

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK
SEKOLAH MINGGU DI GEREJA KRISTEN
JAWA WEDI KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagas Pratondho Aji

10.11.3736

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK
SEKOLAH MINGGU DI GEREJA KRISTEN
JAWA WEDI KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Bagas Pratondho Aji

10.11.3736

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK
SEKOLAH MINGGU DI GEREJA KRISTEN
JAWA WEDI KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Pratondho Aji

10.11.3736

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



Tonny Hidavat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK
SEKOLAH MINGGU DI GEREJA KRISTEN**

JAWA WEDI KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Pratondho Aji

10.11.3736

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

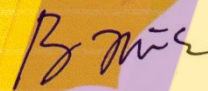
Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

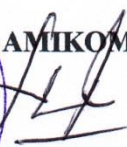


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juni 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

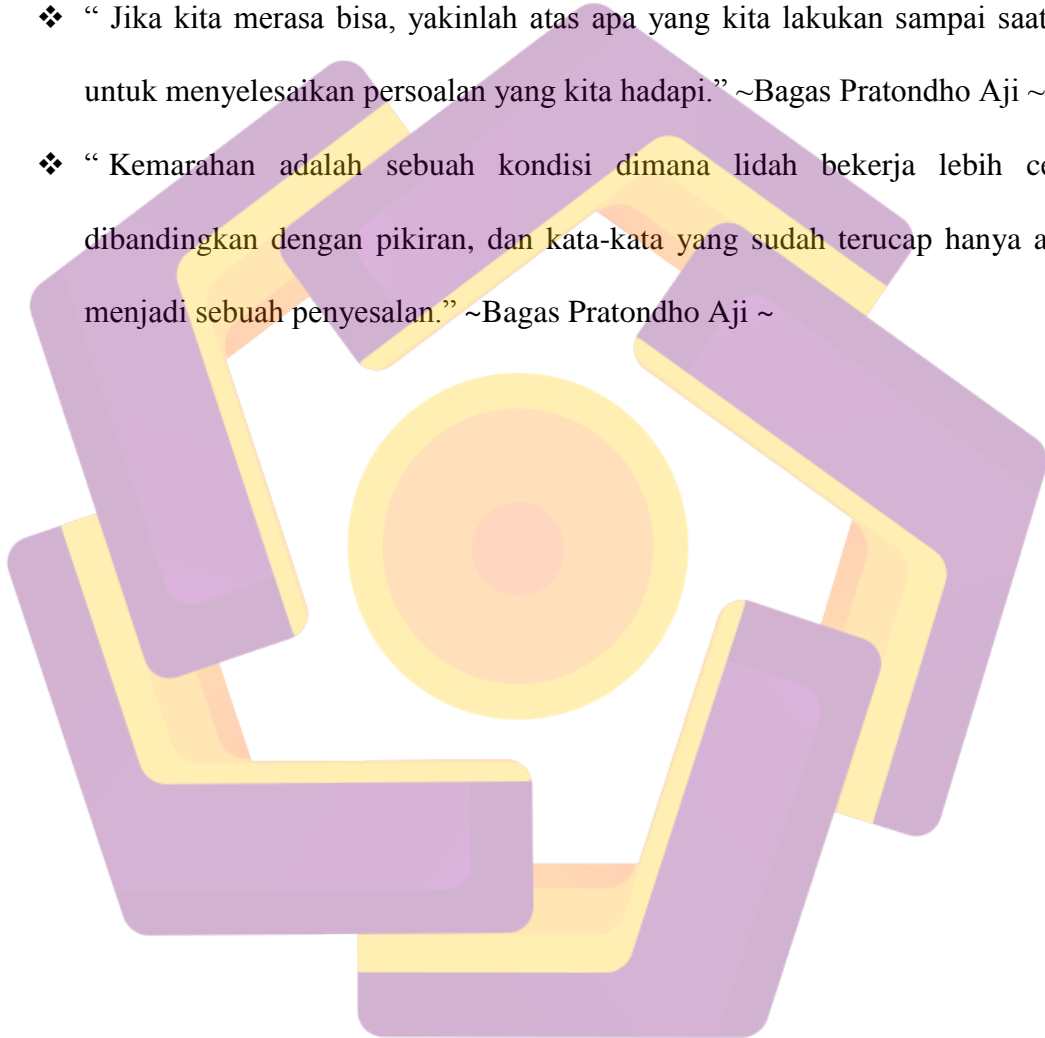
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Klaten, 5 Juni 2014

Bagas Pratondho Aji
10.11.3736

MOTTO

- ❖ “ Hargailah setiap proses yang kita jalani, dengan menghargai proses kita tahu apa yang harus kita lakukan kedepan.” ~Bagas Pratondho Aji ~
- ❖ “ Jika kita merasa bisa, yakinlah atas apa yang kita lakukan sampai saat ini untuk menyelesaikan persoalan yang kita hadapi.” ~Bagas Pratondho Aji ~
- ❖ “ Kemarahan adalah sebuah kondisi dimana lidah bekerja lebih cepat dibandingkan dengan pikiran, dan kata-kata yang sudah terucap hanya akan menjadi sebuah penyesalan.” ~Bagas Pratondho Aji ~



PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada:

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa, dan Yesus Kristus, karena berkatNya diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menulis skripsi ini.
- ❖ Bapak Supardi dan Ibu Jatiningsih, orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan materi selama ini.
- ❖ Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
- ❖ Restu Sisworo Wilujeng Jati, adik saya yang selalu memberikan doa dan semangat selama mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Hazrida Krisna Luvita, pacar saya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doanya selama mengerjakan skripsi.
- ❖ Keluarga besar Suyudi Sastro Wardoyo, yang telah memberikan motivasi, doa, dan semangat.
- ❖ Bapak Pendeta Rian Pandu Bagaswara, S.Si, selaku Pendeta Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten untuk doa dan semangatnya.
- ❖ Bapak Y. Maryono, S.Th, selaku ketua Majelis di Gereja Kristen Jawa Wedi yang telah memberikan ijin penelitian di Gereja Kristen Jawa Wedi.
- ❖ Teman - teman Komparem dan Komisi Anak Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten, untuk doa dan semangatnya.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S1TI03 dan S1TI12 yang selalu memberikan motivasi, doa, dan semangat dalam mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Yesus Kristus, atas segala berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Agama Kristen Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Anak-Anak Sekolah Minggu Di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan inspirasi, dukungan dan pengarahan bagi penulis hingga selesainya skripsi ini dengan baik.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT dan Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai yang terbaik.
5. Bapak Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.

6. Semua pihak yang telah berpartisipasi membantu, baik dukungan moral maupun material, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 5 Juni 2014

Penulis

Bagas Pratondho Aji
10.11.3736

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| INTISARI | xviii |
| ABSTRACT | xix |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metodologi Penelitian | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Multimedia Interaktif | |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif | 8 |
| 2.1.2 Elemen-elemen Multimedia | 8 |
| 2.1.3 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia | 10 |
| 2.1.3.1 Mengidentifikasi Masalah | 12 |

| | |
|---|----|
| 2.1.3.2 Studi Kelayakan..... | 12 |
| 2.1.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 12 |
| 2.1.3.4 Merancang Konsep..... | 12 |
| 2.1.3.5 Merancang Isi | 12 |
| 2.1.3.6 Merancang Naskah | 12 |
| 2.1.3.7 Merancang Grafik..... | 12 |
| 2.1.3.8 Memproduksi Sistem..... | 13 |
| 2.1.3.9 Tes Sistem | 13 |
| 2.1.3.10 Menggunakan Sistem | 13 |
| 2.1.3.11 Melihara Sistem..... | 13 |
| 2.2 Pengertian Media Pembelajaran | 13 |
| 2.3 Pengertian Sekolah Minggu | 15 |
| 2.4 <i>Action Script</i> | 16 |
| 2.5 Interaksi Manusia dan Komputer | |
| 2.5.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer | 16 |
| 2.5.2 Komponen Interaksi Manusia dan Komputer | 17 |
| 2.5.3 Aturan Emas Desain Antarmuka | 17 |
| 2.6 Analisis Dan Perancangan Yang Digunakan | |
| 2.6.1 Analisis | 19 |
| 2.6.1.1 Analisis Kebutuhan | 19 |
| 2.6.1.2 Analisis Kelayakan | 21 |
| 2.6.1.3 Analisis SWOT | 22 |
| 2.7 Struktur Navigasi | 23 |
| 2.8 Software yang Digunakan | |
| 2.7.1 <i>Adobe Flash CS3</i> | 25 |
| 2.7.3 <i>Corel Draw X6</i> | 26 |
| 2.7.4 <i>FL Studio 8</i> | 27 |

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Gambaran Umum

| | |
|--|----|
| 3.1.1 Sejarah Singkat Objek Penelitian | 29 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| 3.1.2 Visi dan Misi Sekolah Minggu GKJ Wedi | 30 |
| 3.2 Analisis Sistem | 30 |
| 3.2.1 Identifikasi Masalah | 30 |
| 3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem | 31 |
| 3.2.2.1 Analisis SWOT..... | 32 |
| 3.2.2.1.1 <i>Strength</i> (Kekuatan)..... | 34 |
| 3.2.2.1.2 <i>Weaknes</i> (Kelemahan) | 34 |
| 3.2.2.1.3 <i>Opportunities</i> (Peluang)..... | 34 |
| 3.2.2.1.4 <i>Threats</i> (Ancaman) | 35 |
| 3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 35 |
| 3.2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 36 |
| 3.2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 36 |
| 3.2.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) | 36 |
| 3.2.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) | 37 |
| 3.2.3.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) | 37 |
| 3.2.4 Analisis Kelayakan | 39 |
| 3.2.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi | 39 |
| 3.2.4.2 Analisis Kelayakan Hukum..... | 40 |
| 3.2.4.3 Analisis Biaya dan Manfaat..... | 40 |
| 3.2.4.3.1 Biaya Pengadaan Perangkat Keras (Hardware) | 40 |
| 3.2.4.3.2 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak (Software) | 41 |
| 3.2.4.3.3 Biaya | 42 |
| 3.2.4.3.4 Biaya Manfaat | 42 |
| 3.2.4.3.5 <i>Payback</i> Periode | 43 |
| 3.2.4.3.6 <i>Return of Investment</i> | 43 |
| 3.2.4.3.7 <i>Net Value Present</i> | 44 |
| 3.2.4.4 Analisis Kelayakan Operasional..... | 46 |
| 3.3 Perancangan | 46 |

| | |
|--|-----|
| 3.3.1 Merancang Konsep | 46 |
| 3.3.2 Merancang Isi | 47 |
| 3.3.3 Media Pemodelan Perancangan | 47 |
| 3.3.3.1 Media Struktur Navigasi | 47 |
| 3.3.4 Merancang Naskah | 49 |
| 3.3.5 Merancang Grafis | 56 |
| | |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Proes Pembuatan Media Pembelajaran | |
| 4.1.1 Pembuatan Suara | 65 |
| 4.1.2 <i>Export Audio</i> | 67 |
| 4.1.3 Pembuatan Antarmuka | 68 |
| 4.1.4 Proses Pembuatan Akhir Aplikasi | 88 |
| 4.2 Publishing Aplikasi | |
| 4.2.1 Mengubah ke dalam <i>File .EXE</i> | 117 |
| 4.2.2 Uji Coba Aplikasi | 118 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan | 120 |
| 5.1 Saran | 121 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 122 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 124 |

DAFTAR TABEL

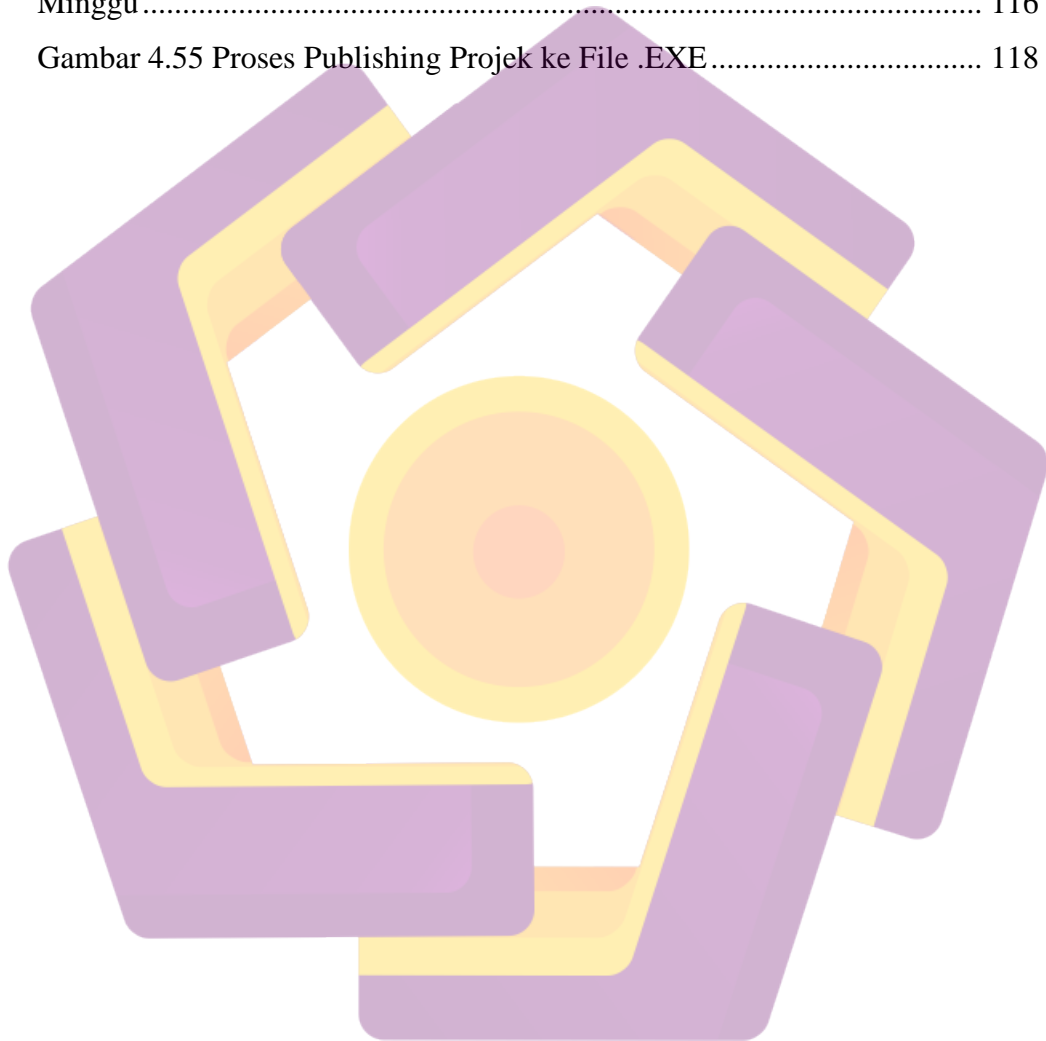
| | |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Analisis SWOT | 33 |
| Tabel 3.2 Biaya Pengadaan Perangkat keras (<i>Hardware</i>) | 40 |
| Tabel 3.3 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 41 |
| Tabel 3.4 Rincian Biaya | 42 |
| Tabel 3.5 Rincian Biaya Manfaat | 42 |
| Tabel 3.6 Payback Periode..... | 43 |
| Tabel 3.7 Hasil Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat | 45 |
| Tabel 3.8 Naskah Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten..... | 49 |
| Tabel 3.9 Rancang Grafis Aplikasi media Pembelajaran Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten | 56 |
| Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Minggu Secara Umum | 118 |
| Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Untuk Tampilan Antarmuka | 119 |
| Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Untuk Tampilan Animasi | 119 |
| Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Untuk Efek Suara | 119 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia..... | 11 |
| Gambar 2.2 Struktur Navigasi Linear | 23 |
| Gambar 2.3 Struktur Navigasi Hierarkis | 24 |
| Gambar 2.4 Struktur Navigasi Nonlinier | 25 |
| Gambar 2.5 Struktur Navigasi Komposit..... | 25 |
| Gambar 2.6 Tampilan <i>Adobe Flash CS3</i> | 26 |
| Gambar 2.7 Tampilan <i>Corel Draw X6</i> | 27 |
| Gambar 2.8 Tampilan <i>FL Studio 8</i> | 28 |
| Gambar 3.1 Struktur Navigasi Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten | 48 |
| Gambar 4.1 Not Angka Dalam Nama Yesus | 66 |
| Gambar 4.2 Proses Pembuatan <i>Backsound</i> Dalam Nama Yesus | 66 |
| Gambar 4.3 Proses Perekaman Narasi | 67 |
| Gambar 4.4 Proses Exporting Audio | 68 |
| Gambar 4.5 Proses Pembuatan Desain <i>Background Opening</i> | 69 |
| Gambar 4.6 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Menu Utama | 70 |
| Gambar 4.7 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Nama Alkitab | 70 |
| Gambar 4.8 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Pilihan Ulang Materi dan Kuis | 71 |
| Gambar 4.9 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Kuis | 72 |
| Gambar 4.10 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Nilai | 72 |
| Gambar 4.11 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Pilihan Lagu | 73 |
| Gambar 4.12 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Lirik Lagu..... | 74 |
| Gambar 4.13 Proses Pembuatan Desain <i>Background</i> Puzzle | 74 |
| Gambar 4.14 Proses Pembuatan Desain Karakter Khuku..... | 75 |
| Gambar 4.15 Proses Pembuatan Desain Tombol | 76 |
| Gambar 4.16 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 1 | 76 |
| Gambar 4.17 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 2..... | 77 |
| Gambar 4.18 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 3..... | 77 |

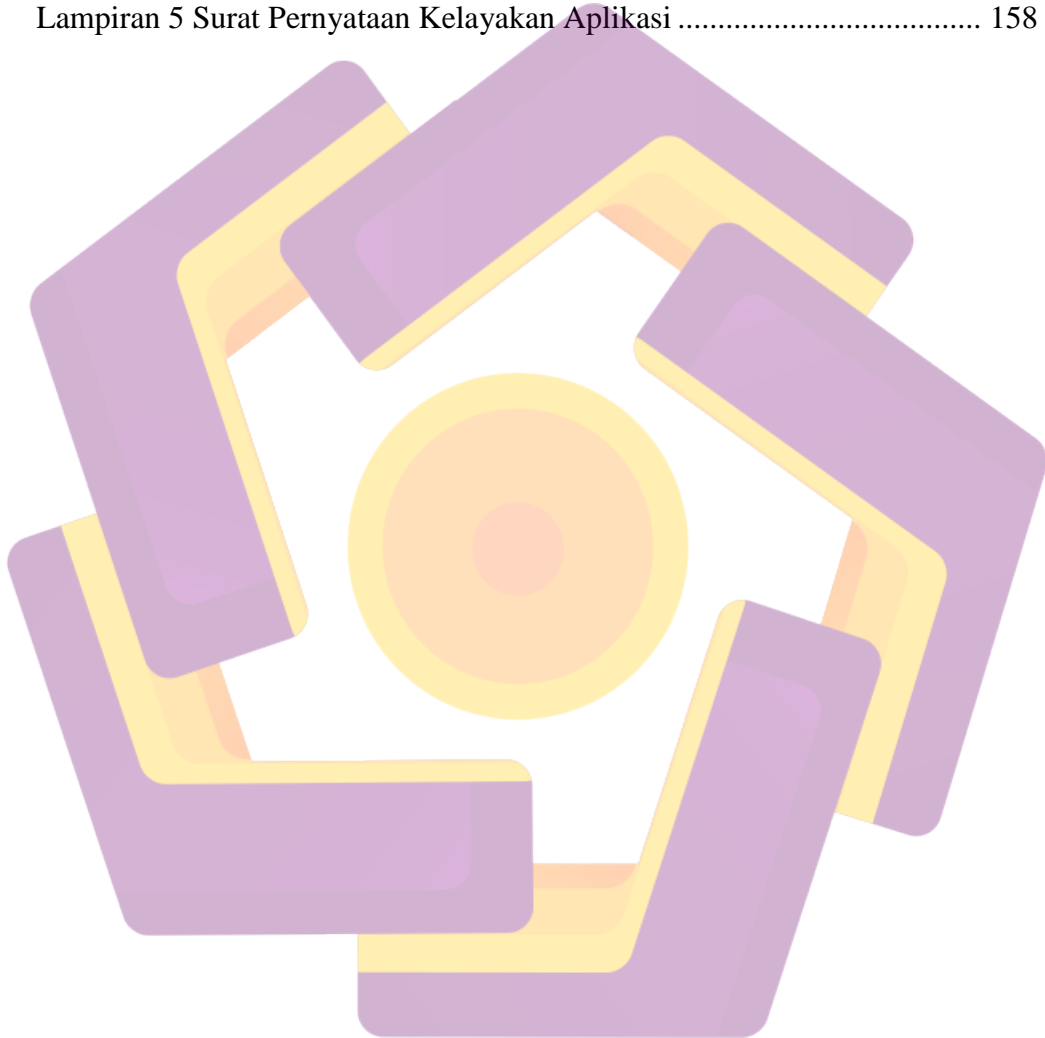
| | |
|---|-----|
| Gambar 4.19 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 4..... | 78 |
| Gambar 4.20 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 5..... | 78 |
| Gambar 4.21 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 6..... | 79 |
| Gambar 4.22 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 7..... | 79 |
| Gambar 4.23 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 8..... | 80 |
| Gambar 4.24 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 9..... | 80 |
| Gambar 4.25 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 10..... | 81 |
| Gambar 4.26 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 11..... | 81 |
| Gambar 4.27 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 12..... | 82 |
| Gambar 4.28 Proses Pembuatan Desain Cerita Penciptaan Slide 13..... | 82 |
| Gambar 4.29 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 1..... | 83 |
| Gambar 4.30 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 2..... | 83 |
| Gambar 4.31 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 3..... | 84 |
| Gambar 4.32 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 4..... | 84 |
| Gambar 4.33 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 5..... | 85 |
| Gambar 4.34 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 6..... | 85 |
| Gambar 4.35 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 7..... | 86 |
| Gambar 4.36 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 8..... | 86 |
| Gambar 4.37 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 9..... | 87 |
| Gambar 4.38 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 10..... | 87 |
| Gambar 4.39 Proses Pembuatan Desain Cerita Nabi Yunus Slide 11..... | 88 |
| Gambar 4.40 Proses <i>Scripting</i> Tombol Pra Menu Utama | 89 |
| Gambar 4.41 Proses <i>Scripting</i> Tombol Menu Utama | 90 |
| Gambar 4.42 Proses Pembuatan Halaman Menu Petunjuk | 92 |
| Gambar 4.43 Proses Pembuatan Halaman Menu Materi | 92 |
| Gambar 4.44 Proses <i>Scripting</i> Nama Kitab | 94 |
| Gambar 4.45 Proses <i>Scripting</i> Awal Cerita Penciptaan | 96 |
| Gambar 4.46 Proses <i>Scripting</i> Penciptaan Slide 1..... | 96 |
| Gambar 4.47 Proses <i>Scripting</i> Awal Cerita Nabi Yunus..... | 98 |
| Gambar 4.48 Proses <i>Scripting</i> Nabi Yunus Slide 1 | 99 |
| Gambar 4.49 Proses <i>Scripting</i> Halaman Kuis..... | 100 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.50 Proses <i>Scripting</i> Halaman Akhir Kuis | 102 |
| Gambar 4.51 Proses <i>Scripting</i> Halaman Penilaian Kuis..... | 105 |
| Gambar 4.52 Proses <i>Scripting</i> Halaman Puzzle..... | 106 |
| Gambar 4.53 Proses <i>Scripting</i> Halaman Lagu –Lagu Sekolah Minggu | 112 |
| Gambar 4.54 Proses <i>Scripting</i> Halaman Lirik Dan Lagu Pergi Sekolah Minggu..... | 116 |
| Gambar 4.55 Proses <i>Publishing</i> Projek ke File .EXE..... | 118 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Foto Gedung Gereja Induk GKJ Wedi Klaten | 124 |
| Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian | 125 |
| Lampiran 3 Foto – Foto Kegiatan Pembelajaran Sekolah Minggu..... | 126 |
| Lampiran 4 Kuisoner tentang Aplikasi Media Pembelajaran | 128 |
| Lampiran 5 Surat Pernyataan Kelayakan Aplikasi | 158 |



INTISARI

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. Saat ini, metode penyampaian materi Sekolah Minggu tidak seperti dahulu yang masih lisan dan sudah bervariasi menggunakan banyak alat peraga untuk proses pembelajaran. Bahkan banyak juga sudah yang menggunakan multimedia untuk proses pembelajarannya.

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 Sekolah Minggu. Oleh karena itu perlu adanya solusi terhadap permasalahan tersebut untuk membantu dalam proses pembelajaran agama Kristen sehingga anak – anak dapat mempelajarinya dengan cara yang mudah, asik, lebih menarik dan bisa dilakukan tidak hanya saat kegiatan Sekolah Minggu..

Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Agama Kristen ini adalah sebagai sarana metode pembelajran yang baru 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 baru dan menyenangkan.

Kata kunci : media pembelajaran, Sekolah Minggu, Adobe Flash, GKJ Wedi Klaten

ABSTRACT

Sunday School is a faith mentoring children are usually held on a Sunday, the core of this activity is to teach the basics about Christianity to children - children's Sunday School with the delivery of material about Christianity according to the contents of the Bible, including the introduction of a song - Christian Spiritual songs. Currently, Sunday school delivery methods are still not as first spoken and had varied uses a lot of props for the learning process. Even many who are already using multimedia for the learning process.

Based on the author's experience in observing as well as a Sunday school teacher in Java Christian Church Wedi, sub Wedi, Klaten regency, still find obstacles in the delivery of material to the Sunday School children. Hence the need for a solution to these problems to assist in the learning process so that the child Christianity - children can learn the easy way, cool, more interesting and can be done not only when the Sunday School activities.

Designing Applications Learning Media is the Christian religion as a means pembelajaran new method to facilitate the delivery of teaching Christianity to children - children at the Christian Church Sunday School Java Wedi Klaten. Given the interactive media is expected to adopt a new Christian religion study and fun.

Keywords: *instructional media, Sunday School, Adobe Flash, GKJ Wedi Klaten*