

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Minggu merupakan kegiatan pendampingan iman anak yang biasanya diadakan pada hari Minggu, inti dari kegiatan ini adalah mengajarkan dasar tentang agama Kristen kepada anak – anak Sekolah Minggu dengan penyampaian materi tentang agama Kristen sesuai isi dari Alkitab termasuk pengenalan lagu – lagu Rohani Kristen yang dikemas sederhana sehingga mudah dipahami. Kegiatan Sekolah Minggu ini bisa dilaksanakan di dalam maupun di luar gereja. Di dalam Sekolah Minggu diperlukan guru pembimbing atau pengajar yang melibatkan remaja atau pemuda gereja bahkan sampai orang tua bisa ikut berperan serta menjadi guru pembimbing Sekolah Minggu.

Murid Sekolah Minggu terdiri dari anak – anak usia balita sampai tingkat SMP. Penggolongan kelas mengajar dalam Sekolah Minggu sendiri bisa disesuaikan sesuai kelas seperti di sekolah pada umumnya atau bisa dijadikan satu menurut umur anak.

Saat ini, metode penyampaian materi Sekolah Minggu tidak seperti dahulu yang masih lisan, namun sekarang sudah bervariasi menggunakan banyak alat peraga untuk memudahkan anak (anak Sekolah Minggu) dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Bahkan banyak gereja di kota – kota besar sudah menggunakan teknologi digital maupun mengkombinasikan beberapa media pembelajaran yang unik mengikuti perkembangan IT dan dunia

pendidikan sehingga membuat anak (anak Sekolah Minggu) menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan Sekolah Minggu.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengamati sekaligus menjadi pengajar sekolah minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi, kecamatan Wedi, kabupaten Klaten, masih menemukan kendala dalam penyampaian materi kepada anak (anak Sekolah Minggu). Meskipun dalam pembelajaran pengajar sudah menggunakan alat peraga sesuai dengan materi yang sudah, namun masih saja anak – anak belum bisa sepenuhnya paham dengan materi yang disampaikan. Hal ini juga dipengaruhi oleh waktu kegiatan Sekolah Minggu yang hanya dilaksanakan satu kali dalam seminggu. Anak – anak lebih tertarik menyanyikan lagu rohani dan permainan dibandingkan mendengarkan materi agama Kristen yang telah disampaikan secara lisan setiap kegiatan Sekolah Minggu berlangsung. Untuk membantu dalam proses pembelajaran agama Kristen, perlu adanya suatu aplikasi multimedia interaktif yang mampu mendukung dalam pembelajaran agama Kristen, sehingga anak – anak dapat mempelajarinya dengan cara yang mudah, asik, lebih menarik dan bisa dilakukan tidak hanya saat kegiatan Sekolah Minggu. Oleh karena itu perlu adanya solusi terhadap permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin menciptakan sebuah media interaktif untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran agama Kristen kepada anak – anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten. Dengan adanya media interaktif ini diharapkan dapat memperoleh cara belajar agama Kristen yang menyenangkan. Dari permasalahan di atas, maka skripsi ini

mengambil judul “*Perancangan Media Pembelajaran Agama Kristen Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Anak-Anak Sekolah Minggu Di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu, perumusan masalah yang dapat disajikan, yaitu “*Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran agama Kristen di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten dengan metode yang baru dengan menggunakan media interaktif dan kegiatan pembelajaran bisa dilakukan tidak hanya saat kegiatan Sekolah Minggu*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan media pembelajaran agama Kristen berbasis multimedia interaktif untuk anak Sekolah Minggu yaitu:

1. Aplikasi yang disajikan merupakan aplikasi pembelajaran agama Kristen untuk anak kelas satu sampai kelas tiga SD pada Sekolah Minggu.
2. Terdapat beberapa materi dasar dari isi Alkitab untuk anak Sekolah Minggu, cerita bergambar tentang nabi, lagu – lagu rohani, permainan interaktif dan soal evaluasi berupa kuis yang berkaitan dengan materi di dalam media pembelajaran agama Kristen ini.
3. Aplikasi yang dirancang dalam bentuk desktop.
4. Aplikasi ini dimainkan hanya satu komputer, tidak *multi user*.
5. Aplikasi ini merupakan *stand alone*, atau tidak menggunakan jaringan internet.

6. Untuk dapat menjalankan aplikasi ini perlu install Flash Player versi 11 terlebih dahulu.
7. Menggunakan *mouse* untuk mengoperasikan aplikasi ini.
8. Software yang digunakan *Adobe Flash CS3, Corel Draw X6, FL Studio 8* dan menggunakan sistem operasi *Windows 7*.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif untuk anak – anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten sebagai sarana media pembelajaran Agama Kristen dengan metode belajar agama Kristen yang baru dan bisa dilakukan tidak hanya saat kegiatan Sekolah Minggu.
2. Anak – anak Sekolah Minggu akan lebih aktif dan kreatif pada saat mengikuti kegiatan Sekolah Minggu.
3. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah diberikan selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat

1. Bagi Anak – anak Sekolah Minggu
  - a. Dapat memberikan metode pembelajaran yang baru kepada anak – anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi.

- b. Anak – anak Sekolah Minggu akan lebih mandiri dalam memahami tentang dasar agama Kristen diluar kegiatan Sekolah Minggu.
2. Bagi Pengajar Sekolah Minggu
    - a. Cara penyampaian materi kepada anak – anak Sekolah Minggu tidak akan mengalami kesulitan dan lebih mudah dipahami oleh anak.
    - b. Pengajar Sekolah Minggu akan mendapatkan cara atau metode mengajar yang baru.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Studi Pustaka**

Dilakukan dengan cara mempelajari, mendalami dan mengutip teori-teori atau konsep-konsep dari sejumlah literatur, baik buku, jurnal, majalah, koran, atau karya tulis lainnya yang sesuai dengan topik.

##### **2. Observasi**

Dalam proses penulisan dan perancangan, dilakukan observasi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi pembelajaran agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu.

##### **3. Wawancara**

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara kepada pengajar Sekolah Minggu, Komisi Anak, Majelis Gereja dan Pendeta Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembaca untuk mengetahui isi dari skripsi ini maka penulis memisahkan setiap pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia secara umum meliputi pengertian multimedia, multimedia interaktif, media pembelajaran, Sekolah Minggu, *action script*, Interaksi Manusia-Komputer, analisis SWOT, media pemodelan perancangan dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berupa analisis mengenai kasus yang diteliti dan perancangan sistem yang akan dibangun, dalam hal ini adalah aplikasi media pembelajaran agama Kristen berbasis multimedia interaktif untuk anak – anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang pembahasan mengenai proses awal hingga akhir perancangan aplikasi media interaktif agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu dengan menggunakan *software - software* yang mendukung dan implementasi sistem terhadap pengajar Sekolah Minggu dan anak – anak Sekolah Minggu.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran sekaligus sebagai penutup dari laporan skripsi.

