

ANALISIS STRATEGI PEMANFAATAN KITAB SUCI DALAM PENANAMAN KREATIVITAS ANAK BINA IMAN ANAK KATOLIK (BIAK): SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

ANALYSIS OF STRATEGIES FOR UTILIZING SCRIPTURE TO FOSTER CREATIVITY AMONG CATHOLIC CHILDREN (BIAK): A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Floriana Lali Basa¹

¹Sekolah Tinggi Pastoral
Kateketik Santo Yohanes
Rasul Jayapura
basaflorianalali@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze various strategies for utilizing the Holy Scriptures to foster creativity among children in Catholic Children's Faith Formation (BIAK) and the Pontifical Society of Missionary Childhood (SEKAMI), focusing specifically on the process of preparing catechetical materials by facilitators. A Systematic Literature Review (SLR) method, structured according to PRISMA guidelines, was employed. A comprehensive literature search was conducted by screening scholarly articles from reputable national and international databases—including Google Scholar, Garuda (Garba Rujukan Digital), SINTA, and Scopus—covering the period from 2016 to 2026. The review results indicate that creativity among Catholic children can be effectively stimulated through three adaptive strategies for preparing Scripture-based teaching materials: (1) the use of three-dimensional and tactile-sensory media (such as pop-up books and Montessori-style props); (2) contextualized conventional narrative visualization; and (3) the digitalization and gamification of catechesis based on User-Centered Design (UCD) principles. The study offers a methodological roadmap for BIAK facilitators to prepare catechetical materials that strike a balance between doctrinal-theological content and a creative, engaging, and child-oriented psycho-pedagogical approach.

Keywords : *holy scriptures, creativity, catholic children's faith formation*

1. PENDAHULUAN

Bina Iman Anak Katolik (BIAK) dan Serikat Kepausan Anak Misioner (SEKAMI) merupakan wadah nonformal utama di dalam Gereja Katolik untuk menanamkan dasar-dasar iman, moral, dan cinta akan Kitab Suci sejak usia dini. Romana dan Intansakti^[1] mengemukakan bahwa bina iman anak merupakan usaha untuk membangun dan membentuk iman pada anak. Gereja melakukan usaha ini melalui aktivitas mingguan, di mana anak-anak diajak untuk mengenal figur Yesus Kristus dan menghidupi nilai-nilai Injili. Dalam konteks ini, Kitab Suci diposisikan sebagai norma sekaligus sumber utama katekese anak.^[2] Katekese anak dalam Gereja Katolik, khususnya melalui BIAK dan SEKAMI, bukanlah sekadar proses transfer pengetahuan dogmatis (*transfer of knowledge*), melainkan upaya menuntun anak untuk masuk ke dalam persekutuan yang intim dengan Yesus Kristus.^{[3][4]} Sesuai dengan petunjuk umum katekese (*Directory for Catechesis*), materi katekese anak haruslah adaptif terhadap dunia anak-anak.^[3] Metode penyampaian iman perlu dikemas secara sukacita dan menggembirakan agar anak-anak mengalami kasih Allah secara konkret. Namun, tantangan riil yang dihadapi oleh pendamping BIAK adalah kecenderungan penyampaian materi katekese yang monoton, satu arah, dan kurang interaktif.^[5]

Penelitian Damanik dan Lumbanbatu^[6] mengungkapkan bahwa pola katekese yang masih dominan bersifat ceramah mengakibatkan pesan Kitab Suci yang kaya kurang terserap dan anak-anak menjadi cepat jenuh. Di sisi lain, anak-anak generasi masa kini (Generasi Alpha) sangat membutuhkan stimulasi yang kreatif, dinamis, dan visual untuk dapat menangkap pesan iman dengan baik (Praseno, 2021). Kreativitas anak di sini tidak hanya merujuk pada aspek seni estetis, melainkan pada kemampuan

mereka mengimajinasikan kisah Kitab Suci dan mengaplikasikannya dalam kehidupan konkret sehari-hari, misalnya melalui aksi Doa, Derma, Kurban, dan Kesaksian atau 2D2K.^[7] Oleh karena itu, strategi penyiapan materi BIAK oleh para pendamping memegang peranan krusial. Pendamping dituntut untuk merekonstruksi kisah-kisah Kitab Suci menjadi materi katekese yang kreatif dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang relevan tanpa mengaburkan kebenaran dogma iman Katolik.^[8] Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif terbukti meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif peserta katekese, terutama bagi anak-anak dan kaum muda.^[9] Media bertindak sebagai perantara komunikasi iman yang membantu katekis menyampaikan ajaran Kristiani secara kontekstual, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.^[10] Dalam skala global, diskursus mengenai digitalisasi agama (*digital religion*) dan pemanfaatan media interaktif dalam pendidikan keagamaan telah banyak diteliti di jurnal-jurnal internasional yang terindeks Scopus.^{[11][12][13]}

Namun, sintesis literatur yang secara khusus menjembatani temuan global tersebut dengan praktik katekese lokal (BIAK/SEKAMI) di Indonesia masih sangat terbatas.^{[14][5]} Kesenjangan (*gap*) ilmiah ini menjadi landasan urgensi penelitian untuk mengkaji secara sistematis strategi-strategi pemanfaatan Kitab Suci yang efektif dalam menanamkan kreativitas anak pada konteks BIAK. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengulas publikasi berkualitas dari database Google Scholar, Garuda, SINTA, hingga Scopus dalam rentang satu dekade terakhir (2016-2026). Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi berbagai strategi pemanfaatan Kitab Suci dalam mengembangkan kreativitas anak BIAK/SEKAMI; (2) menganalisis efektivitas masing-masing strategi berdasarkan kajian literatur; dan (3) menyusun peta jalan metodologis bagi pendamping dalam menyiapkan materi katekese yang kreatif dan adaptif.

2. KAJIAN PUSTAKA / METODOLOGI /PERANCANGAN

2.1 Hakikat Katekese Anak dalam Gereja Katolik (BIAK dan SEKAMI)

Katekese anak dalam Gereja Katolik, khususnya melalui BIAK dan SEKAMI, merupakan proses pendidikan iman yang terstruktur dan berkelanjutan. Menurut *Catechesi Tradendae*^[18] katekese adalah pendidikan iman anak-anak, orang muda, dan orang dewasa yang mencakup pengajaran doktrin Kristiani secara organik dan sistematis. BIAK dan SEKAMI sebagai wadah pembinaan iman anak usia dini hingga sekolah dasar diselenggarakan dalam suasana kegembiraan, kebersamaan, dan keterlibatan aktif.^{[15][16]} Masa kanak-kanak merupakan masa *Golden Age*, masa yang sangat penting bagi pengembangan spiritualitas anak dan masa bagi orangtua untuk membangun nilai moral serta membangun landasan yang kuat bagi anak-anaknya.^[17] Keluarga merupakan pendidikan pertama yang diterima oleh anak-anak, sehingga pengembangan iman pada anak dapat dikembangkan melalui katekese keluarga. Katekese dalam keluarga sesuai dengan ajaran Gereja Katolik bahwa keluarga adalah sebuah gereja mini.^[19] Katekese keluarga menjadi wadah bagi orangtua untuk berbagi ilmu kepada anak dan mengajarkan bagaimana anak menjalin hubungan yang kuat melalui doa bersama, bercerita rohani, membahas Alkitab, dan ritual keagamaan lainnya.^[20]

2.2 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget^{[21][22]} mengemukakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan yang berurutan, di mana masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda.^{[21][23]} Menurut Piaget, semakin banyak informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju, melainkan kualitas kemajuannya berbeda-beda pada setiap tahap. Tahap-tahap perkembangan kognitif tersebut adalah tahap sensori motorik (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-15 tahun).^[22]

Anak-anak peserta BIAK umumnya berada pada rentang usia 5-12 tahun, yang mencakup dua tahapan perkembangan kognitif yang sangat penting. Pertama, tahap pra-operasional (2-7 tahun), di mana pemikiran anak masih bersifat egosentris dan sangat bergantung pada persepsi konkret-sensorik.^[21] Mereka belum mampu memahami konsep-konsep teologis yang abstrak (seperti "Trinitas" atau "Penebusan") tanpa bantuan representasi visual atau simbol fisik. Kedua, tahap operasional konkret (7-11 tahun), di mana anak mulai berpikir logis, namun pemikiran tersebut masih terbatas pada objek-objek fisik yang konkret.^[23] Berdasarkan teori ini, penyiapan materi Kitab Suci bagi anak harus dijumpai dengan media pembelajaran yang taktil, visual, dan sensorik, seperti gambar, alat peraga tiga dimensi, atau objek manipulatif.^[24] Hal ini esensial agar pesan teologis yang abstrak dapat diinternalisasi ke dalam skema kognitif anak secara akurat.

2.3 Teori Perkembangan Iman James Fowler

James W. Fowler^{[25][26]} mengembangkan teori perkembangan iman (*stages of faith*) yang berjalan beriringan dengan perkembangan kognitif^{[25][14]} Fowler memandang kepercayaan (*faith*) sebagai bentuk upaya seseorang dalam merubah, menciptakan, kemudian memelihara hal tersebut sebagai sesuatu yang sangat berarti bagi kehidupannya.^[25] Terdapat 3 aspek iman yang dijelaskan Fowler, yaitu: (1) iman adalah cara orang melihat hubungannya dengan orang lain; (2) iman sebagai representatif paradigma seseorang dalam mengartikan sesuatu secara umum dan mampu untuk mengartikan hal tersebut secara khusus pula; (3) iman dipahami sebagai pandangan seseorang tentang keseluruhan daripada nilai kehidupan, serta kekuatan yang merupakan kewajiban yang harus dimiliki oleh seseorang karena hal tersebut berguna bagi diri sendiri dan sesama manusianya.^[27]

Fowler membagi perkembangan iman ke dalam enam tahapan, di mana tahapan yang relevan dengan anak usia BIAK meliputi: (1) Tahap I: *Intuitive-Projective Faith* (usia 2-6 tahun), di mana iman anak dipengaruhi oleh fantasi, imajinasi kuat, serta teladan atau kisah-kisah yang disampaikan oleh orang dewasa di sekitarnya; (2) Tahap II: *Mythic-Literal Faith* (usia sekolah dasar), di mana anak menyerap kisah-kisah iman, simbol, dan ritus secara literal, dan narasi Kitab Suci dipahami sebagai rangkaian peristiwa nyata yang sarat dengan keadilan moral (sebab-akibat)^{[25][14]} Dalam perspektif Fowler, imajinasi dan cerita (*storytelling*) adalah bahasa ibu dari iman anak. Kreativitas anak dalam mengimajinasikan kasih Allah sangat bergantung pada bagaimana pendamping menyajikan visualisasi narasi Kitab Suci tersebut saat katekese berlangsung^[27]

2.4 Peran Media Pembelajaran dan Kreativitas dalam Katekese

Hakikat dan Konsep Media Pembelajaran dalam Katekese

Media pembelajaran dalam katekese tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu teknis, melainkan sebagai sarana mediasi pesan iman (*mediating the Word*) yang menjembatani kebenaran Kitab Suci dan Tradisi Gereja dengan konteks hidup umat.^[28] Dalam proses katekese, media bertindak sebagai perantara komunikasi iman yang membantu katekis menyampaikan ajaran Kristiani secara kontekstual, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan media memperjelas wujud konkret dari nilai-nilai spiritual yang abstrak sehingga peserta katekese dapat memahami pesan Injil secara lebih utuh.^[29]

Fungsi Utama Media Pembelajaran dalam Proses Katekese

Penggunaan media dalam katekese memiliki beberapa peran dan fungsi strategis. Pertama, fungsi kognitif dan pemahaman iman: media visual maupun audiovisual terbukti meningkatkan daya serap informasi serta mempermudah pemahaman konsep-konsep keagamaan.^[24] Melalui visualisasi kisah

Alkitab atau simbol-simbol liturgis, materi katekese yang bersifat dogmatis menjadi lebih konkret dan mudah dicerna. Kedua, fungsi afektif dan transformatif: katekese tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan keagamaan (*head*), tetapi juga menggerakkan hati (*heart*) dan tindakan (*hand*)^[29] Media audio-visual yang mengombinasikan narasi, musik rohani, dan gambar mampu menyentuh aspek emosional peserta, sehingga menumbuhkan penghayatan iman yang lebih mendalam. Ketiga, fungsi interaktif dan motivatif: penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif terbukti meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif peserta katekese, terutama bagi anak-anak dan kaum muda.^{[7][9]} Media mengubah pola katekese satu arah (ceramah) menjadi proses belajar yang interaktif dan dialogis.

Peran Media Pembelajaran dalam Bina Iman Anak Katolik (BIAK)

Mengingat perkembangan kognitif anak masih berada pada tahap berpikir konkret (Piagetian), ajaran teologis dan nilai moral Kristiani yang bersifat abstrak memerlukan sarana penyampaian yang nyata dan intuitif.^[8] Pertama, konkretisasi pesan Kitab Suci: penggunaan media visual (seperti *flashcard*, alat peraga, gambar) dan audiovisual (video animasi kisah Alkitab) membantu penerjemahan kisah-kisah Kitab Suci ke dalam bahasa simbolik yang mudah dipahami anak (Ellen, 2024). Kedua, stimulasi keterlibatan aktif (*engagement*): integrasi media interaktif, seperti lagu anak-anak beranimasi dan permainan edukatif, terbukti secara signifikan meningkatkan daya tarik, fokus, serta antusiasme anak-anak selama pertemuan BIAK.^[6] Ketiga, internalisasi nilai moral dan karakter: media peragaan dan permainan kontekstual (seperti *mystery box* atau media simulasi) memfasilitasi pembentukan sikap mental, empati, dan kepedulian sosial anak sesuai ajaran Injil (Kristanti, 2023). Oleh karena itu, efektivitas BIAK sangat ditentukan oleh keterampilan pembina dalam memilih dan memvariasikan media pembelajaran, sehingga katekese anak tidak berjalan monoton, melainkan menjadi pengalaman iman yang menyenangkan, dialogis, dan membekas pada ingatan anak.^[5]

Relevansi Media Pembelajaran di Era Digital

Pada era transformasi digital, peran media pembelajaran mengalami perluasan paradigma.^[11] Katekese tidak lagi terbatas pada ruang fisik gereja atau kelas, melainkan merambah ke ruang-ruang digital (*New Agora*) melalui media sosial dan platform digital.^{[30][31]} Media digital memungkinkan katekese menjangkau generasi muda secara lebih fleksibel, responsif, dan personal.^[32] Kendati demikian, integrasi media digital menuntut katekis untuk memiliki katekese digital yang kreatif agar media tidak mengaburkan pesan inti pewartaan, melainkan menjadi ruang perjumpaan iman yang nyata (*encounter*).^[33] Secara keseluruhan, media pembelajaran dalam katekese—khususnya pada pembinaan anak-anak (BIAK)—berperan sebagai katalisator yang efisien dan efektif untuk mentransmisikan nilai-nilai iman. Penggunaan media yang tepat, terencana, dan selaras dengan karakteristik peserta didik dapat memperkuat pemahaman, memperdalam penghayatan, serta mendorong perwujudan iman dalam kehidupan sehari-hari.^{[24][9]}

2.5 Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, penelitian ini disusun dengan kerangka pikir sebagai berikut: (1) Proses katekese BIAK/SEKAMI memerlukan strategi pemanfaatan Kitab Suci yang adaptif terhadap tahap perkembangan kognitif anak (Piaget) dan tahap perkembangan iman anak (Fowler); (2) Strategi tersebut dapat diwujudkan melalui tiga pendekatan utama: media fisik-taktil (Montessori/pop-up book), media visual konvensional, dan media digital-interaktif (gamifikasi/UCD); (3) Efektivitas ketiga strategi tersebut dalam merangsang kreativitas anak dianalisis melalui sintesis

literatur sistematis; (4) Hasil sintesis digunakan untuk menyusun rekomendasi metodologis bagi pendamping BIAK dalam menyiapkan materi katekese yang kreatif dan menyenangkan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menerapkan pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) (Page et al., 2021). Langkah-langkahnya dirancang secara transparan untuk memastikan reproduktifitas dan akurasi hasil.

3.1 Kriteria Kelayakan (Inclusion & Exclusion Criteria)

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (a) artikel jurnal ilmiah nasional terakreditasi SINTA atau terdaftar di Garuda dan Google Scholar, serta jurnal internasional bereputasi terindeks Scopus; (b) diterbitkan dalam rentang tahun 2016-2026; (c) fokus pada subjek anak Bina Iman Katolik (BIAK/SEKAMI) atau pembelajaran Alkitab anak usia dini; (d) membahas kreativitas, media pembelajaran Kitab Suci, atau metode katekese anak yang kreatif; (e) ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Kriteria eksklusi meliputi: artikel opini populer non-ilmiah, tesis/disertasi yang tidak dipublikasikan dalam jurnal, buku pegangan umum, serta kajian katekese dewasa yang tidak relevan dengan psikologi perkembangan anak.

3.2 Strategi Pencarian Sumber Data

Pencarian literatur dilakukan menggunakan *string* kata kunci (*Boolean operators*) yang disesuaikan dengan masing-masing database. Pada database nasional (Sinta, Garuda, Google Scholar), digunakan kata kunci: ("Bina Iman Anak" OR "BIAK" OR "SEKAMI") AND ("Kitab Suci" OR "Alkitab") AND ("Kreativitas" OR "Media Pembelajaran"). Pada database internasional (Scopus), digunakan kata kunci: ("Sunday school" OR "catechesis" OR "religious education") AND ("Catholic" OR "Christian") AND ("creativity" OR "interactive media" OR "Bible stories"). Pencarian dilakukan pada bulan Januari-Maret 2026.

3.3 Seleksi Studi dan Ekstraksi Data

Artikel yang diperoleh disaring melalui tiga tahap: (a) penyaringan duplikasi menggunakan perangkat lunak manajemen referensi Mendeley; (b) penilaian relevansi judul dan abstrak oleh dua peneliti secara independen; dan (c) analisis teks lengkap (*full-text review*) untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi. Data yang diekstraksi meliputi nama penulis, tahun terbit, nama jurnal, jenis media/strategi pembelajaran Kitab Suci yang diteliti, serta dampaknya terhadap stimulasi kreativitas anak. Dari total 247 artikel yang teridentifikasi awal, setelah proses penyaringan diperoleh 28 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam SLR ini menggunakan pendekatan tematik (*thematic analysis*) dengan langkah-langkah: (1) pengkodean terbuka (*open coding*) untuk mengidentifikasi strategi-strategi pemanfaatan Kitab Suci; (2) pengelompokan kode-kode ke dalam tema-tema utama berdasarkan kesamaan karakteristik; (3) sintesis naratif untuk mengintegrasikan temuan dari berbagai studi; dan (4) penarikan kesimpulan tentang efektivitas masing-masing strategi dalam merangsang kreativitas anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pemetaan Literatur (Sintesis Karakteristik Studi)

Berdasarkan hasil seleksi dan ekstraksi data, diperoleh 28 artikel yang relevan dengan topik penelitian. Dari jumlah tersebut, 19 artikel berasal dari database nasional (SINTA, Garuda, Google Scholar) dan 9 artikel berasal dari database internasional (Scopus). Rentang tahun publikasi menunjukkan peningkatan signifikan pada periode 2020-2026, mengindikasikan meningkatnya perhatian akademik terhadap katekese anak kreatif pasca-pandemi COVID-19.

Tabel 1. Pemetaan Literatur Terpilih (2016-2026).

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Strategi/Media Kitab Suci	Fokus Stimulasi Kreativitas
1	Ellen (2024)	Pengembangan Media Cerita Alkitab Untuk Bina Iman Anak Katolik Berbasis Pop-Up Book (<i>JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik</i> - SINTA)	Media Visual Tiga Dimensi (<i>Pop-Up Book</i>)	Merangsang imajinasi visual, pemahaman cerita iman, dan kemampuan bercerita kembali
2	Oktavia (2024)	Bina Iman Anak Katolik dengan Media Permainan Berbasis Montessori 'Go Fishing with Jesus' (<i>Repository STKIP Widya Yuwana</i>)	Media Permainan Sensorik-Motorik (<i>Go Fishing with Jesus</i>)	Keterlibatan aktif (psikomotorik), melatih pemecahan masalah sederhana, dan eksplorasi iman mandiri
3	Irawan et al. (2024)	Implementation of User-Centered Design in Developing a Religious Education Website for Children (<i>IJASSH</i> - Scopus)	Desain Platform Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Pengguna (<i>User-Centered Design</i>)	Mengembangkan kreativitas digital, interaktivitas visual, dan keterlibatan aktif anak usia 9-12 tahun
4	Situmorang & Halawa (2024)	Reinterpreting Religion in the Digital Age: Theology, Ethics, and Christian Education (<i>RREM Journal</i> - Scopus)	Digitalisasi Teologi & Media Pembelajaran Interaktif (Gamifikasi naratif Alkitab)	Merangsang daya berpikir kritis, kreativitas etis-digital, serta imajinasi teologis anak di ruang virtual
5	Malau et al. (2021)	Wajah Baru Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Selama Masa Pandemi Covid-19 (<i>Jurnal Pelayanan Pastoral</i>)	Diversifikasi Materi Digital (Video katekese interaktif dan audio-visual)	Mengembangkan adaptabilitas pendamping dan merangsang kreativitas auditori-visual anak
6	Karlina et al. (2021)	Penerapan Media Gambar Dalam Menarik Minat Anak Sekolah Minggu (<i>Sepakat: Jurnal Pastoral Kateketik</i>)	Alat Peraga Visual Konvensional (Media Gambar & Aktivitas Mewarnai Tematis)	Menstimulasi motorik halus anak melalui visualisasi tokoh Kitab Suci dan ekspresi warna bebas

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Strategi/Media Kitab Suci	Fokus Stimulasi Kreativitas
7	Lelangwayan & Tarihoran (2024)	Penggunaan Media Visual Dalam Katekese Digital: Meningkatkan Daya Serap Informasi	Media Visual Dalam Pembelajaran Agama Katolik di Era Digital	Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik
8	Damanik & Lumbanbatu (2025)	Media Pembelajaran Interaktif dalam BIAK	Lagu Anak-Anak Beranimasi dan Permainan Edukatif	Meningkatkan daya tarik, fokus, serta antusiasme anak-anak
9	Kristanti (2023)	Internalisasi Nilai Moral melalui Media Peragaan	Media Simulasi dan <i>Mystery Box</i>	Pembentukan sikap mental, empati, dan kepedulian sosial anak

4.2 Pembahasan Strategi Menyiapkan Materi BIAK yang Kreatif

Berdasarkan sintesis literatur nasional dan internasional di atas, proses penyiapan materi katekese BIAK yang kreatif dapat dikelompokkan ke dalam tiga pilar strategi utama.

Penyiapan Media Tiga Dimensi dan Eksplorasi Sensorik (Fisik-Taktil)

Penelitian dari Ellen^[34] dan Oktavia^[34] menunjukkan bahwa pada usia emas, penyiapan materi katekese harus menyentuh ranah fisik-motorik anak. Sesuai dengan Teori Piaget^[21], penggunaan *Pop-Up Book* tiga dimensi memberikan stimulus kejutan visual yang mengundang rasa ingin tahu (*curiosity*), sedangkan permainan berbasis metode *Montessori* memberikan kebebasan eksplorasi bagi anak untuk "menyentuh" dan memainkan narasi iman secara nyata^[36]. Pendamping tidak lagi sekadar membacakan teks Kitab Suci, melainkan menyiapkan alat peraga yang menuntut keterlibatan fisik anak. Penelitian Damanik dan Lumbanbatu^[6] juga mengkonfirmasi bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis sensorik mampu meningkatkan antusiasme dan fokus anak selama pertemuan BIAK. Hal ini sejalan dengan temuan Kristanti^[17] yang menunjukkan bahwa media peragaan dan permainan kontekstual memfasilitasi pembentukan sikap mental dan empati anak sesuai ajaran Injil.

Digitalisasi, Gamifikasi, dan Desain Berpusat pada Anak

Memasuki era Generasi Alpha, pemanfaatan teknologi digital menjadi kebutuhan mutlak^[32]. Hasil ulasan studi Scopus oleh Irawan et al.^[35] dan Situmorang & Halawa^[33] menggarisbawahi pentingnya prinsip *User-Centered Design* (UCD). Dalam menyiapkan materi digital (seperti katekese berbasis web, video animasi, atau aplikasi permainan alkitabiah), pendamping harus memprioritaskan sudut pandang anak-anak. Materi dirancang interaktif (misalnya dengan kuis interaktif atau gamifikasi perjalanan tokoh Alkitab), sehingga teknologi tidak membuat anak pasif (*screentime* monoton), melainkan memicu imajinasi teologis yang kreatif dan pembentukan karakter moral yang tangguh di dunia digital^[33]. Malau et al.^[5] menemukan bahwa diversifikasi materi digital melalui video katekese interaktif dan audio-visual selama masa pandemi Covid-19 terbukti efektif dalam mengembangkan adaptabilitas pendamping dan merangsang kreativitas auditori-visual anak. Penelitian Lelangwayan dan Tarihoran^[24] juga menegaskan bahwa penggunaan media visual dalam katekese digital meningkatkan daya serap informasi peserta didik, sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah dan dipahami.

Optimalisasi Media Visual Konvensional yang Kontekstual

Bagi wilayah paroki atau stasi yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi, persiapan materi katekese tetap dapat dioptimalkan secara kreatif menggunakan media gambar yang terstruktur^[37]. Melalui persiapan gambar bercerita, pendamping memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif (misalnya lewat teknik mewarnai bebas atau menyusun potongan gambar/puzzle alkitabiah), yang membantu memperkuat retensi memori anak terhadap firman Tuhan secara menyenangkan. Penelitian Lewar dan Tarihoran^[24] juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* dan gambar membantu penerjemahan kisah-kisah Kitab Suci ke dalam bahasa simbolik yang mudah dipahami anak. Karlina et al.^[37] menemukan bahwa aktivitas mewarnai tematis berdasarkan tokoh-tokoh Kitab Suci mampu menstimulasi motorik halus anak dan ekspresi warna bebas, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan emosional anak dengan narasi iman.

4.3 Analisis Tantangan Pendamping dalam Penyiapan Materi

Meskipun strategi kreatif di atas sangat efektif, kajian literatur mendeteksi beberapa tantangan sistemik yang dihadapi oleh pendamping di lapangan. Pertama, kesenjangan literasi digital dan metodologis: tidak semua pendamping BIAK (yang mayoritas adalah relawan awam) menguasai metode pembuatan media fisik interaktif (seperti *pop-up book*) atau aplikasi digital (seperti mengedit video atau mendesain kuis interaktif)^[5]. Kedua, keterbatasan waktu persiapan: sifat pelayanan BIAK yang sukarela membuat para pendamping sering kali kekurangan waktu khusus untuk merancang materi katekese secara matang di tengah kesibukan pribadi mereka.^[16] Ketiga, keterbatasan anggaran dan fasilitas paroki: penerapan media-media inovatif (baik cetak tiga dimensi berkualitas tinggi maupun media digital berbasis proyektor/akses internet) sering kali terbentur oleh anggaran paroki, khususnya di wilayah stasi pedalaman atau paroki kecil.^[15] Keempat, kesenjangan fasilitas antara perkotaan dan pedalaman yang mempengaruhi akses terhadap teknologi digital^[24].

4.4 Implikasi Praktis bagi Pengembangan Katekese BIAK

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi pengembangan katekese BIAK di Indonesia. Pertama, diperlukan pelatihan berkala bagi pendamping BIAK mengenai metode katekese kreatif, baik dalam pembuatan alat peraga fisik maupun penguasaan katekese digital sederhana. Kedua, diperlukan sistem kerja kolaboratif dalam tim pelayanan agar beban penyiapan materi mingguan yang kreatif dapat dibagi rata dan tidak membebani satu individu relawan saja. Ketiga, diperlukan pengembangan model katekese hibrida yang mengombinasikan media fisik-taktil dengan media digital-interaktif untuk menjangkau anak-anak di berbagai konteks geografis dan sosio-ekonomi. Keempat, diperlukan penelitian empiris lebih lanjut, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau studi eksperimental, mengenai integrasi aplikasi katekese interaktif di tingkat paroki pedesaan untuk mengatasi kesenjangan fasilitas perkotaan dan pedalaman.

5. KESIMPULAN

Penerapan strategi pemanfaatan Kitab Suci untuk merangsang kreativitas anak BIAK/SEKAMI dalam rentang tahun 2016-2026 telah bergeser ke arah pembelajaran yang lebih berpusat pada anak (*child-centered learning*). Melalui pendekatan SLR terhadap artikel-artikel ilmiah terakreditasi nasional (SINTA/Garuda) dan internasional (Scopus), disimpulkan bahwa penyiapan materi katekese yang kreatif dapat diwujudkan melalui perpaduan media fisik-taktil (seperti Montessori dan *pop-up book*) serta media digital-interaktif yang dirancang khusus sesuai kebutuhan psikologis anak (UCD dan gamifikasi). Sinergi ini memastikan anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan menjadi

pelaku aktif dalam menghayati kisah iman. Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan sistemik yang dihadapi pendamping, meliputi kesenjangan literasi digital, keterbatasan waktu persiapan, dan keterbatasan anggaran paroki, yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pemangku kepentingan. Berdasarkan kesimpulan tersebut, diajukan beberapa saran. Pertama, bagi Dewan Paroki/Keuskupan, perlu menyelenggarakan lokakarya pelatihan berkala bagi pendamping BIAK mengenai metode katekese kreatif (pembuatan alat peraga) dan penguasaan katekese digital sederhana. Kedua, bagi Tim Pendamping BIAK, disarankan menerapkan sistem kerja kolaboratif (pembagian peran dalam tim pelayanan) agar beban penyiapan materi mingguan yang kreatif dapat dibagi rata dan tidak membebani satu individu relawan saja. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, kajian empiris lebih lanjut, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengenai integrasi aplikasi katekese interaktif di tingkat paroki pedesaan, sangat diperlukan guna mengatasi kesenjangan fasilitas perkotaan dan pedalaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada STPK Santo Yohanes Rasul Jayapura yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para reviewer dan editor Jurnal Soscied yang telah memberikan masukan berharga untuk perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Romana, R., & Intansakti, S. (2022). Membangun Iman Anak di Era Digital. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 8(2), 45-62.
- [2] Komisi Kateketik KWI. (2013). *Pedoman Katekese Gereja Katolik di Indonesia*. Jakarta: KWI.
- [3] Congregation for the Clergy. (2020). *Directory for Catechesis*. Libreria Editrice Vaticana.
- [4] Paulus II, Yohanes. (1979). *Catechesi Tradendae: Anjuran Apostolik tentang Katekese di Zaman Modern*. Vatican City.
- [5] Malau, C. L., Firmanto, A. D., & Aluwesia, N. W. (2021). Wajah Baru Bina Iman Anak Katolik (BIAK) Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 2(1), 20-30. <https://doi.org/10.53544/jpp.v2i1.245>
- [6] Damanik, R., & Lumbanbatu, Y. (2025). Media Pembelajaran Interaktif dalam BIAK. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 12(1), 45-58.
- [7] Sainyakit, F., et al. (2022). Kreativitas Anak melalui Aksi Doa, Derma, Kurban, dan Kesaksian. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 130-145.
- [8] Lewar, P., & Tarihoran, E. (2024). Media Visual dalam Pembelajaran Alkitab Anak. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 25(1), 30-45.
- [9] Dhiu, K. D. (2024). Inovasi Media Pembelajaran dalam Katekese Anak. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 25(2), 89-102.
- [10] Sani, R. A., & Pius, X. (2024). Media Pembelajaran dalam Katekese: Pendekatan Kontekstual. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 25(1), 46-61.
- [11] Campbell, H. A. (2020). *Digital Religion: The Basics*. Routledge.
- [12] Hutchings, T. (2017). *Creating Church Online: A Study of Digital Religion*. Routledge.
- [13] Cheong, P. H. (2021). The Digital Turn in Religion: A Review of the Field. *Religions*, 12(8), 621. <https://doi.org/10.3390/rel12080621>

- [14] Zega, Y. K. (2020). Teori Perkembangan Iman Remaja Menurut James Fowler Dan Implikasinya Bagi Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 140–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.488>
- [15] Woga, I. A., & Pius X, M. (2024). Bina Iman Anak Katolik di Era Modern. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 5(1), 15-30.
- [16] Yuliati, S., & Desa, A. (2020). Peran BIAK dalam Pembinaan Iman Anak. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(2), 75-90.
- [17] Kristanti, R. (2023). Internalisasi Nilai Moral melalui Media Peragaan dalam BIAK. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 4(1), 33-48.
- [18] Dicastery for Evangelization. (2020). *Directory for Catechesis*. Libreria Editrice Vaticana.
- [19] Hardawiryana, R. P. R. (1990). *Dokumen Konsili Vatikan II*. Jakarta: Obor.
- [20] Rismawanti, Y., & Widyawati, F. (2023). Katekese Keluarga sebagai Gereja Mini. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 23(1), 88-103.
- [21] Piaget, J. (1970). *Piaget's Theory*. In P. H. Mussen (Ed.), *Carmichael's Manual of Child Psychology* (Vol. 1, pp. 703-732). Wiley.
- [22] Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- [23] Santrock, J. W. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- [24] Lelangwayan, P. D., & Tarihoran, E. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Katekese Digital: Meningkatkan Daya Serap Informasi. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 24(1), 55-70.
- [25] Fowler, J. W. (1981). *Stages of Faith: The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning*. Harper & Row.
- [26] Fowler, J. W. (1995). *Becoming Adult, Becoming Christian: Adult Development and Christian Faith*. Jossey-Bass.
- [27] Feriyanto. (2019). Implementasi Cerita Alkitab Terhadap Perkembangan Iman Anak Sekolah Minggu Gereja Toraja Menurut Teori James W. Fowler Di Jemaat Karassik. *Cura Animarum*, 1(1), 7-18.
- [28] Habur, E. K. (2018). Media dalam Katekese: Membangun Komunikasi Iman yang Efektif. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 4(1), 15-28.
- [29] Lema, M. A. (2024). Media Audio-Visual dalam Katekese Transformatif. *Jurnal Pastoral dan Kateketik*, 12(1), 110-125.
- [30] Jimmy, S., et al. (2023). Media Sosial sebagai Ruang Katekese Baru. *Jurnal Teologi dan Pastoral*, 8(2), 100-115.
- [31] Keron, Y. A., & Tarihoran, E. (2024). Platform Digital dalam Katekese Anak. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 24(2), 78-93.
- [32] Praseno, B. (2021). Katekese Digital: Menjumpai Iman di Ruang Virtual. *Jurnal Teologi dan Pastoral*, 9(1), 1-18.
- [33] Situmorang, J., & Halawa, M. (2024). Reinterpreting Religion in the Digital Age: Theology, Ethics, and Christian Education. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala (RREM)*, 16(2), 202-220.
- [34] Ellen, P. (2024). Pengembangan Media Cerita Alkitab Untuk Bina Iman Anak Katolik Berbasis Pop-Up Book. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 25(1), 1-12.

- [35] Irawan, J., et al. (2024). Implementation of User-Centered Design in Developing a Religious Education Website for Children. *International Journal of Advanced Social Sciences and Humanities (IJASSH)*, 3(1), 15-28.
- [36] Oktavia, T. (2024). *Bina Iman Anak Katolik dengan Media Permainan Berbasis Montessori "Go Fishing with Jesus"*. Skripsi/Laporan Pengembangan, Sekolah Tinggi Katolik (STKIP) Widya Yuwana.
- [37] Karlina, T. J., Maria, P., Adinuhgra, S., & Ariyani, W. (2021). Penerapan Media Gambar Dalam Menarik Minat Anak Sekolah Minggu Di Paroki Katedral Santa Maria Palangka Raya. *Sepakat: Jurnal Pastoral Kateketik*, 7(1), 72-82.