

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK GUNA MEMBANTU PEMAHAMAN ALKITAB

by Rendy Iswanto

Submission date: 12-May-2022 12:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 1834407760

File name: PERANCANGAN_BUKU_CERITA_ANAK_GUNA_MEMBANTU_PEMAHAMAN_ALKITAB.pdf (140.08K)

Word count: 3204

Character count: 19646

22
PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK GUNA MEMBANTU PEMAHAMAN ALKITAB

2 Shirley

Rendy Iswanto

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Pengajaran Alkitab seharusnya dimulai sedini mungkin bagi penganut agama Kristen dan Katolik. Salah satu media yang memperkenalkan isi Alkitab pada anak - anak adalah buku cerita. Buku cerita anak bertemakan agama dapat ditemui di toko buku tetapi jumlah buku dengan nilai kristiani untuk anak terbilang sedikit. Buku - buku tersebut tidak memiliki banyak variasi dan jarang menyediakan cara penerapan Alkitab. Padahal, Alkitab merupakan hal yang esensial dalam hidup pengikut Yesus Kristus. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengajarkan firman Tuhan pada anak - anak dengan mudah dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara dan studi literatur. Hasil dari penelitian adalah sebuah buku yang membantu anak - anak memahami Alkitab dengan tambahan permainan didalam buku sehingga dapat menjadi media edukasi sekaligus hiburan. Penjualan produk dilakukan melalui toko buku dan toko buku Kristen.

Kata Kunci: Buku Cerita, Alkitab, Penerapan, Anak - anak

ABSTRACT

Bible teaching ought to be taught as early as possible for Christians and Catholics. One of the media that introduce the contents of the bible to children is storybook. Religious-themed children's book can be found in book stores, but the number of books with Christian values to children is fairly little. Those books do not have a lot of variety and rarely provide a method of application of the biblical text. Though the Bible is essential in the life of the followers of Jesus Christ. The main objective of this research is to know how to teach the words of God to the children in easy and interesting way. This study uses qualitative research method, such as interviews, and literature studies. Results from the study are a book that helps children understand the Bible with additional games in the book so it can be educational as well as a form of entertainment. Product sales made through book stores and Christian book store.

Keyword: Story Book, Bible, Application, Children

PENDAHULUAN

Anak - anak adalah permata bagi orang tua. Orang tua menunjukkan kasih sayang pada anak dengan berbagai cara berbeda menurut pemahaman tiap individu. ¹⁰ Salah satu cara yang paling umum dilakukan adalah dengan membekali anak dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk masa depan seperti, menyekolahkan di sekolah yang bagus, ²⁴ mengikuti les piano, les bahasa inggris, bahasa mandarin, dan lain lain. Dalam konteks kristiani, ³ ada bekal yang lebih penting dari itu semua yaitu pengajaran yang benar akan firman Tuhan.

Carey Kinsolving (seorang *experienced public speaker*, penulis, produser, dan pemilik gelar master dalam jurnalistik dan *Trinity Evangelical Divinity School*) dalam websitenya (www.kidstalkaboutgod.org) mengatakan bahwa mengajari anak ayat Alkitab merupakan hadiah terbaik yang bisa anda (orang tua) berikan pada anak anda. Beliau juga mengungkapkan kekuatan kebiasaan yang mana semakin cepat ditanamkan, semakin baik. Sebagai contoh, ketika masih kanak-kanak, orang tua membiasakan anak untuk menggosok gigi setiap hari dan hal ini pada akhirnya berlanjut sampai anak beranjak dewasa. Kebiasaan tersebut (menggosok gigi) sudah menjadi bagian dari rutinitas. Selain itu beliau menambahkan firman Tuhan ³ dari Amsal 22:6 yang berbunyi: "Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanyapun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu."

Keberadaan firman Tuhan dalam tumbuh kembang anak - anak kristiani merupakan suatu kebutuhan yang penting dan anak harus memahami apa maksud dari firman Tuhan tersebut. Dalam penerapan isi Alkitab, anak-anak memerlukan bimbingan lebih dari orang tua dan orang disekitar karena bahasa dari Alkitab yang terkadang terlalu sulit bagi umur mereka yang masih muda.

Penulis ingin menyediakan suatu media pembelajaran ayat Alkitab yang sesuai dengan kemampuan belajar anak - anak. Untuk itu, dipilihlah media buku cerita anak. Buku cerita anak dipilih sebagai media dikarenakan ucapan Is Yuniarto, seorang pembuat konten kreatif dengan target pasar remaja dan anak-anak. Beliau mengatakan bahwa pasar untuk buku cerita anak tidak akan pernah sepi selama masih ada anak - anak. Ya, seperti ucapan beliau, buku cerita anak sampai sekarang masih ramai diperjualbelikan. Di Indonesia, yang merupakan negara beragama, menyediakan berbagai buku cerita anak dengan nilai agama. Memang, Indonesia adalah negara multikultural dengan berbagai agama, tetapi buku cerita anak kristiani tidak banyak ditemukan di toko-toko buku. Selain itu, kebanyakan buku cerita anak kristiani yang ditemui di toko buku memiliki sedikit variasi sebatas kisah tokoh Alkitab seperti, nabi Musa, nabi Nuh, dan lain lain. Dua hal ini, mempengaruhi keputusan penulis untuk membuat buku cerita anak kristiani dengan karakter original dan berdasarkan nilai Alkitab. Buku cerita jenis ini dipilih dikarenakan sedikitnya jumlah buku tersebut di toko buku. Target pasar utama dari produk ini adalah anak-anak berusia 6-8 tahun beragama Kristen dan Katolik sedangkan target kedua adalah orangtua yang memiliki anak-anak usia 6 - 8 tahun dengan agama Kristen dan Katolik.

²⁶ Tujuan dari penelitian adalah untuk ¹² menemukan bagaimana cara membantu anak usia 6 - 8 tahun memahami Alkitab dengan lebih mudah. Oleh karena itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah buku cerita anak untuk membantu pemahaman Alkitab.

METODE PENELITIAN

Hamdi & Bahrudin mengungkapkan pandangan mereka mengenai penelitian. Mereka mengatakan bahwa penelitian merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Bentuk usaha ini mencakup kegiatan menemukan, mengembangkan, dan melakukan verifikasi terhadap kebenaran suatu peristiwa atau suatu pengetahuan (Hamdi & Bahrudin, 2014)

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu melalui metode kualitatif dan studi literatur. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2012) menjelaskan mengenai penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif tersebut merupakan sebuah prosedur yang memiliki hasil akhir data deskriptif berupa observasi perilaku, kata - kata tertulis, dan lisan dari orang - orang.

Juliandi, Irfan & Manurung menjelaskan bahwa penelitian kualitatif umumnya dilakukan secara mendalam untuk memahami suatu fenomena atau permasalahan tertentu dalam kehidupan manusia (Juliandi, Irfan & Manurung, 2014). Metode kualitatif dipilih karena hasil dari metode ini menghasilkan jawaban yang terperinci dan mendalam. Studi literatur digunakan untuk mendukung hasil observasi penulis sekaligus mendukung hasil dari wawancara.

PEMBAHASAN

Hasil Wawancara

Melalui metode kualitatif, penulis mewawancarai 5 narasumber yang merupakan *expert* dan *extreme user*. Berikut akan dibahas satu persatu isi dari wawancara dengan narasumber.

Narasumber pertama adalah ibu Poedjiati Tan. Beliau berprofesi sebagai seorang dosen di Universitas Ciputra dan memiliki gelar psikologi. Pemilihan beliau sebagai narasumber wawancara dikarenakan pengetahuan beliau di bidang psikologi. Ibu Poedjiati Tan menyatakan bahwa pada umur 6 - 8 tahun, anak belum bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah tetapi lebih kearah melihat / meniru perilaku orang tua dan orang disekitar, terpengaruh lingkungan, dan efek dari pengajaran (melalui sekolah). Peran orang tua, lingkungan, dan pengajaran sangat besar dalam tumbuh kembang anak tidak hanya dari segi fisik tetapi juga dari segi moral, tata agama, dan masih banyak lagi. Selain itu, beliau juga mengatakan bahwa rentan konsentrasi anak jaman sekarang sangat pendek, hanya berdurasi sekitar 5 menit. Hal ini dikarenakan pengaruh *smartphone* yang saat ini sering digunakan sebagai pengganti pengasuh untuk anak. Beliau juga menyatakan bahwa 21 hari adalah waktu yang dibutuhkan seorang manusia untuk membangun kebiasaan baru jika sebuah kegiatan dilakukan secara rutin, sehingga, beliau menyarankan anak diberikan sebuah jadwal kegiatan dan diberikan mainan yang memerlukan kegiatan fisik yang menstimulasi anak. Mengenai nilai agama, beliau menyarankan dalam pembuatan produk agar lebih berfokus pada ajaran Tuhan Yesus yang penuh cinta kasih, pengampunan, adil, dan diberikan nilai - nilai dasar dari Tuhan Yesus lainnya.

Narasumber kedua yaitu Cynthia Valencia, salah seorang ketua perkumpulan gereja dan guru sekolah minggu di gereja Masa Depan Cerah. Cynthia Valencia dipilih berdasarkan pengalaman beliau

menjadi guru sekolah minggu dan pengetahuan mengenai firman Tuhan. Beliau mengatakan bahwa anak-anak dalam rentan umur 6 - 8 tahun masih belum semuanya dapat menerapkan firman Tuhan tetapi lebih mengandalkan logika (contohnya: jika seorang anak dipukul temannya, anak akan memukul balik temannya). Hampir seluruh anak dalam kurun usia tersebut masih butuh bimbingan dan *reminder* dari orang - orang disekitar. Metode pengajaran saat sekolah minggu yang disukai anak - anak adalah pembacaan cerita dan aktivitas seperti menggambar atau mewarnai. Untuk daya fokus, beliau mengatakan bahwa anak - anak mudah terganggu konsentrasinya dan mengalami kebosanan saat disuruh membaca ataupun menghafalkan ayat dari Alkitab. Hal ini diatasi dengan membaca bersama dan atau dibacakan oleh pembimbing di sekolah minggu.

Narasumber berikutnya adalah Lina Kinayu, seorang ibu dengan 2 anak berumur 7 tahun dan 2 tahun, guru les mandarin anak tingkat sekolah dasar, dan sempat menjadi guru mandarin di sebuah sekolah dasar di Malang sehingga beliau memiliki banyak pengalaman mengenai pengajaran untuk anak kecil. Beliau mengatakan bahwa penyampaian firman Tuhan pada anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin. Meskipun beliau berpendapat demikian, beliau mengalami kesulitan dalam pengajaran Alkitab pada anak dikarenakan kurangnya media pembelajaran dan waktu sehingga beliau menyerahkan sepenuhnya pada sekolah. Firman Tuhan yang diajarkan pada anak beliau cukup mempengaruhi perilaku anak yang ¹⁷mana anak bisa berpikir dua kali sebelum berkelakuan nakal. Menurut beliau, kegiatan membaca merupakan salah satu media pembelajaran yang baik bagi anaknya dikarenakan banyak informasi baru diluar hal - hal wajib yang dipelajari di sekolah. Beberapa faktor yang membuat anak tertarik untuk duduk diam menurut observasi beliau adalah buku dengan gambar yang menarik dan ada aktivitas di dalamnya (mewarnai, mencari perbedaan, dan lain - lain). Untuk pemilihan bahasa, beliau memilih bahasa inggris dikarenakan beliau menganggap bahasa inggris bagus karena dalam satu buku dapat mengajari Alkitab sekaligus membiasakan anak dengan bahasa asing. Selain itu, beliau mengatakan ketertarikannya pada buku cerita anak dengan penerapan ayat Alkitab. Alasan beliau adalah akan lebih baik jika ada secara langsung penerapannya dalam kehidupan sehari - hari karena terkadang kisah tokoh Alkitab terlalu berat atau kurang bisa dipahami anak kecil dikarenakan situasinya yang terjadi di jaman dulu.

Narasumber keempat adalah Erwina Ma Arpi, seorang ibu muda dengan pengalaman menjadi seorang guru sekolah minggu, pernah bekerja disebuah *daycare* anak, dan menjabat sebagai *supervisor* di sebuah tempat les bahasa inggris sehingga memiliki banyak pengalaman berinteraksi dengan anak kecil. Menurut beliau, anak - anak pada umur 6 - 8 tahun tertarik pada buku cerita seringkali karena faktor gambar yang menarik, *full color*, dan penuh gambar. Selain itu, beliau mengatakan anak - anak lebih tertarik pada konten buku jika dibacakan oleh seseorang / membaca bersama - sama (dijadikan aktivitas bersama). Beliau juga mengatakan bahwa anak - anak mudah menyerap informasi pada umur 6 - 8 tahun sehingga jika terdapat nilai-nilai agama ditambahkan, buku cerita tersebut akan menjadi sebuah media hiburan ditambah media edukasi untuk anak. Ada juga anak-anak yang lebih mudah diingatkan untuk

berbuat baik jika dikaitkan dengan sebuah karakter dari cerita. Media tersebut memudahkan orang tua untuk mendidik anak mereka dalam berperilaku dan mengenal Yesus.

Narasumber terakhir yaitu Is Yuniarto, seorang pembuat konten kreatif bagi anak dan remaja. Beliau dipilih dikarenakan pengetahuan beliau dalam bidang pembuatan buku cerita anak dan dunia percetakan. Isi wawancara lebih mengarah kepada hal - hal teknis dunia percetakan dan pembuatan konten kreatif. Beliau mengatakan ciptakan sesuatu yang unik yang belum ada di pasaran agar bisa *stand out*. Di Indonesia, penjualan buku anak memiliki perputaran yang cepat dan tiap bulan judul - judul banyak berganti. Selain itu, potensi penjualan buku anak sangat besar, banyak penulis lokal dengan penjualan cukup bagus. Memang, buku impor memiliki banyak penggemar, tetapi buku anak lokal tidak kalah. Penyebab dari hal ini karena buku lokal menyediakan kultur yang dekat dengan anak Indonesia seperti contohnya budaya lokal, sopan santun, agama, dan lain lain sehingga lebih bisa disesuaikan dengan anak-anak Indonesia.

Dari hasil lima wawancara diatas, didapatkan kesimpulan bahwa buku cerita anak merupakan sebuah media yang efektif untuk penyampaian firman Tuhan pada anak - anak usia 6 - 8 tahun. Tetapi untuk mencapai tujuan tersebut, harus ada beberapa inovasi yang membuat produk *stand out* dibandingkan buku anak lain yang sudah ada.

Studi Literatur

Zeigler & Brewer dalam website mereka (www.cornerstonejacksonville.com) menjelaskan bahwa pengenalan Alkitab harus dimulai dengan pemahaman bahwa semua 'cerita' dalam Alkitab adalah sebuah kisah nyata, benar, dan secara akurat tercatat. Alkitab bukanlah sekedar buku tetapi sebuah catatan sejarah. Terkadang kata cerita bisa memberikan sugesti bahwa sesuatu hanyalah dongeng atau kisah yang dibuat - buat. Perbedaan ini harus dijelaskan terutama kepada anak - anak agar Alkitab tidak menjadi sekedar 'buku'.

K. Wahyu Utami mengatakan bahwa untuk mempertajam daya konsentrasi anak diperlukan suasana yang tenang dengan penerangan yang memadai. *Mood* yang baik pada anak memudahkan anak untuk berkonsentrasi. Selain itu, Utami juga mengatakan bahwa orang tua perlu mendampingi anak sehingga dapat membimbing dan memberikan solusi pada anak ketika anak mengerjakan sesuatu. Ada beberapa cara untuk meningkatkan memori dan konsentrasi anak - anak. Dua cara yang menarik perhatian dan tampak bisa dikorporasikan dengan bisnis buku cerita anak adalah bermain *puzzle* dan membaca buku. (Utami, 2013)

Dari data studi literatur tersebut, diputuskan untuk menambahkan *quiz* ringan, seperti mencari perbedaan, di dalam buku sehingga anak tidak hanya membaca tetapi juga berpikir dan bergerak. Selain itu disediakan buku panduan untuk orang tua sehingga orang tua dapat mendampingi dan membimbing anak saat membaca buku cerita sekaligus memberikan pengertian bahwa Alkitab adalah kebenaran dan bukan sebuah buku yang dibuat - buat.

Ten Types of Innovations

Menurut Keeley, *Ten types of innovation* merupakan pedoman pengelompokan inovasi untuk diaplikasikan pada bisnis dan berguna untuk membantu pebisnis baru untuk mengenal keunikan bisnisnya secara lebih lanjut sehingga bisnis bisa semakin berkembang (Keeley, 2013). Dari kutipan tersebut, penulis memustuskan untuk menggunakan teori inovasi dan menerapkannya pada produk penulis agar dapat lebih memahami dan menambahkan keunikan dari dan untuk bisnis.

Inovasi yang diterapkan dalam pembuatan buku cerita anak ini termasuk dalam bagian blok *experience* yaitu *customer engagement* yang mana produk membangun sebuah pengalaman yang unik dengan konsumen. Hal ini diterapkan dengan cara menambahkan *quiz* (seperti yang sudah disinggung di atas) dan permainan dalam buku seperti *genre* buku *choose your own adventure* yang sempat terkenal beberapa tahun yang lalu. Tujuan dari inovasi ini agar anak - anak memahami setiap pilihan dalam hidup baik kecil maupun besar memberikan sebuah pengaruh pada diri sendiri dan orang lain sehingga anak membangun sebuah pengalaman yang berbeda - beda jika anak memilih pilihan yang berbeda.

Inovasi kedua ada di blok *offering* yaitu *product performance* agar produk memiliki fitur dan fungsional yang membuat produk istimewa. Hal ini dilakukan dengan memasukkan ayat Alkitab dalam jalan cerita dan menggunakan bahasa inggris sehingga selain sebagai sarana hiburan tetapi juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai sarana edukasi yang mendorong anak belajar Alkitab.

Inovasi ketiga, masih di blok *offering*, yaitu *product system* yang merupakan produk atau jasa tambahan yang melengkapi produk utama. *Product system* yang dimaksud disini adalah buku panduan untuk orang tua sehingga dapat membantu untuk membimbing anak ketika anak membaca buku cerita. Pada dasarnya produk buku cerita tersebut mudah dipahami anak - anak, tetapi dengan bantuan bimbingan orang dewasa, anak diharapkan lebih cepat dalam proses pemahaman sekaligus membangun hubungan yang lebih baik dengan orang tua. Buku panduan ini tidak hanya untuk orang tua tetapi juga dapat digunakan oleh guru sekolah minggu.

Business Model Canvas

Osterwalder & Pigneur mengungkapkan bahwa kegunaan *Business Model Canvas* (BMC) adalah sebagai gambaran pemikiran bagaimana cara berpikir organisasi melalui tahapan menciptakan, menyampaikan, dan menangkap nilai hingga menjadi sebuah produk. Dalam pembuatan BMC, terdapat 9 *building blocks* yang membantu menjelaskan secara mendetail mengenai sebuah produk (Osterwalder & Pigneur, 2012). Kesembilan hal itu akan dibahas satu - persatu pada paragraf berikut.

Building block yang pertama adalah *key partner*. Jenis *key partner* untuk produk ini adalah *Strategic Alliance Between Non-Competitors* dan *Buyer Supplier Relationship*. Untuk jenis yang pertama, penulis menggandeng sekolah minggu dan orang yang mempelajari Alkitab. Hal ini dikarenakan dalam pembuatan produk dibutuhkan pandangan orang yang berpengalaman dengan anak-anak dan juga

Alkitab. Untuk jenis yang kedua ada Ramayana Printing dan *publisher*. Menggandeng Ramayana Printing dan *publisher* sebagai bagian pendukung / *partner* untuk *market test* dan urusan penerbitan.

Key activities merupakan kegiatan utama yang dilakukan untuk menghasilkan produk. *Key activities* dari produk ini adalah kegiatan produksi. Kegiatan tersebut mencakup *brainstorming ideas*, sketsa halaman, pembuatan naskah, menggambar, cetak, dan promosi. Promosi dilakukan melalui media sosial seperti instagram, website, dan facebook.

Key resources adalah sumber utama yang menghasilkan produk. Dalam *key resources* produk ada *physical asset* (*gadget*, laptop, tablet), *intellectual* (kemampuan menggambar & *layouting*, pengetahuan tentang Alkitab, database konsumen), *human*, (designer dan gereja), dan *financial* (*cash*).

Value propositions berguna untuk menyelesaikan masalah dan memuaskan kebutuhan dari para konsumen. Produk ini menawarkan 2 *value propositions*. Yang pertama adalah *convenience / usability* yaitu ada nilai kekristenan, mengajari anak mengenai kekristenan, dan melatih kemampuan berpikir anak. Yang kedua adalah desain yang menawarkan nilai artistik lebih dari sekedar fungsional. Yang dimaksud disini adalah buku cerita yang didesain dengan tambahan *quiz* dan memiliki jalan cerita yang bisa dipilih sendiri hasil akhirnya sehingga seperti permainan.

Customer relationships dalam BMC produk ini adalah *transactional*: hanya sebatas selesai transaksi. Hal ini dikarenakan penjualan produk dilakukan di toko buku dan masih sebatas produk awal. Penulis mempertimbangkan untuk menambahkan *Co-creation* yang mana pembaca dapat memberikan masukan ide cerita yang ingin dibahas pada buku berikutnya.

Channels yang tersedia adalah *indirect channel*, *awareness*, dan *delivery*. *Indirect channel* berisi penerbit buku cerita anak, sekolah minggu, dan toko buku. *Awareness* dilakukan melalui berita / iklan di sosial media. *Delivery* produk ini yaitu nilai yang disampaikan melalui cerita dan permainan.

Customer Segments dari produk ini adalah *mass market*. Segmen yang pertama adalah anak berumur 6 - 8 tahun yang beragama Kristen & Katolik. Yang kedua adalah orang tua beragama Kristen & Katolik yang memiliki anak. Kedua segmen dengan ekonomi menengah hingga menengah ke atas.

Cost structure terbagi menjadi *fixed cost* dan *variable cost*. Untuk *fixed cost* terdiri dari biaya listrik, transportasi, waktu, dan biaya cetak. Bisnis ini tidak memiliki *variable cost*.

Revenue streams merupakan hasil dari *value propositions* yang berhasil ditawarkan pada konsumen. Hal ini didapatkan dari *Fixed menu pricing* dari *asset sale* melalui penjualan buku dan *merchandise*.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah dibahas, buku cerita masih relevan terhadap anak - anak di Indonesia dan memiliki perputaran penjualan yang cepat sehingga menjadi media yang cocok untuk menyampaikan nilai pada anak - anak. Selain itu kesibukan orang tua terkadang dapat membatasi sejauh mana keterlibatan orang tua dalam membimbing anak - anak. Hal ini mendorong penulis untuk membuat buku cerita anak nasrani dengan karakter original dan tambahan permainan yang dapat membantu penerapan ayat Alkitab sehingga anak lebih mudah memahami isi Alkitab. Desain ilustrasi pada buku dibuat penuh

warna agar tidak monoton sehingga sesuai selera anak - anak pada rentan usia 6 - 8 tahun. Ada juga tambahan buku panduan orang tua / guru sekolah minggu untuk menambah keterlibatan orang sekitar dalam tumbuh kembang anak sekaligus membangun sebuah hubungan dengan anak.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah mengeksplorasi media lain yang dapat digunakan untuk penyampaian nilai agama. *Boardgame* dan video edukatif mungkin bisa menjadi pertimbangan peneliti berikut.

19

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdi, A.S. & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish, Yogyakarta.
- Irfan, Azuar Juliandi, & Saprianal Manurung. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. UMSU PRESS, Medan.
- Keeley, L., Pikkell, R., Quinn, B., & Walters, H. (2013). *Ten Types of Innovation: The Discipline of Building Breakthrough*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Kinsolving, Carey. 04, November, 2016. *Memorize: Inspirational Bible Verses For Children*. <http://www.kidstalkaboutgod.org/>.
- Moleong, L.J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Osterwalder, A. & Pigneur Y. (2012). *Business Model Generation*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Utami, K. Wahyu. 08, November, 2016. *Mengoptimalkan Konsentrasi Anak*. <http://female.kompas.com/>.
- Zeigler, Becky & Brewer, Shelby. 05, November, 2016. *Introduction to the bible for kids*. <http://www.cornerstonejacksonville.com/>.

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK GUNA MEMBANTU PEMAHAMAN ALKITAB

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	1%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	kemang-pratama.blogspot.com Internet Source	1%
4	dspace.unive.it Internet Source	1%
5	e-journal.potensi-utama.ac.id Internet Source	1%
6	repository.uma.ac.id Internet Source	1%
7	www.simplenews.me Internet Source	<1%
8	goresan-ukhtyan.blogspot.com Internet Source	<1%
9	repositorio.upn.edu.pe Internet Source	<1%

10	blog.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
11	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
14	e-jurnal.stienobel-indonesia.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.ancelaw.net Internet Source	<1 %
16	www.jisikworld.com Internet Source	<1 %
17	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
18	hariusyaas.wordpress.com Internet Source	<1 %
19	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
20	iglesiadesopelana3m.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	lib.ui.ac.id Internet Source	<1 %

22 repository.uph.edu <1 %
Internet Source

23 tutorialkuliner.blogspot.com <1 %
Internet Source

24 www.tipsmencarijodoh.com <1 %
Internet Source

25 batakwise.blogspot.com <1 %
Internet Source

26 id.scribd.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off