



Rancang Bangun Multimedia Interaktif Tata Cara Ibadah Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala Berbasis Android

INFO PENULIS

Cerly Ayunda
Universitas Cokroaminoto Palopo
cerlyayunda17@gmail.com

Muhammad Idham Rusdi
Universitas Cokroaminoto Palopo
idhamrusdi@uncp.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 5, No. 2, Agustus 2025
<https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Ayunda, C., & Rusdi, M. I. (2025). Rancang Bangun Multimedia Interaktif Tata Cara Ibadah Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala Berbasis Android. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (2), 3248-3255.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif berbasis Android yang menampilkan tata cara ibadah Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala. Aplikasi ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka terhadap liturgi serta nilai-nilai kekristenan. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang mencakup tahapan Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Proses perancangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Unity, sementara pengujian dilakukan dengan metode black box serta divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh skor rata-rata sebesar 90,16% yang tergolong dalam kategori "Amat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran di sekolah minggu, serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ibadah secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Android, Sekolah Minggu, Gereja Toraja, MDLC

Abstract

This study aims to design an interactive multimedia application for Android that presents the order of Sunday School worship at the Toraja Church, Mahanaim Salutikala Congregation. The application is developed as a learning medium designed to be engaging and easy to understand for children, with the goal of enhancing their understanding of liturgy and Christian values. The development of the application follows the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The design process was carried out using Unity software, while testing was conducted using the black box method and validated by media and content experts. Based on the results of the study, an average score of 90.16% was obtained, which falls into the "Excellent" category. This indicates that the media is suitable and effective to be used as a learning aid in Sunday School, and it can assist teachers in delivering worship materials in a more interactive and enjoyable way.

Keywords: Interactive Multimedia, Android, Sunday School, Toraja Church, MDLC

A. Pendahuluan

Sejak awal era modern, kemajuan teknologi global telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di bidang politik, ekonomi, budaya, seni, bahkan pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga kemajuan teknologi pada era ini tidak dapat dihindari dalam kehidupan kita. Dalam bidang pendidikan, teknologi mempunyai pengaruh yang penting terhadap ilmu pengetahuan. Teknologi membuat kehidupan sehari-hari menjadi lebih mudah dan mempermudah pekerjaan yang sangat melelahkan. Hal ini membantu orang-orang di seluruh dunia untuk menjalankan aktivitas sehari-hari dalam pekerjaan dan Pendidikan (Maritsa et al. 2021). Teknologi memiliki peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat. Hal ini mendorong pemanfaatan teknologi di berbagai sektor untuk meningkatkan kinerja masing-masing bidang. Salah satu sektor yang memanfaatkannya adalah bidang pendidikan. Dengan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah cukup luas, masih terdapat berbagai permasalahan yang muncul dalam penerapannya (Fadillah 2022). Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan peningkatan pendidikan di sekolah. Dengan segala manfaat yang ditawarkan teknologi saat ini, dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas serta menjadikan materi pembelajaran dapat diakses oleh siswa. Hal ini memberikan tantangan bagi guru untuk memastikan bahwa mereka tetap menjadi sumber belajar utama bagi siswanya. Guru harus mampu beradaptasi dan merespon perubahan yang ada dalam rangka mengajar dan membimbing siswa. Guru harus mampu mengemban perannya secara tepat agar tetap menjadi sosok yang dibutuhkan untuk membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan membentuk pembelajaran di kelas (Nurillahwaty 2021).

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perkembangan suatu negara dan negara, baik pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan dapat lebih membentuk kepribadian individu, meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), dan mampu memberikan kontribusi bagi bangsa dan pembangunannya. Melalui pendidikan, kita dapat mengembangkan berbagai jenis teknologi. Teknologi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini, baik itu teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Teknologi menjadikan pekerjaan manusia lebih mudah, efektif dan efisien. Teknologi juga digunakan dalam berbagai bidang seperti bisnis, kedokteran, komunikasi, transportasi, bahkan pendidikan (Utami and Budi 2022). Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia, tanpa Pendidikan maka tingkat Kesehatan tidak terjaga, angka kemiskinan mengalami peningkatan, partisipasi dalam memajukan tingkat desa tidak bisa berjalan karena sumber daya manusia yang tidak berpendidikan. Maka melalui kegiatan pengabdian sosialisasi Pendidikan jendela dunia (Firman et al. 2023). Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al. 2022). Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap, penambahan pengetahuan, dan perubahan tingkah laku seseorang melalui upaya pembelajaran. Pendidikan itu sendiri sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, namun untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri perlu adanya supervisi pendidikan (Aripin et al. 2024).

Gereja merupakan bait suci yang hidup dan terus berkembang Gereja masa depan ada dipundak kaum muda artinya kehadiran mereka dikatakan sebagai ujung tombak dari perkembangan Gereja secara khususnya Gereja Katolik. Gereja memiliki tanggung jawab signifikan dalam mengarahkan umatnya pada jalan kebenaran dan kehidupan (Sinta and Fatwmawati 2023). Gereja Toraja memiliki tradisi dan nilai khas yang tercermin dalam tata cara ibadahnya, dan media pembelajaran ini diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan budaya tersebut. Dengan begitu, pesan spiritual yang disampaikan dapat menjadi lebih relevan dan bermakna bagi anak-anak. Sekolah Minggu berperan penting dalam memberikan pendidikan rohani dan mengajarkan nilai-nilai kekristenan, termasuk tata cara ibadah yang benar sesuai dengan pedoman gereja.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses

pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran e-learning berarti membawa sebuah inovasi baru yang mana peserta dididitidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru tetapi mereka dapat melihat, mendengar dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan teknologi(Haryadi and Kansaa 2021).

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan, serta mempermudah pengajar Sekolah Minggu dalam memberikan penjelasan.Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang bangun multimedia interaktif tata cara ibadah sekolah minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala Klasis Kota Palopo berbasis android”. Proyek ini dapat dijelaskan timbul dari kebutuhan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada anak-anak Sekolah Minggu tentang proses peribadatan menurut tradisi Gereja Toraja. Anak-anak yang bersekolah di Sekolah Minggu seringkali membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang sesuai dengan kemampuannya dalam memahami muatan agama, termasuk tata cara dan maknanya.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana proses perancangan dan pemanfaatan multimedia interaktif tata cara ibadah Sekolah Minggu dapat membantu anak-anak di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala dalam memahami dan melaksanakan ibadah dengan baik. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman langsung anak sebagai pengguna, tanggapan guru Sekolah Minggu, serta efektivitas media interaktif dalam mendukung pembelajaran agama di lingkungan gereja. Melalui observasi dan wawancara, penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran nyata mengenai sejauh mana multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan anak dalam mengikuti ibadah. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada satu lokasi spesifik, yaitu Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala, dengan subjek anak-anak Sekolah Minggu yang menjadi pengguna utama aplikasi. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara rinci bagaimana multimedia interaktif dirancang, bagaimana proses penerapannya dalam kegiatan ibadah, serta bagaimana anak-anak merespons penggunaan media tersebut. Dengan desain ini, peneliti memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan fokus penelitian berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Subjek penelitian adalah anak-anak Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala yang dipilih secara purposive. Kriteria pemilihan partisipan adalah anak-anak yang aktif mengikuti kegiatan Sekolah Minggu serta berusia pada tahap perkembangan belajar dasar. Selain itu, guru atau pembina Sekolah Minggu juga dilibatkan untuk memberikan informasi tambahan mengenai kebutuhan materi, strategi pengajaran, serta kesesuaian multimedia interaktif dengan kegiatan ibadah anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Wawancara Mendalam: dilakukan dengan guru atau pembina Sekolah Minggu untuk mengetahui pendapat mereka mengenai kesesuaian aplikasi, kelebihan, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya.
- b. Observasi Partisipatif: dilakukan terhadap anak-anak Sekolah Minggu saat menggunakan multimedia interaktif untuk melihat secara langsung respon, antusiasme, serta pemahaman mereka terhadap tata cara ibadah.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun berdasarkan teori pembelajaran agama anak dan prinsip desain multimedia interaktif. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku, respon, dan interaksi anak selama proses belajar dengan aplikasi. Kedua instrumen ini membantu peneliti memperoleh data yang lebih komprehensif dan mendalam.Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis naratif. Proses analisis dimulai dengan transkripsi hasil wawancara dan catatan observasi, kemudian dilakukan pengkodean untuk menemukan tema-tema utama, seperti efektivitas media, respon anak, dan peran guru dalam mendampingi penggunaan aplikasi. Temuan-temuan tersebut disusun menjadi narasi yang menggambarkan hubungan antara penggunaan multimedia interaktif dengan peningkatan pemahaman anak tentang tata cara ibadah. Analisis ini memungkinkan peneliti menangkap makna, nilai, serta manfaat praktis

dari penggunaan multimedia interaktif dalam mendukung kegiatan ibadah Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

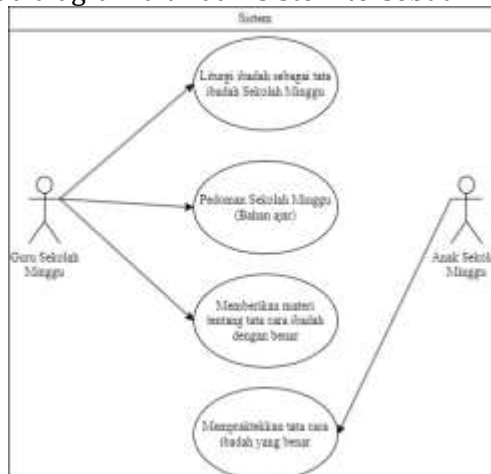
Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dirancang untuk membantu anak sekolah minggu dalam memahami tata cara ibadah di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala. Media ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi Android agar dapat diakses secara mudah dan praktis oleh anak-anak maupun guru sekolah minggu. Pengembangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk menyajikan materi tata cara ibadah dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Konten dalam aplikasi disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran anak sekolah minggu, sehingga dapat mendukung mereka dalam mengenal dan mempraktikkan tata cara ibadah dengan benar sesuai tradisi Gereja Toraja.

Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam sistem saat ini serta memberikan pemahaman umum kepada pengguna tentang sistem yang baru. Melalui analisis sistem, kita dapat merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, analisis sistem dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan *output* yang optimal. Berikut ini adalah penjelasan mengenai sistem yang sedang berjalan dan sistem yang diusulkan.

1. Analisis Sistem yang Berjalan

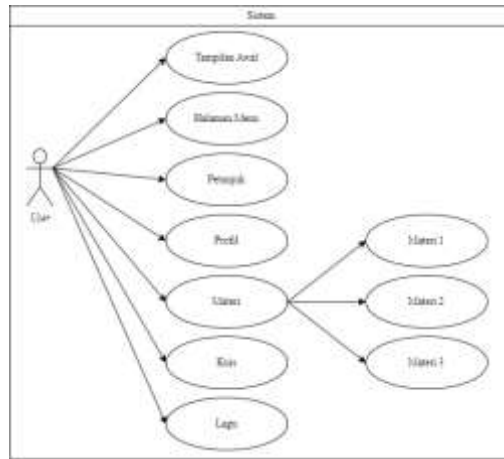
Pada sistem yang sedang berjalan saat ini, proses pelaksanaan tata cara ibadah Sekolah Minggu di gereja masih dilakukan secara manual dan tradisional. Guru Sekolah Minggu atau pelayan ibadah biasanya menggunakan buku panduan sebagai acuan dalam menyampaikan materi pelajaran, tata cara ibadah, dan cerita-cerita Alkitab kepada anak-anak. Buku panduan tersebut berisi berbagai informasi seperti susunan ibadah, doa-doa, lagu-lagu rohani, serta cerita tokoh-tokoh Alkitab yang menjadi bahan pembelajaran utama bagi anak-anak Sekolah Minggu. Sebagai gambaran lebih jelas terkait dengan proses sistem yang sedang berjalan, berikut ini adalah ilustrasi atau diagram alur dari sistem tersebut:



Gambar 1. Sistem yang Berjalan

2. Sistem yang Diusulkan

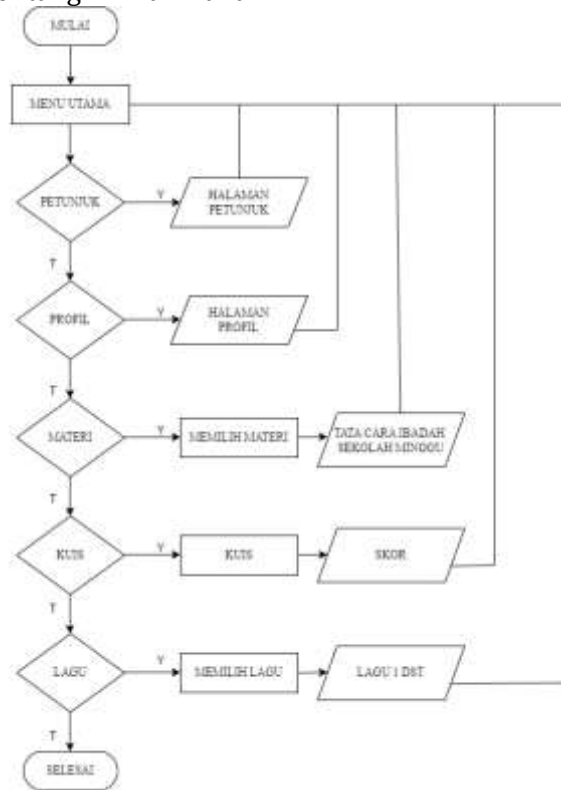
Pada sistem yang diusulkan, pengembangan dilakukan dengan menghadirkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran dan pelaksanaan tata cara ibadah Sekolah Minggu. Melalui sistem ini, guru Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur atau menu yang tersedia di dalam aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan penyampaian materi ibadah. Untuk lebih memperjelas alur kerja dan fitur yang tersedia dalam sistem yang diusulkan ini, berikut ditampilkan ilustrasi atau diagram alur dari sistem yang akan dikembangkan:



Gambar 2. Sistem Yang Diusulkan

Flowchart

Flowchart digunakan untuk merancang media pembelajaran multimedia interaktif dengan menunjukkan alur program dan keterkaitan antar fitur. Dalam aplikasi ini, flowchart memetakan interaksi pengguna, khususnya anak-anak Sekolah Minggu, mulai dari menu utama, pemilihan materi ibadah, penyajian video, hingga aktivitas interaktif seperti kuis yang memperkuat pemahaman tentang Firman Tuhan.



Gambar 3. Flowchart

Design (Perancangan)

a. Tampilan Halaman Intro

Halaman intro terdapat logo aplikasi *unity* dan logo Gereja Toraja dari media pembelajaran didukung dengan beberapa gambar yang bersumber dari *canva*, dan *background* yang didesain menggunakan *CorelDRAW*. Halaman intro akan tampil diawal dan secara otomatis akan menampilkan tampilan awal. Tampilan halaman intro dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Halaman Intro

b. Halaman Awal

Halaman awal adalah tampilan awal yang muncul sesaat setelah aplikasi dijalankan sebelum pengguna masuk ke menu utama. Dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Halaman Awal

c. Halaman Menu Utama

Menu beranda atau menu utama terdapat beberapa sub menu. Dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Halaman Menu Utama

d. Tampilan Halaman Petunjuk

Tampilan halaman petunjuk berisi penjelasan atau fungsi dari setiap tombol, dan terdapat 3 tombol yaitu tombol menu untuk menampilkan halaman menu, tombol selanjutnya untuk menampilkan halaman petunjuk berikutnya dan tombol kembali untuk menampilkan halaman petunjuk sebelumnya. Dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Halaman Petunjuk

e. Tampilan Halaman Profil

Halaman profil berisi foto dan data diri juga terdapat tombol menu untuk kembali ke halaman menu. Dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Halaman Profil

f. Tampilan Halaman Materi

Halaman ini menampilkan 3 materi yaitu Yesus disalibkan, mati dan dikuburkan, Yesus bangkit, Yesus naik ke surga, dan Tata cara ibadah sekolah minggu. Tombol menu untuk kembali ke halaman menu dan 4 tombol masing-masing tombol akan menampilkan halaman materi yang dipilih.



Gambar 9. Halaman Materi

g. Tampilan Halaman Kuis

Halaman ini merupakan salah satu fitur penting dalam aplikasi multimedia interaktif yang berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran bagi anak-anak Sekolah Minggu. Pada halaman kuis, pengguna atau *user*, dalam hal ini anak-anak Sekolah Minggu, akan diberikan kesempatan untuk menguji pemahaman mereka terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya melalui serangkaian soal yang telah disiapkan. Untuk memberikan gambaran lebih jelas terkait dengan tampilan halaman kuis dalam aplikasi, berikut ini ditampilkan ilustrasi atau gambar dari halaman kuis tersebut:



Gambar 10. Halaman Mulai Kuis

h. Tampilan Halaman Lagu

Pada aplikasi multimedia interaktif ini, terdapat fitur Halaman Lagu yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan ibadah Sekolah Minggu melalui media audio-visual yang menarik. Halaman ini berisi kumpulan lagu-lagu Sekolah Minggu yang disusun secara sistematis untuk mendampingi setiap bagian dalam rangkaian ibadah anak-anak di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala.



Gambar 11. Halaman Lagu

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi multimedia interaktif tata cara ibadah Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Mahanaim Salutikala dikembangkan melalui lima tahap, yaitu:

- 1) Konseptual, mengidentifikasi kebutuhan anak dan guru melalui observasi dan wawancara.
- 2) Desain, merancang antarmuka yang ramah anak dan menarik.
- 3) Produksi, membangun aplikasi Android dengan Unity dan mengintegrasikan elemen multimedia seperti animasi, suara, dan musik.
- 4) Pengujian, menilai efektivitas aplikasi melalui uji coba kepada anak-anak dan guru.
- 5) Evaluasi, melakukan perbaikan berdasarkan masukan pengguna.

Aplikasi yang dihasilkan mampu menyajikan materi ibadah secara visual dan audio yang menarik, membantu anak memahami tahapan ibadah secara menyenangkan dan mandiri, serta mendukung guru dalam mengajar dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif. Aplikasi ini menjawab tantangan pembelajaran ibadah yang modern dan relevan, serta berpotensi dikembangkan untuk komunitas gereja lainnya.

E. Referensi

- Aripin, M., Subaidah, S., Prihanto, A., & Warman, W. (2024). Manajemen pendidikan dasar dan pengembangannya di SD Negeri 015 Muara Kaman. *Academy of Education Journal*, 15(2), 83–88. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2400>
- Fadillah, M. (2022). Teknologi merupakan solusi bagi guru untuk menjadikan pembelajaran lebih efisien. *[Nama Jurnal tidak tercantum]*, 1, 1–5.
- Firman, J., Mendrofa, K., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan jendela dunia. *[Nama Jurnal tidak tercantum]*, 4(2), 69–77.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *AtTàlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sinta, R., & Fatwmawati. (2023). Kesadaran keterlibatan orang muda Katolik (OMK) dalam lingkungan dan jemaat di Paroki St Markus Pateng Desa Lewat Kecamatan Macang Pacar Kabupaten Manggarai Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 651–663.
- Utami, Y. P., & Budi, A. (2022). Rancang bangun aplikasi media pembelajaran anak sekolah minggu dengan teknologi augmented reality berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.46806/jib.v11i1.881>