

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Sentia R. Simbolon¹, Ordekor Saragih²

Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
Tapanuli Utara, Indonesia

tiasimbolon449@gmail.com, ordesargih24@gmail.com

Abstract

The development of interactive learning media in Christian Religious Education (CRE) has become an urgent need to address the challenges of education in the digital era. Using a literature review approach, this study analyzes relevant literature on the effectiveness of interactive learning media and its application in CRE. This review focuses on the potential of interactive media to enhance students' understanding, engagement, and learning motivation. The reviewed literature covers multimedia learning theory, the role of technology in religious education, and the ADDIE model for developing learning media. The findings indicate that technology-based interactive media can provide a more engaging and meaningful learning experience, as well as being relevant to the context of Christian students' lives. This study recommends the development and implementation of interactive media as an integral part of educational innovation, especially in CRE, to nurture a generation that not only understands Christian values but also applies them in their daily lives.

Keywords : Interactive, Christian Religious Education

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK) menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Dengan pendekatan kajian pustaka, penelitian ini menganalisis literatur yang relevan terkait efektivitas media pembelajaran interaktif dan penerapannya dalam PAK. Kajian ini berfokus pada potensi media interaktif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Literatur yang dikaji mencakup teori pembelajaran multimedia, peran teknologi dalam pendidikan agama, dan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta relevan dengan konteks kehidupan siswa Kristen. Studi ini merekomendasikan pengembangan dan penerapan media interaktif sebagai bagian integral dari inovasi pendidikan agama, khususnya PAK, untuk membangun generasi yang tidak hanya memahami nilai-nilai Kristiani tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: interaktif, Pendidikan Agama Kristen

PENDAHULUAN

Pendidikan agama di sekolah sangat penting dalam membina peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk membangun generasi Indonesia yang beretika, berkarakter, dan bermoral, sekolah harus memberikan pendidikan agama kepada peserta didik sesuai dengan agama yang dianutnya di sekolah. Memberikan pendidikan agama kepada peserta didik sejak dini dapat meningkatkan potensi spiritualnya (Suparno, 2002). Peningkatan potensi spiritual pada hakikatnya bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai potensi manusia yang perwujudannya mencerminkan harkat dan martabat manusia sebagai makhluk Tuhan. Guru mata pelajaran agama Kristen di sekolah menengah atas di Indonesia memerlukan metode pembelajaran yang bersifat motivasional dan interaktif untuk meningkatkan kualitas dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Pendidikan agama Kristen merupakan aspek penting dalam membangun karakter dan nilai peserta didik. Pendidikan agama Kristen tidak hanya berfokus pada ilmu pengetahuan tetapi juga pada pengembangan spiritual dan moral. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya mengembangkan peserta didik secara maksimal. Namun, metode pembelajaran tradisional sering kali monoton dan kurang diminati peserta didik. Pembelajaran yang berbasis teks dan sepihak membuat peserta didik bosan dan kehilangan minat terhadap agama Kristen. Selain itu, siswa mengalami kesulitan memahami makna agama dalam kehidupan nyata karena nilai-nilai Kristen tidak terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah cara siswa belajar. Mereka terbiasa dengan teknologi dan media digital sehingga membutuhkan cara belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Kristen dengan cara yang lebih mendalam dan lebih menarik.

Keunggulan media pembelajaran interaktif antara lain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta menyediakan akses pembelajaran yang fleksibel dan mudah.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan agama Kristen. Hal ini memungkinkan siswa memperoleh

pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Pembelajaran interaktif merupakan metode yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, simulasi, dan permainan edukatif. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan pembelajaran interaktif di pendidikan menengah.

Media pembelajaran dalam pendidikan agama Kristen berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama. Namun, dalam hal ini, menurut majalah dan pengalaman saya, media pembelajaran dalam pendidikan agama Kristen masih sangat buruk dan tidak mengalami perubahan. Hal itu menyebabkan siswa sering membolos, malas mempelajari pendidikan agama Kristen, dan menganggap pendidikan agama Kristen membosankan. Meskipun media pembelajaran interaktif sangat penting, namun masih terdapat beberapa permasalahan dalam pengembangannya, antara lain:

Kurangnya inovasi dan pembaharuan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, keterbatasan sumber daya dan teknologi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, kurangnya integrasi nilai-nilai agama Kristen ke dalam media pembelajaran nilai yang ada, Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif masih terbatas, serta kurangnya evaluasi dan pemantauan terhadap kualitas media pembelajaran yang digunakan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan efektif untuk pendidikan Kristen, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang pendidikan Kristen melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, dan berkontribusi pada pengembangan pendidikan Kristen berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan siswa yang sesuai. Hasil penelitian ini akan meningkatkan kualitas pendidikan Kristen melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif, memberikan inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya, dan membantu guru dan pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif, meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang agama Kristen, dan meningkatkan nilai-nilai mereka.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pendidikan Kristen di tingkat sekolah menengah, dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya dan teknologi yang tersedia.

KAJIAN TEORITIS

Dalam artikel ini' penulis mengumpulkan data melalui Kajian Pustaka. Dengan demikian, penulis mampu memberikan wawasan mengenai pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk Pendidikan agama Kristen. Melalui kajian teori ini, penulis mampu menggunakan data yang sesuai dengan situasi saat ini.

TINJAUAN TEORI

Media Pembelajaran Interaktif

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Arsyad, 2020, hlm. 3). Menurut Gerlach dan Ely, sebagaimana yang tertuang dalam karya tulis Arsyad (2020), media secara umum dapat dipahami sebagai unsur-unsur manusia atau benda yang menciptakan situasi di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan situasi belajar di sekolah berperan sebagai media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam kegiatan pembelajaran secara umum diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, dan menata kembali informasi baik visual maupun linguistik. Menurut Arifin (2012), mutu pendidikan di kelas akan meningkat apabila didukung oleh media interaktif. Susilana, Rudi, dan kawan-kawan (2007:–128) berpendapat bahwa media interaktif lebih dari sekadar melihat media atau benda, termasuk berinteraksi dengan suatu hal tertentu: gabungan dari aplikasi, mesin, media pembelajaran, simulator, atau video tutorial.

Salah satu keunggulan media interaktif adalah kemampuannya untuk memberikan informasi dan pengalaman langsung kepada siswa, karena mereka dapat terlibat langsung dengan konsep yang sedang dipelajari. Lestari (2020) menambahkan bahwa dalam multimedia interaktif, interaksi adalah fitur utama yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bukan hanya dengan melihat atau mendengar, tetapi juga dengan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh komputer atau terlibat dalam simulasi yang disediakan oleh perangkat lunak tersebut.

Dari pengertian para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif adalah merupakan sebuah media yang bersifat mengajak para peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan atau

memanfaatkan multimedia yang ada serta diharapkan setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik memberikan respon terhadap pembelajaran tersebut.

Pendidikan Agama Kristen

Menurut Zulkifli (2013): Pendidikan agama Kristen merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian dan nilai-nilai peserta didik berdasarkan ajaran agama Kristen. Sedangkan menurut Drijarkara (2005): Pendidikan agama Kristen merupakan suatu proses yang membantu peserta didik mengembangkan keyakinan, pengetahuan, dan nilai-nilai Kristen. Dan menurut Kittel (1993): Pendidikan agama Kristen merupakan suatu proses yang membantu peserta didik memahami dan mengamalkan ajaran agama Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Keduanya bertujuan untuk memahami ajaran agama Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Setelah membaca ketiga pernyataan para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan agama Kristen merupakan suatu proses yang diberikan kepada peserta didik beragama Kristen yang dapat meningkatkan dan memperkuat keimanan atau kepercayaan peserta didik kepada Tuhan Allah.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian kualitatif dan berbasis pada penelitian kepustakaan. Penelitian ini merupakan jenis survei yang digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, majalah, dan bahan referensi lainnya. Tentunya dalam artikel ini diuraikan tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah Pendidikan Agama Kristen agar siswa dapat lebih memahami nilai-nilai Kristen dan lebih mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun data sekunder yang di gunakan penulis sebagai pendukung penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Chika Saputri dkk, 2024 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen”
2. Jurnal Diny Anggraini Adnas dan Wahyu Yudiato, 2022 “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

3. Jurnal Melvin Subay, 2024 “Penggunaan Media Digital Bagi Kegiatan Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen”
4. Jurnal Doni A, 2024 “Pendidikan Agama Kristen di Era Digital Ada Tantangan dan Peluang Baru”
5. Jurnal Semi Darius dkk, 2023 “Kreativitas Menggunakan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Belajar Multimedia Interaktif

Proses pendidikan pada umumnya terdiri dari penyampaian informasi oleh guru dan penyerapannya oleh siswa melalui apa yang disebut media pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk menyediakan materi pendidikan bagi siswa yang dapat merangsang perhatian, konsentrasi, emosi, dan motivasi belajar, sehingga dapat meningkatkan proses pendidikan. Secara lebih rinci, pengertian media pembelajaran dibagi menjadi lima unsur. Pertama, media pembelajaran menghubungkan siswa dengan sumber informasi. Kedua, media pembelajaran juga berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan. Ketiga, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Keempat, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan peluang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kelima, media pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilannya. Kelima unsur tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, guru tetap menjadi media yang paling penting dalam proses pendidikan. Nasution menjelaskan bahwa guru merupakan alat pendidikan yang paling penting.

Guru berperan sebagai komunikator, panutan, dan panutan bagi siswa serta memegang peranan penting dalam pemanfaatan media pembelajaran, termasuk media multimedia. Multimedia secara harafiah berarti berbagai jenis media. Multimedia diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linear bersifat satu sisi karena tidak memiliki kontrol yang tersedia bagi pengguna, seperti televisi dan film. Sementara itu, sistem multimedia interaktif dilengkapi dengan kontrol internal yang memungkinkan pengguna mengoperasikan sistem sesuai keinginan mereka.

Ensiklopedia mendefinisikan multimedia sebagai komputer yang menggabungkan audio, animasi, permainan video, teks, dan layanan lainnya melalui alat dan tautan yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berkomunikasi, membuat konten, dan bahkan berfungsi sebagai sarana navigasi. Sistem multimedia menyediakan dalam satu paket semua perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menggabungkan gambar diam dan bergerak (video, foto, grafik komputer, animasi, dll.), serta suara, teks, dan data yang dihasilkan oleh komputer dan programnya. Komputer yang mendukung multimedia dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti manipulasi objek, navigasi linier, navigasi hierarkis, interaksi fungsional, umpan balik, interaksi komunikatif, interaksi konstruktif, interaksi reflektif, interaksi simulatif, interaksi kontekstual non-tertanam, dan interaksi kontekstual tertanam. Fitur-fitur ini memfasilitasi pengelolaan konten pembelajaran yang dirancang, seperti presentasi dan tugas, yang menciptakan interaksi berkelanjutan antara pengguna dan multimedia sebagai media pembelajaran. Istilah “interaktif” menggambarkan hubungan aktif di mana ada tindakan dan reaksi dari kedua belah pihak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah hubungan antara pengguna komputer dengan berbagai layanan digital yang memungkinkan terciptanya produk digital. Secara sederhana, multimedia interaktif adalah alat dengan kontrol yang memungkinkan pengguna memilih apa yang diinginkannya.

Tantangan Dalam Pendidikan Agama Kristen di Era Digital

Peradaban baru yang ditandai dengan digitalisasi, keterbukaan, dan kecepatan akses informasi akan menyebabkan perubahan besar dalam sektor pendidikan. Dalam hal ini, Sudibjo dan rekan-rekannya menggambarkan era digital sebagai dua sisi dari sebuah koin. Di satu pihak, pendidikan dapat memberikan banyak keuntungan, tetapi di sisi lain, juga akan menciptakan tantangan yang baru. (Sudibjo, Idawati, dan Retno Harsanti 2019)¹ Pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran menuntut penyelenggara pendidikan untuk beradaptasi dengan cara belajar yang baru. Hashim mengidentifikasi berbagai tantangan yang mungkin mereka hadapi, seperti penguasaan alat digital, penyesuaian materi, Peradaban baru yang ditandai dengan digitalisasi, keterbukaan, dan akses informasi yang cepat akan membawa perubahan besar dalam sektor pendidikan. Dalam hal ini, Sudibjo dan rekan-rekannya menggambarkan era digital sebagai dua sisi mata uang yang sama. Pendidikan yang membawa banyak manfaat, juga membawa tantangan baru.

1 Sudibjo, Idawati, dan Retno Harsanti, Tantangan Dalam Pendidikan Agama Kristen di Era Digital (2019).

(Sudibjo, Idawati, Retno Harsanti 2019) Integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran mengharuskan penyedia pendidikan untuk beradaptasi dengan cara belajar yang baru. Hashim mengidentifikasi berbagai tantangan yang akan mereka hadapi, seperti menguasai perangkat digital, mengadaptasi materi pendidikan, mengubah metode penilaian, dan pendekatan pengajaran baru, yang merupakan tantangan pendidikan di era digital. (Halwati Hashim, 2018). Kehadiran perangkat digital mengurangi kualitas hubungan antarmanusia, sehingga orang-orang lebih jarang bertemu langsung dan lebih fokus pada komputer, laptop, dan ponsel. Akhir-akhir ini, kita melihat generasi milenial dan Gen Z berkumpul di satu tempat (kedai kopi dan tempat umum lainnya), tetapi mereka semua sibuk mengoperasikan perangkat mereka, mengakses media sosial, dan bermain gim. Dengan adanya pembatasan pertemuan besar, penyebaran firman Tuhan dilakukan melalui siaran daring. Ibadah diadakan dari rumah masing-masing. Platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter juga berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan firman Tuhan.

Meskipun perangkat elektronik digunakan untuk menyampaikan firman Tuhan, Alkitab harus tetap menjadi sumber informasi utama. Dan mereka yang menyampaikan atau menyampaikan firman Tuhan harus menghargai apa yang mereka sampaikan kepada gereja dalam semua aspek kehidupan.

Budiono berkata: “Mereka yang menyampaikan firman Tuhan harus menjaga keaslian khotbah mereka, tetapi mereka juga harus mengikuti tren terkini, menggunakan semua sarana yang telah Tuhan berikan kepada mereka di zaman ini di mana pengetahuan semakin dibatasi oleh kemajuan teknologi komunikasi. Terjadi peningkatan pesat dalam globalisasi dan akses terbuka terhadap informasi di masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai humanis. Kemanusiaan harus selalu bergerak menuju perjumpaan pribadi dengan Tuhan yang sama, bahkan jika cara dan sarana terus berubah.”

Inilah tantangan yang dihadapi orang Kristen dalam menanggapi berbagai tantangan era digital dan pasca-fakto. Kehendak Tuhan. Oleh karena itu, PAK di gereja dan sekolah memiliki tanggung jawab untuk mengkomunikasikan dan mendidik generasi muda Kristen dalam kebenaran sehingga mereka dapat beradaptasi dengan zaman dan perkembangan teknologi sambil melestarikan iman Kristen dan gaya hidup yang menyertainya.

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Alkitab

Mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan tentunya mempunyai tujuan tertentu. Tujuan utama dari pendidikan agama Kristen adalah untuk memperkuat nilai spiritualitas serta meningkatkan keyakinan siswa agar semakin percaya kepada Yesus Kristus. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajarkan kebenaran firman Tuhan, bukan hanya memberikan materi pelajaran kepada siswa. Pembelajaran mengenai pendidikan agama dapat bermanfaat bagi siswa yang jarang atau enggan menghadiri gereja. Ini menjadi tanggung jawab pengajar agar siswa memahami kebenaran firman Tuhan melalui proses belajar yang ada. Pengajar merupakan sosok sentral dalam pendidikan sehingga dia yang memiliki kekuasaan untuk mengatur suasana kelas dan meningkatkan efektivitasnya. Kelas perlu selalu berada dalam kondisi yang mendukung dan nyaman agar siswa memiliki ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Teknologi akan mempermudah Mata kuliah yang diajarkan di kelas tentunya memiliki tujuan tertentu. Tujuan utama pendidikan agama Kristen adalah untuk memperkuat nilai-nilai spiritual, memperkuat iman siswa, dan membuat mereka semakin beriman kepada Yesus Kristus. Oleh karena itu, mengajarkan kebenaran Firman Tuhan kepada siswa sangatlah penting, bukan hanya sekadar memberikan materi ajar. Pendidikan agama bermanfaat bagi siswa yang jarang ke gereja atau enggan ke gereja. Menjadi tanggung jawab guru untuk memastikan siswa memahami kebenaran Firman Tuhan melalui proses pembelajaran yang ada. Sebagai tokoh sentral dalam pendidikan, guru memiliki kewenangan untuk mengatur suasana kelas dan meningkatkan efektivitas pendidikan. Di kelas, lingkungan yang mendukung dan nyaman harus selalu diciptakan agar siswa dapat mengikuti pendidikan agama Kristen dengan minat yang tinggi. Teknologi memudahkan guru untuk mengembangkan materi ajar yang lebih inovatif. Jika teknologi sudah mutakhir, media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dalam pendidikan agama Kristen. Jangan sia-siakan kemajuan teknologi yang sudah ada. Sebagai guru, kita perlu memanfaatkan teknologi secara bijak dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif dapat digunakan dalam agama Kristen maupun di kelas reguler. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih mudah dipahami. Media yang digunakan dapat berupa video, gambar, atau file audio. Guru dapat menggunakan video pendek yang terkait dengan konten yang ingin diajarkan. Dalam beberapa kasus, guru dapat memutar film tentang

pengorbanan diri Yesus untuk menebus dosa umat manusia guna mengingatkan siswa akan pengorbanan Yesus di kayu salib.

Untuk media berbasis gambar, guru dapat menggunakan aplikasi yang dapat diakses dari telepon pintar dan tablet, seperti Alkitab interaktif yang dikenal sebagai “Alkitab Anak”. Aplikasi ini memperkenalkan ilustrasi cerita yang menarik dengan gambar. Beberapa fitur menarik dari aplikasi ini meliputi cerita, gambar, dan kuis untuk mendukung pembelajaran. Namun, pengantar aplikasi ini berbahasa Inggris. Untuk media suara dan audio, guru dapat menggunakan “Alkitab Audio”, yang memungkinkan siswa mendengarkan berbagai cerita dari Alkitab beserta musik latar dan efek suara, sehingga merangsang antusiasme siswa untuk mendengarkan cerita.

Implementasi Pembelajaran Melalui Permainan Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen

Pembelajaran melalui permainan interaktif, jika diterapkan pada pendidikan agama Kristen, dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dan materi yang diajarkan.

Sebagaimana tertulis dalam Amsal 22:

6, “Didiklah orang muda dalam jalan yang seharusnya, maka pada masa tuanya, ia tidak akan menyimpang dari padanya.” Ayat ini menunjukkan pentingnya mengajar siswa dengan cara yang tepat dan efektif, termasuk penggunaan metode-metode kreatif seperti permainan. Pada dasarnya, setiap siswa menyukai permainan, karena permainan mengandung unsur relaksasi dan tantangan yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Sekalipun tidak menyimpang dari kebenaran, kegembiraan belajar tentu akan tetap ada pada diri mereka hingga dewasa.

Guru juga dapat menggunakan permainan kooperatif, yaitu permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan teman sekelas untuk membangun hubungan dan interaksi serta mencapai tujuan bersama. Permainan kelompok ini mengajarkan siswa tentang pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Agar permainan kelompok ini berhasil, guru dapat menyiapkan materi permainan dalam bentuk kertas yang dijelaskan sesuai dengan ayatnya. Permainan ini disebut jigsaw puzzle. B. Efesus 4:29, tuliskan setiap kata dari ayat tersebut satu per satu pada kertas yang telah disiapkan. Kelompok dapat dibuat berdasarkan jumlah siswa dan sebelum permainan dimulai, siswa diminta untuk membaca Efesus 4:29 terlebih dahulu. Kemudian guru membagikan kertas yang sudah dirancang kepada setiap kelompok. Setiap kelompok beserta anggotanya

menyusun kertas yang telah dikocok agar sesuai dengan ayat Alkitab yang dibaca, dan kelompok yang paling cepat menyelesaikannya dinyatakan sebagai pemenang. Dalam permainan ini, mereka belajar untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya dengan cara menceritakan arti kata-kata Alkitab yang dipilih oleh guru dan berkomunikasi selama permainan. Segala jenis permainan dapat digunakan untuk proses pembelajaran, baik permainan individu maupun kelompok, asalkan mengajarkan nilai-nilai. Dalam konteks pendidikan, permainan kooperatif dan metode interaktif saling terkait erat, karena keduanya bertujuan pada kerja sama, keterlibatan aktif, dan pertukaran antar peserta. Dalam permainan kooperatif, peserta tidak bersaing satu sama lain, tetapi bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Sebaliknya, mereka mengharuskan peserta untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan saling mendukung. Prinsip-prinsip metode interaktif mendorong peserta untuk menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran, daripada hanya mendengarkan materi. Permainan kooperatif adalah jenis metode interaktif di mana peserta belajar secara langsung dan bekerja sama. Kedua pendekatan tersebut menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam di mana peserta tidak secara pasif menerima informasi, tetapi secara aktif berpartisipasi dalam memecahkan tantangan dan memahami konten.

Penggunaan Multimedia Untuk Pendidikan Agama Kristen

Multimedia merupakan salah satu unsur pendidikan interaktif yang mendukung proses belajar mengajar. Pembelajaran dapat berjalan lancar dan efektif dengan penggunaan multimedia yang menarik perhatian siswa. Multimedia dapat menggunakan program seperti PowerPoint dengan animasi dan transisi gerak untuk membuat materi lebih menarik. Dalam konteks ini, pendidik pendidikan agama Kristen juga harus mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint dengan kemampuan mengaktifkan dan menggerakkan setiap slide. Dengan demikian, slide yang dibuat oleh guru dengan kreativitasnya dapat merangsang minat siswa untuk menyimak materi.

Microsoft PowerPoint merupakan alat bantu pembuatan materi ajar yang sangat berguna dan mudah digunakan yang menyampaikan informasi secara visual, membantu guru dalam mengajarkan materi, dan merangsang daya pikir siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, kini tersedia template PowerPoint. Meskipun guru memiliki materi ajar dalam format digital, mereka tetap membutuhkan modul ajar untuk mencegah

masalah seperti kehilangan file. Rencana cadangan (sering disebut Rencana B) sangat penting bagi guru untuk dapat menjalankan rencana tersebut dalam proses pembelajaran ketika terjadi kegagalan. Dalam penggunaan multimedia, metode pengajaran interaktif menjadi sangat penting.

Multimedia mencakup berbagai media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Media ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui materi pendidikan yang lebih dinamis dan menarik. Menggabungkan multimedia dengan metode interaktif dapat merangsang pemikiran siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Metode interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran daripada hanya menerima informasi secara pasif. Misalnya, multimedia dapat memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pelajaran melalui video interaktif, simulasi komputer, atau kuis berbasis teknologi yang membantu mereka memperdalam pemahaman mereka terhadap suatu topik. Media memberi siswa kesempatan untuk beraktivitas fisik.

Tantangan Media Interaktif Digital Dalam Pendidikan Agama Kristen

Setiap aspek selalu memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Namun, di balik berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh media interaktif digital, terdapat pula beberapa tantangan yang harus diatasi. Dalam bidang pendidikan agama Kristen, media pembelajaran tidak hanya harus menarik, tetapi juga harus berfokus pada ketepatan nilai-nilai yang terkandung dalam Alkitab. Media interaktif mendukung komunikasi dua arah dalam pembelajaran. Media ini dapat berupa audiovisual atau kombinasi keduanya. Penggunaan teknologi yang lebih canggih untuk menampilkan gambar, video, dan audio membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Sekolah menghadapi tantangan dalam menerapkan media interaktif, termasuk kebutuhan akan sumber daya seperti peralatan, akses internet, dan staf pengajar yang memahami teknologi digital. Selain itu, guru harus menemukan metode yang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Persiapan ini harus dilakukan sebelum sekolah menerapkan sistem berbasis teknologi.

Meskipun teknologi mendukung proses belajar mengajar, guru tetap perlu mempersiapkan materi dan media yang dapat digunakan dalam pendidikan agama Kristen. Hal ini penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan konsisten dengan isi

Alkitab dan pengajaran tidak mengandung kesalahan. Meskipun media telah berkembang pesat, tetap saja sulit untuk menjaga keakuratan ajaran Alkitab tanpa menyimpang dari konteks teologis. Guru harus menyaring informasi dari internet untuk dijadikan bahan ajar, karena tidak semua informasi tersebut akurat dan sesuai dengan Alkitab. Guru sebaiknya mencari materi dari sumber yang dapat dipercaya seperti buku, artikel, dan majalah.

Pembelajaran dengan teknologi memerlukan dua rencana pembelajaran untuk menghindari kemungkinan gangguan akibat media teknologi yang disediakan. Misalnya: baterai habis, file hilang, listrik padam, dan lain-lain. Tentu saja, jika guru tidak memiliki media cadangan, hal ini dapat menjadi kendala dan tantangan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan diri secara optimal mulai dari materi, media, hingga metode. Jika dipersiapkan dengan baik, guru akan memiliki solusi atas berbagai tantangan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Persiapan yang matang dan cermat akan memungkinkan guru mengatasi tantangan dalam proses belajar mengajar dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran.

KESIMPULAN

Media interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai pendengar, tetapi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam media interaktif dapat mendukung pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti video pembelajaran singkat, permainan langsung dan digital, buku digital, presentasi PowerPoint, dan lain-lain. Tugas guru dalam pendidikan agama Kristen adalah menyampaikan materi pembelajaran, Firman Tuhan, dan nilai-nilai kebenaran untuk memperdalam pemahaman siswa tentang Sang Pencipta dan memperkuat spiritualitas mereka. Oleh karena itu, guru harus menyampaikan informasi ini dan memberikan bimbingan dengan cara yang jelas dan tepat. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat digunakan dalam pendidikan agama Kristen, karena membawa pembaharuan di kelas dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Partisipasi siswa sangat penting dalam pembelajaran karena umpan balik ini menunjukkan bahwa isi pelajaran dapat diterima dan dapat dianalisis oleh siswa. Media interaktif juga menimbulkan tantangan seperti menjaga keakuratan ajaran Alkitab, keterbatasan sumber daya dalam hal peralatan dan teknologi internet, dan kebutuhan akan profesional sekolah yang terbiasa dengan teknologi digital. Selain itu, guru perlu menemukan sistem yang

sesuai dengan usia dan tingkat keterampilan pengguna digital. Namun, tantangan tersebut dapat dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru sebelum menerapkan strategi pembelajaran menggunakan media interaktif. Untuk menjaga keakuratan nilai kebenaran, guru perlu mencari atau mengumpulkan materi dari sumber yang dapat dipercaya seperti majalah dan buku. Selain itu, guru perlu memahami media interaktif yang digunakan di kelas.

DAFTAR REFERENSI

- KBBI Online, “Arti kata interaktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” 2023, C Ermindyawati, Lilis. 2019. “Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perilaku
- Bent B. Andresen dan Katja van den Brink, *Multimedia in Education Curriculum*, 2013, Gerlach, VS & Ely, DP (dalam arsyad, 2020). *Media baru : Panduan praktis penggunaan teknologi Pendidikan*.
- GP Londa, “Pemanfaatan Media Digital Untuk Kegiatan Belajar Mengajar Interaktif Pendidikan Agama Kristen,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 4232–4236.
- Gultom, Mangarimbun. “Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Bagi Pembelajaran
- Harwati Hashim. 2018. “Application of Technology in the Digital Era Education,.” *International Journal of Research in Counseling and Education* 2, no. 1: 1–5. 17.
- Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021),
- Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah.” *REA DIDACHE: Journal of Christian Education* 4, no. 1 (2024): 17–30.
- S. Nasution, *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*, 2017.
- Siswa-Siswi.” *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 2, no. 1: 2621-8151.
- Teori Arsyad, A (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Tony Feldman, *Multimedia* (Psychology Press, 1994).
- Wikipedia Ensiklopedia bebas, “Multimedia,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 28 Juni 2023.
- Yonatan Alex Ariaianto, “Pentingnya Pendidikan Kristen Dalam Membangun Kerohanian Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19,” *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 *Jurnal Murid Kristus* |