

PEMBELAJARAN PENGENALAN ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU PADA GEREJA KATOLIK KATEDRAL SANTA MARIA PENOLONG SENANTIASA SAMARINDA BERBASIS MULTIMEDIA

Bartolomius Harpad¹⁾, Jundro Daud²⁾, Meylinda³⁾

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : arvenusharpad@gmail.com¹⁾, daudjundr@yahoo.com²⁾, meme.meylinda99@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasa Samarinda Berbasis Multimedia merupakan pembelajaran yang dibangun untuk proses pelaksanaan pembelajaran untuk anak sekolah minggu.

Penelitian dilaksanakan pada Sekolah Minggu Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasa Samarinda dengan menggunakan metode (Pengembangan Multimedia).

Pada Penelitian ini Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasa Samarinda Berbasis Multimedia menggunakan desain *storyboard* dan struktur *hybrid* dan bagan alir UML (*Unified Modeling Language*) dan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* dan *Swish Max4*, Pembelajaran yang dibangun beroperasi pada Sistem Operasi *Windows*.

Dari hasil implementasi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi yang dibuat yaitu Pembelajaran Pengenalan Alkitab dapat mempermudah proses sekolah minggu dalam penyampaian cerita Alkitab untuk anak sekolah minggu.

Kata Kunci: Pembelajaran Pengenalan Alkitab

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dibuat atau dibangun dalam suatu aplikasi pemrograman komputer, Dengan aplikasi yang ada didalam komputer seperti gambar dan suara yang muncul membuat anak sekolah minggu tidak cepat bosan dan aplikasi pembelajaran mampu menjadikan proses penyampaian informasi menjadi jauh lebih menarik bagi anak sekolah minggu.

Aplikasi pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak ataupun elektronik dan aplikasi 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 Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasa Samarinda merupakan bentuk pembinaan anak-anak Gereja Katolik untuk meningkatkan pemahaman anak tentang Agama Katolik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat proses sekolah minggu berlangsung, Alat pembelajaran yang digunakan adalah gambar-gambar pendukung. Guru Sekolah Minggu mengajarkan cerita Alkitab

menggunakan gambar-gambar pendukung yang tersedia. Dengan metode belajar yang seperti itu membuat anak-anak Sekolah Minggu merasa bosan dan turunya minat belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini di Sekolah Minggu dibutuhkan aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan pengenalan Alkitab yang diharapkan mampu mempermudah anak Sekolah Minggu untuk cepat memahami pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Pembangunan aplikasi pembelajaran pengenalan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang ada yaitu mempermudah guru Sekolah Minggu dalam menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami dan dimengerti oleh anak-anak Sekolah Minggu serta meningkatkan minat belajar.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada :

1. Aplikasi Pembelajaran ini hanya membahas cerita Alkitab.
2. Aplikasi Pembelajaran ini dikhususkan untuk anak sekolah minggu.

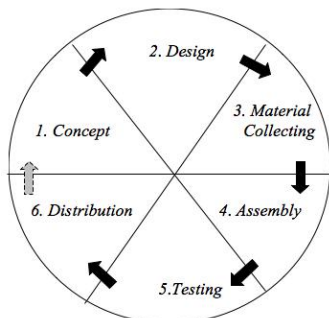
3. Proses yang terdapat pada aplikasi pembelajaran yang dibuat yaitu proses pemahaman Alkitab.
4. Aplikasi Pembelajaran ini hanya untuk anak sekolah minggu yang usia 3 tahun sampai 5 tahun.
5. Aplikasi Pembelajaran ini terdapat 23 cerita dan 20 latihan, Alkitab yang digunakan adalah Alkitab kecil khusus untuk anak sekolah minggu.
6. Pengujian sistem yang terdapat pada aplikasi pembelajaran yang di buat yaitu pengujian *black box* dan *beta testing*.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang gunakan dalam membangun pembelajaran ini yaitu:

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

Menurut Binanto (2010), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak dapat bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan Pengembangan Multimedia Meliputi :

1. *Concept* (Konsep)

Ditentukan bahwa target pengguna pembelajaran ini untuk anak-anak sekolah minggu yang berfungsi sebagai pembelajaran Alkitab yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2. *Design* (Desain)

Pembelajaran ini didesain dengan menggunakan bagan alir UML (*Unified Modeling Language*) dan alat bantu *storyboard* yang menggambarkan tampilan dari setiap peraga yang digunakan saat proses belajar dan menggunakan struktur *hybrid* yang dapat digunakan untuk menentukan *link* dari halaman satu kehalaman lainnya.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap pengumpulan bahan dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart image*, *animasi*, *audio*, video dan informasi mengenai cerita Alkitab untuk anak sekolah minggu. Bahan-bahan diperoleh dari

berbagai sumber seperti dari buku perpustakaan, maupun dari *internet*.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahapan pembuatan merupakan tahap pembuatan Pembelajaran Pengenalan Alkitab serta alat peraganya, Dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan bagan alir UML (*Unified Modeling Language*) dan *storyboard* yang berasal dari tahap desain dan bahan-bahan multimedia yang sudah ditentukan. Pada tahap ini *software* yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS6* dan *Swish max 4*.

5. *Testing* (Tes)

Testing sistem dilakukan untuk memeriksa kekompakan antar komponen sistem yang diimplementasikan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa aplikasi yang sudah di bangun memiliki fungsi yang sesuai dengan yang telah ditentukan. Metode pengujian yang diambil adalah metode pengujian *black box* dan metode pengujian *beta testing*.

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Item yang diuji
1.	Fungsi Kembali
2.	Fungsi Lanjut
3.	Fungsi Menu Awal
4.	Fungsi Menu Utama
5.	Fungsi Menu Cerita
6.	Fungsi Menu Latihan
7.	Fungsi Guru
8.	Fungsi Profil

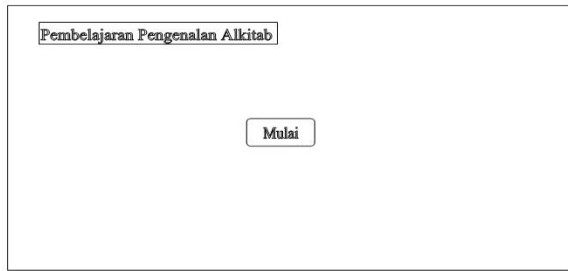
6. *Distributtion* (Distribusi)

Pada tahap ini setelah semuanya selesai Pembelajaran Pengenalan Alkitab ini akan ditempatkan di Sekolah Minggu Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

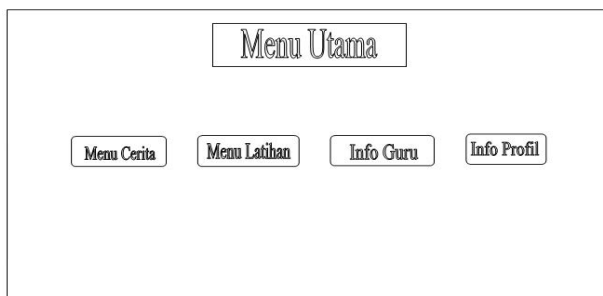
Dalam perancangan disini menggunakan alat bantu perancangan *Storyboard* dan bagan alir UML (*Unified Modeling Language*) pada Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia ini sangat cocok sekali diterapkan, karena perancangan menggunakan alat bantu perancangan *Storyboard* dan UML (*Unified Modeling Language*) lebih mudah untuk pembuatan aplikasi ada 3 (tiga) macam *diagram* yang digunakan dalam UML ini yaitu *Use case diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*

1. Perancangan *Storyboard* menu awal Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia. Gambar 2 berikut ini adalah gambaran *storyboard* menu awal.



Gambar 2. Menu Awal

- Perancangan *Storyboard* menu Utama Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia. Gambar 3 berikut ini adalah gambaran *storyboard* menu utama.



Gambar 3. Menu Utama

- Perancangan *Storyboard* menu cerita Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia. Gambar 4 berikut ini adalah gambaran *storyboard* menu cerita.



Gambar 4. Menu Cerita

- Perancangan *Storyboard* menu latihan Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia. Gambar 5 berikut ini adalah gambaran *storyboard* menu latihan.



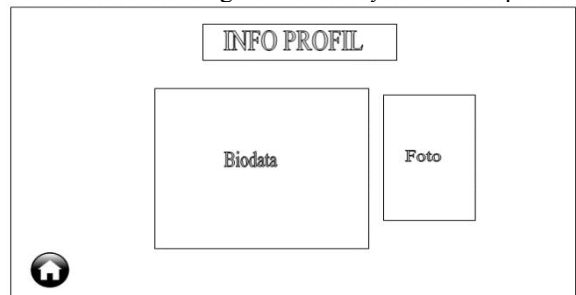
Gambar 5. Menu Latihan

- Perancangan *Storyboard* info guru Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia. Gambar 6 berikut ini adalah gambaran *storyboard* info guru.



Gambar 6. Info Guru

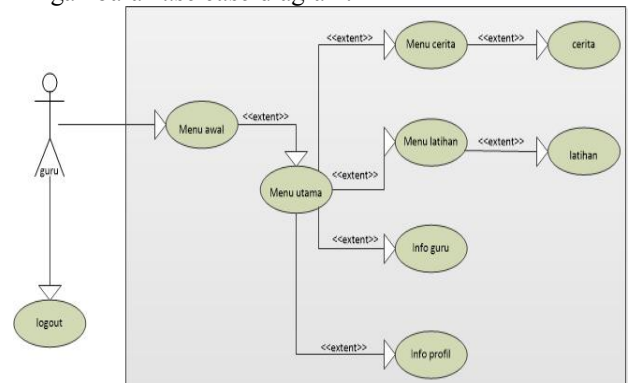
- Perancangan *Storyboard* info profil Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia. Gambar 7 berikut ini adalah gambaran *storyboard* info profil.



Gambar 7. Info Profil

- Use Case Diagram* Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia.

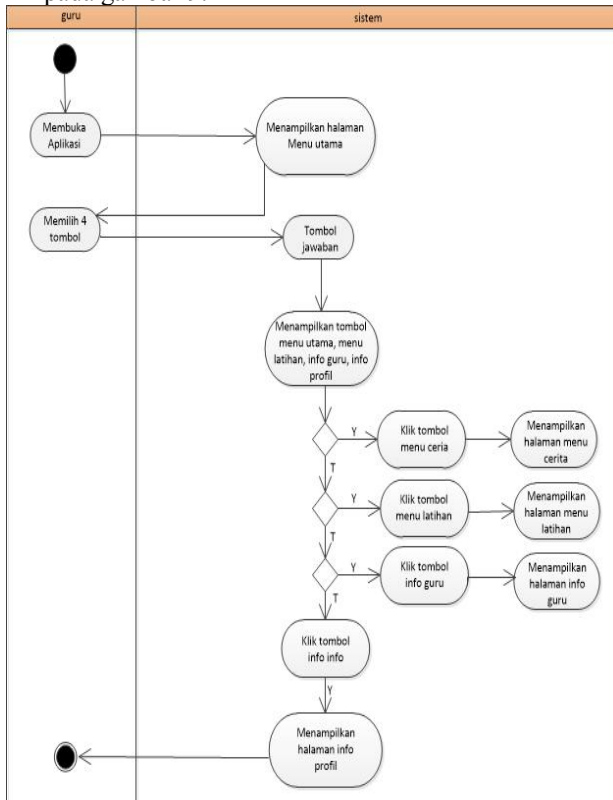
Use case Diagram Pembelajaran Pengenalan Alkitab untuk anak sekolah minggu ini akan menggambarkan bagaimana user berinteraksi dengan use case yang ada pada sistem. Gambar 8 berikut ini adalah gambaran *use case diagram*.



Gambar 8. Use Case Diagram

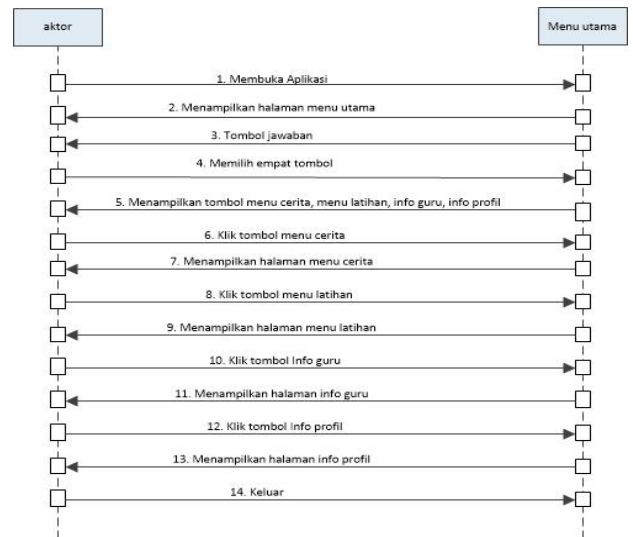
- Activity Diagram* Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasia Samarinda Berbasis Multimedia ini di mulai dari guru membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman menu utama dan guru memilih 4 tombol dan sistem akan menampilkan tombol menu

utama, menu latihan, info guru, info profil, apakah guru memilih klik tombol menu utama sistem akan menampilkan halaman menu utama, jika tidak apakah guru memilih klik tombol menu latihan sistem akan menampilkan halaman menu latihan, jika tidak apakah guru memilih klik tombol info guru sistem akan menampilkan halaman info guru, jika tidak apakah guru memilih klik tombol info profil maka sistem akan menampilkan halaman info profil. Sesuai pada gambar 9.



Gambar 9. Activity Diagram

9. *Sequence Diagram* Pembelajaran Pengenalan Alkitab Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Gereja Katolik Katedral Santa Maria Penolong Senantiasa Samarinda Berbasis Multimedia
- Sequence Diagram* menu utama menggambarkan skenario atau langkah-langkah yang dilakukan di dalam sistem, alur ini di mulai dari guru membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman menu utama dan guru memilih 4 tombol dan sistem akan menampilkan tombol menu utama, menu latihan, info guru, info profil, apakah guru memilih klik tombol menu utama sistem akan menampilkan halaman menu utama, jika tidak apakah guru memilih klik tombol menu latihan sistem akan menampilkan halaman menu latihan, jika tidak apakah guru memilih klik tombol info guru sistem akan menampilkan halaman info guru, jika tidak apakah guru memilih klik tombol info profil maka sistem akan menampilkan halaman info profil dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Sequence Diagram

5. IMPLEMENTASI

Hasil implementasi berdasarkan analisis dan perancangan adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Awal



Gambar 11. Menu Awal

Seperti yang terlihat pada gambar 11, Pada tampilan menu awal ini akan ada tombol mulai, klik tombol mulai maka akan aplikasi akan menampilkan halaman menu utama

2. Tampilan Menu Utama



Gambar 12. Tampilan Menu Utama

Seperti yang terlihat pada gambar 12, Pada tampilan menu utama ini akan ada pilihan tombol menu cerita

yang di klik aplikasi akan menampilkan halaman menu cerita ada, tombol menu latihan di klik aplikasi akan menampilkan halaman menu latihan, tombol info guru di klik aplikasi akan menampilkan halaman info guru, tombol info profil yang di klik aplikasi akan menampilkan halaman yang info profil.

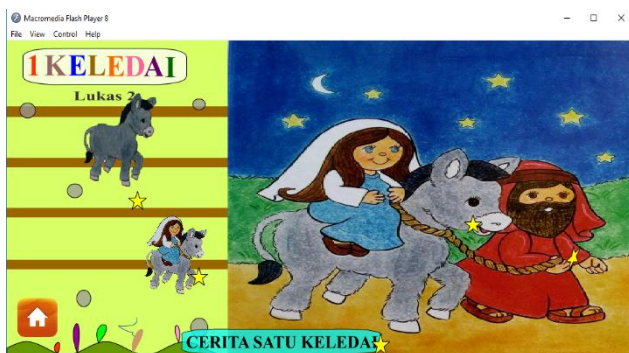
3. Tampilan Menu Cerita



Gambar 13. Menu Cerita

Seperti yang terlihat pada gambar 13, Pada menu cerita akan ada pilihan *button home* yang jika di klik aplikasi akan menampilkan halaman menu utama dan ada 28 *button* pilihan cerita.

4. Tampilan Cerita 1



Gambar 14. Cerita 1

Seperti yang terlihat pada gambar 14, Pada menu ini akan ada suara yang menceritakan tentang 1 keledai dan terdapat 1 tombol *home* yang di klik aplikasi akan menampilkan halaman menu cerita.

5. Tampilan Menu Latihan



Gambar 15. Menu Latihan

Seperti yang terlihat pada gambar 15, Pada tampilan menu latihan ini akan ada tombol mulai di klik aplikasi akan menampilkan halaman latihan.

6. Tampilan Latihan 1



Gambar 16. Latihan 1

Seperti yang terlihat pada gambar 16, Pada tampilan latihan 1 ini tombol yang terdapat pada tampilan antara lain tombol pilihan A tombol pilihan B tombol pilihan C, pilih jawaban maka akan otomatis lanjut ke halaman latihan selanjutnya

7. Tampilan Info Guru



Gambar 17. Info Guru

Seperti yang terlihat pada gambar 17, Pada tampilan Info guru ini terdapat nama dan foto guru sekolah minggu serta tombol *home* yang di klik aplikasi akan menampilkan halaman menu utama.

8. Tampilan Info Profil



Gambar 18. Info Profil

Seperti yang terlihat pada gambar 18, Pada tampilan Info guru ini terdapat nama dan foto guru sekolah minggu serta tombol *home* yang di klik aplikasi akan menampilkan halaman menu utama.

6. KESIMPULAN

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

1. Untuk membangun sebuah pembelajaran pengenalan berbasis multimedia dapat menggunakan *Swish Max 4* sebagai *software* pembuatan.
2. Pengembangan multimedia yaitu yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material colleting, assembly, testing* dan *distribution* merupakan metode yang cocok digunakan untuk pembuatan pembelajaran pengenalan berbasis multimedia.
3. Pembelajaran Pengenalan Alkitab pada Anak Sekolah Minggu berbasis multimedia lebih efektif dalam memperkenalkan cerita Alkitab Kepada Anak Sekolah Minggu.

7. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk pengembangan pembelajaran pengenalan ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar menarik dan sempurna.
2. Dengan adanya Pembelajaran Pengenalan Alkitab Pada Sekolah Minggu ini pihak Gereja dapat terus termotivasi dan semakin berupaya meningkatkan pelayanan dalam mengajar Anak Sekolah Minggu.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, 2011, Jenis Multimedia Pembelajaran dan Penggunaan Multimedia, Jakarta : Rajawali Pers.
- Bahrani, 2015, Membangun Game Edukasi Tebak Lagu Nasional dan Surah Pendek Al-qur'an Dengan Menggunakan *Swish Max 4*. Sumber : Perpustakaan STMIC Widya Cipta Dharma.
- Diego Kasa Ding, 2015, Media Pembelajaran Pengenalan Alkitab Pada Anak-Anak Sekolah Minggu Berbasis Multimedia (Studi Kasus Pada Sekolah Minggu Gereja Anugrah). Sumber : Perpustakaan STMIC Widya Cipta Dharma.
- Bambang, Warsita, 2008, Teknologi Pembelajaran dan Aplikasi, Jakarta : Rineka Cipta.
- Binanto, Iwan, 2010, *Multimedia* Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta : Penerbit Andi
- Hendra Gunawan, Ayu Ratih, 2010, *Swishmax4* Menu dan Ilmu Komputer, Surabaya : Penerbit Kismail.
- Jogiyanto, 2010, Alat Bantu Perancangan Sistem Multimedia (2010), Jogyakarta : Penerbit : Andi Offset.
- Kenedy, Cristian, 2007, Konsep Firman Allah. Jakarta : Penerbit BPK Gunung Mulia.
- Komputer, Wahana, 2008, Desain *Photoshop CS6*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Munir, 2008, Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung : Alabeta.
- Nugroho, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Pendekatan Dengan Metode *USDP(Unified Software Development Process)* *UML (Unified Modeling Language)*
- Pressman, Regers, 2007, Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu) Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Rully Rusli Dwi Prastiya, 2013, Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Suku Dayak Kenyah Berbasis Multimedia. Sumber : Perpustakaan STMIC Widya Cipta Dharma.
- Sumarno, 2011, Multimediaa Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan *Multimedia* : Penerbit : Jakarta : Gramedia
- Zeembry, 2008, Perangkat Keras (Komputer) Multimedia : Penerbit : PT.Elex Media Komputindo.