiran simbolis mulai berkembang, sehingga anak tidak hanya bergantung pada pengalaman sensorik dan tindakan fisik. Pada tahap ini, anak sudah mampu menggambarkan sesuatu dengan bahasa dan gambar, walaupun logika berpikirnya masih terbatas pada hal-hal yang nyata dan sederhana.

c) Tahap operasi konkret (7–11 tahun)

Pada tahap operasi konkret, anak mampu berpikir logis tentang peristiwa nyata serta dapat mengklasifikasikan benda ke dalam kategori tertentu, meskipun belum dapat memecahkan masalah abstrak.

d) Tahap operasi formal (11 tahun–dewasa)

Pada tahap operasi formal, remaja dan orang dewasa sudah dapat berpikir abstrak, logis, dan idealis. Pada tahap ini, seseorang mampu menganalisis pengalaman konkret secara mendalam dan menghubungkannya dengan gagasan abstrak dalam pemecahan masalah.

Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget menyatakan bahwa setiap anak mengalami tahapan perkembangan yang berbeda dan berlangsung secara bertahap seiring dengan pengalaman hidupnya. Anak tidak dapat memahami semua hal sekaligus, tetapi pengetahuan anak berkembang perlahan melalui proses berkesinambungan serta diperluas dengan informasi baru yang diterima. Pada setiap tahap, anak menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir, baik dalam hal kualitas maupun keterampilan, sehingga perkembangan kognitif anak semakin matang. Teori Piaget ini relevan membantu pengajar iman untuk memahami bahwa anak membutuhkan media konkret menyampaikan pengajaran iman yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak (Istiqomah & Maemonah, 2021: 157).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap anak mengalami proses berpikir yang berkembang secara bertahap sesuai dengan usianya, mulai dari sensori-motor, praoperasional, operasional konkret, hingga operasi formal. Perkembangan ini menunjukkan bahwa

anak membutuhkan cara belajar yang sesuai dengan tahap usianya, sehingga pengajar iman perlu menggunakan media konkret yang mampu menjembatani keterbatasan berpikir abstrak anak, membantu mereka memahami pesan iman secara lebih mudah, logis, dan menyenangkan.

2.4.4 Penerapan Teori Kognitif pada Produk

Jean Piaget menjelaskan bahwa anak pada usia 7-11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, anak membutuhkan bantuan benda nyata untuk memahami suatu konsep. Anak lebih mudah belajar ketika mereka melihat, meraba, atau mengalami secara langsung melalui media konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat nyata sangat penting untuk mendukung proses berpikir anak di tahap ini. Pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget, media diorama tiga dimensi dapat menjadi sarana yang tepat bagi anak. Diorama menyajikan bentuk visual yang konkret dan menyerupai kenyataan, sehingga membantu anak memahami cerita atau konsep yang abstrak. Dengan melihat tokoh, latar, dan suasana yang divisualisasikan dalam diorama, anak dapat membangun pemahaman yang lebih jelas. Hal ini sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret, dimana anak belajar melalui pengalaman nyata (Prabowo, 2017: 32).

Teori yang dikembangkan Piaget ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam belajar. Belajar tidak hanya terjadi ketika pengajar menjelaskan, tetapi juga ketika anak mengalami, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman sendiri. Media diorama mendorong anak untuk menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep yang sedang dipelajari. Melalui cara ini, anak

lebih mudah mengingat dan menghayati isi pembelajaran. Dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik, cerita Alkitab seringkali sulit dipahami karena bersifat abstrak dan jauh dari pengalaman anak. Melalui diorama tiga dimensi, cerita Alkitab dapat divisualisasikan secara nyata sehingga lebih dekat dengan dunia anak. Anak tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga melihat gambaran konkret yang membuat mereka lebih tertarik dan lebih memahami pesan iman yang disampaikan. Media diorama membantu anak memperoleh pengalaman multisensori yang melibatkan penglihatan, imajinasi, dan perasaan (Zaenab dkk., 2025: 60).

Dengan demikian, media diorama tiga dimensi memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak pada tahap operasional konkret sebagaimana dijelaskan dalam teori Jean Piaget. Anak pada usia ini membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Diorama sebagai media visual dapat menghadirkan cerita Alkitab dalam bentuk yang konkret, sehingga anak tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat gambaran nyata yang sesuai dengan isi cerita. Oleh karena itu, diorama tiga dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran iman bagi anak-anak karena dapat menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang lebih dekat dengan dunia mereka.

2.5 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merujuk pada hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Hasil penelitian yang relevan ini berperan penting sebagai pendukung dalam melaksanakan penelitian ini. Berikut ini, beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan:

1. Penelitian Fitriani dkk., (2023: 96) terhadap penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem. Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri Campaka. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas yang melibatkan 43 siswa ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada persentase ketuntasan belajar, yaitu dari pra-siklus sebesar 37,20%, meningkat pada siklus I menjadi 69,76%, dan mencapai 93,02% pada siklus II. Selain itu, rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan dari 66,8 pada pra-siklus, menjadi 72,09 pada siklus I, dan 83,13 pada siklus II. Penelitian ini memperlihatkan bahwa media diorama mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memotivasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep ekosistem secara konkret dan menyenangkan.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aulia & Sutarini (2024: 122) menunjukkan bahwa pengembangan media diorama tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV SD dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi yang dilakukan pada media diorama memberikan persentase kelayakan dari ahli media sebesar 82% (sangat layak), ahli materi 72% (layak), dan ahli pembelajaran 81% (sangat layak), dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82% yang termasuk kategori sangat layak. Media diorama tersebut mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta melibatkan siswa secara

interaktif melalui objek tiga dimensi yang dikaitkan dengan kearifan lokal, sehingga meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

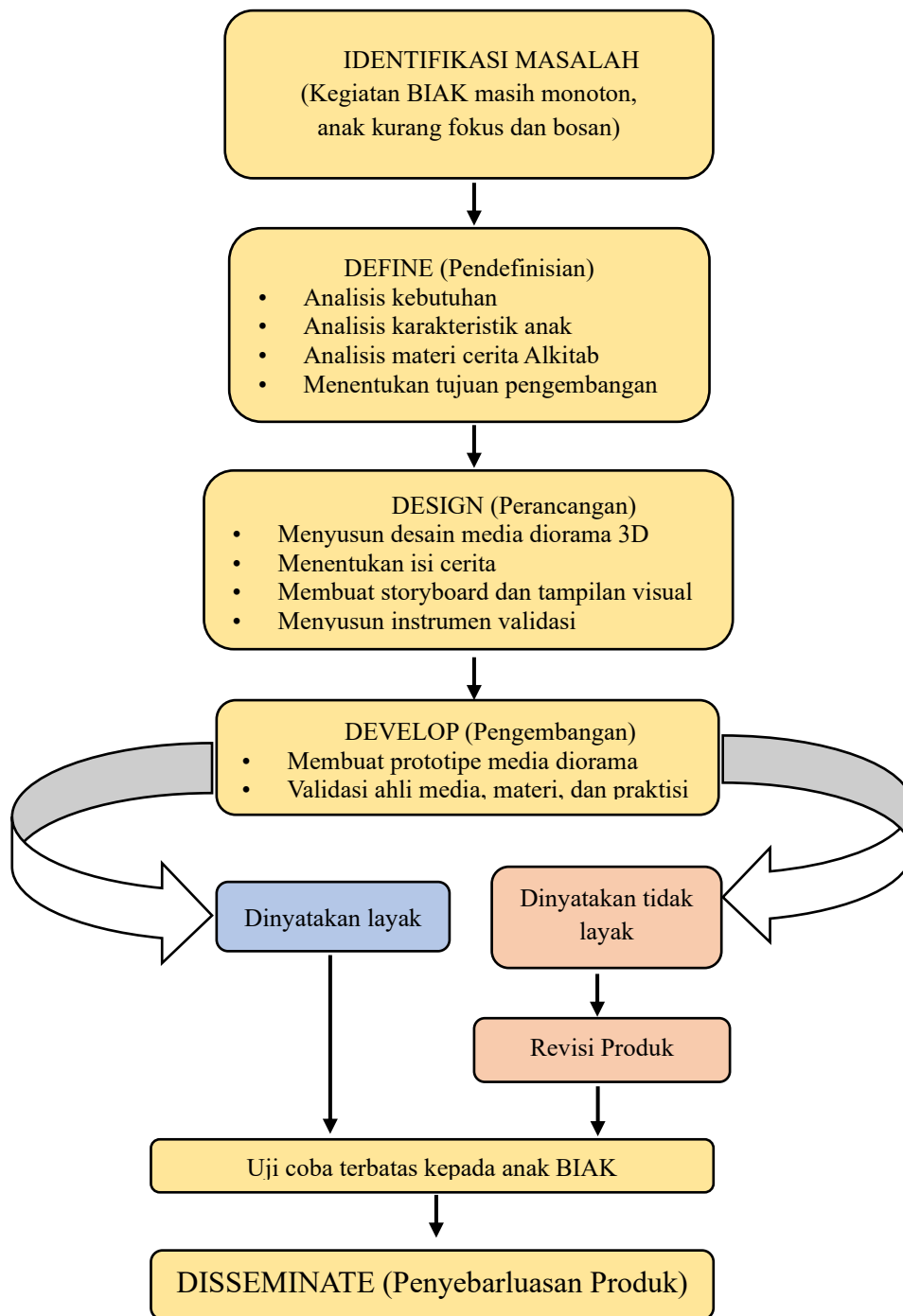
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaenab dkk. (2025: 69) menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama berbentuk globe yang dikembangkan pada materi “Mengenal Bumi” di kelas V Sekolah Dasar sangat efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini menampilkan struktur bumi, lapisan-lapisan, serta fenomena alam secara konkret, menarik, dan interaktif sehingga memudahkan siswa memahami konsep abstrak. Uji coba melalui angket menunjukkan respon positif dengan lebih dari 85% siswa menyatakan “setuju” dan “sangat setuju” bahwa diorama membantu mereka merasa senang, lebih aktif, termotivasi, serta memahami materi dengan lebih cepat. Dengan rata-rata skor di atas 3,3 menunjukkan bahwa media diorama terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran tematik yang membutuhkan visualisasi konkret

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil penelitian penggunaan media diorama yang efektif dalam pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilaksanakan. Penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan media diorama dalam konteks sekolah formal untuk mata pelajaran umum. Penelitian ini berbeda karena menggunakan media diorama dalam konteks pembelajaran non-formal, yaitu kegiatan BIAK di paroki dengan materi cerita Alkitab yang bertujuan membina iman anak bukan sekadar meningkatkan hasil belajar kognitif.

2.6 Kerangka Pikir

Permasalahan utama yang ditemukan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga anak-anak cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak terlibat secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya perhatian serta pemahaman anak terhadap isi Kitab Suci. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif agar anak-anak lebih mudah memahami serta menghayati pesan iman.

Salah satu solusi yang ditemukan adalah penggunaan media diorama tiga dimensi. Media diorama tiga dimensi menyajikan isi cerita secara lebih konkret, sehingga anak-anak lebih mudah memperhatikan, memahami, dan menghayati kisah Kitab Suci, khususnya tentang kisah Abraham (Chahyani & Istiyani, 2025:528). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Define, Design, Develop, Disseminate, Development* (R&D) menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk merancang dan mengembangkan media diorama tiga dimensi yang layak digunakan dalam kegiatan BIAK. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi anak dalam mengikuti kegiatan iman.



Gambar 2.2 Alur Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah, merancang, serta menghasilkan produk baru. Metode ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang efektif melalui proses pengujian dan penyempurnaan secara berkelanjutan. Penelitian R&D menekankan pada langkah sistematis mulai dari menemukan kebutuhan atau masalah, mendesain solusi, mengembangkan produk, hingga menguji keefektifan produk tersebut (Waruwu, 2024: 1221).

Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki karakteristik utama yang berhubungan langsung dengan masalah atau potensi yang nyata dalam dunia pendidikan. Masalah yang diangkat benar-benar terjadi dalam praktik pembelajaran, sehingga penelitian ini berfokus pada usaha menciptakan solusi yang bersifat inovatif. Segala bentuk pengembangan, baik berupa media, model, pendekatan, maupun metode pembelajaran harus dirancang agar efektif dalam membantu proses belajar mengajar (Okpatrioka, 2023: 92).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D pertama kali dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini

memiliki empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Keempat tahap tersebut digunakan sebagai langkah sistematis dalam mengembangkan suatu perangkat atau produk pembelajaran. Tahapan pengembangan model 4D menurut Slamet (2022: 18-24) adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian) merupakan langkah awal dalam model pengembangan 4D. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah yang ada dan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menentukan syarat-syarat yang harus dipenuhi agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap pendefinisian juga melibatkan pemilihan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang tepat untuk digunakan dalam menghasilkan produk.
2. Tahap *Design* (Perancangan) merupakan langkah untuk menyiapkan rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka konseptual dari model atau perangkat pembelajaran yang meliputi materi, media, serta alat evaluasi. Selain itu, peneliti juga melakukan simulasi penggunaan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil untuk memastikan rancangan yang dibuat dapat digunakan dengan baik sebelum diuji lebih luas.
3. Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan langkah untuk menguji dan menyempurnakan rancangan produk. Tahap ini dibagi menjadi dua kegiatan,

yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli pada bidang yang relevan untuk mengetahui kelayakan produk. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki materi maupun rancangan media pembelajaran yang telah disusun.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan) adalah tahap akhir dari model pengembangan 4D. Pada tahap ini, produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak diimplementasikan pada sasaran yang sebenarnya melalui *validation testing*. Proses ini bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan serta mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya, produk dikemas dengan baik agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain, misalnya dengan menyusun buku panduan penggunaan. Produk yang sudah dikemas kemudian disebarkan agar dapat dipahami (*difusi*) dan digunakan (adopsi) oleh pengguna lain.

Metode dan model penelitian ini dipilih dengan tujuan menghasilkan produk berupa media visual cerita Alkitab yaitu media diorama tiga dimensi yang dirancang untuk kegiatan bina iman anak Katolik berusia 6-11 tahun. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini kemudian diuji kelayakannya untuk mengetahui sejauh mana media diorama tersebut efektif dalam membantu anak terlibat secara aktif serta memahami cerita Alkitab dengan baik.

3.2 Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak atau kelompok yang menjadi sasaran penelitian dan dikenai simpulan dari hasil penelitian (Surokim dkk., 2016: 129). Dalam penelitian ini, subjek penelitian mencakup anak-anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) berusia 6–11 tahun yang berperan sebagai pengguna media diorama tiga dimensi, serta para pendamping BIAK yang terlibat sebagai mitra dalam proses observasi. Selain itu, pendamping BIAK juga menjadi bagian penting dari subjek penelitian karena mereka mendampingi, mengamati, sekaligus memberikan masukan terhadap implementasi media diorama tiga dimensi.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada anak-anak Bina Iman Anak Katolik (BIAK) yang berusia 6–11 tahun. Observasi awal dilakukan melalui wawancara bersama para pendamping BIAK di tiga lokasi, yaitu Paroki Santo Paulus Nganjuk, Stasi Santo Petrus Loceret, dan Wilayah III Paroki Mater Dei Madiun. Pemilihan ketiga lokasi observasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa masing-masing tempat memiliki karakteristik dan dinamika yang berbeda dalam penyelenggaraan BIAK, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih luas tentang kebutuhan, tantangan, dan pola pelaksanaan kegiatan BIAK di lapangan.

Uji coba produk dilaksanakan di Lingkungan St. Paulus dan Lingkungan St. Yusuf Paroki Mater Dei Madiun. Kedua lingkungan ini dipilih dengan pertimbangan

bahwa keduanya menyelenggarakan kegiatan BIAK secara aktif dengan anak-anak usia 6-11 tahun sebagai sasaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan media, belum pernah menggunakan media diorama tiga dimensi sehingga dapat melakukan uji coba kebaruan media dan memiliki sarana ruang yang memadai untuk pelaksanaan uji coba.

3.2.3 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Tahap 4D	Waktu Penelitian
Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	Observasi dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober hingga 2 November 2025. Tempat pelaksanaan observasi meliputi Paroki St. Paulus Nganjuk, Stasi St. Petrus Loceret, dan Wilayah III Paroki Mater Dei Madiun.
Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	Tahap pendesainan produk dimulai sejak bulan November 2025
Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	Pada tahap ini dilakukan uji validitas para ahli dan uji coba produk: a. Uji Validitas para ahli dimulai sejak bulan Februari 2026 b. Implementasi produk dilaksanakan pada tanggal 10 dan 16 Mei 2026 di Lingkungan St. Paulus dan Lingkungan St. Yusuf Paroki Mater Dei Madiun.
Tahap Penyebarluasan (<i>Disseminate</i>)	Tahap penyebaran ini dilakukan apabila produk sudah dinyatakan valid dan sudah diuji maka nantinya produk akan disebarakan melalui pertemuan pendampingan BIAK di Mater Dei, dan media sosial seperti akun Instagram pribadi.

3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media diorama tiga dimensi sebagai media cerita Alkitab “Kisah Abraham” dalam kegiatan BIAK meliputi dua teknik, yaitu wawancara dan angket:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan narasumber, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknik ini digunakan untuk menggali informasi yang lebih mendalam dari pihak yang terlibat dalam kegiatan penelitian (Phafiandita dkk., 2022: 117). Dalam konteks penelitian ini, wawancara dipandang penting karena dapat memberikan data kualitatif mengenai pelaksanaan kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) serta peran media dalam menunjang proses pembelajaran iman.

Wawancara dilakukan kepada para pendamping BIAK sebagai narasumber utama. Melalui wawancara ini, peneliti berusaha mengetahui sejauh mana kegiatan BIAK dilaksanakan, media apa saja yang digunakan dalam setiap pertemuan, serta kebutuhan anak-anak dalam mengikuti kegiatan BIAK. Informasi yang diperoleh dari pendamping BIAK akan menjadi dasar untuk memahami kondisi nyata di lapangan sekaligus bahan pertimbangan dalam mengembangkan media diorama tiga dimensi yang relevan dengan kebutuhan anak.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang berbentuk pertanyaan tertulis dan diberikan kepada responden. Melalui angket, peneliti dapat memperoleh informasi dari responden baik mengenai dirinya maupun hal-hal yang ia ketahui. Teknik ini banyak digunakan dalam penelitian karena mampu mengumpulkan data secara lebih sistematis dan terukur (Istiqomah & Kusuma, 2018:29). Dalam penelitian pengembangan ini, angket dipilih sebagai salah satu instrumen untuk mengevaluasi produk yang dihasilkan.

Angket digunakan pada tahap uji validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media diorama tiga dimensi yang dikembangkan. Para ahli, baik dalam bidang materi dan bidang media diminta untuk menilai kualitas media melalui pertanyaan yang sudah disusun dalam angket. Hasil angket ini kemudian menjadi dasar bagi peneliti untuk memperbaiki, menyempurnakan, dan memastikan bahwa media diorama tiga dimensi layak digunakan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

3.3.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk memperoleh data secara sistematis dan terarah sehingga penelitian dapat berjalan lebih teratur. Instrumen ini dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian agar informasi yang dikumpulkan valid dan relevan dengan tujuan penelitian (Effendi dkk., 2020: 14). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu wawancara dan angket:

1. Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada pendamping BIAK untuk mengetahui sejauh mana kegiatan BIAK dilaksanakan, penggunaan media dalam setiap pertemuannya, dan untuk mengetahui kebutuhan anak ketika dalam proses kegiatan bina iman anak Katolik.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Pendamping BIAK

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan Bina Iman Anak Katolik di paroki ini, khususnya dalam hal penyampaian cerita Alkitab?
2	Dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK), tantangan apa yang dihadapi para pendamping saat membimbing anak-anak, khususnya ketika menyampaikan cerita Alkitab?
3	Bagaimana respon anak-anak terhadap cerita Alkitab yang disampaikan dalam kegiatan BIAK selama ini?
4	Menurut ibu/kakak pendamping, sejauh ini metode apa yang paling efektif dalam menarik perhatian anak saat mendengarkan cerita Alkitab?
5	Apakah ibu/kakak pendamping menggunakan media tertentu dalam menyampaikan cerita Alkitab?
6	Jika pernah menggunakan media, menurut ibu/kakak pendamping, apakah media yang digunakan selama ini mampu membantu anak memahami isi iman yang ada dalam cerita Alkitab?

7	Menurut ibu/kakak pendamping, media seperti apa yang paling disukai anak-anak dalam kegiatan BIAK terutama dalam menyampaikan cerita Alkitab?
8	Apakah melalui penggunaan media cerita Alkitab, anak-anak termotivasi untuk mendengarkan Alkitab?
9	Apakah penggunaan media dalam kegiatan BIAK membantu tugas pendamping BIAK dalam menyampaikan cerita Alkitab?
10	Apakah ibu/kakak pendamping, pernah mendengar atau menggunakan media diorama tiga dimensi sebelumnya dalam menyampaikan cerita Alkitab?
11	Bagaimana pandangan ibu/kakak pendamping Bina Iman Anak mengenai efektivitas media diorama dalam menyampaikan cerita Alkitab kepada anak-anak?
12	Apa harapan ibu/kakak pendamping terhadap penggunaan media diorama tiga dimensi dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik?

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 baik, (3) baik, (2) cukup baik, (1) kurang baik. Pernyataan dalam angket yang disusun, dikembangkan berdasarkan indikator kelayakan materi dan media yang relevan dengan 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 peneliti:

a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen penilaian untuk ahli materi ini berupa angket validasi yang mencakup aspek isi cerita Alkitab dan aspek penyajian dan bahasa dalam buku panduan media diorama tiga dimensi. 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: Romo Adrianus Aman S.Fil., M.Fil dan Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil., M.M.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1	Isi cerita Alkitab yang disajikan dalam media diorama sesuai dengan teks Alkitab.				
2	Isi cerita mencerminkan kebenaran ajaran iman Katolik.				
3	Isi Cerita yang disajikan mudah dipahami oleh anak.				
4	Isi Cerita yang disajikan membantu anak mengenal dan meneladani tokoh Alkitab dalam kehidupan sehari-hari.				

5	Isi Cerita membangun pemahaman iman anak.				
Aspek Penyajian dan Bahasa (Dalam Buku Pendukung Untuk Media Diorama)					
6	Bahasa yang digunakan dalam media diorama mudah dipahami oleh anak-anak.				
7	Penyajian bahasa menggunakan gaya yang menarik dan komunikatif untuk anak.				
8	Penyajian cerita menumbuhkan minat anak terhadap kisah Alkitab.				
9	Cerita disusun dengan memperhatikan urutan peristiwa.				
10	Penyajian cerita membantu anak fokus memperhatikan cerita Alkitab.				

Sumber: Diadaptasi dari Zulkifli (2020:39)

b) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen penilaian untuk ahli media ini berupa angket validasi dan penilaian terkait aspek kesesuaian materi kitab suci, aspek pemahaman iman yang disampaikan, aspek penyajian cerita melalui diorama, aspek keterpaduan materi dengan media diorama tiga dimensi. Setelah analisis data ini diperoleh dari penilaian ahli media maka data ini dapat digunakan sebagai masukan dan pertimbangan dalam pengembangan produk. Uji validasi media ini menggunakan ahli media yaitu: Ibu Heni Lestari dan Ibu Kresensiana Vitarini.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1	Tampilan diorama rapi dan menarik perhatian anak.				
2	Warna yang digunakan pada diorama membantu memperjelas suasana cerita Kitab Suci.				
3	Bentuk dan ukuran tokoh, bangunan dan latar diorama dapat dilihat oleh anak				
4	Penempatan tokoh dan objek diorama membantu anak memahami cerita secara visual				
Aspek Ilustrasi					
5	Ilustrasi tokoh dan adegan diorama sesuai dengan isi cerita Alkitab.				
6	Latar (background) diorama mendukung pemahaman konteks tempat dan waktu dalam cerita Alkitab.				
Aspek Penggunaannya					
7	Media aman digunakan untuk anak				
8	Membantu anak memahami isi dan nilai iman				

9	Media diorama memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan (misalnya mengamati, berdialog, atau bercerita ulang).				
10	Media diorama memudahkan pendamping dalam mengomunikasikan cerita Kitab Suci.				

Sumber: Diadaptasi dari Zulkifli (2020:39)

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses yang dilakukan peneliti untuk mengolah data sehingga menjadi informasi baru yang lebih jelas dan terarah. Proses ini bertujuan agar data yang diperoleh dapat dipahami dengan mudah serta menunjukkan karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Ulfah, 2022: 1). Dengan demikian, analisis data membantu peneliti menemukan jawaban atas permasalahan penelitian secara lebih sistematis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media diorama tiga dimensi dalam menyampaikan cerita Alkitab “Kisah Abraham”. Hasil yang diperoleh dari analisis data akan disajikan ke dalam bentuk laporan.

3.4.1 Analisis Data Wawancara

Data wawancara dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengacu pada model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga langkah secara berurutan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

(Djarwo dkk., 2025: 66). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan merangkum informasi yang paling penting dan relevan dari hasil wawancara, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran, tantangan yang dihadapi pendamping BIAK, serta respons anak-anak selama kegiatan berlangsung. Kemudian, data tersebut disajikan dalam bentuk uraian narasi yang menggambarkan kondisi nyata di lapangan secara runtut dan mudah dipahami, dan yang terakhir peneliti menarik kesimpulan sebagai dasar dalam mengembangkan media diorama tiga dimensi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, hasil analisis data wawancara ini dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan utama dalam merancang produk media diorama tiga dimensi agar benar-benar dapat menjawab permasalahan yang ada di lapangan.

3.4.2 Analisis Data Validasi Ahli

Peneliti menggunakan instrumen berupa angket validasi ahli untuk menilai kelayakan media diorama tiga dimensi yang dikembangkan. Hasil penilaian dari para ahli kemudian dianalisis menggunakan metode *Aiken's V*. Metode ini dikembangkan oleh Aiken (1985) dan digunakan untuk menghitung koefisien validitas isi (*content-validity coefficient*) berdasarkan penilaian yang diberikan oleh sejumlah ahli terhadap setiap butir pernyataan dalam angket. Teknik ini membantu peneliti mengetahui sejauh mana setiap item angket benar-benar mewakili konstruk atau aspek yang ingin diukur (Maulana, 2022: 135). Hasil perhitungan dalam validitas ini menjadi dasar untuk menentukan apakah media diorama tiga dimensi yang dikembangkan sudah layak

digunakan atau masih perlu dilakukan perbaikan. Formula *Aiken's V* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

r : angka yang diberikan oleh *rater* atau penilai

l_o : angka nilai 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		8	
	V	p	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		
4			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029		
5					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006		
6			1.00	.012	.92	.030	.98	.024	.85	.027	.83	.029		
7					1.00	.004	.92	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007
8	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047		
9			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008		
10	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041		
11			.92	.004	.86	.007	.82	.010	.82	.006	.81	.008		
12	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036		
13	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007		
14	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047		
15	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007		
16	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040		
17	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010		
18	.99	.001	.73	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048		
19	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009		
20	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041		
21	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008		
22	.83	.049	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049		
23	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010		
24	.77	.046	.73	.050	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041		
25	.89	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009		
26	.79	.025	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047		
27	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008		
28	.89	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041		
29	.88	.002	.73	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010		
30	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
31	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
32	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
33	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
34	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
35	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
36	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
37	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
38	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
39	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
40	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
41	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
42	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
43	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
44	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
45	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
46	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
47	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
48	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
49	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
50	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
51	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
52	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
53	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
54	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
55	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
56	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
57	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
58	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
59	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
60	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
61	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
62	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
63	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
64	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
65	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
66	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
67	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
68	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
69	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
70	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
71	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
72	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
73	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
74	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
75	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
76	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
77	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
78	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
79	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
80	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
81	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
82	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
83	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
84	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
85	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
86	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
87	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
88	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
89	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
90	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
91	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
92	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
93	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
94	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
95	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
96	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
97	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
98	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
99	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
100	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		

Gambar 3.1 Rambu-Rambu Kriteria Penilaian Aiken's V

Berdasarkan rambu-rambu kriteria penilaian di atas, peneliti memilih dua *rater* dengan empat kategori yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Aiken's V

Indeks	Kategori Kelayakan
0.80-1.00	Sangat Baik
0.60-0.79	Baik
0.40-0.59	Cukup Baik
< 0.40	Kurang Baik

3.4.3 Analisis Data Uji Coba Produk

Analisis data uji coba produk dilakukan melalui soal *pre-test* dan *post-test* yang disajikan di dalam buku panduan media diorama. *N-Gain* adalah singkatan dari *Normalized Gain* yang berarti peningkatan yang dinormalisasi. *N-Gain* adalah metode analisis untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta sebelum pembelajaran dan sesudah menerima pembelajaran. Nilai ini dihitung dengan membandingkan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* terhadap skor maksimum yang dapat dicapai (Shartika, 2025: 13). *N-Gain* membantu peneliti untuk mengetahui peningkatan atau penurunan pemahaman anak dalam proses pembelajaran, bukan sekadar melihat selisih nilai mentah sebelum dan sesudah pembelajaran. Metode ini pertama kali dipopulerkan oleh Richard R. Hake pada tahun 1998. Analisis *N-Gain* pertama kali digunakan untuk

menganalisis efektivitas berbagai pendekatan pembelajaran (Pranjono, 2015: 310).

Rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

- ⇒ g = nilai *gain* ternormalisasi
- ⇒ Skor *Post-test* = nilai yang diperoleh anak setelah menggunakan media diorama
- ⇒ Skor *Pre-test* = nilai yang diperoleh anak sebelum menggunakan media diorama
- ⇒ Skor maksimum = nilai maksimal yang dicapai, yaitu biasanya nilai 100.

Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Hake (1998), kategori *N-Gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori dan Tingkat Efektivitas *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori	Tingkat Efektivitas
$0,70 < g < 1$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$0 < g < 0,30$	Rendah	Tidak Efektif

Sumber: Diadaptasi dari Pranjono (2015: 310)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media cerita Alkitab dalam bentuk diorama tiga dimensi yang memuat kisah perjalanan Abraham untuk anak-anak Katolik berusia 6-11 tahun. Media cerita Alkitab berbasis media diorama tiga dimensi akan melalui tahap uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media sebelum tahap penyebaran dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D ini dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yang memiliki empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti:

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi serta menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran (Waruwu, 2024). Pada tahap pendefinisian menurut Thiagarajan terdapat lima kegiatan, yaitu *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan pendefinisian dalam penelitian:

4.1.1.1 Analisis Awal

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan mendasar yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahap ini juga disebut sebagai analisis awal. Melalui tahap ini, peneliti berupaya menemukan akar permasalahan yang dihadapi sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan dan langkah pengembangan yang tepat pada tahap selanjutnya.

Pada tahap ini, peneliti telah melakukan observasi awal penelitian pada pendamping bina iman anak di Paroki Mater Dei Madiun, Paroki St. Paulus Nganjuk dan Stasi St. Petrus Loceret Paroki St. Paulus Nganjuk. Observasi dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober – 2 November 2025. Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 orang pendamping BIAK, diketahui bahwa penyampaian cerita Alkitab umumnya masih dilakukan secara lisan dengan melibatkan anak-anak untuk membaca secara bergiliran. Meskipun beberapa pendamping telah menggunakan media visual seperti gambar 2 dimensi dan wayang-wayangan, namun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya seperti keterbatasan media pembelajaran, kurangnya variasi metode penyampaian cerita alkitab, keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dalam menyiapkan alat peraga serta kurangnya konsentrasi anak-anak ketika kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, melalui tahap analisis awal ini peneliti juga melakukan observasi langsung terhadap kegiatan BIAK untuk mengeksplorasi kebutuhan para pendamping, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif saat menyampaikan pengajaran iman Kitab Suci kepada anak-anak.

Dengan demikian, pada tahap analisis awal ini pokok permasalahan yang terjadi adalah diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah digunakan untuk membantu pendamping dalam menyampaikan cerita Alkitab kepada anak-anak.

4.1.1.2 Analisis Peserta Bina Iman Anak Katolik

Tahap ini dilakukan identifikasi karakteristik anak-anak yang mengikuti kegiatan Bina Iman Anak Katolik sebagai sasaran dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dianalisis meliputi kemampuan, motivasi, serta keterampilan yang dimiliki anak-anak dalam memahami cerita Alkitab yang disampaikan. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi karakteristik anak-anak yang mengikuti kegiatan Bina Iman Anak Katolik sebagai sasaran dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para pendamping, diketahui bahwa kemampuan anak-anak dalam memahami dan menyampaikan kembali cerita Alkitab masih beragam. Sebagian anak sudah mampu membaca Alkitab secara bergiliran, namun masih ada anak yang kurang fokus dan mudah lupa ketika diminta menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan.

Dari segi motivasi belajar, anak-anak cenderung lebih tertarik ketika kegiatan BIAK melibatkan interaksi aktif, seperti menjawab pertanyaan, mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari serta pemberian hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran visual dinilai dapat membantu meningkatkan perhatian dan minat anak-anak dalam mengikuti kegiatan. Berdasarkan

karakteristik tersebut, anak-anak BIAK membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan mampu membantu mereka membayangkan alur cerita Alkitab secara lebih nyata. Oleh karena itu, penggunaan media diorama tiga dimensi dipandang memiliki potensi untuk membantu anak-anak memahami dan mengingat isi cerita Alkitab dengan lebih baik dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

4.1.1.3 Analisis Tugas

Tahap *task analysis* bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dimiliki oleh anak-anak dalam mengikuti kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi berbagai aktivitas atau tugas yang perlu dipelajari anak-anak agar dapat memahami cerita Alkitab dengan baik. Peneliti juga menganalisis keterampilan dan kemampuan anak usia 6-11 tahun dalam memahami cerita Alkitab.

Pada observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan penyampaian cerita Alkitab, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat kembali isi cerita saat diberikan pertanyaan. Selain itu, anak-anak juga cenderung kurang fokus ketika kegiatan hanya dilakukan melalui metode bercerita secara lisan tanpa didukung oleh media yang menarik. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar dua dimensi dan wayang dapat membantu anak-anak membayangkan alur cerita Alkitab, meningkatkan perhatian serta memudahkan anak-anak dalam memahami isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan kegiatan bina iman yang didukung oleh

media visual yang menarik. Media visual akan membantu anak-anak dalam memahami isi cerita secara lebih konkret.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media diorama tiga dimensi sebagai alternatif media pembelajaran. Media diorama yang dikembangkan akan memberikan gambaran cerita yang lebih nyata dan menarik bagi anak-anak dalam kegiatan penyampaian cerita Alkitab.

4.1.1.4 Analisis Konsep

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis konsep penyajian cerita Alkitab yang akan disampaikan dalam bentuk media diorama. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep materi dan langkah-langkah penyampaian secara sistematis melalui media diorama agar sesuai dengan pemahaman anak-anak.

Peneliti menyajikan konsep cerita Alkitab melalui media diorama tiga dimensi. Media diorama menampilkan gambaran visual yang konkret sehingga membantu anak-anak dalam membayangkan alur cerita Alkitab dengan lebih jelas. Peneliti menyusun cerita Alkitab tentang kisah Abraham yang diambil dari Kitab Kejadian sebagai isi media diorama. Peneliti mengatur alur cerita tersebut secara sistematis sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia 6-11 tahun, yaitu dimulai dari Abram dipanggil oleh Allah, janji Allah kepada Abraham, kelahiran Ishak, peristiwa Abraham mempersembahkan Ishak, hingga akhir hayat Abraham.

Pemilihan kisah Abraham didasarkan pada tiga prinsip dasar Bina Iman Anak Katolik. Pertama, prinsip Tipologis yang mengajarkan bahwa Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru adalah satu kesatuan sejarah keselamatan, dan janji Allah kepada

Abraham digenapi dalam Yesus Kristus (KGK no. 706). Kedua, prinsip Kristosentris menekankan bahwa Abraham disebut “bapa orang beriman” (Rm. 4:16) yang imannya tertuju kepada Allah, sehingga kisah ini mengarahkan anak-anak untuk mengenal dan mencintai Yesus sebagai pusat iman (KGK no. 426). Ketiga, prinsip Kontekstual menegaskan bahwa kisah Abraham mengandung nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan anak, seperti ketaatan (Kej 12:1-4), kesabaran (Kej 21:1-7), dan pengorbanan (Kej 22:1-19), sehingga anak-anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan kisah Abraham tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan pertimbangan teologis dan pedagogis yang sesuai dengan prinsip-prinsip BIAK.

Media diorama tiga dimensi merupakan media dalam bentuk visual nyata, berwarna dan menyerupai situasi asli dalam cerita. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena anak-anak dapat melihat representasi tokoh dan latar cerita secara langsung. Penggunaan media diorama tersebut mendorong anak-anak untuk lebih fokus dalam penyampaian cerita Alkitab. Media diorama membantu anak-anak dalam memahami isi cerita secara lebih konkret serta mempermudah dalam mengingat alur cerita yang disampaikan.

4.1.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik melalui media diorama tiga dimensi yang dikembangkan. Peneliti menetapkan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Anak mampu menyebutkan tokoh-tokoh utama dalam kisah Abraham seperti Abraham, Sara dan Ishak
- 2) Anak mampu mengurutkan lima peristiwa penting dalam kisah Abraham dengan benar seperti Abram dipanggil Allah, janji Allah kepada Abraham, kelahiran Ishak, Abraham mempersembahkan Ishak dan akhir hayat Abraham
- 3) Anak mampu menjelaskan satu nilai yang dapat dipelajari dari kisah Abraham dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Melalui media cerita yang dikembangkan, peneliti bertujuan agar anak-anak mampu memahami isi cerita Alkitab dengan lebih jelas dan mengingat kembali pesan iman yang terkandung di dalamnya. Selain itu, penggunaan media diorama diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mengikuti kegiatan Bina Iman Anak Katolik, mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran, serta membantu anak-anak menghayati dan meneladani nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini merupakan langkah untuk menyiapkan rancangan produk yang akan dikembangkan. Produk media yang akan dirancang oleh peneliti adalah media diorama tiga dimensi sebagai media cerita Alkitab. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

4.1.2.1 Penyusunan Materi

Pada penelitian ini, materi akan disajikan dalam bentuk cerita Alkitab. Materi dibuat sesuai dengan analisa tujuan pembelajaran dan analisa karakteristik anak-anak pada tahap *define*, serta berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan dalam

kegiatan BIAK. Cerita Alkitab yang akan disajikan dalam media diorama adalah kisah Abraham yang diambil dari kitab kejadian.

4.1.2.2 Pemilihan Media

Pemilihan media diorama tiga dimensi dilakukan berdasarkan hasil analisis awal pada tahap pendefinisian. Peneliti memilih media ini dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan yang dimiliki, yaitu :

Media diorama mampu menghadirkan suasana pembelajaran iman melalui tampilan visual yang ekspresif, sehingga mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Melalui bentuk tiga dimensi, media dapat membantu anak-anak melihat secara langsung gambaran peristiwa dalam cerita Alkitab. Penggunaan media ini juga mendorong anak untuk mengembangkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mendalam (Muqaromah dkk., 2025: 42)

4.1.2.3 Pemilihan Format

Tahap pemilihan format adalah tahap dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran serta menentukan strategi, pendekatan, metode dan sumber belajar yang akan digunakan dalam kegiatan belajar. Berikut ini langkah dalam melakukan tahap pemilihan format, yaitu :

- a. Langkah pertama dalam tahap pemilihan format adalah menentukan cerita Alkitab yang akan dijadikan konsep utama media pembelajaran. Peneliti memilih Kisah Abraham sebagai pokok cerita yang bersumber dari Kitab Kejadian dalam Perjanjian Lama. Pemilihan ini didasarkan pada kekayaan nilai iman yang terkandung dalam perjalanan hidup Abraham, sehingga dinilai

relevan dan bermakna untuk disampaikan kepada anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Katolik.

- b. Adapun bagian-bagian cerita yang dipilih meliputi Panggilan Allah kepada Abram (Kejadian 12:1-5), Janji Allah kepada Abram (Kejadian 13:14-18; 15:1-21; 17:1-27), Kelahiran Ishak (Kejadian 21:1-7), Abraham mempersembahkan Ishak (Kejadian 22), dan Akhir Hayat Abraham (Kejadian 25:7-11). Dari keseluruhan sumber kitab suci yang menceritakan kisah Abraham, peneliti memilih lima bagian cerita yang secara kronologis merangkum perjalanan iman Abraham dari awal panggilan hingga akhir hidup Abraham.
- c. Pemilihan lima bagian cerita ini dilakukan secara terencana guna memudahkan proses penyusunan alur cerita yang tersusun dengan rapi dan saling berhubungan, sehingga dapat divisualisasikan secara efektif melalui media diorama tiga dimensi.
- d. Pemilihan kisah Abraham juga didasarkan pada prinsip Kristosentris dan Tipologis yang menjadi landasan kegiatan BIAK. Kisah Abraham tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan bagian dari sejarah keselamatan yang mempersiapkan kedatangan Yesus Kristus. Janji Allah kepada Abraham tentang keturunan yang banyak dan berkat bagi segala bangsa (Kej 12:1-3) digenapi dalam diri Yesus Kristus, sebagaimana ditegaskan dalam KGK no. 706 bahwa janji Allah kepada Abraham merupakan awal dari rencana penyelamatan yang berpuncak pada Kristus.

Melalui kisah Abraham, anak-anak tidak hanya belajar tentang tokoh iman Perjanjian Lama, tetapi juga diarahkan untuk mengenal Yesus Kristus sebagai puncak dan penggenapan janji Allah. Hal ini sejalan dengan tujuan katekese, yaitu membawa manusia kepada hubungan yang dekat dengan Yesus Kristus (KGK no. 426). Dengan demikian, media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan secara khusus pada penyampaian cerita Alkitab kisah Abraham tanpa meluas ke cerita-cerita Alkitab lainnya agar pesan iiman yang ingin disampaikan dapat terkonsentrasi dan mudah dipahami oleh anak-anak.

4.1.2.4 Desain Awal

Tahap desain awal merupakan tahap menyusun rancangan awal produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut ini langkah-langkah peneliti dalam menyusun rancangan awal produk media :

a. Menyusun Media Diorama

1) Merancang Sketsa Produk

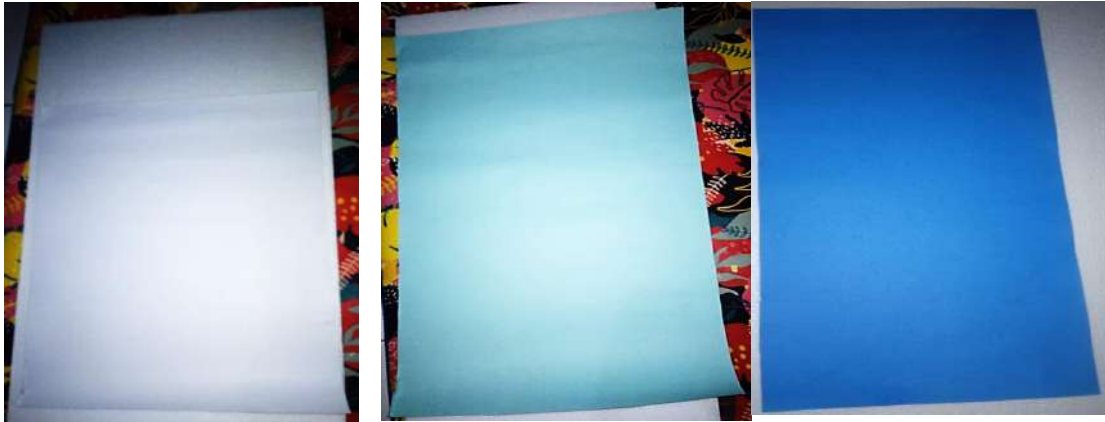
Pada tahap merancang sketsa produk, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan awal di atas kertas sebagai panduan dalam proses penyusunan media diorama yang berfungsi untuk mempermudah visualisasi konsep sehingga peneliti memiliki gambaran yang jelas sebelum memasuki tahap pembuatan secara langsung. Dalam proses ini, peneliti memanfaatkan ilustrasi dan gambar kisah Abraham yang diperoleh dari hasil *AI ChatGPT* sebagai referensi visual, sehingga gambar yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan visual cerita yang akan disampaikan. Selain itu, peneliti juga melakukan seleksi ilustrasi pendukung yang mencakup gambar latar belakang

serta gambar tokoh-tokoh utama yang relevan dengan kisah Abraham. Pemilihan ilustrasi ini dilakukan untuk mempertimbangkan kesesuaian visual terhadap konteks pembelajaran Bina Iman Anak Katolik. Dengan demikian, desain awal yang disusun tidak hanya berfungsi sebagai rancangan teknis, tetapi juga menjadi dasar konseptual dalam mengembangkan media diorama tiga dimensi yang komunikatif, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Alat Dan Bahan Dasar Pembuatan Media.

Pemilihan alat dan bahan merupakan langkah penting dalam proses pembuatan media diorama tiga dimensi. Dalam tahap ini, peneliti menentukan dan memilih bahan-bahan yang terdiri dari dua kelompok, yaitu bahan utama dan bahan pendukung. Bahan utama merupakan bahan pokok yang menjadi komponen inti dalam membangun struktur diorama, sedangkan bahan pendukung merupakan bahan tambahan yang berfungsi untuk melengkapi dan memperkuat tampilan media diorama agar terlihat lebih menarik dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Berikut ini adalah bahan-bahan dan alat yang diperlukan:





Gambar 4.1 Alat dan Bahan Media

a) Alat :

- Gunting
- Cutter
- Alat Tulis seperti penghapus, pulpen, penggaris dan pensil

b) Bahan :

Tabel 4.1 Bahan Utama dan Bahan Pendukung Media

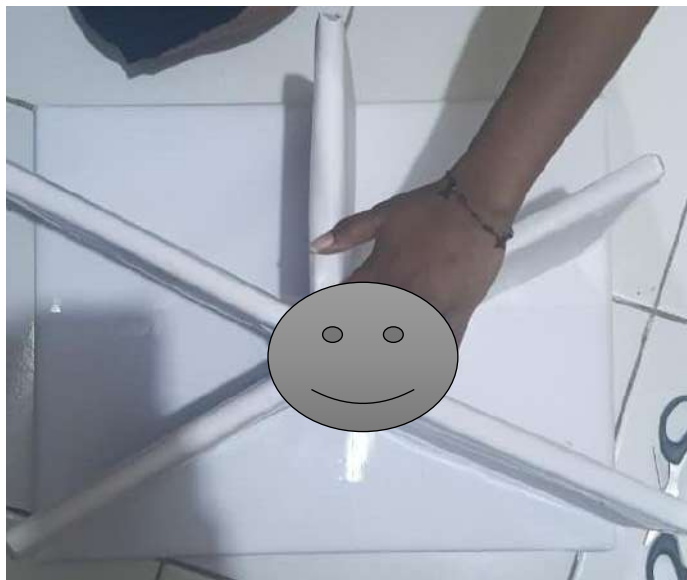
Bahan Utama	Bahan Pendukung
• Sterofoam • Kardus • Kertas Kraft ukuran 120x90 cm dengan tebal 2 mm • Kertas Karton warna biru • Kertas Karton warna putih • Kertas HVS	• Kertas Asturo warna biru • Pensil Warna • Crayon • Spidol Warna • Lidi • Double Tip • Lakban Bening

b. Pembuatan produk

- Pembuatan Kerangka

Berikut ini langkah-langkah pembuatan kerangka media diorama :

- a) Pembuatan kerangka diawali dengan menyusun dinding-dinding pembatas pada setiap bagian cerita. Dinding pembatas dibuat dari bahan *styrofoam* berketebalan 1,5 cm, sedangkan bagian alas menggunakan *styrofoam* berketebalan 2 cm.



Gambar 4.2 Kerangka Media

- b) Bagian alas dibuat sebanyak dua lapis dengan ukuran 44 x 35cm.
- c) Kardus dipotong mengikuti ukuran alas *styrofoam* yang telah dibuat sebagai lapisan penguat tambahan.
- d) Seluruh permukaan dinding dan alas yang terbuat dari *styrofoam* dilapisi dengan kertas HVS.

- e) Pada bagian tepi atau pinggir alas *styrofoam* yang telah dipotong ditutup menggunakan kertas karton berwarna biru untuk menghasilkan tampilan yang lebih rapi.
- f) Setiap bagian yang telah dibatas oleh dinding pembatas diberi keterangan pada berupa tulisan judul bagian untuk memudahkan identifikasi urutan bagian cerita pada media diorama.

- Pembuatan Latar Belakang dan Penyusunan Gambar Setiap Bagian :

- a) Desain gambar latar belakang dibuat terlebih dahulu menggunakan pensil sebagai sketsa awal.
- b) Selain gambar latar belakang, bagian alas juga digambar menggunakan pensil dengan menyesuaikan desain latar belakang yang telah dibuat sebelumnya.
- c) Setelah proses sketsa selesai, gambar diwarnai menggunakan spidol, pensil warna dan crayon agar tampilan gambar terlihat lebih cerah dan jelas.
- d) Gambar tokoh yang telah disiapkan dicetak (*print*) sesuai kebutuhan media.
- e) Gambar tokoh dan figur hiasan yang telah dicetak, selanjutnya dipotong dengan memperhatikan kerapian hasil potongan.
- f) Hasil potongan gambar dan figur hiasan dikumpulkan pada satu tempat, kemudian kertas kraft dipotong menyesuaikan ukuran masing-masing gambar tokoh dan figur hiasan tersebut.
- g) Setiap gambar tokoh dan figus hiasan ditempelkan pada lidi untuk memudahkan proses penempatan dan penyusunan di dalam media diorama.



Gambar 4.3 Pembuatan Latar Belakang dan Penyusunan Gambar Media

- Pembuatan Kotak Media Diorama

- a) Menyiapkan dua buah kardus dengan ukuran yang sama sebagai bahan utama dalam pembuatan kotak diorama.
- b) Kardus dipotong berbentuk persegi panjang sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.

- c) Masing-masing kardus kemudian dipotong menjadi dua bagian sehingga diperoleh empat bagian kardus.
- d) Keempat bagian kardus diukur kembali agar memiliki ukuran yang seragam.
- e) Setiap bagian kardus diberi garis lipatan pada sisi bagian bawah untuk memudahkan proses pembentukan kotak.
- f) Seluruh permukaan kardus dilapisi dengan kertas asturo untuk terlihat lebih rapi.
- g) Bagian-bagian kardus yang telah dipotong kemudian disatukan hingga membentuk kotak yang dapat dibuka.
- h) Penutup kotak dibuat menggunakan kertas kraft yang dipotong sedikit lebih besar dari ukuran kotak, kemudian dilapis pada keempat sisinya dan direkatkan pada bagian sudut.
- i) Setelah kotak dan penutup selesai, sisi-sisi kotak dilipat ke atas dan ditutup. Saat penutup dibuka, dinding kotak akan terbuka ke samping secara otomatis.





Gambar 4.4 Pembuatan Kotak Media Diorama

c. Menyusun Buku Panduan Media Diorama :

Penyusunan buku panduan media diorama dilakukan untuk memberikan petunjuk penggunaan produk serta penyampaian cerita Alkitab dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Buku panduan dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan sumber utama berasal dari Kitab Suci. Adapun isi buku panduan meliputi:

- 1) Kata pengantar peneliti
- 2) Petunjuk penggunaan media diorama
- 3) Materi cerita Alkitab yang disusun dalam lima bagian dengan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak
- 4) Kuis Alkitab kisah Abraham yang dilengkapi dengan kunci jawaban.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap *develop* merupakan tahap untuk menguji dan menyempurnakan rancangan produk. Tahap ini dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu penilaian ahli dan kemudian uji coba pengembangan produk (Waruwu, 2024: 1226). Pada tahap validasi produk, media diorama tiga dimensi yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan desain dan rancangan awal kemudian dinilai oleh para ahli. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sasaran pengguna, yaitu anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Selain itu, melalui proses validasi ini peneliti juga memperoleh berbagai masukan berupa kritik dan saran dari para ahli mengenai kelebihan serta kekurangan media yang dikembangkan. Masukan tersebut sangat penting sebagai dasar untuk melakukan perbaikan agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan.

Proses validasi ini melibatkan empat orang validator, yaitu dua ahli materi dan dua ahli media. Validator ahli materi berasal dari dosen Kitab Suci STKIP Widya Yuwana yaitu Romo Adrianus Aman S.Fil., M.Fil dan Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil.,M.M. Validator ahli materi pertama oleh Romo Adrianus Aman S.Fil., M.Fil dan validator ahli materi kedua oleh Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil.,M.M. Validator ahli materi memberikan penilaian media terkait dengan kesesuaian dan ketepatan materi cerita Alkitab yang digunakan dalam media diorama. Sementara itu, validator ahli media adalah dua orang pendamping BIAK Paroki Mater Dei Madiun, yaitu Ibu Heni Lestari dan Ibu Kresensiana Vitarini yang bertugas menilai kelayakan media diorama dari sisi tampilan, penggunaan dan kesesuaiannya dengan

kegiatan pembelajaran anak. Validator ahli media pertama oleh Ibu Heni Lestari dan validator ahli media kedua oleh Ibu Kresensiana Vitarini.

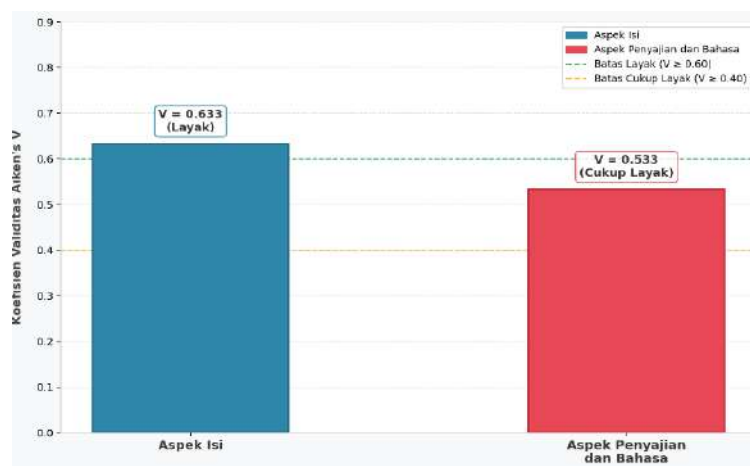
4.1.3.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Pada tahap validasi materi, penilaian dilakukan oleh dua ahli, yaitu Romo Adrianus Aman, S.Fil.,M.Fil dan Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil.,M.M. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2026 dan 28 Februari 2026. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai kelayakan isi materi yang terdapat dalam buku panduan pendukung media diorama. Proses penilaian dilakukan melalui pengisian angket yang mencakup dua aspek utama yaitu aspek isi serta aspek penyajian dan bahasa. Buku panduan yang dinilai memuat penyampaian cerita Kitab Suci yang akan digunakan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik melalui media diorama tiga dimensi. Berikut ini hasil data penilaian oleh validasi ahli materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Nomor Butir	Validator		S1	S2	Σs	n(C-1)	V	Keterangan
	1	2						
Aspek Isi								
1	3	2	2	1	3	6	0.5	Cukup Layak
2	4	2	3	1	4	6	0.66667	Layak
3	3	3	2	2	4	6	0.66667	Layak
4	3	3	2	2	4	6	0.66667	Layak
5	3	3	2	2	4	6	0.66667	Layak

Total Aspek Isi	16	13	11	8	19	30	0,63333	Layak
Aspek Penyajian dan Bahasa								
6	2	3	1	2	3	6	0.5	Cukup Layak
7	2	4	1	3	4	6	0.66667	Layak
8	2	3	1	2	3	6	0.5	Cukup Layak
9	3	2	2	1	3	6	0.5	Cukup Layak
10	2	3	1	2	3	6	0.5	Cukup Layak
Total Aspek Penyajian dan Bahasa	11	15	6	10	16	30	0.53333	Cukup Layak
Total Keseluruhan	27	28	17	18	35	60	0.58333	Cukup Layak



Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Tabel di atas merupakan tabel yang menunjukkan hasil validasi materi. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, penilaian dari kedua ahli materi pada aspek isi diketahui bahwa sebelum dilakukan revisi, media diorama yang dikembangkan masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Pada aspek isi, hasil validasi pertama menunjukkan perolehan nilai rata-rata validitas sebesar 0,63333 yang termasuk dalam kategori “Layak”. Namun, terdapat beberapa indikator yang masih berada pada kategori cukup layak.

Berdasarkan hasil validasi sebelum revisi, aspek penyajian dan bahasa pada media diorama masih berada pada kategori cukup layak dengan nilai rata-rata 0.53333. Hal ini terlihat dari sebagian besar indikator yang memperoleh nilai V sebesar 0,5 pada indikator kemudahan bahasa, penyajian cerita, urutan peristiwa dan kemampuan cerita dalam membantu anak fokus. Artinya, bahasa dan penyajian cerita masih belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik anak sehingga perlu perbaikan agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak.

Total keseluruhan dari semua aspek adalah 0.58333 yang termasuk ke dalam kategori “cukup layak”. Dengan demikian, media diorama yang dikembangkan belum sepenuhnya memenuhi kelayakan untuk digunakan secara langsung dalam pengajaran iman anak Katolik. Hasil ini menunjukkan bahwa media masih memerlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut berdasarkan saran serta masukan yang diberikan oleh para validator ahli materi, sehingga kualitas media dapat ditingkatkan sebelum digunakan pada tahap berikutnya.

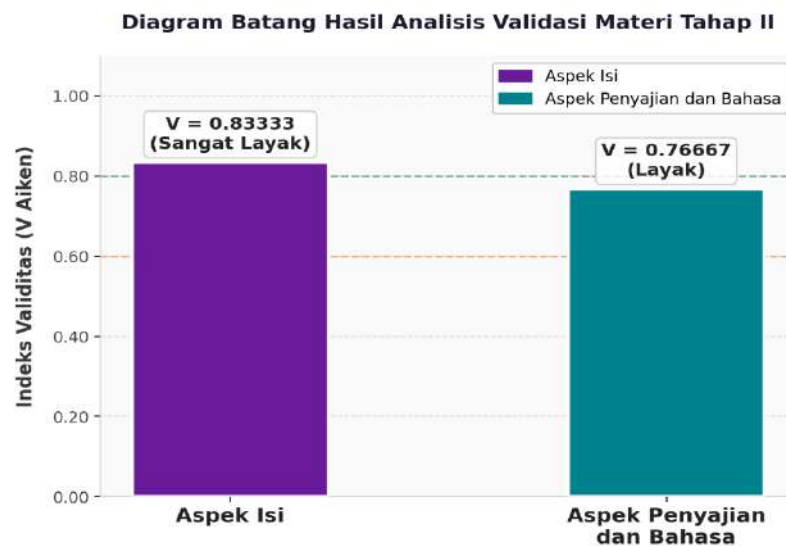
4.1.3.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Validasi ahli materi tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2026 oleh Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil.,M.M dan pada tanggal 11 Maret 2026 oleh Romo Adrianus Aman, S.Fil.,M.Fil. Tahap kedua ini merupakan tahap perbaikan terhadap media diorama beserta buku panduan media telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari para validator ahli materi pada tahap pertama. Penilaian pada tahap kedua ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah direvisi sebelum digunakan lebih lanjut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Validator		S1	S2	$\sum s$	n(C-1)	V	Keterangan
	1	2						
Aspek Isi								
1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
2	4	3	3	2	5	6	0.83333	Sangat Layak
3	3	3	2	2	4	6	0.66667	Layak
4	3	4	2	3	5	6	0.83333	Sangat Layak
5	3	4	2	3	5	6	0.83333	Sangat Layak
Total Aspek Isi	17	18	12	13	25	30	0.83333	Sangat Layak
Aspek Penyajian dan Bahasa								
6	3	3	2	2	4	6	0.66667	Layak

7	3	3	2	2	4	6	0.66667	Layak
8	3	4	2	3	5	6	0.83333	Sangat Layak
9	4	3	3	2	5	6	0.83333	Sangat Layak
10	3	4	2	3	5	6	0.83333	Sangat Layak
Total Aspek Penyajian dan Bahasa	16	17	11	12	23	30	0.76667	Layak
Total Keseluruhan	33	35	23	25	48	60	0.8	Sangat Layak



Gambar 4.6 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Pada aspek isi, setelah dilakukan revisi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,83333 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Jika dibandingkan dengan hasil

validasi tahap pertama yang hanya memperoleh nilai rata-rata 0.63333 dengan kategori layak, maka terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada tahap kedua ini. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan mampu memperjelas isi materi sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Pada aspek penyajian dan bahasa setelah dilakukan revisi diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,76667 yang termasuk dalam kategori layak. Nilai ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap pertama yang hanya mencapai 0.53333 dengan kategori cukup layak.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pengajaran iman anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa revisi yang dilakukan pada kedua aspek tersebut berhasil meningkatkan kualitas media, baik dari segi isi maupun dari segi penyajian dan bahasa.

4.1.3.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

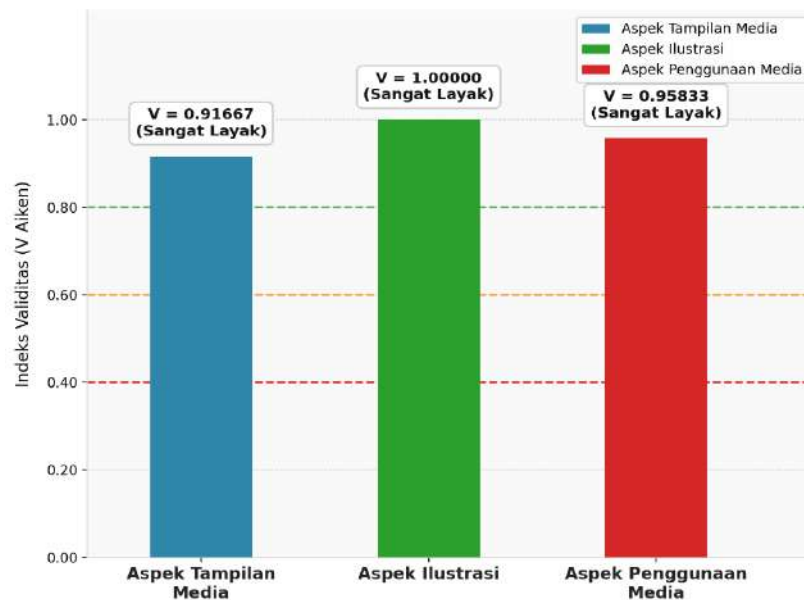
Pada tahap validasi media, penilaian dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Ibu Heni Lestari dan Ibu Kresensiana Vitarini yang berperan sebagai pedamping Bina Iman Anak Katolik. Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 22 dan 24 Februari 2026. Proses validasi ini dilaksanakan sebanyak satu kali tanpa melalui tahap revisi. Hal ini disebabkan karena setelah kedua validator ahli media memberikan penilaian terhadap media diorama tiga dimensi, hasil penilaian menunjukkan bahwa media berada pada kategori “sangat layak” pada seluruh aspek yang dinilai, sehingga tidak perlu dilakukan validasi ulang.

Setiap validator memberikan penilaian terhadap media menggunakan skala penilaian pada beberapa indikator yang meliputi aspek tampilan media, aspek ilustrasi serta aspek penggunaan media. Pada tahap pertama ini, hanya validator ahli media kedua yang memberikan masukan dan saran untuk media diorama, namun media telah dinyatakan “layak” dan tidak perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator		S1	S2	$\sum s$	n(C-1)	V	Keterangan
	1	2						
Aspek Tampilan Media								
1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
2	4	3	3	2	5	6	0.83333	Sangat Layak
3	3	4	2	3	5	6	0.83333	Sangat Layak
4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
Total Aspek Tampilan Media	15	15	11	11	22	24	0.91667	Sangat Layak
Aspek Ilustrasi								
5	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
Total Aspek Ilustrasi	8	8	6	6	12	12	1	Sangat Layak

Aspek Penggunaan Media								
7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
8	4	3	3	2	5	6	0.83333	Sangat Layak
9	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
10	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Layak
Total Aspek Penggunaan Media	16	15	12	11	23	24	0.95833	Sangat Layak
Total Keseluruhan	39	38	29	28	57	60	0.95	Sangat Layak



Gambar 4.7 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan uji validasi ahli media pada aspek tampilan media, diperoleh penilaian yang berada pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata V sebesar 0,91667. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media diorama telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Pada aspek ilustrasi memperoleh nilai V sebesar 1 dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi ilustrasi. Hasil uji validasi pada aspek penggunaan media diorama, diperoleh nilai rata-rata V sebesar 0,95833 dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dalam penggunaannya pada kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa media diorama untuk kegiatan Bina Iman Anak Katolik termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,95. Dengan demikian, media diorama memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, ilustrasi maupun penggunaannya.

4.1.3.4 Tahap Revisi Produk

Revisi produk media yang dikembangkan bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas produk agar lebih layak digunakan. Proses revisi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Masukan diperoleh melalui angket penilaian yang telah diisi oleh para ahli.

1. Revisi Ahli Materi

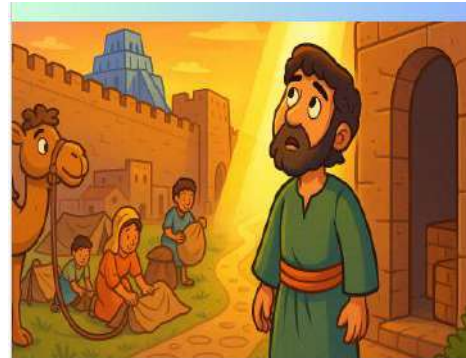
Berdasarkan hasil validasi materi yang telah dilakukan, para ahli memberikan berbagai saran dan komentar sebagai bahan perbaikan terhadap produk media diorama tiga dimensi. Berikut ini masukan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli materi:

- a) *Gunakan bahasa yang mudah sederhana untuk anak-anak dan memperhatikan nama Abram menjadi Abraham*

Bagian I : Panggilan Allah kepada Abram (Kejadian 12: 1-5)



Suatu hari Allah berbicara kepada Abram. Allah berkata, "Abram, pergilah dari tempat tinggalmu. Pergilah ke negeri yang Tuhan pilih." Abram mungkin berpikir, "Ke mana ya Tuhan akan membawaku?" Tetapi Abram percaya kepada Allah. Ia tidak takut. Abram pergi membawa Sarai istrinya, keponakannya Lot, dan para pelayan. Mereka membawa semua harta dan pergi meninggalkan kota Haran. Akhirnya mereka sampai di tanah Kanaan.



Abram adalah seorang yang taat kepada Allah. Suatu hari, Allah memanggil Abram dan berkata agar ia meninggalkan rumah, keluarga, dan tanah tempat tinggalnya. Allah berjanji akan menunjukkan negeri baru dan menjadikan Abram menjadi berkat bagi banyak orang. Walaupun Abram belum tahu ke mana ia harus pergi, ia tetap percaya kepada Allah. Dengan penuh iman, Abram bersama istrinya Sarai dan semua yang ia miliki berangkat mengikuti perintah Allah.

Gambar 4.8 Bagian I Sebelum Revisi

Gambar 4.9 Bagian I Setelah Revisi

Bagian II : Janji Allah kepada Abram (Kejadian 13:14-18, 15:1-21, 17: 1-27)



Allah sangat mengasihi Abraham dan memberikan kepadanya banyak janji indah. Allah berkata kepada Abraham, "Percayalah kepada-Ku dan taatilah Aku, maka Aku akan memberkatimu." Allah berjanji memberi Abraham berkat pribadi, yaitu hidup yang baik, harta yang cukup, dan nama yang dikenal banyak orang, asalkan Abraham tetap percaya dan taat kepada Allah. Selain itu, Allah juga menjanjikan tanah yang luas untuk Abraham dan keturunannya sebagai tempat tinggal mereka selamanya. Walaupun saat itu Abraham belum memiliki anak, Allah meyakinkannya dengan berkata bahwa keturunannya akan sangat banyak, seperti debu di tanah dan bintang-bintang di langit yang tidak dapat dihitung. Lebih dari itu, Allah berjanji bahwa melalui Abraham, semua bangsa di dunia akan menerima berkat.



Allah sayang Abram dan memberi janji indah. Janji Allah tentang keluarga banyak seperti bintang di langit, tanah luas, dan bayi laki-laki walau sudah tua. Allah berkata, "Coba lihat bintang di langit, ya! Nanti keluargamu akan sebanyak itu" Abram senang, percaya, dan taat pada Allah. Sebagai tanda taat kepada Allah, semua laki-laki harus disunat. Allah juga memberi nama baru yang istimewa, Abram jadi Abraham artinya bapak bagi banyak orang, dan Sarai jadi Sara artinya putri.

Gambar 4.8 Bagian II Sebelum Revisi

Gambar 4.11 Bagian II Setelah Revisi

Bagian III : Kelahiran Ishak (Kejadian 21: 1-7)



Allah menepati janji-Nya kepada Abraham dan Sara. Walaupun Abraham dan Sara sudah sangat tua, Allah memberi mereka seorang anak laki-laki seperti yang telah dijanjikan. Anak itu diberi nama Ishak, yang artinya "tertawa", karena mereka sangat bersukacita. Sara berkata dengan gembira, "Allah membuat aku tertawa bahagia, dan semua orang yang mendengarnya akan ikut bersukacita." Kelahiran Ishak membuat keluarga Abraham penuh sukacita dan syukur. Dari kisah ini, anak-anak belajar bahwa tidak ada yang mustahil bagi Allah, dan Allah selalu menepati janji-Nya pada waktu yang tepat.



Allah menepati janji kepada Abraham dan Sara. Bayi laki-laki lucu lahir, namanya Ishak. Walaupun Abraham dan Sara sudah tua, Allah kasih bayi istimewa. Ishak artinya "ia tertawa", karena kelahiran Ishak membuat Abraham dan Sara senang dan gembira. Allah baik dan selalu menepati janji. Saat Ishak berumur delapan hari, bayi itu disunat sebagai tanda taat kepada Allah.

Gambar 4.12 Bagian III Sebelum Revisi

Gambar 4.13 Bagian III Setelah Revisi

Bagian IV : Abraham Mempersembahkan Ishak (Kejadian 22)



Suatu hari, Allah menguji iman Abraham dengan meminta ia mempersembahkan Ishak, anak yang sangat ia kasihi. Dengan hati yang sedih tetapi penuh percaya, Abraham tetap taat kepada Allah. Ketika Ishak bertanya, "Ayah, di mana persembahannya?" Abraham menjawab dengan lembut, "Allah sendiri yang akan menyediakan." Saat Abraham siap menaati perintah Allah, Allah menghentikannya dan berkata bahwa Abraham telah menunjukkan iman dan ketaatan yang besar. Lalu Allah menyediakan seekor domba sebagai pengganti persembahan.



Allah mau tahu Abraham taat atau tidak. Allah suruh pergi ke gunung Moria bawa Ishak. Abraham sedih tapi tetap percaya Tuhan. Ishak tanya, "Ayah, mana hewan buat persembahan?" Abraham jawab, "Allah pasti sediakan." Saat Abraham mau lakukan perintah Allah, malaikat Allah panggil, "Abraham, berhenti!" Abraham tidak perlu sakiti Ishak karena Abraham sudah tunjukkan sikap percaya pada Allah. Lalu ada domba jantan tersangkut di semak-semak. Domba itu dipersembahkan kepada Allah sebagai gantinya.

Gambar 4.14 Bagian IV Sebelum Revisi

Gambar 4.15 Bagian IV Setelah Revisi

Bagian V : Akhir Hayat Abraham (Kejadian 25: 7-11)



Abraham hidup sangat lama dan penuh berkat dari Allah. Ia memiliki keluarga yang besar dan hidup dekat dengan Allah sepanjang hidupnya. Ketika Abraham meninggal, ia wafat dengan tenang dalam usia yang sangat tua. Anak-anaknya, Ishak dan Ismael, bersama-sama menguburkan Abraham dengan penuh hormat. Setelah itu, Allah terus memberkati Ishak, anak Abraham, seperti janji-Nya dahulu.

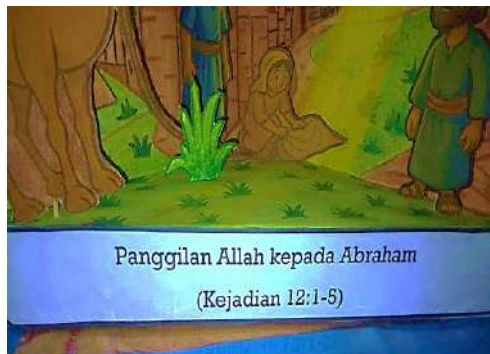


Abraham hidup sampai umur 175 tahun. Abraham sudah sangat tua lalu meninggal dengan tenang. Ishak dan Ismael menguburkan Abraham di gua Makhpela, tempat yang sudah dibeli Abraham dulu. Di sana juga ada kubur Sara. Setelah Abraham meninggal, Allah memberkati Ishak dan menyertai hidupnya.

Gambar 4.16 Bagian V Sebelum Revisi

Gambar 4.17 Bagian V Setelah Revisi

b) Memberikan nomor urut alur cerita pada media diorama



Gambar 4.18 Nomor Alur Cerita Sebelum Revisi

Gambar 4.19 Nomor Alur Cerita Setelah Revisi

2. Revisi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media, para ahli media memberikan masukan saran dan komentar sebagai bahan untuk memperbarui produk media diorama tiga dimensi agar terlihat lebih menarik. Berikut ini masukan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli materi:

- a) *Catatan saran untuk pembuatan media diorama selanjutnya adalah media bisa ditambahkan kreativitas seperti musik, tokoh/karakter yang bisa bergerak, serta pencahayaan atau lampu dan lain sebagainya.*



Gambar 4.20 Media Diorama Sebelum Revisi



Gambar 4.21 Penambahan Cahaya pada Media Diorama Setelah Revisi

4.1.3.5 Hasil Uji Coba Pengembangan Produk

Tahap uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui respon anak terhadap media diorama yang dikembangkan. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada hari Minggu, 10 Mei 2026 di Lingkungan St. Paulus Paroki Mater Dei, dan pada hari Sabtu, 16 Mei 2026 di Lingkungan St. Yusuf Paroki Mater Dei. Kegiatan uji coba dilakukan dengan mempraktikkan langsung penggunaan media diorama dalam kegiatan Bina Iman Anak di lingkungan, menggunakan cerita Kitab Suci bertema "Kisah Abraham". Peneliti melakukan uji coba produk terbatas dengan jumlah responden sebanyak lima anak. Hal ini karena produk media yang dikembangkan tidak cukup besar untuk kelompok anak yang banyak. Selain itu, uji coba terbatas membantu peneliti melakukan pengamatan mendalam terhadap respons setiap anak secara individual.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti berperan sebagai fasilitator sekaligus pengamat, sementara pembina Bina Iman Anak turut mendampingi jalannya kegiatan. Kegiatan diawali dengan doa pembuka dan pengantar singkat mengenai cerita Alkitab yang akan disajikan. Sebelum media diorama ditampilkan, peneliti terlebih dahulu memberikan soal pre-test kepada peserta untuk mengukur sejauh mana pemahaman awal mereka terhadap cerita "Kisah Abraham". Setelah pre-test selesai, peneliti menampilkan media diorama disertai pengantar singkat mengenai isi cerita yang disajikan. Selain menampilkan media diorama, peneliti juga membagikan teks cerita yang sesuai dengan setiap bagian yang ditampilkan dalam media tersebut. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memahami cerita Alkitab secara visual melalui tampilan media diorama.

Setelah anak-anak mendengarkan dan menyimak cerita Alkitab melalui media diorama, peneliti kembali membagikan soal post-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap cerita yang telah disajikan. Selain menjawab pertanyaan yang disediakan, peneliti juga secara spontan menyampaikan pesan iman atau nilai-nilai yang didapat dari cerita Alkitab kepada anak-anak. Dari pesan iman yang disampaikan, anak-anak dapat mampu untuk memberikan contoh nilai iman yang didapat dari cerita Alkitab. Secara keseluruhan, kegiatan uji coba berjalan dengan lancar dan mendapat antusiasme yang tinggi dari para peserta. Anak-anak tampak tertarik dan penasaran dengan gambar serta cerita yang ditampilkan melalui media diorama, sehingga suasana kegiatan berlangsung menyenangkan dan penuh semangat.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba *N-Gain*

No	Responden	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	Kornelius	40	100	1	Tinggi
2	Filipus	50	90	0,8	Tinggi
3	Deo	60	90	0,75	Tinggi
4	Maria	60	100	1	Tinggi
5	Gre	80	100	1	Tinggi
	Total	290	480		
	Rata-Rata	58	96	0,90	Tinggi

Berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test di atas, hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,90 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media diorama tiga dimensi efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap cerita Alkitab dengan rata-rata 0,90.

Hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum penggunaan media diorama tiga dimensi, diperoleh total skor keseluruhan dari lima anak sebesar 290 dengan nilai rata-rata 58. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman awal anak-anak terhadap materi cerita Alkitab dalam kegiatan Bina Iman masih tergolong rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa anak-anak belum cukup memahami materi yang disampaikan sebelum media diorama diperkenalkan sebagai media dalam menyampaikan cerita Alkitab. Setelah media diorama tiga dimensi diterapkan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Total

skor keseluruhan meningkat menjadi 480 dengan nilai rata-rata 96, di mana tiga anak dari lima anak berhasil meraih skor sempurna 100. Jika hanya melihat selisih nilai rata-rata mentah dari 58 menjadi 96 menunjukkan peningkatan sebesar 38 poin. Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan pemahaman dalam kategori tinggi. Seluruh anak berada pada kategori peningkatan tinggi yang menunjukkan bahwa media diorama efektif untuk setiap anak.

Secara keseluruhan, hasil uji coba produk ini membuktikan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Dengan demikian, media ini sangat layak untuk terus digunakan dan dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam menyampaikan materi iman kepada anak-anak secara menyenangkan dan bermakna.

4.1.4 Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan 4-D. Pada tahap ini, produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak kemudian diterapkan kepada sasaran yang sebenarnya melalui *validation testing*. Tahapan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan seberapa efektif media dalam praktik nyata. Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan proses penyebarluasan melalui beberapa cara berikut:

- 1) Melaksanakan kegiatan penyampaian cerita Alkitab menggunakan media diorama kepada anak-anak dalam kegiatan BIAK agar media yang dikembangkan dapat diterapkan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

- 2) Pembuatan jurnal ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal pendidikan Agama Katolik STKIP Widya Yuwana agar hasil penelitian ini dapat dibaca oleh semua orang.
- 3) Memperkenalkan media cerita Alkitab media berbasis media diorama melalui media sosial.

4.2 Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media diorama tiga dimensi yang digunakan sebagai sarana penyampaian cerita Alkitab dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa proses penyampaian cerita Alkitab masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku sehingga kurang mampu menarik perhatian anak dan menyebabkan keterlibatan serta pemahaman mereka menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk menarik, konkret, dan mudah digunakan oleh pendamping dalam menyampaikan cerita Alkitab (Irdawati dkk., 2026: 565)

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media cerita diorama tiga dimensi yang digunakan untuk menyampaikan cerita Alkitab pada kegiatan Bina Iman Anak Katolik dan memastikan bahwa media diorama layak untuk digunakan. Kelayakan produk yang dikembangkan dinilai berdasarkan hasil angket yang memuat aspek penilaian disertai komentar, saran, dan kritik dari validator ahli materi dan ahli media sebagai dasar untuk mengetahui kualitas serta kekurangan produk.

Proses uji kelayakan media dilakukan melalui beberapa tahapan secara sistematis hingga diperoleh produk akhir yang siap digunakan. Tahapan tersebut meliputi uji validitas oleh ahli materi dalam tahap pertama dan tahap kedua untuk menyempurnakan isi dan kesesuaian materi, serta uji validitas untuk menilai aspek tampilan dan kelayakan penggunaan media oleh ahli media yang hanya dilakukan satu tahap. Setelah melalui tahap validasi, produk kemudian diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Uji validitas oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap yaitu tahap pertama dan tahap kedua. Hasil uji validitas oleh ahli materi pada tahap pertama memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,58333 yang termasuk dalam kategori cukup layak. Pada aspek isi, nilai yang diperoleh sebesar 0,63333 dengan kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi cerita Alkitab yang disajikan dalam media sudah cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan. Capaian ini tidak terlepas dari konsep dasar Bina Iman Anak Katolik yang menekankan pentingnya penyampaian Sabda Allah secara sederhana, menarik, dan sesuai dengan dunia anak (Sipayung & Pius X, 2023: 276). Dalam pengembangan media diorama ini, hasil validasi tahap pertama menunjukkan bahwa media mampu mendukung penyampaian cerita secara konkret, namun masih perlu penyempurnaan lebih lanjut agar pesan iman dapat lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Kharisma & Irdawati (2026: 580) yang mengembangkan media diorama tiga dimensi dan menemukan bahwa pada tahap awal pengembangan, media diorama sudah mampu menghadirkan

representasi konkret dari materi yang abstrak, namun masih memerlukan penyempurnaan aspek isi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada aspek penyajian dan bahasa, media diorama memperoleh nilai 0,53333 dengan kategori 'Cukup Layak'. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam buku panduan media diorama masih perlu disederhanakan agar lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa media diorama masih memerlukan perbaikan dalam hal alur cerita dan kejelasan penyampaian pesan. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian bahasa dalam cerita belum sepenuhnya optimal dalam membantu anak memahami isi cerita Alkitab. Penyampaian cerita Alkitab perlu menggunakan bahasa yang mudah dipahami karena anak-anak masih berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami materi yang disajikan secara runtut, sederhana, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak (Istiqomah & Maemonah, 2021: 157). Apabila bahasa yang digunakan dalam buku panduan media diorama belum cukup komunikatif bagi anak-anak, maka fungsi media sebagai penyalur pesan pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Dengan demikian, perbaikan dalam penggunaan bahasa menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas media diorama sebagai sarana pembelajaran.

Setelah dilakukan revisi, hasil uji validitas pada tahap kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata keseluruhan menjadi 0,8 dengan kategori sangat layak. Pada aspek isi, nilai mencapai 0,83333 dengan kategori sangat

layak. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas isi, penyajian dan bahasa dalam media diorama. Hasil ini juga mencerminkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian Farikha dkk. (2026: 592) yang menegaskan bahwa media pembelajaran tiga dimensi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi anak-anak. Selain itu, hasil validitas sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media visual tiga dimensi dapat membantu anak memahami materi secara lebih nyata dan mendalam (Lestari dkk., 2023: 126).

Validasi materi pada tahap kedua pada aspek penyajian dan bahasa memperoleh nilai 0,76667 dengan kategori layak. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas media diorama. Perbaikan pada aspek penyajian dan bahasa juga didukung oleh pandangan Hasan dkk., (2021: 10) yang menyatakan bahwa media yang baik harus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, penyederhanaan bahasa dalam media diorama merupakan langkah penting yang perlu dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil validasi tahap kedua ini agar media diorama tiga dimensi dapat menjadi sarana pengajaran iman yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

Validasi media dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sebanyak satu kali tanpa melalui tahap kedua atau tahap revisi. Aspek pertama yang dinilai oleh para

validator ahli media adalah aspek tampilan media yang mencakup empat indikator penilaian. Secara keseluruhan, aspek tampilan media memperoleh total nilai 0,917 dengan kategori ‘Sangat Layak’. Hasil ini sejalan dengan pengertian media diorama menurut Bali & Zahroh (2023: 2944) yang menyatakan bahwa media diorama adalah sarana pembelajaran yang menghadirkan gambaran nyata dalam bentuk tiga dimensi guna memperlihatkan sebuah adegan atau peristiwa yang menyerupai keadaan sesungguhnya, sehingga tampilan yang menarik dan proporsional menjadi unsur penting dalam media ini.

Aspek kedua yang dinilai oleh para validator adalah aspek ilustrasi yang mencakup dua indikator penilaian. Total keseluruhan nilai aspek ilustrasi mencapai $V = 1,00$ dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi yang ditampilkan dalam diorama sudah sesuai dan akurat dalam menggambarkan isi cerita Alkitab. Karakteristik utama media diorama menurut Prabowo yang dikutip oleh Sari dkk., (2024: 196) adalah kemampuan media diorama untuk menghadirkan suasana nyata dalam bentuk sederhana, di mana anak-anak dapat melihat tokoh, tempat, dan peristiwa yang digambarkan dalam bentuk model tiga dimensi, sehingga pengajaran iman menjadi lebih menarik dan konkret bagi mereka.

Penilaian aspek ketiga berfokus pada penggunaan media diorama yang mencakup empat indikator penilaian. Total nilai aspek penggunaannya mencapai $V = 0,958$ dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian selaras dengan pandangan Jannah dan Basit dalam Sari dkk., (2024: 195) mengenai peran media diorama dalam menarik perhatian anak. Penerapan media diorama membuat pengajaran iman menjadi hal yang

diminati dan membantu anak tetap fokus dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keseluruhan tiga aspek yang dinilai, total nilai validasi media diorama tiga dimensi oleh para ahli media tahap pertama mencapai nilai $V = 0,95$ dengan kategori sangat layak. Hasil validasi yang sangat tinggi ini membuktikan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Capaian ini relevan dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang dikutip oleh Khasanah dkk., (2024: 154) yang menegaskan bahwa semakin nyata pengalaman yang diberikan kepada anak, semakin besar kemungkinan anak memahami dan mengingat materi pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan telah berhasil memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang menarik, akurat secara ilustrasi, aman, serta memudahkan pendamping BIAK dalam proses penyampaian dan penerimaan cerita Kitab Suci. Media diorama sebagai media visual non-digital mampu menarik perhatian anak, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu anak memahami materi iman (Lelangwayan & Tarihoran, 2024: 185). Dengan demikian, media diorama tiga dimensi ini layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dalam proses penelitian dan pengembangan.

Berdasarkan hasil uji coba produk pada kegiatan Bina Iman Anak Katolik (BIAK), media diorama tiga dimensi yang dikembangkan terbukti membantu anak-anak memahami cerita Alkitab dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar anak pada nilai pre-test dan post-test setelah penggunaan media diorama. Hasil

tersebut sesuai dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa anak lebih mudah memahami dan mengingat materi apabila memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan indera secara langsung (Sari, 2019: 48). Media diorama memberikan pengalaman visual yang nyata melalui bentuk tiga dimensi sehingga anak tidak hanya mendengar cerita Alkitab, tetapi juga melihat gambaran peristiwa secara langsung. Menurut Khasanah dkk. (2024: 154), pengalaman belajar yang bersifat konkret akan membantu anak memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan hanya mendengar penjelasan secara verbal. Oleh karena itu, penggunaan media diorama dalam kegiatan BIAK mampu menjadikan proses penyampaian cerita Alkitab lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hasil perolehan nilai anak-anak menunjukkan bahwa media diorama efektif mempengaruhi tingkat pemahaman anak-anak dengan rata-rata *N-Gain* berada pada kategori tinggi (Saraswati dkk., 2020: 61).

Hasil uji coba produk juga menunjukkan bahwa anak-anak terlihat lebih antusias, dan fokus selama kegiatan berlangsung. Anak-anak mampu memperhatikan jalannya cerita, menjawab pertanyaan, serta mengingat kembali isi cerita Alkitab yang disampaikan melalui media diorama. Hasil ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami sesuatu melalui benda nyata dan pengalaman langsung (Marinda, 2020: 121). Media diorama sebagai media visual tiga dimensi membantu anak melihat tokoh, latar, dan peristiwa secara konkret sehingga konsep iman yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah

dipahami. Prabowo (2017: 32) menjelaskan bahwa media konkret seperti diorama dapat membantu anak membangun pemahaman yang lebih jelas karena sesuai dengan karakteristik perkembangan berpikir anak pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, penggunaan media diorama dalam kegiatan BIAK sangat relevan dengan perkembangan kognitif anak karena mampu membantu mereka memahami pesan iman secara lebih nyata dan bermakna.

Selain membantu pemahaman anak, media diorama juga mendukung proses berkatekese dalam kegiatan BIAK. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif sehingga anak-anak lebih terlibat dalam proses pembelajaran iman. Hal ini sejalan dengan pendapat Lelangwayan & Tarihoran (2024: 185) yang menyatakan bahwa media visual non-digital dapat membantu proses komunikasi iman menjadi lebih efektif karena pesan yang disampaikan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga lebih menyentuh pengalaman anak. Hal ini terlihat kemampuan anak-anak yang dapat memberikan contoh nyata dari nilai iman yang didapat dari cerita Alkitab.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan dua hal, yaitu: (1) prosedur pengembangan media diorama tiga dimensi mulai dari perancangan awal hingga uji coba produk, dan (2) kelayakan media diorama yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, maupun hasil uji coba kepada anak-anak.

5.1.1 Prosedur Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini berupa media diorama tiga dimensi untuk menyampaikan cerita Alkitab kepada anak-anak dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Penelitian *R&D* ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yang meliputi empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Media diorama tiga dimensi ini berisi cerita Alkitab yang dirancang untuk membantu pendamping Bina Iman Anak Katolik dalam menyampaikan cerita Alkitab kepada anak-anak. Media ini dilengkapi dengan buku panduan yang berisi cerita Alkitab dan telah disusun dengan menggunakan bahasa anak-anak. Cerita Alkitab yang disampaikan dalam media diorama ini adalah Kisah Abraham yang terdiri dari lima bagian, yaitu panggilan Allah kepada Abram (Kej. 12: 1-5), janji Allah kepada Abram

(Kej. 13: 14-18; 15:1-21; 17: 1-27), kelahiran Ishak (Kej. 21: 1-7), Abraham Mempersembahkan Ishak (Kej. 22), dan akhir hayat Abraham (Kej. 25: 7-11).

Melalui tahap *define* (pendefinisian), peneliti menemukan bahwa kegiatan BIAK masih menghadapi berbagai kendala dalam penyampaian cerita Alkitab, seperti keterbatasan media pembelajaran, kurangnya variasi metode, serta rendahnya konsentrasi anak-anak selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga menemukan bahwa karakteristik anak usia 6-11 tahun lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan menggunakan media visual yang konkret. Selain itu, kemampuan anak dalam memahami dan mengingat kembali isi cerita Alkitab masih beragam, sehingga mereka membutuhkan dukungan media yang menarik dan efektif. Kebutuhan yang ditemukan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media diorama tiga dimensi sebagai media dalam menyampaikan cerita Alkitab.

Tahap perancangan (*design*) menghasilkan rancangan media diorama tiga dimensi yang disusun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak. Media diorama menampilkan cerita Alkitab yang difokuskan pada kisah Abraham dan diurutkan ke dalam lima bagian alur cerita. Pemilihan media diorama dilakukan karena mampu menampilkan gambaran visual sehingga membantu anak memahami isi cerita Alkitab. Format media dirancang dengan menentukan cara penyajian dan pemilihan bagian cerita. Pada tahap ini, peneliti membagi cerita “Kisah Abraham” menjadi lima bagian cerita yang lebih kecil dan berurutan. Pembagian ini bertujuan agar anak-anak tidak kesulitan mengikuti alur cerita yang panjang. Kelima bagian cerita tersebut, yaitu: (1) panggilan Allah kepada Abram, (2) janji Allah kepada Abram, (3) kelahiran Ishak, (4)

Abraham mempersembahkan Ishak, dan (5) akhir hayat Abraham. Setiap bagian cerita disajikan ke dalam bentuk gambar, sehingga anak-anak tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga melihat gambaran visual dari setiap peristiwa secara konkret melalui media diorama tiga dimensi. Selain itu, desain awal produk mencakup pembuatan sketsa, penentuan alat dan bahan, penyusunan kerangka, pembuatan latar belakang, hingga pembuatan media diorama. Peneliti juga mempersiapkan buku panduan yang berisi petunjuk penggunaan, cerita yang disajikan dalam bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak, serta dilengkapi kuis Alkitab sebagai evaluasi pemahaman anak setelah mendengarkan cerita. Hal ini dimaksudkan agar media dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

Pada tahap develop, produk media diorama telah melalui uji validitas oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi ahli materi melalui dua tahap dengan melakukan revisi produk, hingga pada hasil akhir pada tahap kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8 dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,95 dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama tiga dimensi telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi materi, penyajian dan bahasa, tampilan media, ilustrasi, maupun penggunaan media dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Setelah melalui proses revisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator, media kemudian diujicobakan kepada anak-anak dalam kegiatan BIAK di lingkungan St. Paulus dan St. Yusuf Paroki Mater Dei Madiun. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap cerita Alkitab, yang terlihat dari nilai rata-rata pre-test

sebesar 58 meningkat menjadi 96 pada post-test. Hasil implementasi produk media diorama menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian anak, meningkatkan pemahaman anak dalam kegiatan BIAK, serta membantu pendamping dalam menyampaikan pesan iman secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Pada tahap disseminate, peneliti melakukan penyebarluasan produk melalui beberapa kegiatan, yaitu menerapkan media diorama secara langsung dalam kegiatan penyampaian cerita Alkitab pada Bina Iman Anak Katolik, memperkenalkan media diorama melalui media sosial, dan penulisan jurnal ilmiah. Melalui tahap penyebarluasan ini, media diorama tiga dimensi diharapkan dapat digunakan secara lebih luas sebagai media pembelajaran iman yang inovatif dan kreatif dalam membantu anak-anak memahami cerita Alkitab dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

5.1.2 Kelayakan Produk Media Diorama Tiga Dimensi

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan media serta hasil uji coba kepada anak-anak, media diorama tiga dimensi yang dikembangkan terbukti sangat layak digunakan sebagai media penyampaian cerita Alkitab dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik. Pertama, dari segi kelayakan materi, media diorama tiga dimensi ini mendapatkan penilaian yang meningkat setelah dilakukan revisi pada produk. Pada validasi tahap pertama, media memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,58333 dengan kategori “cukup layak”. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan validator, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi 0,8 dengan kategori “sangat layak”. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media diorama telah memenuhi kelayakan dari aspek isi, penyajian, dan bahasa sehingga media yang disajikan lebih

sesuai dengan karakteristik anak-anak usia 6–11 tahun dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik.

Kedua, dari segi kelayakan media, media diorama tiga dimensi memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,95 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian tersebut meliputi aspek tampilan media, ilustrasi, dan penggunaan media. Aspek tampilan media memperoleh nilai 0,91667, aspek ilustrasi memperoleh nilai 1, dan aspek penggunaan media memperoleh nilai 0,95833. Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita Alkitab, serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran iman anak. Tingginya nilai pada aspek ilustrasi dan tampilan media secara khusus mencerminkan bahwa media diorama tiga dimensi ini dirancang dengan visual yang mampu menarik perhatian anak-anak. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia 6-11 tahun yang lebih mudah tertarik dan terlibat dalam pembelajaran melalui media visual yang konkret dan berwarna.

Ketiga, dari segi hasil uji coba terbatas kepada anak-anak dengan responden sebanyak 5 anak. Uji coba produk dilakukan dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik di Lingkungan St. Paulus dan St. Yusuf Paroki Mater Dei Madiun. Media diorama tiga dimensi ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap cerita Alkitab. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata anak sebesar 58, sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 96, artinya terjadi peningkatan sebesar 38 poin. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini berarti anak-anak berhasil memahami 90% materi yang sebelumnya belum

mereka kuasai. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat antusias dan tertarik dalam mengikuti proses penyampaian cerita Alkitab melalui media diorama. Kemenarikan media ini terlihat dari tingginya keterlibatan anak selama proses pembelajaran, dimana anak-anak secara aktif memperhatikan, merespons dan mengikuti alur cerita yang disajikan melalui diorama. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti media yang belum dilengkapi dengan unsur tambahan seperti musik, pencahayaan, atau tokoh bergerak sehingga pengembangan lebih lanjut masih dapat dilakukan agar media menjadi lebih interaktif.

Secara keseluruhan, produk penelitian berupa media diorama tiga dimensi untuk menyampaikan cerita Alkitab dalam kegiatan Bina Iman Anak Katolik dinilai sangat layak digunakan. Media ini terbukti menarik bagi anak-anak usia 6-11 tahun, sebagaimana ditunjukkan oleh antusiasme anak selama uji coba, penilaian visual yang tinggi dari ahli media serta peningkatan pemahaman yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test*. Media ini efektif membantu anak-anak memahami cerita Alkitab secara lebih konkret, menarik, dan menyenangkan, serta mendukung pendamping dalam menyampaikan pesan iman secara kreatif dan bermakna.

5.1.3 Metodologi Berkatekese melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Pengembangan media diorama tiga dimensi ini merupakan bentuk partisipasi nyata Gereja dalam melaksanakan misi katekese kepada anak-anak. Sebagaimana diamanatkan oleh Yesus Kristus dalam Matius 28:19-20, "*Pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku ... dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu.*" Anak-anak sebagai bagian dari bangsa Gereja

membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan dunia mereka, yaitu dunia yang penuh dengan gambar, cerita, dan pengalaman konkret.

Secara teologid, pengembangan media ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar Bina Iman Anak Katolik. Pertama, berdasarkan prinsip Kristosentris, media diorama mengarahkan anak-anak untuk mengenal Yesus Kristus sebagai pusat iman dan penggenapan janji Allah melalui kisah Abraham (KGK no. 426). Kedua, berdasarkan prinsip Tipologis, kisah Abraham tidak dipahami sebagai cerita masa lalu yang terpisah, melainkan sebagai bagian dari sejarah keselamatan yang mempersiapkan dan menubuatkan kedatangan Kristus (bdk. Dei Verbum art. 15-16). Ketiga, berdasarkan prinsip Kontekstual, media diorama menjawab kebutuhan anak akan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia anak dan membantu anak menghayati nilai-nilai iman dalam kehidupan sehari-hari (Anggal, 2024: 223).

Gereja sendiri mengajarkan bahwa katekese harus menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan kondisi dan busaya umat (bdk. Catechesi Tradendae no. 38). Paus Yohanes Paulus II menegaskan bahwa metode katekese harus disesuaikan dengan usia, latar belakang, dan kemampuan penerima karena iman bukan hanya dihafal tetapi dihayati (CT no. 51). Pendekatan ini juga sesuai dengan Direktorium Kateketik no. 188-189 yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan keterlibatan aktif dalam katekese anak.

Dengan demikian, media diorama menjawab kebutuhan ini dengan menyajikan firman Tuhan dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik, sehingga pesan keselamatan tidak hanya didengar tetapi juga dilihat dan dirasakan secara nyata oleh

anak-anak. Penelitian ini sejalan dengan semangat Gereja yang terus berinovasi dalam metode pewartaan, khususnya dalam pembinaan iman kepada anak-anak. Hal ini diupayakan agar sabda Tuhan dapat diterima dengan sukacita dan bertumbuh menjadi iman yang dewasa. Keberhasilan media diorama dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap kisah Abraham menunjukkan bahwa firman Tuhan perlu disampaikan dengan cara yang sesuai dengan perkembangan anak.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan media diorama tiga dimensi ini, masih terdapat beberapa keterbatasan penelitian, diantaranya:

1. Pembuatan media diorama membutuhkan waktu, ketelitian, dan keterampilan khusus dalam menyusun setiap bagian. Oleh karena itu, tidak semua pendamping dapat membuat atau mereplikasinya dengan mudah.
2. Penggunaan bahan seperti styrofoam, kardus dan perlengkapan pendukung lainnya memerlukan biaya, terutama jika media dikembangkan dengan kualitas yang lebih baik dan tahan lama.
3. Media diorama yang dikembangkan hanya memuat satu materi cerita Alkitab yaitu kisah Abraham, sehingga cakupan materi masih terbatas dan belum mencakup cerita Alkitab lainnya.
4. Ketidaksesuaian lokasi observasi awal dengan pelaksanaan uji coba dan cakupan uji coba pada lingkup terbatas menyebabkan hasil penelitian ini belum

dapat digeneralisasikan secara luas untuk semua paroki atau situasi pembelajaran yang berbeda.

5.3 Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan keterbatasan penelitian, pengembangan produk lebih lanjut yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media diorama dengan variasi cerita Alkitab lainnya agar cakupan materi menjadi lebih luas dan dapat digunakan dalam berbagai pertemuan BIAK.
2. Menambahkan unsur interaktif, seperti tokoh yang dapat digerakkan, pencahayaan, atau efek suara, sehingga media lebih menarik
3. Menggunakan bahan yang lebih kuat dan tahan lama agar media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

5.4 Saran Pemanfaatan Media Diorama Tiga Dimensi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media diorama tiga dimensi yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan sehingga memerlukan pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

5.4.1 Bagi Pendamping Bina Iman Anak Katolik

Pendamping Bina Iman Anak Katolik diharapkan mampu memanfaatkan media diorama tiga dimensi sebagai sarana penyampaian cerita Alkitab secara lebih menarik dan konkret, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat isi cerita. Selain itu, pendamping diharapkan dapat menyesuaikan penggunaan media dengan kebutuhan anak dan menghadirkan kegiatan yang lebih interaktif agar pengalaman belajar iman anak semakin bermakna.

5.4.2 Bagi Paroki

Paroki dapat menggunakan media diorama tiga dimensi sebagai media pendukung dalam membantu penyampaian cerita Alkitab secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, paroki juga perlu mendukung penggunaan media ini dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong kreativitas para pendamping dalam mengembangkan media serupa, sehingga proses belajar iman anak dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

5.4.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media diorama dengan tambahan unsur pendukung, seperti musik latar, pencahayaan, atau tokoh-tokoh yang dapat digerakkan agar media menjadi lebih interaktif. Selain itu, uji coba dapat dilakukan dalam skala yang lebih luas dengan jumlah responden lebih banyak untuk menguji efektivitas media secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggal, N. (2024). Optimalisasi Katekese Sekolah: Mengintegrasikan Strategi Pedagogis dan Pembentukan Iman untuk Perkembangan Siswa Secara Holistik. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(3), 227–236.
- Anggraini, D. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Diorama. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 59–78. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i1.2716>.
- Aulia, D., & Sutarini. (2024). Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(2), 113–124.
- Badriah, A., Choir, J. A., Imron, I. F., & Laila, A. (2023). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *DE_JOURNAL: Dharmas Education Journal*, 4(2), 418–426. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1037>.
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>.
- Bardury, A. S. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Dalam Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah Kota Bengkulu*. Skripsi Sarjana. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. <https://repository.uinfasbengkulu.ac.id/3603/>.
- Christien, A., Elan, E., & Sianturi, R. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Keimanan Untuk Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.22460/ts.v8i2p101-107.3311>.
- Derung, T. N., & Mandonza, M. (2022). Peran Pembina Dalam Pelaksanaan Bina Iman Anak Usia Dini di Paroki Santo Andreas Tidar. *In Theos : Jurnal Pendidikan dan Theologi*, 1(6), 183–189.

- Djarwo, C. F., Inggamer, M. M., Rumbrapuk, A. J., & Astuti, N. (2025). Analisis Literasi Digital Berbasis Etnosains Dalam Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 15(1), 62–77.
- Effendi, R., Susianti, E., & Aminudin, R. (2020). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Bola Voli Kelas 8 Pada SMPN 7 Karawang Barat. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 8–18. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3944>.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *JSR: Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Farikha, K. S., Kusumaningrum, N. E. S. A., Naqiya, M. F., & Surayanah, S. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Tiga Dimensi (3D) dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 590–601. <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i3.10823>.
- Fitriani, R. A., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Pendidikan Dasar Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka. *JPPD : Jurnal Pedagogik*, 10, 94–99.
- Gheacheshita, T. L. (2024). *Pengembangan Media Disika (Diorama Siklus Air) Pembelajaran IPAS Materi Siklus Air Kelas 4 di Sekolah Dasar*. Skripsi Sarjana. Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/10786/>.
- Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Handayani, W., Maria, P., & Adinuhgra, S. (2020). Pendidikan Iman Anak dalam Keluarga Katolik di Paroki Santa Maria De La Salette Muara Teweh. *Sepakat : Jurnal Pastoral Kateketik*, 6(1), 135–149. <https://doi.org/10.58374/sepakat.v6i1.73>.

- Hasan, J. (2018). Sumbangsih Pemikiran James W. Fowler dalam Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi Indonesia. *RESPONS: Jurnal Etika Sosial*, 23(2), 185–204.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Hasanah, E. M., Kholidah, N. A., & Prayogo, M. S. (2024). Pengembangan Media Diorama Ekosistem dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 49–59.
- Hermayunita, Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5165–5174.
- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 605–619. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6564>.
- Irdawati, Martha, A., & Kharisma, A. (2026). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Air Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Agam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 563–583.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>.
- Istiqomah, P. D., & Kusuma, W. A. (2018). Sistem Informasi Geografis Kurir Asi Di Kota Malang Berbasis Website (Studi Kasus: Simomi). *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.51804/tesj.v2i1.224.25-32>.

- Kanumoyoso, B. (2016). Membentuk Karakter Bangsa: Sejarah Indonesia dalam Diorama Monumen Nasional. *Walasuji : Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.36869/wjsb.v7i1.83>.
- Khalashinikov, S. R. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bentuk-Bentuk Bentang Alam Wilayah Daratan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11470–11475. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3758>
- Khasanah, A., Muhammad, F., & Fathur, R. (2024). Efektivitas Teori Kerucut Pengalaman Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 150–170. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>
- Kolin, V. N., & Tarihoran, E. (2025). Formasio Iman Anak Melalui Program Bina Iman: Pendekatan untuk Membentuk Karakter Kristiani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2), 27-38. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v4i2.5075>
- Konferensi Waligereja Indonesia. (1995). *Katekismus Gereja Katolik*. Jakarta: Obor.
- Konsili Vatikan II. (2002). *Dei Verbum: Konstitusi Dogmatis tentang Wahyu Ilahi*. Penerj. R.Hardawiryana. Jakarta: Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI.
- Lelangwayan, P. D., & Tarihoran, E. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Katekese Digital: Meningkatkan Daya Serap Informasi. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 2(3), 184–191. <https://doi.org/10.55606/jutip.v2i3.322>
- Lestari, T. P., Sriwijayanti, R. P., & Hattarina, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran 3 Dimensi Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Perubahan Cuaca SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 35(2), 124–137. <https://doi.org/10.21009/parameter.352.04>

- Lopes, P., Heli, F. A., & Meo, Y. W. B. L. (2024). Pelaksanaan BINA Iman Anak (BIA) Dalam Mengembangkan Iman Anak Di Sekolah Dasar Katolik Sang Timur Malang. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 5(2), 76–88.
- Maharani, Y. A., Joko, S., & Primiani, C. N. (2018). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Pesawat Sederhana Kelas V SDN Gunungsari, Kabupaten Madiun. *Prosiding Seminar Nasional VI Hayati 2018*.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Muqaromah, A., Nurhalimah, & Farhurohman, O. (2025). Pemanfaatan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 31–45.
- Nababan, S. N., Pardede, B., Simamora, D. T., Manik, J., & Samosir, T. A. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V SD Negeri 10 Hutagalung Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Coram Mundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 231–247. <https://doi.org/10.55606/corammundo.v5i2.222>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pasaribu, R. D., Banjarnahor, I., & Hulu, A. (2025). Peningkatan Pemahaman Iman Anak Sekolah Minggu Melalui Media Visual di Gereja BNKP Faomasi Tarutung. *Psikosopen: Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, 1(2), 1071–1085.

- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V-F Di SDN Tanah Kalikedinding V Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 534–551.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>.
- Prabowo, D. M. (2017). *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*. Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/31307/1/1401413028.pdf>.
- Pranjono, A. R. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 2 Klaten. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 4(4), 307–313.
- Rahayu, A. Wi., Khoiroh, A. U., A'yun, A. Q., Rusydiyah, E. F., & Rahman, M. R. (2023). Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 183(2), 153–164.
- Rahmadi, Y., & Sukarna, T. (2023). Alkitab versus Kitab-Kitab Suci Lain. *JURNAL KADESI: Jurnal Teologi dan PAK*, 4(2), 121–144. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v4i2.43>.
- Saraswati, F. F. A., & Wilhelmus, O. R. (2019). Dampak Program Bina Iman Anak Katolik Terhadap Pembentukan Iman Dan Sikap Anak DI Paroki St. Cornelius Madiun. *Credendum: Jurnal Pendidikan Agama*, 1(2), 79–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.34150/credendum.v2i2.888>
- Saraswati, D., Sumarno, S., & S.P., A. D. (2020). Efektivitas Model Circuit Learning Berbantu Media Diorama Mempengaruhi Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Sinektik*, 3(1), 56–66. <https://doi.org/10.33061/js.v3i1.3763>

- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18(1), 193–204. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4265>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Setiawati, H. M. P., Octavianus, S., & Sari, D. N. (2021). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pengajaran Sekolah Minggu di Gereja Kemah Tabernakel, Bumiayu. *Jurnal Efata: Jurnal Teologi dan Pelayanan*, 8(1), 59–70.
- Shartika, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 189 Palembang. *Jurnal Pesona Indonesia*, 2(3), 13–18.
- Sidik, M. N., Hanikah, & Darmini, M. (2025). Pengembangan Media Dikaya (Diorama Kekayaan Budaya) untuk Meningkatkan Aktifvitas Belajar Siswa pada Materi Kekayaan Budaya di Kelas IV SDN 3 Babakan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 954–965.
- Simatupang, H. (2025). Pembelajaran Prasekolah Berbasis Alkitab. *Nubuat : Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2(4), 165–184. <https://doi.org/10.61132/nubuat.v2i4.1644>
- Sintarani, C., Wasino, Sarwi, Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, Dan Hasil Belajar Siswa Sd Periode 2019 – 2024. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 407–423.
- Sipayung, R. H., & Pius X, I. (2023). Pengaruh Bina Iman Anak Katolik Terhadap Perkembangan Iman Anak di Stasi Santa Theresia Juhar Baru. In *Theos : Jurnal Pendidikan dan Theologi*, 2(8), 274–279. <https://doi.org/10.56393/intheos.v2i8.1280>

- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Surokim, Rakhmawati, Y., Handaka, T., Dartiningsih, B. E., Julijanti, D. M., Rachmawati, F. N., Kurniasari, N. D., Trisilowaty, D., Suryandari, N., Cholil, H. A., Quraissyin, D., Moertijoso, B., Rachmad, T. H., Arifin, S., Rozi, F., & Camelia, A. (2016). *Riset Komunikasi: Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*. Pusat Kajian Komunikasi Publik – Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIB Universitas Trunojoyo Madura (UTM) dan AspiKom Jawa Timur.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syarifah, K., Maftuhah, S., Ni'mah, M., Anam, S., & Nashrullah. (2026). Ragam dan Klasifikasi Sumber Belajar serta Teori Penggunaan Media dalam Pembelajaran. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 57–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/mida.v9i1.12187>.
- Tarmedi, P. A. D. (2013). Analisis Naratif: Sebuah Metode Hermeneutika Kristiani Kitab Suci. *Jurnal Melintas*, 29(3), 331–360.
- Tse, A. (2014). *Pendidikan Iman Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Inderawati, R., & Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Pamekasan: IAIN Madura Press.
- Umamah, Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 563–576.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Woga, E. Y., & Pius X, I. (2024). Peran Katekis Dalam Pertumbuhan Iman Anak Melalui Kegiatan BIAK. *Jurnal Silih Asah*, 1(2), 82–92.
- Yuliati, Y. E., & Desa, M. V. (2020). Pelaksanaan Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Dalam Kegiatan Weekend Pastoral. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/jpp.v1i1.137>
- Zaenab, S., Farhan, M., Akbar, M., Ilham, M. S., & Resa, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Mengenal Bumi Di Sekolah Dasar. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(1), 56–72.
- Zulkifli. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Status: TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
 Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website: <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail: widyayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

SURAT KEPUTUSAN
No.199/BAAK/BM/Wina/VIII/2025

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA

Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:

1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir

Mengingat : 1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.
 2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:
 Nama : **Maria Ana Liwon**
 NPM : **223176**
- Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.
- Ketiga : Pembimbing wajib membimbing penyusunan artikel Jurnal Ilmiah sampai disetujui oleh Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana.
- Keempat : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.
- Kelima : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Madiun
 Pada Tanggal, 25 Agustus 2025


 Dr. **Widiatna, S.S., M.Ed.**

Tembusan:
 1. BAU
 2. Mahasiswa

Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Observasi Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
 Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website: <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail: widayayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 235.1/BAAK/IP/WINA/X/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Ijin Observasi Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
 Pastor Kepala
 Paroki Mater Dei
 Jl. Slamet Riyadi, Klegan
 Kec. Kartoharjo, Kota Madiun

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Maria Ana Liwun
 NPM : 223176
 Semester : VII (Tujuh)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Menyampaikan cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian skripsi. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (RnD) dengan informan anak-anak dan pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK). Observasi penelitian tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober - 2 November 2025.

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



Madiun, 17 Oktober 2025
 Pembantu Ketua I,

Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum.



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PTN/2024
 Jl. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 235.2/BAAK/IP/WINA/X/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
 Pastor Kepala
 Paroki Santo Paulus Nganjuk
 Jl. Diponegoro No.63-65, Ganung Kidul
 Kec. Nganjuk, Kab. Nganjuk

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Maria Ana Liwun
 NPM : 223176
 Semester : VII Tujuh)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Menyampaikan cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian skripsi. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (RnD) dengan informan anak-anak dan pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK) di Gereja Katolik Santo Paulus Nganjuk dan di Stasi Santo Petrus Loceret. Observasi penelitian tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober - 2 November 2025.

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

Madiun, 17 Oktober 2025
 Pembantu Ketua I,

 Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum.

Tindasan:
 Ketua Stasi Santo Petrus Loceret

Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Observasi Penelitian



KEUSKUPAN SURABAYA
GEREJA KATOLIK PAROKI SANTO PAULUS NGANJUK
Jl. Diponegoro no. 63 – 65
Nganjuk – 64412
Email : parokisby34@gmail.com WA : 081326691034

Nomor : 104/Par-St. Paulus/X/2025
Lampiran : -
Perihal : **Pemberitahuan Izin Observasi Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.,
Pembantu Ketua I. STKIP Widya Yuwana
Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S, M.Hum.
di -
Madiun

Salam damai Kristus,
Menindaklanjuti surat dari STKIP Widya Yuwana Madiun dengan Nomor **235.2/BAAK/IP/WINA/X/2025**, perihal **Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi** di Gereja Paroki St. Paulus Nganjuk.

Dengan ini kami **Mengizinkan** Mahasiswa di bawah ini:

Nama : **MARIA ANA LIWUN**
NPM : **223176**
Semester : **VII (Tujuh)**
Program/Jurusan : **S1/Ilmu Pendidikan Teologi**
Judul Skripsi : **Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi**

untuk melakukan penelitian skripsi di Gereja Katolik Paroki Santo Paulus Nganjuk dan di Stasi Santo Petrus Loceret, tertanggal 26 Oktober – 2 November 2025.

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan. Semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya. Tuhan memberkati.

Nganjuk, 31 Oktober 2025

Pastor Kepala Paroki



Handwritten signature

RD. STANISLAUS DADANG ARDIANTO



Diocese of Surabayanus – Keuskupan Surabaya

GEREJA KATOLIK PAROKI MATER DEI

Jl. Salmat Riyadi Telp. (0351) 492424 - MADIUN 63117

Email: parokimaterdeia@gmail.com



No. : **050/RM/PMD /X/2025**

Madiun, 20 Oktober 2025

Lamp : --

Hal : Izin Observasi Penelitian Skripsi

Yang terhormat

Pembantu Ketua I. STKIP WIDYA YUWANA MADIUN

Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum.

di

MADIUN

Salam dalam damai Kristus,

Menanggapi surat dari STKIP Widya Yuwana Madiun, No. 235.1/BAAK/IP/WINA/X/2025, perihal Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi di Paroki Mater Dei Madiun.

Dengan ini kami MENGIZINKAN Mahasiswa dibawah ini

Nama	: MARIA ANA LIWUN
NPM	: 223176
Program/Jurusan	: S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Semester	: VII (Tujuh)
Judul Skripsi	: Menyampaikan cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Untuk melakukan penelitian skripsi. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (RnD) dengan informan anak-anak dan Pembina Bina Iman Anak Katolik (BIAK) di paroki Mater Dei Madiun. Observasi penelitian tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober – 2 November 2025

Demikian surat dari kami, semoga dapat diterima dengan baik dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,
Pastor Gereja Katolik Paroki Mater Dei Madiun



RD. BERNADUS TEDDY PRASETYO

Tembusan disampaikan kepada: ✓
Mahasiswa ybs

Lampiran 4. Surat Tugas Observasi Penelitian



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Jl. Soegijopranto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
 MADIUN-63137

SURAT TUGAS

No: 64/LPPM/Wina/X/2025

Menindaklanjuti surat dari Paroki Mater Dei Madiun; Nomor: 050/RM/PMD/X/2025;
 Tanggal: 20 Oktober 2025; Perihal: Izin Observasi Penelitian Skripsi, 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. Soegijopranto Tromolpos 13 Madiun

Menugaskan,

Nama : Maria Ana Liwun
 NIM : 223176
 Semester : VII (Tujuh)
 Jenis Tugas : Melakukan penelitian skripsi di Paroki Mater Dei Madiun
 Judul Skripsi : "Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak
 Katolik Melalui Diorama Tiga Dimensi"
 Pelaksanaan : 26 Oktober – 2 November 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 21 Oktober 2025

Yang menugaskan,

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

Lampiran 5. Surat Permohonan Ijin Validasi Ahli Materi



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak Ppy/PTN/2024
 Jl. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 21.1/BAAK/IP/WINA/I/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Materi

Kepada
 Yth. Diakon Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil., M.Fil.
 di Tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Maria Ana Liwun
 NPM : 223176
 Semester : VIII (delapan)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

mahasiswa tersebut di atas dalam tahap uji validasi dari Ahli Materi. Kami memohon kepada Diakon berkenan menjadi validator atas penelitian skripsi dari mahasiswa kami yang akan dilaksanakan pada tanggal 9-21 Februari 2026.

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

Madiun, 2 Februari 2026

Di Tempat Ketua I,



Assoc. Prof. Dr. Agustinus W. Dewantara,
 S.S., M.Hum.

Tindasan:

1. Mahasiswa ybs



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

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

No : 19/BAAK/IP/WINA/I/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Validasi Materi

Kepada
 Yth. Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil
 di Tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Maria Ana Liwun
 NPM : 223176
 Semester : VIII (delapan)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas dan mohon kepada Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil untuk menjadi validator dalam uji validitas tersebut. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada 30 Januari – 11 Februari 2026.

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



Madiun, 20 Januari 2026

Pembantu Ketua I,

Prof. Dr. Agustinus Wisnu Dewantara,
 S.S., M.Hum.

Tindasan:

1. Mahasiswa ybs

Lampiran 6. Surat Permohonan Ijin Validasi Ahli Media



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
 Jl. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 41/BAAK/IP/WINA/II/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
 Pastor Kepala
 Paroki Mater Dei
 Jl. Slamet Riyadi
 Kota Madiun

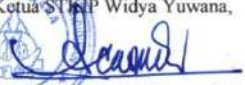
Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Maria Ana Liwun
 NPM : 223176
 Semester : VIII (delapan)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

mahasiswa tersebut di atas dalam tahap uji validasi Ahli Media. Kami memohon agar Romo berkenan mengijinkan Ibu Heni Lestari dan Ibu Kresensiana Vitari menjadi validator atas penelitian skripsi dari mahasiswa kami yang akan dilaksanakan pada tanggal 18 Februari – 21 Maret 2026.

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

Madiun, 12 Februari 2026
 Ketua STKIP Widya Yuwana,

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

Tindasan:
 1. Mahasiswa ybs

Lampiran 7. Surat Balasan Ijin Validasi Ahli Media



Diocese of Surabayanus – Keuskupan Surabaya
GEREJA KATOLIK PAROKI MATER DEI
 Jl. Salmat Riyadi Telp. (0351) 492424 - MADIUN 63117
 Email: parokimaterdei3@gmail.com



070/RM/PMD/II/2026

Madiun, 13 Februari 2026

Lamp : --

Hal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Yang terhormat
 Ketua STKIP WIDYA YUWANA MADIUN
Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

di
MADIUN

Salam dalam damai Kristus,
 Menanggapi surat dari STKIP Widya Yuwana Madiun, No. 41/BAK/IP/WINA/II/2026,
 perihal Permohonan Izin Validasi Ahli Media di Paroki Mater Dei Madiun.

Dengan ini kami **MENGIZINKAN** Mahasiswi dibawah ini

Nama : **MARIA ANA LIWUN**
 NPM : 223176
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Semester : VIII (Delapan)
 Judul Skripsi : Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman
 Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Untuk melakukan tahap uji validasi Ahli Media, dengan validator:

1. Ibu Monica Heni Lestari
2. Ibu Kresensiana Vitari

Yang dilaksanakan pada tgl. 18 Februari s.d. 21 Maret 2026

Demikian surat dari kami, semoga dapat diterima dengan baik dan dapat
 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,
 Pastor Gereja Katolik Paroki Mater Dei Madiun



RD. A. ANGGI NOERTJAHJA EW

Tembusan disampaikan kepada:
Mahasiswa ybs

Lampiran 8. Surat Tugas Validasi Ahli Media



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
 MADIUN-63137

SURAT TUGAS

No: 19/LPPM/Wina/II/2026

Berdasarkan surat dari Paroki Mater Dei Madiun; Nomor: 070/RM/PMD/II/2026; Tanggal: 13 Februari 2026, maka dengan ini kami:

Nama : 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 : Maria Ana Liwun
 NIM : 223176
 Semester : VIII (Delapan)
 Program/Jurusan : SI/Ilmu Pendidikan Teologi
 Jenis Tugas : Validasi Ahli Media di Paroki Mater Dei Madiun
 Judul Skripsi : "Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Diorama Tiga Dimensi"
 Pelaksanaan : 18 Februari – 21 Maret 2026

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 16 Februari 2026

Yang menugaskan,

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

Lampiran 9. Surat Permohonan Ijin Penelitian Lapangan Skripsi



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak Ppy/PTV/2024
 Jl. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0361-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
 MADIUN – JAWA TIMUR

No : 90/BAAK/IP/WINA/IV/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
 Kepala Paroki Mater Dei
 Jl. AURI
 Kota Madiun

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Maria Ana Liwun
 NPM : 223176
 Semester : VIII (Delapan)
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Judul Skripsi : Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

kami memohon bantuan pastor kepala untuk berkenan mengizinkan mahasiswa tersebut di atas melakukan penelitian skripsi dengan metode penelitian research and development (RnD). Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 9-30 Mei 2026 dengan responden anak-anak BIAK di Paroki Mater Dei Madiun.

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

Madiun, 30 April 2026
 Pembantu Ketua STKIP Widya Yuwana,



Assoc Prof. Dr. Argunings W. Dewantara,
 S.S., M.Hum

Tindakan:
 1. Mahasiswa ybs

Lampiran 10. Surat Balasan Permohonan Ijin Penelitian Lapangan Skripsi



Diocese of Surabayanus – Keuskupan Surabaya
GEREJA KATOLIK PAROKI MATER DEI
 Jl. Salmet Riyadi Telp. (0351) 492424 - MADIUN 63117
 Email: parokimaterdei3@gmail.com



No. : **080/RM/PMD/V/2026**
 Lamp : --
 Hal : Izin Penelitian Skripsi

Madiun, 1 Mei 2026

Yang terhormat
 Pembantu Ketua I. STKIP WIDYA YUWANA MADIUN
Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum.
 di
MADIUN

Salam dalam damai Kristus,
 Menanggapi surat dari STKIP Widya Yuwana Madiun, No. 90/BAAK/IP/WINA/IV2026,
 perihal Permohonan Izin Penelitian Skripsi di Paroki Mater Dei Madiun.

Dengan ini kami MENGIZINKAN Mahasiswa dibawah ini

Nama : **MARIA ANA LIWUN**
 NPM : 223176
 Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
 Semester : VIII (Delapan)
 Judul Skripsi : Menyampaikan cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman
 Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Untuk melakukan penelitian skripsi. dengan metode penelitian Research and
 Development (RnD). Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 9 s.d. 30 Mei 2026,
 dengan Responden anak-anak BIAK di Paroki Mater Dei Madiun.

Demikian surat dari kami, semoga dapat diterima dengan baik dan dapat
 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,
 Pastor Gereja Katolik Paroki Mater Dei Madiun



Tembusan disampaikan kepada:
Mahasiswa ybs

Lampiran 11. Surat Tugas Penelitian



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
 Jl. Soegijopranoto (d/h Jin. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
 MADIUN-63137

SURAT TUGAS

No: 43/LPPM/Wina/V/2026

Berdasarkan Surat Tanggapan dari Paroki Mater Dei Madiun; Nomor: 080/RM/PMD/V/2026;

Tanggal: 1 Mei 2026, 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 : Maria Ana Liwun
 NIM : 223176
 Semester : VIII (Delapan)
 Program/Jurusan : SI/Ilmu Pendidikan Teologi
 Jenis Tugas : Melakukan penelitian skripsi di Paroki Mater Dei Madiun
 Judul : "Menyampaikan Cerita Alkitab pada Kegiatan Bina Iman Anak
 Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi"
 Pelaksanaan : 9-30 Mei 2026

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 4 Mei 2026

Yang menugaskan,



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

Lampiran 12. Bukti Kegiatan Observasi Penelitian



Lampiran 13. Berita Acara Observasi Penelitian

BERITA ACARA
Pelaksanaan Wawancara Observasi

Pada hari Minggu tanggal 2 bulan November tahun 2025 pukul 10.00

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Ana Liwin
 NPM : 223176
 Kampus : STKIP Widya Yuwana

Telah melakukan wawancara observasi dengan :

Nama : Agnes Marmi
 Alamat : Jl. JATIKUNING RT 2 RW 6 DS. BAHARAH, Kec. Pace, Kab. Nganjuk
 Usia : 63
 Jabatan : Guru Biak.

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi program Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun

Informan yang Diwawancarai  <u>AGNES MARMi.</u>	Pewawancara  <u>Maria Ana Liwin</u>
--	---

BERITA ACARA
Pelaksanaan Wawancara Observasi

Pada hari Senin..... tanggal 27.... bulan Oktober..... tahun 2025..... pukul 14.00.....

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Ana Limun
NPM : 223176
Kampus : STKIP WIDYA YUWANA Madiun

Telah melakukan wawancara observasi dengan :

Nama : Agustino Ika
Alamat : Argomanis 1/20
Usia : 53 tahun.

Jabatan:

Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi program Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun

Informan yang Diwawancarai



.....Agustino Ika.....

Pewawancara



.....Maria Ana Limun.....

Lampiran 14. Bukti Validasi Ahli Materi

Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Menyampaikan Cerita Alkitab Pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Sasaran Program : Bina Iman Anak Katolik (6-11 tahun)

Peneliti : Maria Ana Liwun

Ahli Materi : Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil

Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli materi terhadap kelayakan materi dalam media diorama sebagai media cerita alkitab pada kegiatan bina iman anak katolik yang dikembangkan. Dengan demikian, kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon padasetiap 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 kesediaannya peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1	Isi cerita Alkitab yang disajikan dalam media diorama sesuai dengan teks Alkitab.			✓	
2	Isi cerita mencerminkan kebenaran ajaran iman Katolik.				✓
3	Isi Cerita yang disajikan mudah dipahami oleh anak.		✓	✓	
4	Isi Cerita yang disajikan membantu anak mengenal dan meneladani tokoh Alkitab dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
5	Isi Cerita membangun pemahaman iman anak.			✓	
Aspek Penyajian dan Bahasa (Dalam Buku Pendukung Untuk Media Diorama)					
6	Bahasa yang digunakan dalam media diorama mudah dipahami oleh anak-anak.		✓		
7	Penyajian bahasa menggunakan gaya yang menarik dan komunikatif untuk anak.		✓		
8	Penyajian cerita menumbuhkan minat anak terhadap kisah Alkitab.		✓		
9	Cerita disusun dengan memperhatikan urutan peristiwa.				✓
10	Penyajian cerita membantu anak fokus memperhatikan cerita Alkitab.		✓		

B. Kritik dan Saran

- Gunakan bahasa yang sederhana untuk anak-anak. Bahasa anak-anak itu tidak baku. Kalimatnya tidak perlu panjang. Maka perbaiki lagi ~~cerita~~ ^{terkait} bahasa untuk anak-anak.
- Soal ini cerita sudah bagus dan alurnya juga jelas.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penialain yang telah dilakukan:

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

Madiun 28 Februari 2026
Ahli Materi (Validator)



Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Menyampaikan Cerita Alkitab Pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Sasaran Program : Bina Iman Anak Katolik (6-11 tahun)

Peneliti : Maria Ana Liwun

Ahli Materi : Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil

Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli materi terhadap kelayakan materi dalam media diorama sebagai media cerita alkitab pada kegiatan bina iman anak katolik yang dikembangkan. Dengan demikian, kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon padasetiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

4 : Sangat setuju

3 : Setuju

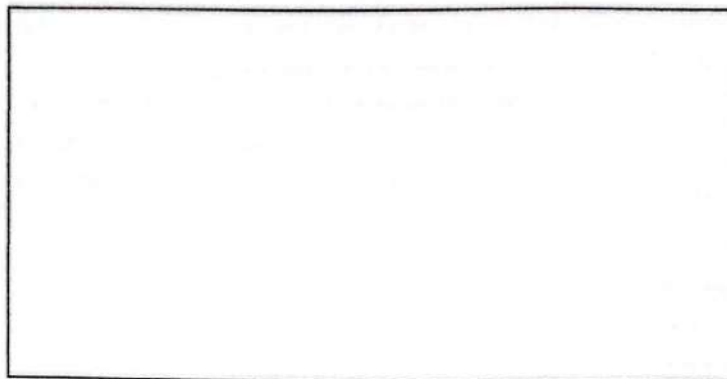
2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaannya peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1	Isi cerita Alkitab yang disajikan dalam media diorama sesuai dengan teks Alkitab.				✓
2	Isi cerita mencerminkan kebenaran ajaran iman Katolik.				✓
3	Isi Cerita yang disajikan mudah dipahami oleh anak.			✓	
4	Isi Cerita yang disajikan membantu anak mengenal dan meneladani tokoh Alkitab dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
5	Isi Cerita membangun pemahaman iman anak.			✓	
Aspek Penyajian dan Bahasa (Dalam Buku Pendukung Untuk Media Diorama)					
6	Bahasa yang digunakan dalam media diorama mudah dipahami oleh anak-anak.			✓	
7	Penyajian bahasa menggunakan gaya yang menarik dan komunikatif untuk anak.			✓	
8	Penyajian cerita menumbuhkan minat anak terhadap kisah Alkitab.			✓	
9	Cerita disusun dengan memperhatikan urutan peristiwa.				✓
10	Penyajian cerita membantu anak fokus memperhatikan cerita Alkitab.			✓	

B. Kritik dan Saran**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penialain yang telah dilakukan:

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

Madiun, 11... Maret 2026
Ahli Materi (Validator)



Adrianus Aman, S.Fil., M.Fil

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Menyampaikan Cerita Alkitab Pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi
 Sasaran Program : Bina Iman Anak Katolik (6-11 tahun)
 Peneliti : Maria Ana Liwun
 Ahli Materi : Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil., M.M
 Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli materi terhadap kelayakan materi dalam media diorama sebagai media cerita alkitab pada kegiatan bina iman anak katolik yang dikembangkan. Dengan demikian, kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon padasetiap 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

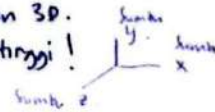
Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaannya peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Kritik dan Saran

1) Perhatikan perbedaan diorama 2D dan 3D.

- 3D dimensi itu panjang, lebar dan tinggi!

- batu yg dibuat itu 2D!



2) Coba baca lagi Kitab Suci. Kapan Abram diubah namanya menjadi Abraham. Ada peristiwa apa? Kapan dia kembali nama menjadi Abraham.

3) Satu bagian penting Yaitu Janji dari pihak Abraham belum disampaikan

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penialain yang telah dilakukan:

1. Layak untuk diujicobakan

☒ 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak untuk diujicobakan

Janji dari
pihak manapun
tidak disebutkan

Madiun, 19 Februari 2026
Ahli Materi (Validator)

Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Pd., M.Pd.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1	Isi cerita Alkitab yang disajikan dalam media diorama sesuai dengan teks Alkitab.		✓	✓	
2	Isi cerita mencerminkan kebenaran ajaran iman Katolik.		✓	✓	
3	Isi Cerita yang disajikan mudah dipahami oleh anak.			✓	
4	Isi Cerita yang disajikan membantu anak mengenal dan meneladani tokoh Alkitab dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
5	Isi Cerita membangun pemahaman iman anak.			✓	
Aspek Penyajian dan Bahasa (Dalam Buku Pendukung Untuk Media Diorama)					
6	Bahasa yang digunakan dalam media diorama mudah dipahami oleh anak-anak.			✓	
7	Penyajian bahasa menggunakan gaya yang menarik dan komunikatif untuk anak.				✓
8	Penyajian cerita menumbuhkan minat anak terhadap kisah Alkitab.			✓	
9	Cerita disusun dengan memperhatikan urutan peristiwa.		✓		
10	Penyajian cerita membantu anak fokus memperhatikan cerita Alkitab.			✓	

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Menyampaikan Cerita Alkitab Pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Sasaran Program : Bina Iman Anak Katolik (6-11 tahun)

Peneliti : Maria Ana Liwun

Ahli Materi : Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil., M.M

Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli materi terhadap kelayakan materi dalam media diorama sebagai media cerita alkitab pada kegiatan bina iman anak katolik yang dikembangkan. Dengan demikian, kritik dan saran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan respon padasetiap 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 kesediaannya peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Materi

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1	Isi cerita Alkitab yang disajikan dalam media diorama sesuai dengan teks Alkitab.				✓
2	Isi cerita mencerminkan kebenaran ajaran iman Katolik.			✓	
3	Isi Cerita yang disajikan mudah dipahami oleh anak.			✓	
4	Isi Cerita yang disajikan membantu anak mengenal dan meneladani tokoh Alkitab dalam kehidupan sehari-hari.				✓
5	Isi Cerita membangun pemahaman iman anak.				✓
Aspek Penyajian dan Bahasa (Dalam Buku Pendukung Untuk Media Diorama)					
6	Bahasa yang digunakan dalam media diorama mudah dipahami oleh anak-anak.			✓	
7	Penyajian bahasa menggunakan gaya yang menarik dan komunikatif untuk anak.			✓	
8	Penyajian cerita menumbuhkan minat anak terhadap kisah Alkitab.				✓
9	Cerita disusun dengan memperhatikan urutan peristiwa.			✓	
10	Penyajian cerita membantu anak fokus memperhatikan cerita Alkitab.				✓

B. Kritik dan Saran

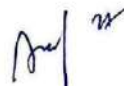
- 1) Perhatikan nama Abram menjadi Abraham
- 2) Benarkan nomor unit alur cerita pada drama

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penialain yang telah dilakukan:

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

Madiun, 16 Maret 2026
Ahli Materi (Validator)



Mikhael Wicaksono Budiarjo, S.Fil., M.M

Lampiran 16. Bukti Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Menyampaikan Cerita Alkitab Pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi
Sasaran Program : Bina Iman Anak Katolik (6-11 tahun)
Peneliti : Maria Ana Liwun
Ahli Media : Ibu Heni Lestari
Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli media terhadap kelayakan materi dalam media diorama sebagai media cerita alkitab pada kegiatan bina iman anak katolik 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 kesediaannya peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Media

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1	Tampilan diorama rapi dan menarik perhatian anak.				✓
2	Warna yang digunakan pada diorama membantu memperjelas suasana cerita Kitab Suci.			✓	
3	Bentuk dan ukuran tokoh, bangunan dan latar diorama dapat dilihat anak				✓
4	Penempatan tokoh dan objek diorama membantu anak memahami cerita secara visual				✓
Aspek Ilustrasi					
5	Ilustrasi tokoh dan adegan diorama sesuai dengan isi cerita Alkitab.				✓
6	Latar (background) diorama mendukung pemahaman konteks tempat dan waktu dalam cerita Alkitab.				✓
Aspek Penggunaannya					
7	Media aman digunakan untuk anak				✓
8	Membantu anak memahami isi dan nilai iman			✓	
9	Media diorama memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan (misalnya mengamati, berdialog, atau bercerita ulang).				✓
10	Media diorama memudahkan pendamping dalam mengomunikasikan cerita Kitab Suci.				✓

B. Kritik dan Saran

Secara keseluruhan Media yang dibuat sudah bagus
 utk digunakan dalam pembelajaran, karena sangat menarik,
 sehingga memudahkan Anala. Memahami Alur dan
 isi yang disampaikan.

Saran: Poin ditambahkan kreatifitas penguatan media
 dimana dibuat animasi menarik dan hidup.
 Poin ditambahkan musik, tokoh / karakter yg lebih
 bergesra, ditambahkan percakapan / lncp. dll.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penialain yang telah dilakukan:

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

Madiun, 29 Februari 2025
 Ahli Media (Validator)



Ibu Heni Lestari

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Menyampaikan Cerita Alkitab Pada Kegiatan Bina Iman Anak Katolik Melalui Media Diorama Tiga Dimensi

Sasaran Program : Bina Iman Anak Katolik (6-11 tahun)

Peneliti : Maria Ana Liwun

Ahli Media : Ibu Kresensiana Vitarini

Petunjuk :

Lembar validasi ini sebagai alat untuk mengetahui pendapat dari ahli media terhadap kelayakan materi dalam media diorama sebagai media cerita alkitab pada kegiatan bina iman anak katolik 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

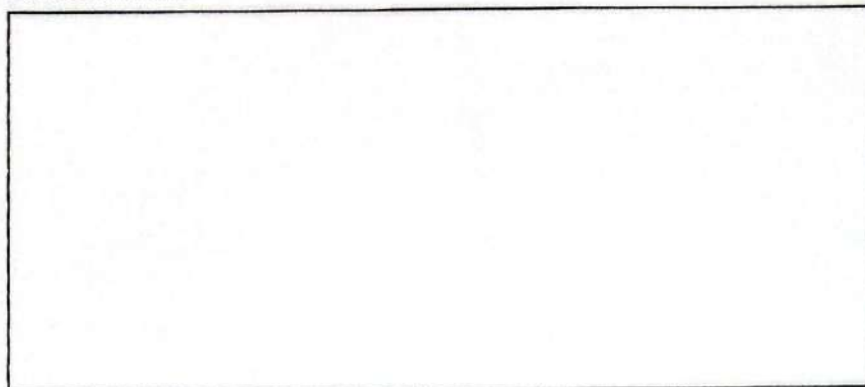
1 : Sangat Tidak Setuju

Peneliti mengharapkan kritik dan saran dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaannya peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Kelayakan Media

Nomor Soal	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1	Tampilan diorama rapi dan menarik perhatian anak.				✓
2	Warna yang digunakan pada diorama membantu memperjelas suasana cerita Kitab Suci.				✓
3	Bentuk dan ukuran tokoh, bangunan dan latar diorama dapat dilihat anak			✓	
4	Penempatan tokoh dan objek diorama membantu anak memahami cerita secara visual				✓
Aspek Ilustrasi					
5	Ilustrasi tokoh dan adegan diorama sesuai dengan isi cerita Alkitab.				✓
6	Latar (background) diorama mendukung pemahaman konteks tempat dan waktu dalam cerita Alkitab.				✓
Aspek Penggunaannya					
7	Media aman digunakan untuk anak				✓
8	Membantu anak memahami isi dan nilai iman				✓
9	Media diorama memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan (misalnya mengamati, berdialog, atau bercerita ulang).				✓
10	Media diorama memudahkan pendamping dalam mengomunikasikan cerita Kitab Suci.				✓

B. Kritik dan Saran



C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penialain yang telah dilakukan:

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

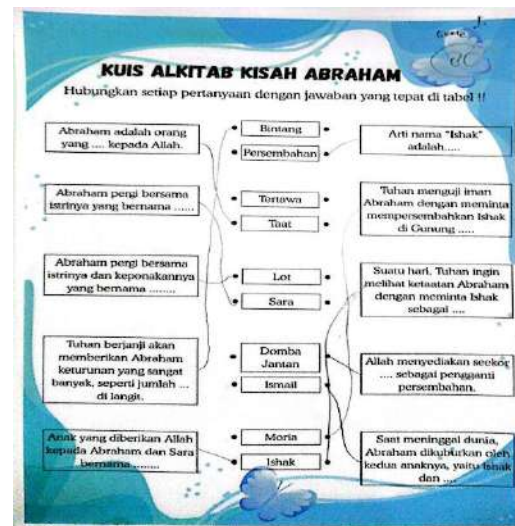
Madiun, ~~27~~ 22 Februari 2025
Ahli Media (Validator)



Ibu Kresensiana Vitarini

Lampiran 17. Bukti Kegiatan Uji Coba

Lampiran 18. Hasil Pre-Test



Lampiran 19. Hasil *Post-Test*

