

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak-anak yang berusia antar 7-11 tahun menurut pakar psikolog Swiss, yang bernama Jean Piaget (1896-1980) masuk dalam tahap operasional konkrit dalam pembangunan struktur berfikir. Pada tahap ini anak dapat melakukan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan ke dalam contoh-contoh yang spesifik dan konkrit. Dan juga menurut Vigotsky, anak dari usia 7 tahun terdapatnya peningkatan minat dalam bidang spiritual (Santrok, 2002).

Perkembangan kognitif anak bisa dipengaruhi oleh sosial dan budaya anak tersebut tinggal. Setiap budaya memberikan pengaruh pada pembentukan keyakinan, nilai, norma kesopanan, dan dapat memilih hal yang baik dengan yang tidak baik. Karakter seorang anak terbentuk semenjak mereka kecil sehingga diperlukan pembelajaran dalam bidang rohani supaya lebih membedakan hal yang baik dengan yang buruk dan mengajari anak untuk berfikir dan bertindak.

Pembelajaran berbasis multimedia saat ini sudah berkembang pesat karena saat ini banyak pembelajaran-pembelajaran bagi anak-anak dengan menggunakan multimedia. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode bervariasi yaitu dengan animasi-animasi dan suara akan lebih memudahkan anak-anak untuk mengingat materi pelajaran. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik. Teknologi multimedia hanya bertindak sebagai

pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru maupun orang tua.

Dalam dunia pendidikan, salah satu materi pelajaran adalah pelajaran agama. Pelajaran agama di Indonesia ada beberapa macam yaitu agama Hindu, agama Katholik, agama Kristen, agama Islam, agama Budha. Pelajaran agama bukan hanya didapat dari sekolah saja tetapi juga bisa dari keluarga maupun dari pengetahuan yang diberikan oleh tempat-tempat ibadah dari masing-masing agama. Dalam agama Kristen pelajaran yang didapat dari kitab kristiani atau sering disebut dengan Alkitab, terkadang anak-anak dengan usia 7-11 tahun belum dapat mengerti isi dari semua tulisan di Alkitab tersebut dan ada yang seumuran mereka sebagian belum terlalu lancar dalam membaca. Untuk anak seumuran mereka lebih diberikan tentang pengenalan tokoh-tokoh Alkitab saja berupa sebuah cerita, sehingga diperlukan alat bantu pembelajaran untuk membantu anak dalam memahami cerita tokoh tersebut dan mendapatkan pelajaran yang telah disampaikan. Dalam cerita Yusuf dapat dipelajari hal seperti saling memaafkan, penuh kasih, jangan sombong, selalu mengandalkan Tuhan, dan Tuhan sangat mengasihi kita sehingga Tuhan sudah merencanakan masa depan yang indah bagi kita. Dari cerita Yunus dapat dipelajari hal seperti taat akan perintah Tuhan dan hukuman terjadi karena Tuhan mengasihi kita dan Tuhan menginginkan yang terbaik buat kita.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran berbasis multimedia di bidang agama kristiani yaitu cerita tokoh dalam Alkitab bagi anak-anak berbasis multimedia. Gabungan berbagai media yang

memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar anak-anak. Aplikasi ini memberikan pembelajaran tentang cerita tokoh dalam Alkitab bagi anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yakni bagaimana membangun aplikasi pembelajaran cerita tokoh Alkitab bagi anak-anak berbasis multimedia.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk membangun aplikasi cerita tokoh Alkitab berbasis multimedia dibatasi sebagai berikut :

1. Sistem ini dibuat dengan berbasis dekstop.
2. Sistem dikhususkan untuk anak-anak yang berusia 7-11 tahun dalam proses pembelajaran cerita tokoh alkitab.
3. Aplikasi ini hanya menceritakan tokoh Yusuf dan Yunus dalam Alkitab perjanjian lama.
4. *Software* yang digunakan untuk pembangunan perangkat lunak adalah Adobe Flash CS3 sebagai project tool antarmuka perangkat lunak.
5. Aplikasi ini menyajikan latihan soal secara acak, dan tidak menggunakan basis data tertentu tetapi hanya membaca isi data yang berekstensi .XML (Extensible Markup Language) yang dibuat secara terpisah.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi pembelajaran cerita tokoh Alkitab bagi anak-anak berbasis multimedia.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini antara lain:

a. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode penelitian kepustakaan dilakukan dengan mempelajari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

b. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
2. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
3. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
4. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah

telah berjalan dengan baik atau belum yang dituangkan dalam Perancangan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun menjadi 6 bab, yaitu: pendahuluan, tinjauan pustaka, landasan teori, analisis dan perancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem, kesimpulan dan saran.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan tugas akhir, metode yang digunakan dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi sistem dan pengujian perangkat lunak serta analisis hasil uji perangkat lunak yang dilakukan yaitu pengujian fungsionalitas dan pengujian oleh responden.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari laporan yang telah dibuat secara keseluruhan.

