

PEMBUATAN *CUSTOMABLE WEBSITE* RENUNGAN HARIAN INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA 5 HINGGA 8 TAHUN DENGAN METODE *LEARNING BY PLAYING*

Felicia Ivana Tedja

Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
felicia.tedja@gmail.com

Untuk anak Kristiani usia dini, adalah sebuah keharusan untuk membaca dan merenungkan Alkitab setiap hari untuk menumbuhkan iman rohani karena pada masa inilah anak mulai diajarkan sebuah kebiasaan membaca Alkitab agar anak dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Akan tetapi website penyedia bacaan Alkitab untuk anak masih belum banyak, dan bahasa yang digunakan pun masih sulit dimengerti oleh anak-anak. Sebagai tambahan, berdasar survey yang dilakukan pada salah satu gereja di Surabaya, 5 dari 6 orang tua berharap ada suatu website yang bisa digunakan dengan mudah dan praktis oleh anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang dengan baik secara jasmani dan rohani melalui pembelajaran Alkitab. Oleh karena itu dibuatlah suatu website yang dapat membantu anak untuk dapat membaca renungan harian setiap hari. Keunggulan website ini ada pada banyaknya jenis penyampaian materi yang digunakan, seperti pembelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran berhitung, permainan mengenal pasangan benda, permainan mencari perbedaan, dan sebagainya. Tujuannya adalah agar dapat menambah kemampuan membaca, berhitung, atau menggunakan Bahasa Inggris, disamping membantu menjelaskan materi renungan harian yang akan disampaikan kepada user sehingga dapat lebih mudah dimengerti. Fitur yang ada dalam pembuatan website ini adalah adanya link menuju website Alkitab online dan terdapat pula fasilitas bagi user untuk dapat memberikan kritik dan saran untuk pengembangan website ini ke depannya.

Kata kunci: website, renungan harian anak, permainan, pembelajaran Alkitab

For early age children, reading and devoting Bible everyday is a must to grow children's faith, because at that moment children started to be taught a habit to read Bible so children can differentiate which is good and which is bad. But for now, there are just a little website for Bible devotion and also the language used in those website is less understandable. In addition, based on survey which is done in a church at Surabaya, five out of six parents are hoping there will be one website that can be used practically easy for early age children to grow and develop well, not only physically but also spiritually through Biblical study. Therefore a website is made of to help these children so they can read and devoting Bible everyday. The excellence in this website is many delivery of content types used, like English study, calculating numbers, pairing game, hidden objects game, find differences and so on. Main purpose of these delivery content types are to help children increasing their ability in reading, calculating, using English, and to help children understand Bible devotion explanation. Main feature in this

website is there is a link to direct children open online Bible website and there also a facility for user so they can give critics and comments for this website development in future.

Keywords: *website, children's daily devotion, games, Biblical study*

PENDAHULUAN

Berkembangnya kemajuan teknologi informasi tidak hanya membawa dampak baik tetapi juga dampak buruk bagi kehidupan masyarakat khususnya bagi anak usia dini. Bagi anak usia dini yang selalu ditinggal pergi orang tuanya untuk bekerja, anak cenderung merasa kesepian dan orang tua memberikan seperangkat komputer untuk menebus rasa bersalah akibat meninggalkan anaknya demi urusan pekerjaan. Dengan tersedianya seperangkat komputer yang terhubung dengan internet, anak bisa mengetahui banyak hal melalui internet dan anak juga dapat bermain game online. Meskipun penggunaan komputer dan internet terlihat baik, tetapi ada juga sisi buruk yang ditimbulkannya. Sisi buruk dari banyaknya pengetahuan yang dapat dengan mudah dicari di internet, yaitu anak dapat menemukan konten bersifat porno dan juga kekerasan. Konten seperti ini tentu saja tidak layak dikonsumsi oleh anak usia dini, apalagi tanpa dampingan orang tua disampingnya. Selain itu, hal buruk lainnya adalah anak menjadi ketagihan bermain game online, sehingga anak lebih suka mengurung diri di kamar dan menghabiskan waktunya untuk bermain hanya untuk menuntaskan permainan tersebut. Anak pun cenderung jadi acuh dengan keadaan sekitar dan lambat dalam tumbuh dan berkembang. Selain itu kekerasan yang dipelajari anak secara tidak langsung melalui game online seperti membunuh, mencuri, atau omongan kotor dari gamer lain pun pasti berpengaruh buruk bagi kehidupan anak tersebut.

Kondisi seperti di atas sudah sangat dikhawatirkan oleh orang tua jaman sekarang, khususnya umat Kristiani. Banyak cara telah dilakukan oleh orang tua dalam membina dan menjaga moral anak, yaitu dengan mengajak anak turut serta ke rumah ibadah. Karena bagi umat kristiani, adalah keharusan untuk membaca dan merenungkan Alkitab setiap hari untuk menumbuhkan rohani. Tidak terkecuali pula untuk anak usia dini, karena pada masa-masa inilah anak mulai diajarkan sebuah kebiasaan, khususnya dalam hal membaca Alkitab agar anak dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Namun website penyedia bacaan Alkitab setiap harinya masih belum banyak, dan bahasa yang

digunakan pun masih sulit dimengerti oleh anak-anak. Terdapat pula buku-buku bacaan Alkitab harian yang pas untuk anak-anak, akan tetapi hal itu dirasa kurang efisien karena anak diharuskan berlangganan buku tersebut, dan harus ada dimana anak tersebut berada. Oleh karena itu 5 dari 6 orang tua berharap ada suatu website yang bisa digunakan dengan mudah dan praktis oleh anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang dengan baik, khususnya bagi pemeluk agama Kristen dimana anak tidak hanya bertumbuh secara jasmani tetapi juga secara rohani melalui pembelajaran Alkitab, sekaligus membantu anak meningkatkan kemampuan pikirnya dan peka terhadap keadaan sekitar.

METODE PENELITIAN

Untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada dan untuk mewujudkan tujuan yang diharapkan yaitu membuat website untuk membantu anak-anak membaca dan merenungkan Alkitab setiap hari:

- **Pengumpulan Data dan Studi Literature**

Mengumpulkan dan mempelajari metode-metode yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini. Pengumpulan data dan studi literature ini dimulai dengan mengumpulkan dasar teori-teori yang akan diimplementasikan dalam pembuatan website, meliputi bahasa pemrograman Actionscrip 3.0, PHP, CSS, javasript, dan MySQL. Serta metode dalam pembuatan website ini, yaitu metode *Learning by Playing*.

- **Analisis**

Analisis untuk mempelajari kelebihan dan kekurangan sistem yang telah ada saat ini untuk memenuhi kebutuhan website yang akan dibuat. Proses analisis ini dilakukan dengan mempelajari tentang sistem yang sejenis dengan penelitian yang akan dibuat, analisa terhadap permasalahan saat ini, keadaan yang diinginkan, dan analisa kebutuhan sistem baru.

Proses analisa sistem sejenis dilakukan dengan melakukan perbandingan dengan produk atau sistem sejenis kemudian melakukan analisis kelebihan dan kekurangan dari masing-masing sistem dengan melakukan wawancara 6 orang anak usia 5 hingga 8 tahun dan 2 orang guru Sekolah Minggu. Setelah itu dilakukan analisa terhadap masalah

yang ada saat ini dengan kondisi sistem yang digunakan saat ini. Tahap berikutnya adalah melakukan analisa terhadap keadaan yang diinginkan dan sistem yang akan dibuat dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari sistem sejenis, dengan harapan kelebihan tetap dipertahankan dan kekurangan akan diatasi.

- **Desain**

Pada tahap ini dilakukan perancangan website yang akan dibuat agar dapat menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan pada tahap analisa sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan desain terhadap *user interface*, desain data, dan desain proses.

- **Implementasi**

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari hasil analisis dan desain menjadi bentuk website. Proses implementasi ini adalah proses pembuatan website yang dibuat berdasarkan hasil studi literature, analisis permasalahan, dan desain.

- **Uji Coba dan Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap website yang telah dibuat. Uji coba validasi ini bertujuan agar mengetahui apakah website yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan sesuai dari hasil analisis yang dilakukan dan memastikan website bebas dari kesalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini dijelaskan proses uji coba dan evaluasi dari website yang dibuat. Proses uji coba ini dilakukan pada setiap fungsi utama dari website sehingga memastikan fungsi-fungsi yang ada dapat berjalan dengan baik.

Proses uji coba dilakukan berdasarkan skenario yang dibuat sebelumnya yaitu skenario berupa tahap-tahap uji coba antara lain:

1. Website dijalankan dan user dapat melihat renungan harian. Bila dalam database telah tersimpan renungan yang tanggal penyampaian materinya sama dengan tanggal yang terdapat pada komputer user, maka user dapat lanjut ke halaman berikutnya, yaitu membaca ayat Alkitab.

2. Kemudian user dapat memainkan game atau menjalankan materi renungan harian sesuai dengan hasil inputan jenis penyampaian materi dari admin.
3. Setelah memainkan game atau menjalankan materi renungan harian, maka user dapat melihat kesimpulan renungan harian pada hari tersebut.
4. Apabila dalam database masih belum tersimpan renungan harian yang tanggal penyampaian materinya sama dengan tanggal yang terdapat pada komputer user maka sistem akan menampilkan pesan bahwa renungan harian masih belum tersedia.

Hasil uji coba skenario dan penjelasan dari proses dan uji coba ini akan ditampilkan pada gambar-gambar berikut.

Website renungan harian ini bernama pelita yang artinya sumber cahaya. Tujuan pemilihan nama pelita ini agar anak-anak dapat hidup ke arah yang lebih baik, yaitu ke arah sumber cahaya. Salah satunya dengan cara tekun membaca renungan harian. Simbol yang digunakan pada logo ini adalah gambar lilin, yang merupakan salah satu sumber cahaya. Gambar berikut merupakan logo yang dipakai dalam renungan harian ini



Gambar 1. Desain logo renungan harian pelita

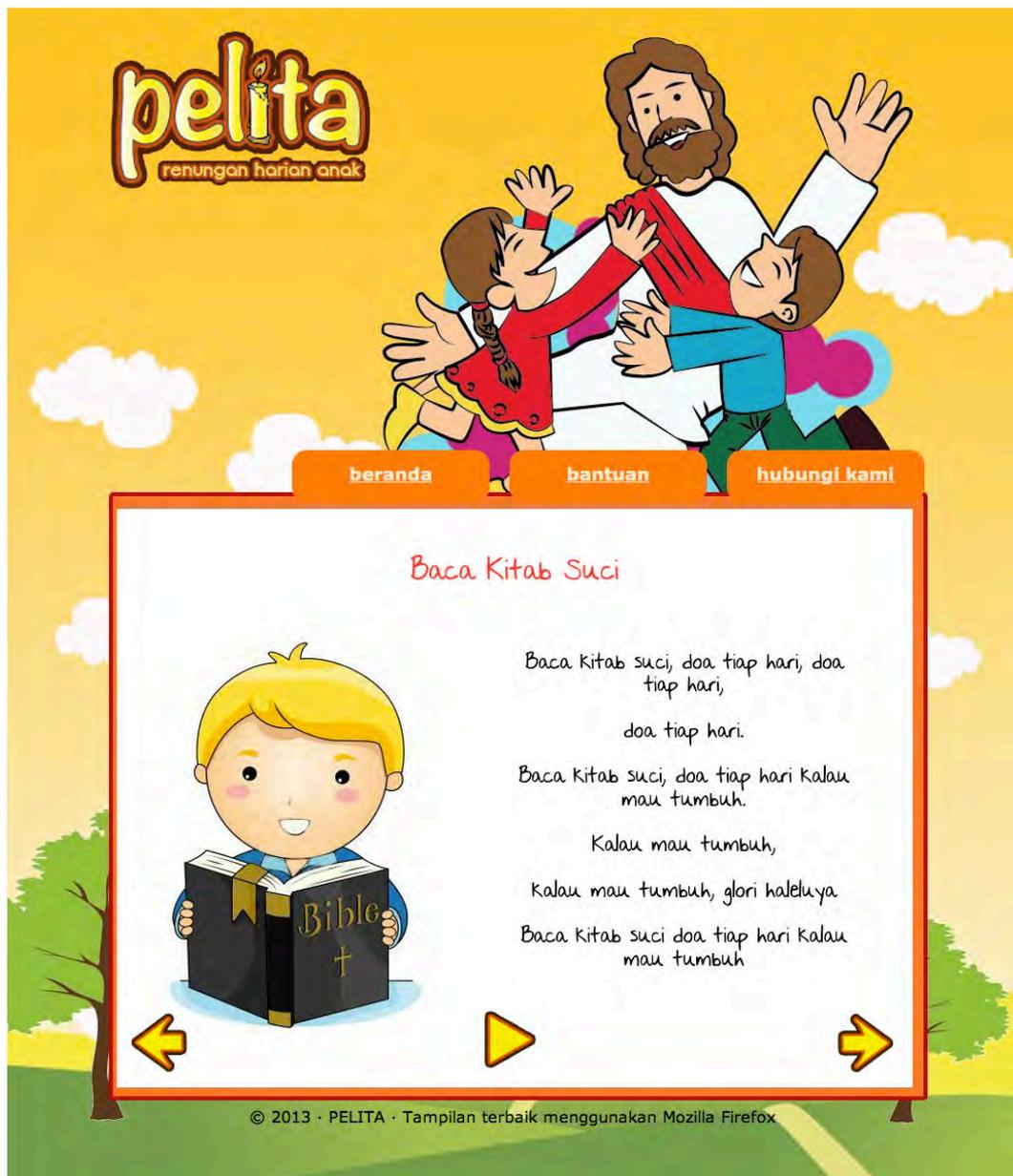
Pada halaman utama user dapat melihat tanggal penyampaian renungan harian beserta judul renungan pada tanggal tersebut. User dapat membaca renungan harian dengan menekan tombol “belum, ayo baca” dan user akan sampai pada halaman berikutnya, yaitu halaman ayat Alkitab. User dapat membuka Alkitab online dari link yang terdapat pada halaman tersebut. Gambar berikut merupakan tampilan halaman utama pada website.



Gambar 2. Tampilan halaman utama website

Kemudian jika user telah membaca ayat Alkitab, maka user dapat memainkan 1 dari 15 jenis penyampaian materi yang telah disediakan. Ke-15 jenis penyampaian materi tersebut adalah lagu/nyanyian, puisi/doa, game pilihan ganda, game menjodohkan, pembelajaran berhitung, menyusun kata-kata acak, komik Alkitab, game mencari benda, game menyusun kalimat dari kode, game memilih gambar yang sesuai, game baik/buruk, pembelajaran Bahasa Inggris, game mencari perbedaan, tutorial handicraft/melukis, dan game melengkapi ayat Alkitab. Tujuan dibuat berbagai tipe penyampaian materi berupa game dan pembelajaran adalah untuk membantu user mengembangkan berbagai kecerdasan

yang dimiliki meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan naturalis, kecerdasan logis-matematis, di samping kecerdasan spiritual. Selain itu dengan adanya berbagai jenis penyampaian materi akan membantu user dalam memahami renungan harian baik secara visualisasi kejadian yang terdapat dalam Alkitab maupun analogi kejadian Alkitab dengan kehidupan sehari-hari. Gambar 2 merupakan tampilan jenis penyampaian materi berupa lagu/nyanyian dan Gambar 3 merupakan tampilan jenis penyampaian materi berupa permainan mencari benda.



Gambar 3. Tampilan jenis penyampaian materi berupa lagu/nyanyian



Gambar 4. Tampilan jenis penyampaian materi berupa game mencari benda

Konten dalam renungan harian ini akan berubah setiap harinya mengikuti tanggal yang terdapat dalam komputer masing-masing user. Untuk itu sistem akan melakukan pengecekan apakah terdapat renungan pada database sesuai tanggal yang tertera pada komputer user. Jika dalam database ternyata masih belum terdapat renungan harian, maka sistem akan menampilkan pesan bahwa renungan harian masih belum tersedia dan user diminta untuk kembali beberapa saat kemudian.

Untuk membantu user semakin memahami maksud dan tujuan renungan harian yang disampaikan maka dalam halaman utama website akan ditampilkan

kesimpulan renungan harian pada hari tersebut berupa kalimat penjelasan seperti yang telah diinputkan sebelumnya oleh admin. Gambar berikut merupakan tampilan halaman utama website berisi kesimpulan renungan.



Gambar 5. Tampilan halaman utama website berisi kesimpulan renungan

Halaman berikutnya yang terdapat pada website adalah halaman hubungi kami. Pada halaman ini terdapat segala informasi mengenai website dan pembuat website, kemudian user dapat pula memberikan kritik dan saran untuk pengembangan website ke depannya. User diharuskan untuk memasukkan data meliputi nama, alamat email, dan isi komentar untuk dapat mengirimkan komentar seperti dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Tampilan halaman hubungi kami pada website

Pada halaman utama admin, admin dapat melakukan berbagai macam proses, meliputi menambahkan renungan harian, mengubah renungan harian yang telah tersimpan dalam database, menghapus renungan harian, mengubah password, dan melihat berbagai macam komentar dari user. Tampilan halaman utama admin dapat dilihat pada gambar berikut ini.

pelita
renungan harian anak

Daftar Renungan Pelita

[Tambah Renungan](#) | [Ubah Password](#) | [Lihat Komentar User](#)

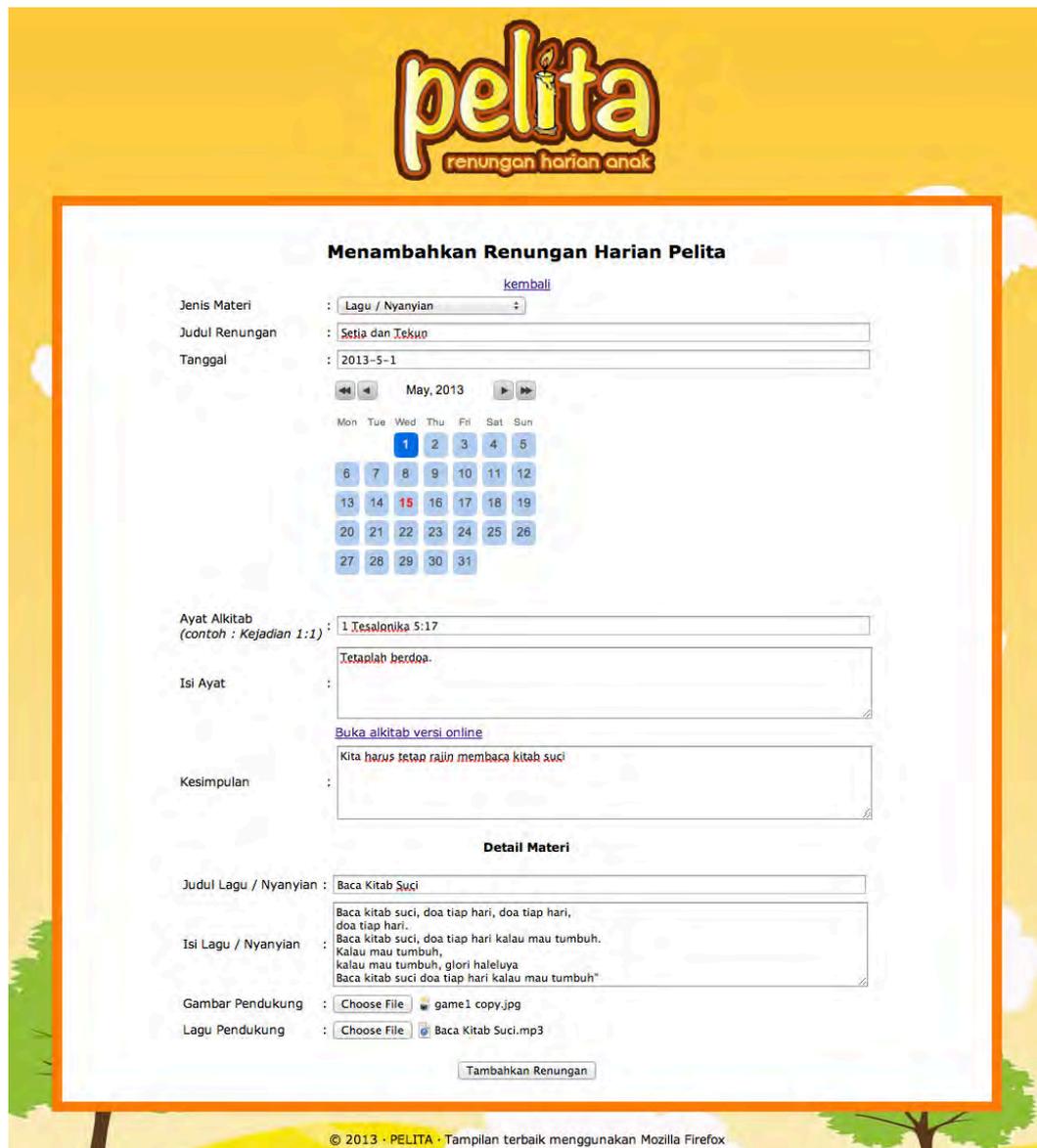
NO	JUDUL	TANGGAL	TIPE MATERI	ALKITAB	EDIT / HAPUS
1	Menghormati Orang Tua	Tuesday, 14 May 2013	puisi / doa	Keluaran 20:12	edit / hapus
2	Kenapa Yesus Lahir Di Kandang Domba?	Monday, 13 May 2013	menjodohkan	Lukas 2:11	edit / hapus
3	Allah Maha Pelindung	Sunday, 12 May 2013	komik alkitab	Daniel 6:23	edit / hapus
4	Percaya Kamu Akan Sembuh	Saturday, 11 May 2013	melengkapi ayat alkitab	Matius 9:21	edit / hapus
5	Anak yang Rajin	Friday, 10 May 2013	mencari perbedaan	Amsal 6:6-8	edit / hapus
6	Kepandaian Datang Dari Tuhan	Thursday, 09 May 2013	memilih gambar yang benar	Amsal 2:6	edit / hapus
7	Yesus Penebus Dosa Manusia	Wednesday, 08 May 2013	pembelajaran Bahasa Inggris	Lukas 2:11	edit / hapus
8	Benar vs Salah	Tuesday, 07 May 2013	permainan benar / salah	Amsal 4:27	edit / hapus
9	Menyanyi Untuk Tuhan	Monday, 06 May 2013	menyusun kalimat dari kode	Mazmur 13:6	edit / hapus
10	Patuh Terhadap Perintah Tuhan	Sunday, 05 May 2013	mencari benda	Lukas 5:4 dan Lukas	edit / hapus
11	Indah Pada Waktunya	Saturday, 04 May 2013	menyusun kalimat acak	Pengkotbah 3:11	edit / hapus
12	Setia Dalam Hal Kecil	Friday, 03 May 2013	belajar berhitung	Matius 25:20-21	edit / hapus
13	Hari Minggu Adalah Hari yang Kudus	Thursday, 02 May 2013	pilihan ganda	Kejadian 2:2-3	edit / hapus
14	Setia dan Tekun	Wednesday, 01 May 2013	lagu / nyanyian	1 Tesalonika 5:17	edit / hapus

[Logout](#)

© 2013 · PELITA · Tampilan terbaik menggunakan Mozilla Firefox

Gambar 7. Tampilan halaman utama admin

Pada halaman tambah renungan harian, user dapat memilih 1 dari 15 tipe jenis penyampaian materi yang telah disediakan. Pemilihan jenis penyampaian materi ini akan berpengaruh terhadap tampilan isian detail materi. Tampilan isian detail materi ini akan menyesuaikan apa saja dan berapa banyak jumlah isian yang harus sistem tampilkan untuk setiap pilihan jenis penyampaian materi. Kemudian user dapat mengisikan judul renungan, tanggal, ayat Alkitab, dan renungan yang akan diberikan. Tampilan halaman admin tambah materi renungan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Tampilan halaman admin tambah materi renungan

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah pembuatan website ini dan melakukan uji coba pada website ini maka disimpulkan bahwa website ini dapat membantu user untuk dapat menambah pengetahuan user mengenai ayat Alkitab beserta makna-makna yang tersirat dalam setiap ayat-ayat alkitab. Website ini dapat menambah kemampuan teknis dari user, misalnya dalam hal membaca, menghitung, mengarang cerita, mencari perbedaan, mempelajari Bahasa Inggris, dan melukis. Website renungan harian ini juga dapat membantu user untuk dapat membaca renungan setiap

harinya dimana saja tanpa harus membeli buku renungan harian. Diharapkan nantinya user dapat login ke dalam website ini dan menyimpan data-data diri serta pengembangan website ini ke *platform* lainnya misalnya pada *mobile device*.

DAFTAR PUSTAKA

Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Informatika Bandung – Bandung.

I, Rani Yulianty. 2010. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Aksara Media – Jakarta.

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Kencana Prenada Media Group – Jakarta.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Penerbit ANDI – Yogyakarta.

Sidik, Betha & Pohan, Husni Iskandar. 2007. *Pemrograman WEB dengan HTML*. Informatika Bandung – Bandung.

Wikipedia The Free Encycolpedia, 2013. Learning Through Play [Online] (Updated 20 Maret 2013)

Available at: http://en.wikipedia.org/wiki/Learning_through_play

[Diakses pada 25 April 2013]

Wikipedia The Free Encycolpedia, 2013. PHP [Online] (Updated 30 April 2013)

Available at: <http://en.wikipedia.org/wiki/Php>

[Diakses pada 25 April 2013]