

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam agama, salah satunya adalah agama Kristen. Agama Kristen adalah agama yang bisa dibilang sangat tua, karena sudah ada sejak 2000 tahun yang lalu dan terus berkembang sampai sekarang. Kekristenan muncul dari wilayah Levant (sekarang Palestina dan Israel). Kristen merupakan agama kedua terbanyak penganutnya setelah agama Islam di Indonesia.

Pembelajaran agama Kristen saat ini kebanyakan hanya menggunakan media khotbah, dan untuk anak-anak sekolah minggu, biasanya melalui Sekolah Minggu yang para gurunya menceritakan tentang cerita-cerita tokoh alkitab. Cara seperti ini memang bagus, tapi tidak dapat dipungkiri kalau rasa kebosanan mulai muncul karena kurangnya minat dan daya tarik dari cerita ataupun pembicaraannya. Selain itu ibadah biasanya hanya dilakukan sekali dalam seminggu, yaitu pada hari Minggu saja.

Perkembangan teknologi saat ini, berkembang dengan sangat cepat. Saat ini teknologi *mobile* sangat luar biasa dampaknya, mulai dari mengakses informasi menjadi lebih mudah, lebih efisien dan mobilitas yang tinggi atau mudah dibawa kemanapun saat berpergian. Mulai dari orang dewasa maupun anak kecil sudah memiliki dan bisa menggunakan *Smartphone* atau *Tablet*. Pendidikan adalah salah satu bidang yang juga menggunakan kelebihan dari perkembangan teknologi ini.

Dengan adanya *Smartphone*, metode pembelajaran tidak harus bertemu tatap muka antara pengajar dan yang diajar, selain itu tenaga pengajar yang ada, juga kadang-kadang masih kurang. Dengan tidak terbatas oleh waktu dan tempat, ini tentu saja dapat memaksimalkan manfaat dari pembelajaran itu sendiri. Hanya

dengan menginstal aplikasi pada *Smartphone*, sudah bisa untuk digunakan, tidak perlu untuk membawa buku yang berat.

Dengan menggabungkan teknologi *mobile* pada *Smartphone* dengan materi pembelajaran tentang cerita sekolah minggu, maka diharapkan anak-anak dapat mempelajari tentang tokoh-tokoh Alkitab dengan lebih mudah, praktis, efisien, dan tentu saja tidak membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan di atas, didapatkan perumusan masalah bagaimana merancang bangun sebuah aplikasi pembelajaran tokoh-tokoh Alkitab berbasis *mobile*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan dari identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran tokoh-tokoh Alkitab berbasis *mobile*.
2. Menerapkan aplikasi pembelajaran tokoh-tokoh Alkitab berbasis *mobile* yang dapat membantu anak-anak dalam mengerti tentang cerita-cerita yang ada dalam alkitab.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi pembelajaran tokoh-tokoh Alkitab berbasis *mobile*.
2. Memberikan kemudahan bagi anak-anak yang ingin mengenal cerita dari tokoh alkitab yang dapat diakses dimana dan kapanpun saja.
3. Mengoptimalkan pembelajaran dengan adanya daya tarik dari aplikasi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup yang ada dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian.
Lokasi penelitian dilaksanakan Gereja Kristen Tritunggal, jalan Maulana No. 7 Kota Metro.
2. Waktu Penelitian.
Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan November 2016 sampai Februari 2017.
3. Batasan Masalah
Cerita yang disampaikan adalah cerita tentang perumpamaan-perumpamaan dan tokoh-tokoh yang terkenal.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan. Kenapa penulis mengangkat hal ini, berikut hal yang ada dan penyelesaiannya. Terdapat juga batasan dari masalah yang akan dibahas.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang akan dipakai sebagai referensi. Mulai dari metode yang akan digunakan, sistem yang akan dipakai, sampai program apa saja yang akan digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan metode yang akan digunakan, yaitu metode Prototype. Selain itu juga menjelaskan tentang analisa pengajaran, mulai dari kelebihan, kekurangan, dan apa saja yang dibutuhkan dalam program nanti.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan. Berisi tentang screenshot program yang mencakup keseluruhan konten-konten yang tersedia di dalam program. Juga terdapat kelebihan dan kekurangan dari program.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan simpulan dari pembahasan tentang hasil penelitian. Apa saja yang sudah bisa untuk dijalankan dan apa saja yang masih menjadi kendala dan belum bisa terrealisasikan.