

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pengenalan tokoh Alkitab dan pengajaran nilai-nilai Kristiani pada anak sangat penting dilakukan sejak usia dini sebagai bekal di masa depan. Dengan demikian, anak akan terbiasa dengan nilai baik dan dapat memecahkan masalah sendiri pada saat dewasa nanti dengan sikap yang baik. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan Alkitab pada anak, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media digital seperti yang menjadi media utama Jagoan Alkitab.

Media digital dapat membawa pengaruh baik dan juga buruk, tergantung dengan penggunaannya. Akan tetapi, hal tersebut seharusnya tidak menghalangi kontak anak dengan dunia teknologi. Dengan semakin berkembangnya teknologi, anak tidak dapat dipisahkan dengan media-media digital di sekitarnya. Di sanalah peran orang tua untuk tetap menjaga konten yang dikonsumsi anak agar tidak membawa pengaruh yang buruk. Ada banyak manfaat baik dari adanya teknologi, yaitu salah satunya adalah adanya sistem interaktif, animasi, dan penggabungan antara visual dan audio yang tentunya dapat membantu perkembangan anak.

#### **5.2 Saran**

Untuk perkembangan lebih lanjut perancangan ini, penulis menerima masukan dari beberapa pihak, salah satunya yaitu perkembangan aplikasi/*game* ini untuk pengajaran cerita Alkitab di Sekolah Minggu. Pengajar di Sekolah Minggu membutuhkan alat peraga yang dapat menarik perhatian anak dalam bercerita. Aplikasi Jagoan Alkitab ini mungkin dapat menjadi salah satu solusinya bila dikembangkan lebih lanjut. Tidak hanya di Sekolah Minggu saja, aplikasi ini juga mungkin dapat dikembangkan untuk pengajaran agama di sekolah-sekolah Kristen nantinya.

Kemudian saran dari psikolog anak yang penulis dapatkan adalah bagaimana aplikasi ini dapat dikembangkan untuk tidak hanya anak usia SD saja, melainkan jenjang usia

lain juga. Tentu saja, konten dan cara penyampaian perlu disesuaikan dengan jenjang usia target.

Dalam memanfaatkan penggunaan interaktivitas dalam aplikasi ini, perlu juga ada korelasi antara permainan dengan cerita Alkitab yang ada. Hal ini bertujuan agar anak dapat diingatkan kembali inti dari cerita Alkitab melalui cara yang lebih menyenangkan dalam sebuah permainan. Dengan adanya pengulangan, anak dapat mengingat pesan yang disampaikan dengan lebih baik.

Media digital dapat membawa pengaruh positif dan negatif dalam perkembangan anak. Anak usia sekolah hingga remaja memerlukan adanya keseimbangan antara penggunaan media dengan aktivitas lainnya (AAP, 2016). *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan untuk anak usia 6 tahun ke atas perlu diterapkan pembatasan terhadap lama penggunaan media digital, jenis media, dan perlu dipastikan agar media tidak merusak tidur yang cukup, aktivitas fisik, dan kebiasaan sehat lainnya.

Salah satu keuntungan menggunakan media digital sebagai media utama adalah dapat dikembangkan lebih lanjut secara bertahap untuk jangka waktu yang panjang. Maka dari itu, masih banyak ruang yang dapat diisi untuk pengembangan aplikasi ini.