

Pemanfaatan Media Digital Untuk Kegiatan Belajar Mengajar Interaktif Pendidikan Agama Kristen

Gabriella Putri Londa

Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen, Universitas Kristen Indonesia, Kota Jakarta Timur, Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia
Email: gabriellaputrilonda@gmail.com

Abstrak

Pendidikan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai tuntutan era industry 4.0. Guru PAK di era revolusi industri 4.0 perlu memiliki trik mengajar yang lebih kreatif, inovatif dan tidak tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi. Pada penelitian ini menggunakan jenis atau pendekatan penelitian Studi Kepustakaan (*Library Research*). Hasil dari penelitian Peserta didik merasa bosan dan sangat cepat jenuh ketika belajar mandiri di rumah yang diperhadapkan dengan tugas-tugas yang sangat banyak. Hal ini sangat berhubungan terhadap moral atau karakter peserta didik selama belajar dari rumah. Peserta didik tidak kreatif dalam mengerjakan tugas, tidak bersemangat saat belajar mandiri di rumah, tidak disiplin atau kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah diberikan oleh guru. Hal ini sering menimbulkan permasalahan antara orang tua dengan anak saat belajar di rumah. Media Digital memiliki dampak terhadap karakter peserta didik. Secara tidak langsung Media digital akan berdampak terhadap penguatan nilai-nilai karakter bagi peserta didik, diantaranya: karakter Religious, Jujur, Toleransi, Cinta damai, Kreatif, Mandiri, Disiplin, Rasa Ingin Tahu, Gemar membaca, Tanggung jawab. Muatan materi Indahnya mengampuni, tampilan media yang didesain dengan nuansa rohani Kristen, backsound lagu rohani yang sesuai dengan materi dinilai mampu memberikan penguatan terhadap nilai karakter religious peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Kristen, Media Digital, Pembelajaran Interaktif

Abstract

21st century education is characterized by the use of technology in learning as a demand of the industrial era 4.0. PAK teachers in the era of the industrial revolution 4.0 need to have teaching tricks that are more creative, innovative and not left behind in terms of utilizing technology. In this study using the type or approach of Library Research (Library Research). Results of the study Learners feel bored and very quickly saturated when studying independently at home who are faced with a huge number of tasks. This is very related to the morals or character of students while studying from home. Students are not creative in doing assignments, not excited when studying independently at home, are not disciplined or lack responsibility in completing the tasks that have been given by the teacher. This often causes problems between parents and children when studying at home. Digital Media has an impact on the character of students. Indirectly, digital media will have an impact on strengthening character values for students, including: Religious character, Honesty, Tolerance, Peace-loving, Creative, Independent, Discipline, Curiosity, Love to read, Responsibility. Material content The beauty of forgiveness, the appearance of media designed with Christian spiritual nuances, backsound spiritual songs that are in accordance with the material are considered capable of strengthening the religious character values of students.

Keywords: Christian Religious Education, Digital Media, Interactive Learning



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (selanjutnya di singkat PAK) tidak hanya berupaya membentuk atau memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga seharusnya membuat peserta didik nyaman dan senang ketika belajar. Pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk memberikan

hasil yang terbaik dibanding dengan belajar dibawah tekanan dari guru yang mengajar. (Djaya et al., 2020) Pendidikan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai tuntutan era industry 4.0 (McGrath & Fischetti, 2019). Pendidikan agama disekolah sangat penting untuk dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa dan berkarakter yang baik. Demi terwujudnya generasi masa depan Indonesia yang beretika, berbudi pekerti, bermoral, berkarakter yang baik maka sekolah harus memfasilitasi peserta didik dengan memiliki tenaga pendidikan agama sesuai agama yang dianut peserta didik di sekolah. Dengan mengenalkan pendidikan agama sejak dini kepada peserta didik akan meningkatkan potensi spiritual peserta didik (Suparno, 2002). (Suparno, 2004).

Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Mengingat pentingnya pelajaran pendidikan agama disekolah untuk dapat melahirkan generasi masa depan yang berkarakter, beretika, berbudi pekerti, bermoral maka sekolah harus dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Salah satunya adalah mata pelajaran Agama Kristen dan budi pekerti. Mata pelajaran agama Kristen dan budi pekerti merupakan mata pelajaran wajib Peserta didik yang beragama Kristen yang diajarkan disemua jenjang pendidikan. Menurut Adisunto Pendidikan Agama Kristen adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai ajaran Yesus dan Iman Gereja kristen dengan tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional (Adisunto, 2017).

Guru PAK di era revolusi industri 4.0 perlu memiliki trik mengajar yang lebih kreatif, inovatif dan tidak tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi. Sebagai seorang pendidik cita-cita terbesar dalam dunia pendidikan adalah mencerdaskan anak bangsa. Dengan kondisi pembelajaran PAK yang harus merangkap 2 sampai 3 sekolah, maka guru PAK perlu memiliki media pembelajaran PAK berbasis multimedia interaktif sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran PAK bisa berjalan dengan efektif dan mudah diterima peserta didik. Berdasarkan Undang-undang tentang sistem Pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 mengatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003).

Maka proses pembelajaran hendaknya dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa powerpoint. Menurut Degeng, Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat mengandung pesan yang akan disampaikan kepada pelajar, apakah itu orang, alat atau bahan. Perkembangan media pembelajaran beriringan dengan perkembangan teknologi (Degeng, 2018).

Saat ini pemerintah memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Buku Sekolah Elektronik (BSE) berupa buku pegangan siswa dan juga buku siswa, termasuk juga Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tetapi penggunaan BSE mata pelajaran PAK saja tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang inovatif, dan kreatif. Disinilah tugas guru PAK dituntut untuk lebih dapat menciptakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Microsoft power point yang didalam tiap slidanya berisi animasi gambar bergerak yang menarik serta dilengkapi audio. Dengan memanfaatkan fitur dalam Microsoft powerpoint maka akan menghasilkan media pembelajaran PAK berbasis multimedia

interaktif yang menarik dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan media BSE PAK saja.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis atau pendekatan penelitian Studi Kepustakaan (*Library Research*). Menurut Sugiyono (2015) Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi kepastakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Studi kepastakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Permasalahan yang dihadapi oleh guru Pendidikan Agama Kristen dalam pembelajaran dimasa pandemi bervariasi, mulai dari masalah sarana-prasarana, masalah ekonomi dan masalah keterbatasan pemahaman dan keterampilan ITC guru. Guru hanya memberikan penugasan kepada peserta didik. Pada waktu tertentu guru akan mengunjungi peserta didik ke rumah masing-masing untuk memberikan tugas dan membagikan materi pembelajaran dalam bentuk kertas fotocopy. Pada hari berikutnya guru akan kembali datang untuk mengumpulkan tugas-tugas yang telah diberikan. Terbatasnya sumber belajar atau media pembelajaran sebagai penghubung antara guru dengan siswa membuat pembelajarannya kurang efektif. Sejumlah siswa dan orang tua sangat mengeluh terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Peserta didik merasa bosan dan sangat cepat jenuh ketika belajar mandiri di rumah yang diperhadapkan dengan tugas-tugas yang sangat banyak. Hal ini sangat berhubungan terhadap moral atau karakter peserta didik selama belajar dari rumah. Peserta didik tidak kreatif dalam mengerjakan tugas, tidak bersemangat saat belajar mandiri di rumah, tidak disiplin atau kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah diberikan oleh guru. Hal ini sering menimbulkan permasalahan antara orang tua dengan anak saat belajar di rumah. Media pembelajaran merupakan penghubung antar guru dengan siswa, media pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran tanpa tatap muka. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di masa pandemi adalah multimedia interaktif.

Pembahasan

Konsep Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bagian dari komponen sistem pembelajaran yang memiliki fungsi dan peran yang sangat penting bagi kelangsungan proses pembelajaran (Juhaeni et al., 2020). Menurut Hamalik pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang memiliki konsep sebagai berikut: Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran; media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan

yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang akan disampaikan kepada siswa pada proses belajar, baik didalam maupun luar kelas; memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra; media pembelajar dapat digunakan secara massa (misalnya: televisi, kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, kaset, video recorder) (Kustandi & Darmawan, 2020).

Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach 7 Ely (1971) mengemukakan ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk yang memberi alasan mengapa media harus digunakan dalam pembelajaran: 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa. 2) ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat dengan teknik pengambilan gambar timelapse recording, atau suatu kejadian dapat dipercepat atau juga diperlambat saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. 3) ciri Distributif (*Distributive Property*) ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu (Mais, 2016).

Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan keefektifan pembelajaran siswa. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari, membangun motivasi belajar siswa dan siswa akan lebih konsentrasi mengenai materi yang dipelajari sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran (Istiqlal, 2018). Secara khusus ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton yakni: a) Penyampaian materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada sesuai dengan kondisi dan situasi siswa. b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna yang membantu suasana belajar menjadi lebih menarik, dan tidak monoton. c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan adanya media pembelajaran tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap belajar lebih mendalam. f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Wahab et al., 2021).

Pemanfaatan Media Digital untuk Kegiatan Belajar Mengajar Interaktif Pendidikan Agama Kristen

Menurut dari beberapa referensi kepustakaan, pengembangan media digital pada pembelajaran PAK, dinyatakan layak oleh ahli materi dengan skor 4,09 pada kategori "baik", ahli bahasa dengan skor 4,2 pada kategori "baik", ahli media dengan skor 4,4 pada kategori "sangat baik", Praktisi memberikan skor 4,2 pada kategori "baik". Demikian halnya dengan media pembelajaran interaktif dari sudut pendidikan karakter, menyatakan layak untuk digunakan sebagai upaya penguatan pembelajaran PAK. Media Digital memiliki dampak terhadap karakter peserta didik. Secara tidak langsung media digital akan berdampak terhadap

penguatan nilai-nilai karakter bagi peserta didik, diantaranya: karakter rohani, jujur, toleransi, cinta damai, kreatif, mandiri, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab. Muatan materi indahnnya mengampuni, tampilan media yang didesain dengan nuansa rohani Kristen, backsound lagu rohani yang sesuai dengan materi dinilai mampu memberikan penguatan terhadap nilai karakter religious peserta didik. Materi indahnnya mengampuni, cerita kehidupan Nelson Mandela, model soal yang dirancang dinilai mampu memberikan penguatan terhadap nilai karakter kejujuran, toleransi dan cinta damai peserta didik sebagai pegguna.

Media pembelajaran yang didesain interaktif dinilai mampu menuntut peserta didik untuk semakin lebih kreatif. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur-fitur yang kreatif, lengkap dan mudah dipahami sehingga mampu digunakan secara mandiri oleh pegguna tanpa pendampingan dari orang lain. Dalam menjawab soal evaluasi, pegguna akan diarahkan otomatis ke halaman materi ketika siswa salah menjawab soal, dengan demikian media pembelajaran interaktif dinilai mampu memberikan dampak terhadap penguatan nilai karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu peserta didik. Pada slide kedua media pembelajaran, mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam bernyanyi dan berdoa sebagai pembukaan, hal ini dinilai mampu berdampak terhadap penguatan nilai karakter kedisiplinan dan rasa tanggung jawab peserta didik.

KESIMPULAN

Pengembangan media digital ini mengunggkap bahwa yang telah dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif PAK. Pengembangan media digital memiliki dampak terhadap karakter peserta didik. Secara tidak langsung pengembangan media digital akan berdampak terhadap penguatan nilai-nilai karakter bagi peserta didik, diantaranya: karakter: rohani, jujur, toleransi, cinta damai, kreatif, mandiri, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisuantio. (2017). *Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Pembukuan Litbang Kemendigbud.
- Degeng, I. N. S. (2018). *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Djaya, I. D., Hardori, J., & Paruntung, J. P. (2020). Kontribusi Pembelajaran Pak Terhadap Kerohanian Siswa Di Smpn 122 Jakarta Utara. *Edukasi : Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 11(1), 54–62.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Perguruan Sekolah*, 3(2), 140.
- Juhaeni, Saffarudin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Educationat Elementary School*, 1(1), 37.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Pustaka Abdi.
- McGrath, J., & Fischetti, J. (2019). What if compulsory schooling was a 21st century invention? Weak signals from a systematic review of the literature. *International Journal Of Educational Research*, 95, 212–226.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan-pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparno, P. (2004). *Pendidikan Budi Pekerti untuk SMP*. Kanisius.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., & Prastyo, H. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.