

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan rohani tentang Alkitab adalah hal penting yang harus diberikan pada masa pertumbuhan seorang anak. Alkitab mengandung pesan moral yang berguna bagi kehidupan sehingga dengan pengetahuan rohani yang baik maka kehidupan rohani seorang anak akan bertumbuh dan mengarahkannya untuk memiliki karakter serta watak hidup yang baik.

Gereja GPI Simpang Sanurian memiliki sebuah wadah untuk anak sekolah minggu. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah minggu pengajar masih menggunakan cara dengan menyampaikan pesan dalam Alkitab dengan bercerita. Proses pembelajaran yang konvensional dan masih menggunakan buku cerita, tidak jarang membuat anak-anak sekolah minggu merasa bosan, seperti menangis minta pulang, keluar masuk ruangan atau sibuk dengan teman sebangkunya. Alkitab sulit dipahami anak-anak karena Alkitab hanya berisikan kata-kata yang tidak menarik bagi anak-anak yang mana metode pengajaran saat ini masih dibacakan secara teks kepada anak-anak, untuk itu diperlukan suatu metode yang dapat membuat Alkitab digemari dan dipelajari dengan mudah oleh anak-anak. Menurut [1], tujuan bercerita bukan hanya sekedar memberi hiburan kepada anak-anak, membuat anak-anak hafal akan isi Alkitab atau sejarah bangsa Israel, memberi pengajaran tentang fakta-fakta keselamatan dan dasar-dasar doktrin, tetapi juga mengajak anak untuk melihat dan merasakan kebesaran, kekuasaan, keadilan, dan kasih Allah pada diri mereka pribadi, yang paling penting adalah mengajak anak-anak untuk menjadi pelaku firman yang didengarnya.

Melihat realita di era globalisasi yang semakin maju dan berkembang, tidak sedikit orang tua yang memfasilitasi anak-anak mereka dengan gadget. Fasilitas yang diberikan tidak jarang disalahgunakan oleh para anak, sehingga penerapan metode aplikasi edukasi game Alkitab interaktif akan dipasang pada smartphone pengajar ataupun anak-anak, sehingga pada saat pengajaran anak-anak akan

dipandu/dibimbing untuk mengikuti pengajaran dengan membuka aplikasi edukasi game Alkitab interaktif ataupun mengikuti pada *smartphone* pengajar. Dengan metode yang tepat maka siswa dapat memahami pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran berhasil serta berkualitas, artinya seluruh atau sebagian siswa terlibat aktif secara fisik, mental dan social [2].

Namun jika tidak menggunakan aplikasi pembelajaran maka cerita akan kurang menarik sehingga penulis menyatukan perkembangan teknologi belajar untuk tujuan bercerita yang lebih menarik dalam hal visual kepada anak-anak sekolah minggu GPI Simpang Sanurian sesuai dengan pendapat menurut [1] yang penulis kembangkan sesuai perkembangan teknologi informasi.

Pada penelitian ini, peneliti memilih Unity sebagai aplikasi untuk membuat *game* edukasi Alkitab yang interaktif karena peneliti melihat banyaknya *developer* yang menggunakan unity dalam mengembangkan *game* dengan alasan mudah untuk sistem antar muka yang diberikan dari unity, banyaknya fitur yang membantu untuk mengembangkan *game* lebih lanjut, tersedia secara gratis dan memiliki komunitas yang besar.

Dengan harapan hipotesa dari peneliti adanya *game* edukasi interaktif yang dibuat, anak-anak sekolah minggu Gereja GPI Simpang Sanurian mudah memahami pengetahuan rohani tentang Alkitab dan menghasilkan nilai yang baik dalam pelajaran tentang Alkitab.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Edukasi Game Alkitab Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Android Menggunakan Unity”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana Menambah wawasan siswa dengan Aplikasi Edukasi *Game* Alkitab Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Android Menggunakan Unity?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu:

1. Aplikasi dapat di install pada platform android dengan versi minimal 8.0 (Oreo).
2. Aplikasi berisi tiga materi cerita Alkitab yaitu, Yohanes Membaptis Yesus, Taman Yang Indah dan Nuh Membangun Bahtera.
3. Lokais Gereja GPI Simpang Sanurian Kalimantan Barat.
4. Game berbentuk puzzle sederhana.
5. Siswa sekolah minggu Gereja GPI Simpang Sanurian.

1.4 Tujuan Penelitian

Menambah wawasan siswa dengan Aplikasi Edukasi *Game* Alkitab Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Android Menggunakan Unity.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menarik siswa untuk mengetahui isi Alkitab.
2. Mempermudah siswa memahami cerita Alkitab.
3. Mempermudah pengajar dalam memberikan materi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan keaslian penelitian dengan menunjukkan parameter-parameter penelitian yang terukur.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi referensi yang terbaru, relevan, dan asli. menguraikan dan menjelaskan seluruh teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diarahkan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang uraian tahapan penelitian yang sistematis, antara lain: lokasi penelitian, data penelitian, alat, parameter, metode analisis, dan penjabaran model/perancangan yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian, tabel dan gambar berdasarkan alur penelitian yang telah dilakukan pada bab 3, hasil penelitian perlu dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk dibahas lebih lanjut. Pembahasan diarahkan agar dapat menjawab tujuan penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum peneliti selama proses penelitian.

