

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam agama Kristen, ajaran seperti menyanyi, memuji Tuhan, berdoa, hingga membaca Alkitab merupakan dasar pembelajaran agama untuk anak-anak. Kegiatan tersebut dinamakan Sekolah Minggu yang diperuntukan untuk anak-anak kurang lebih usia 4 hingga 12 tahun. Sekolah Minggu merupakan aktivitas belajar mengajar bagi anak-anak. Aktivitas yang dilakukan mencakup kegiatan bernyanyi, berdoa dan membaca alkitab bersama. Namun di Gereja Kristen Jawa Wonosari memiliki kendala dalam keterbatasan alat peraga untuk menunjang kegiatan anak-anak Sekolah Minggu. Kegiatan ini dipimpin oleh Guru Sekolah Minggu. Pembelajaran disampaikan melalui alat peraga seperti gambar pendukung yang menunjang pemahaman anak dalam belajar (Mamangkey, Sinsuw, dkk 2013) [1].

Dalam implementasinya kegiatan Sekolah Minggu tidak selalu berjalan dengan tertib dan semestinya mengingat tidak semua anak memiliki sifat dan sikap yang mudah diatur. Sehingga dalam pembelajaran Sekolah Minggu diperlukan pendekatan untuk meningkatkan pemahaman pada anak Sekolah Minggu. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan harus mampu menarik minat anak-anak seperti menggunakan bahasa bercerita anak-anak, media mainan, buku bergambar dan lain sebagainya. Seiring berkembangnya zaman dan digitalisasi, minat anak-anak mulai bergeser juga. Anak-anak akan lebih memiliki minat besar pada tayangan melalui media digital dengan animasi bergambar, dan bersuara.

Menurut pengalaman penulis sebagai jemaat Gereja Kristen Jawa Wonosari, berdasarkan masalah yang terjadi tersebut, penulis ingin merancang media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman pengenalan kisah alkitab pada anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Wonosari Klaten. Perancangan media tersebut diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan kegiatan Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wonosari, Klaten. Oleh karena itu, penulis memberikan solusi melalui perancangan media

pembelajaran interaktif pengenalan kisah alkitab kepada Guru Sekolah Minggu Gereja Kristen Jawa Wonosari, Klaten sebagai media yang interaktif Sekolah Minggu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah yakni Bagaimana meningkatkan pemahaman pengenalan kisah alkitab pada anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wonosari Klaten ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi mencakup pengenalan kisah Alkitab terpopuler
2. Lokasi yang digunakan untuk implementasi pengujian adalah sekolah minggu di Gereja Kristen Jawa Wonosari, Klaten

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan media pembelajaran interaktif pada Sekolah Minggu Gereja Kristen Jawa Wonosari, Klaten sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran interaktif untuk anak Sekolah Minggu
2. Meningkatkan pemahaman pengenalan kisah Alkitab untuk anak Sekolah Minggu
3. Membantu guru Sekolah Minggu dalam menyampaikan pembelajaran
4. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Objek Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan media interaktif untuk anak Sekolah Minggu Gereja Kristen Jawa Wonosari Klaten

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu selama kuliah.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan suatu karya ilmiah yang berkualitas, maka penulis melakukan beberapa metode, yaitu:

1. Pengumpulan Data, terdiri dari:

a. Metode Observasi

Melakukan dengan melihat serta mempelajari secara langsung pada objek penelitian terkait dinamika kegiatan pembelajaran Sekolah Minggu.

b. Metode Wawancara

Metode ini digunakan dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber yang kemudian dijadikan analisis kebutuhan perancangan sistem.

c. Metode Studi Pustaka

Mencari bahan pendukung melalui buku-buku dan internet yang berkaitan dengan objek.

2. Jalannya penelitian.

a. Studi literatur

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis yang digunakan yaitu menggunakan Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

c. Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*)

d. Perancangan

Penelitian ini sebagai penulis akan membuat perancangan sistem akan memberikan solusi dari masalah pada analisis.

e. Implementasi dari perancangan sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan pemilihan perangkat

keras, penyusunan materi pembelajaran, dan penyusunan struktur navigasi aplikasi, perancangan grafis

f. Testing dan implementasi sistem

Setelah melakukan perancangan sistem, kemudian melakukan proses tesing/pengujian masing-masing menu apabila terjadi eror atau tidak. Bertujuan untuk meminimalisir cacat pada aplikasi yang sudah dibuat agar dapat berjalan dengan sebaik mungkin.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori dasar yang digunakan sebagai acuan untuk tugas akhir ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis sistem dan perancangan sistem dan penjelasan tentang sistem yang di bangun.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil rancangan sistem, alur produksi, hasil akhir dan hasil uji pada sistem informasi berbasis web yang telah di buat.

BAB V. PENUTUPAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari isi penelitian ini dari awal berjalan sampai penelitian selesai dilakukan serta saran.