

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALKITAB PADA ANAK-ANAK SEKOLAH MINGGU BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS PADA GEREJA ANUGERAH SAMARINDA)

Peneliti
Diego Kasa Ding

Sistem Informasi
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123

ABSTRAK

Diego Kasa Ding, 2015, Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab Pada Anak-Anak Sekolah Minggu Gereja Anugerah Samarinda. Skripsi jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widya Cipta Dharma Samarinda.

Pembimbing I : Ita Arfyanti, S.Kom., MMSI.

Pembimbing II : Salmon, M.Kom.

Kata kunci: Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab

Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab Pada Anak-anak Sekolah Minggu Berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang dibangun untuk proses pelaksanaan pembelajaran kepada anak sekolah minggu.

Penelitian dilakukan pada Sekolah Minggu Gereja Anugerah Samarinda dengan menggunakan metode (Pengembangan Multimedia)

Pada penelitian ini Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab pada Anak-anak Sekolah Minggu Gereja Anugerah Samarinda menggunakan desain sistem story board. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0. Media pembelajaran yang dibangun beroperasi pada Sistem Operasi Windows.

Dari hasil implementasi sistem, disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran pengenalan alkitab dapat membantu dalam proses penyampaian cerita alkitab pada anak-anak sekolah minggu.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak atau pun elektronik dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.

Sekolah Minggu Gereja Anugerah Samarinda merupakan bentuk pembinaan anak-anak jemaat Gereja Kristen Protestan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang Agama Kristen Protestan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat proses belajar sedang berlangsung, alat pembelajaran yang digunakan adalah gambar-gambar pendukung

dan lembar tugas. Guru Sekolah Minggu mengajarkan cerita Alkitab menggunakan gambar-gambar pendukung yang tersedia. Dengan metode belajar yang seperti itu membuat anak Sekolah Minggu merasa bosan dan turunnya minat belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini di Sekolah Minggu Gereja Anugerah Samarinda dibutuhkan media bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dibangunlah media pembelajaran pengenalan Alkitab yang diharapkan mampu membantu anak Sekolah Minggu untuk cepat memahami dan mengerti pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Pembangunan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang ada yaitu membantu guru Sekolah Minggu dalam menyampaikan materi pelajaran yang

sulit dipahami dan dimengerti oleh anak Sekolah Minggu serta meningkatkan minat belajar.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Adapun masalah yang akan diteliti dalam pembuatan "Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab Pada Anak-Anak Sekolah Minggu Gereja Anugerah" dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini hanya membahas cerita Alkitab.
2. Media Pembelajaran ini dikhususkan untuk anak sekolah minggu.
3. Proses yang terdapat pada media pembelajaran yang dibuat yaitu proses pemahaman Alkitab.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan Bahan

1. Menurut Musfiqon (2012), Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pada hakekatnya kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2011), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
2. Menurut Munir (2008), pembelajaran merupakan proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata.
3. Menurut Kenedy (2007), Alkitab adalah Kitab Suci yang diinspirasi atau diilhamkan Allah kepada para penulis sehingga mereka menulis kitab Suci sesuai dengan keinginan Allah, tanpa salah, secara keseluruhannya, bukan hanya dalam bentuk pikiran, tetapi juga kata-katanya adalah pilihan Allah, secara sempurna.
4. Menurut Suyanto (2005), Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar.

3.2 Metode Multimedia

Adapun tahapan yang terdapat dalam metode pengembangan multimedia dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

1. Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa program (identifikasi *audiense*). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu ditimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.
2. *Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material *collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scenen* lain dan bagian alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari suatu *scene* ke *scene* lain.
3. *Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, *video*, *audio* dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.
4. Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan sistem didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir dan struktur navigasi.
5. Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan sistem atau program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.
6. Pada tahap ini, sistem yang akan disimpan dalam suatu media penyimpanan jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompersi terhadap sistem tersebut akan dilakukan.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1.	Menu Utama	 <p>Form menu utama menampilkan dua <i>button</i> yang jika diklik akan berlanjut ke form selanjutnya.</p>		a. Tombol menu (lanjut menu pilihan) b. Tombol Profil

Gambar 1. Menu Utama

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1.	12 Murid Yesus	 <p>Didalam form materi 2 terdapat cerita dan tombol menu, back, next, dan latihan.</p>	a. cerita	a. Tombol Menu (Kembali kemenu pilihan) b. Tombol Back (Kembali ke form sebelumnya) c. Tombol next (Lanjut ke cerita berikutnya) d. Tombol latihan

Gambar 4. 12 Murid Tuhan Yesus

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1.	Menu Pilihan	 <p>Didalam form menu pilihan ini terdapat lima <i>button</i>, materi 1, materi 2, materi 3, materi 4 dan keluar.</p>	a. Instrumen b. Suara pada setiap <i>button</i>	a. Materi 1 b. Materi 2 c. Materi 3 d. Materi 4 e. Keluar

Gambar 2. Menu Pilihan

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
5	Yunus Ditelan Ikan Besar	 <p>Didalam form materi 3 terdapat cerita dan tombol menu, back, next, dan latihan.</p>	a. Cerita	a. Tombol Menu (Kembali kemenu pilihan) b. Tombol Back (Kembali ke form sebelumnya) c. Tombol next (Lanjut ke cerita berikutnya) d. Tombol latihan (Latihan materi 3)

Gambar 5. Yunus Di Telan Ikan Besar

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1.	Kisah Penciptaan	 <p>Didalam form materi 1 terdapat cerita dan tombol menu, back, next, dan latihan.</p>	a. Suara yang menjelaskan cerita	a. Tombol Menu (Kembali kemenu pilihan) b. Tombol Back (Kembali ke form sebelumnya) c. Tombol next (Lanjut ke cerita berikutnya) d. Tombol latihan (Latihan materi 1)

Gambar 3. Kisah Penciptaan

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1	Orang Samaria Yang Baik Hati	 <p>Didalam form materi 4 terdapat cerita dan tombol menu, back, next, dan latihan.</p>	a. cerita	a. Tombol Menu (Kembali kemenu pilihan) b. Tombol Back (Kembali ke form sebelumnya) c. Tombol next (Lanjut ke cerita berikutnya) d. Tombol latihan (Latihan materi 4)

Gambar 6. Orang Samaria Yang Baik Hati

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1	Latihan	 <p>Didalam form latihan terdapat pertanyaan, pilihan, tombol menu, dan back.</p>		<p>a. Tombol Menu (Kembali kemenu pilihan)</p> <p>b. Tombol Back (Kembali ke form sebelumnya)</p>

Gambar 7. Latihan



Gambar 10. Kisah Penciptaan

5. IMPLEMENTASI



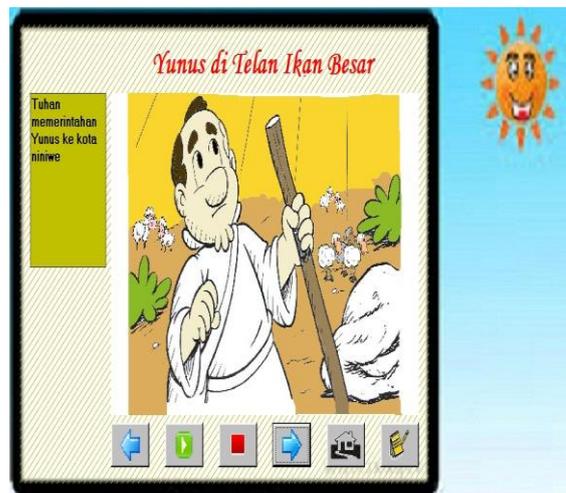
Gambar 8. Halaman Menu Utama



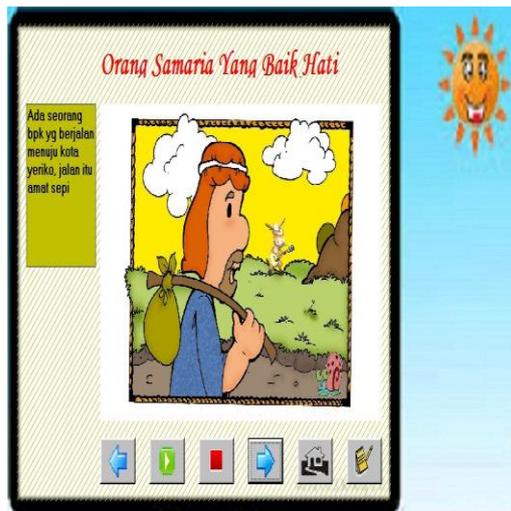
Gambar 11. 12 Murid Tuhan Yesus



Gambar 9. Halaman Menu Pilihan



Gambar 12. Yunus Ditelan Ikan Besar



Gambar 13. Orang Samaria Yang Baik Hati



Gambar 14. Latihan

6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran pengenalan Alkitab berbasis multimedia sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah media pembelajaran berbasis multimedia dapat menggunakan Visual Basic 6.0 dan Swish Max4 sebagai alat bantu pembuatan.
2. Metode pengembangan multimedia binanto yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution* merupakan metode yang cocok digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.
3. Media pembelajaran pengenalan Alkitab pada Anak-anak Sekolah Minggu berbasis multimedia lebih efektif dalam memperkenalkan cerita Alkitab kepada anak-anak sekolah minggu.

7. SARAN

Selama melakukan pengerjaan, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan sempurna.
2. Dengan adanya Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab Pada Sekolah Minggu Gereja Anugerah ini pihak gereja dapat terus termotivasi dan semakin berupaya meningkatkan pelayanan dalam mengajar anak-anak jemaat.
3. Komputer yang digunakan untuk menggunakan *Aplikasi* ini diharapkan sesuai dengan spesifikasi atau lebih supaya tidak terjadi permasalahan pada saat penginstalan.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Annatasia, P. 2006. Perancangan Media Pembelajaran untuk anak usia 4-5 tahun (<http://www.researchgate.net/researcher/>, diakses 25 Februari 2015)
- Andre, P. 2008. Perancangan media pembelajaran kegiatan Sekolah Minggu Gereja Kristen Abdiel Gloria I Surabaya beserta media informasi pendukungnya (<http://www.researchgate.net/publication/>, diakses 25 Februari 2015)
- Arsyad, Azhar. 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Bambang, Warsita. 2008, *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Binanto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hendra Gunawan, Ayu Ratih. 2010, *SwishMax4 Menu dan Ilmu Komputer*. Surabaya : Penerbit Kismail.
- Kenedy, Christian. 2007, *Konsep Firman Allah*. Jakarta : Penerbit BPK Gunung Mulia.
- Komputer, Wahana. 2008, *Desain Photoshop CS3*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

- Munir. 2008, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alabeta.
- Musfiqon. 2012, *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Pressman, Rogers. 2005, *Rekayasa Perangkat Lunak :Pendekatan Praktisi (BukuSatu)* Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Rully Rusli, Dwi Prastiya. 2013, *Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Suku Dayak Kenyah Berbasis Multimedia*. Sumber : Perpustakaan STMIK WiCiDa.
- Sabari. 2008, *Panduan lengkap Pemrograman Visual Basic 6.0*. Cerdas Pustaka: Jakarta.
- Suyanto. 2005, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Multimedia*. Yogyakarta : Penerbit Andi.