



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen

Cikha Saputri¹, Yonatan Alex Arifianto², Reni Triposa³

Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala, Salatiga¹⁻³

Cikhasaputri09@gmail.com¹, arifianto.alex@sttsangkakala.ac.id²

renitriposa@sttsangkakala.ac.id³

ABSTRACT

Christian Religious Education plays an important role in the world of education because in addition to teaching moral and spiritual values, it also introduces students to the deep teachings of faith and introduces them to Christ. The purpose of this study is to examine how the use of interactive media can increase students' active participation in the teaching and learning process, update teaching methods, and facilitate understanding of Christian teaching materials. Using a qualitative method with a literature study approach, the conclusion of this research seeks the development of interactive media can be applied in Christian Religious Education because there will be renewal in the classroom to be able to involve active students during the teaching and learning process. Student activeness is needed in learning because the reciprocity shows that the material that the teacher shares can be accepted and criticized by students. By using engaging technologies such as apps, videos and online learning media, students can more easily access information and interact with learning materials. Interactive media also allows for a more personalized approach, allowing each student to learn at their own pace and learning style. The novelty of this article lies in the application of modern technology in Christian Religious Education, which allows a more personalized approach and is relevant to the needs of students in the digital era, as well as making learning more effective and fun. This can be a solution to overcome the challenges of traditional and less engaging classroom teaching of religion.

ABSTRAK

Pendidikan Agama Kristen memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena selain mengajarkan nilai-nilai moral dan spiritual, juga mengenalkan siswa pada

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted:
21 November 2024

Accepted:
18 November 2024

Published:
30 November 2024

Keywords:

Learning media, Interactive, Christian Religious Education, Digital

Kata Kunci:

Media pembelajaran, Interaktif, Pendidikan Agama Kristen, Digital.

ajaran iman yang mendalam dan memperkenalkan mereka Kristus. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, memperbarui metode pengajaran, serta mempermudah pemahaman materi ajaran Kristen. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan study literatur, maka kesimpulan penelitian ini mengupayakan pengembangan media interaktif dapat diterapkan dalam Pendidikan Agama Kristen karena akan terjadi pembaharuan dalam kelas untuk dapat melibatkan siswa aktif saat terjadinya proses belajar mengajar. Keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena adanya timbal balik tersebut menunjukkan bahwa materi yang pengajar bagikan dapat diterima dan dikritisi oleh siswa. Dengan menggunakan teknologi menarik seperti aplikasi, video, dan media pembelajaran online, siswa dapat lebih mudah mengakses informasi dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Media interaktif juga memungkinkan pendekatan yang lebih personal, memungkinkan setiap siswa belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Adapun kebaruan dari artikel ini terletak pada penerapan teknologi modern dalam Pendidikan Agama Kristen, yang memungkinkan pendekatan lebih personal dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, serta menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran agama di kelas yang tradisional dan kurang menarik.

PENDAHULUAN

Pengetahuan berkualitas tinggi siswa perlu mempelajari pendidikan keagamaan, karena ilmu ini menjadi salah satu hal yang wajib untuk dipelajari.¹ Pendidikan Agama Kristen sangat berperan penting didalam dunia pendidikan karena belajar tentang agama dapat meningkatkan nilai-nilai spiritual siswa. Pendidikan Agama Kristen juga berfungsi untuk membangun pondasi iman Kristen dan menemukan tujuan hidup mereka. Dalam proses pembelajaran pengajar diharapkan untuk memberikan materi pembelajaran dengan baik dan benar karena jika mengajar kemudian memberikan informasi atau pengajaran yang salah maka hal ini bisa disebut dengan tindakan penyesatan kepada siswa seperti yang tertulis pada Matius 18:6 ayat ini menyatakan barangsiapa menyesatkan anak kecil yang percaya kepadaNya lebih baik dirinya diikatkan batu kilangan dan dikalungkan pada lehernya lalu ditenggelamkan ke laut, artinya pengajaran Pendidikan Agama Kristen tidak bisa disepelekan maka dari itu pengajar perlu

¹ Maria Elisa Tulangouw, "Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah," *Educatio Christi* 1, no. 3 (2020): 212-223.

memahami lebih lagi tentang materi yang akan diajarkan.² Di setiap pembelajaran yang sedang berlangsung pengajar diharapkan mampu menghidupkan suasana kelas agar tidak canggung, kaku, dan membosankan. Media pembelajaran bisa digunakan untuk menghidupkan suasana kelas sekaligus dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran itu seperti sebuah perantara pengajar dengan siswa, menjadi alat peraga untuk menyampaikan pesan supaya mudah untuk dimengerti oleh siswa. Media dapat berupa buku bergambar, boneka papet, wayang-wayangan, bahkan sekarang ada media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi yang bisa diterapkan untuk mengajar.³ Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat tentunya dapat digunakan juga untuk membantu proses pembelajaran, perlu memanfaatkan teknologi tersebut untuk membantu proses belajar mengajar.

Media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan dalam pembelajaran untuk memicu siswa aktif bahkan terlibat dalam pembelajaran. Jika pengajar mengharapkan agar siswa dapat aktif saat berlangsungnya proses belajar mengajar dan mengembangkan potensi dirinya, pengajar harus mengolah informasi dalam lingkungan untuk membuat media pembelajaran menyenangkan yang sengaja diciptakan seperti boneka jari untuk menceritakan tokoh-tokoh Alkitab atau membuat busana dari kardus untuk memperagakan satu tokoh Alkitab.⁴ Teknologi juga bisa digunakan untuk membantu berjalannya pembelajaran, ada macam-macam bentuk media pembelajaran interaktif contohnya seperti video pendek pembelajaran, games berbasis digital, buku berbasis digital, power point dan lain-lain. Kebanyakan siswa akan kurang tertarik jika penyampaian materi kurang menarik untuk didengar dan diperhatikan, karena itu sebagai pengajar perlu kreatif dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran interaktif bisa menjadi solusi untuk mengajar, teknologi bisa dimanfaatkan untuk media agar pembelajaran menjadi menyenangkan untuk diikuti. Seperti yang ditulis oleh Euis Mukaromah, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang siswa agar lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran.⁵ Begitu juga dengan yang ditulis oleh Moh. Ayuub Alamsyah, pengajar serta siswa dituntut untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam pelaksanaan proses belajar yang memanfaatkan adanya perkembangan teknologi pendidikan yang pesat saat ini.⁶ Seperti penelitian-penelitian yang terdahulu menyarankan pengajar pada era digital ini mengerti perkembangan zaman supaya pengajar tau apa yang sedang menjadi minat siswa hari-hari ini.

² Yermias Elias Alunat, "Analisis Deskriptif Pengajaran Yesus Tentang Penyesatan Anak Berdasarkan Matius 18:6-11 Dan Implementasinya Bagi Guru Pak Masa Kini," *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 5, no. 2 (2024): 263-274.

³ Mariana Putri Manurung and Dorlince Simatupang, "Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai," *Jurnal Usia Dini* 5, no. 1 (2019): 67.

⁴ Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, and Irman Matje, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran," *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 583-591.

⁵ Euis Mukaromah, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review* 4, no. 1 (2020): 179-185.

⁶ Sagaf S. Pettalongi² & Nurdin Nurdin³ Moh. Ayuub Alamsyah^{1*}, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Society 5.0," *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Society 5.0* 2, no. 1 (2023): 132-137.

Teknologi akan membantu siswa agar mereka dapat melihat suatu hal yang tidak mungkin bisa di lihat secara langsung saat pembelajaran berlangsung namun bisa di lihat melalui teknologi.⁷ Contohnya jika sedang mempelajari tentang gejala alam atau bencana alam tidak mungkin pengajar harus membawa siswa untuk melihat gejala alam secara langsung saat itu juga karena manusia tidak bisa memprediksi kapan terjadinya, namun siswa dapat melihat gejala alam melalui teknologi yang berupa video maupun gambar. Seperti yang tertulis dalam Kompas.com teknologi akan memungkinkan siswa merasa seolah-olah terlibat langsung dalam situasi tersebut, sehingga lebih mudah dan menarik untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks.⁸ Jadi dalam pembelajaran pengajar perlu belajar mengenai teknologi yang ada supaya ia bisa memanfaatkannya menjadi media pembelajaran sehingga berbagai materi belajar yang disampaikan dapat memicu siswa untuk berpikir dan bertanya. Hal ini juga menjadi salah satu jawaban mengapa pengajar perlu menggunakan media pembelajaran interaktif, karena media interaktif dapat menjadi perantara, peraga, dan alat bantu untuk menyampaikan hal yang perlu diperlihatkan menggunakan contoh secara kongkret.⁹ Sehingga siswa benar-benar dapat menerima materi yang diajarkan oleh pengajar melalui contoh yang diberikan secara nyata melalui media interaktif.

Media interaktif pasti akan selalu berguna dalam pembelajaran jika pengajar mengerti cara mengoprasikan dan mau untuk memanfaatkannya. Setiap pengajar pasti memiliki harapan supaya siswa dapat aktif saat pelaksanaan pembelajaran, siswa aktif jika ada materi yang dipahami sehingga merangsang pikirannya untuk bertanya dan diperlukan suasana nyaman di tengah-tengah proses belajar.¹⁰ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hasan Nadir Giawa, dengan judul Peranan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan agama kristen untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar pintu cerdas.¹¹ Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa pengajar adalah tokoh paling penting dalam pendidikan, maka dari itu kualitas pengajar sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dan motivasi belajar siswa bisa didapat jika suasana belajar nyaman. Penelitian yang dilakukan oleh Lusi Amalida dan Leli Halimah menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan powerpoint dikarenakan dalam proses pembelajaran menggunakan powerpoint siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dihubungkan dengan dunia nyata kehidupan

⁷ Alfina Lailan, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3, no. 7 (2024): 3257-3262.

⁸ Sri Safitri, "Menapaki Masa Depan Pendidikan: Tren 'Edtech' 2024," *Kompas.Com*, last modified 2023, accessed October 10, 2024, <https://www.kompas.com/tren/read/2023/12/28/120000665/menapaki-masa-depan-pendidikan--tren-edtech-2024>.

⁹ Septy Nurfadhillah et al., "Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1," *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (2021): 177-197.

¹⁰ Kezia Rikawati and Debora Sitinjak, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif," *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2, no. 2 (2020): 40.

¹¹ Hasan Nadir Giawan, "Peranan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Pintu Cerdas," *Jurnal Teologi Rahmat* 10, no. 1 (2024): 30-42.

siswa sehari-hari.¹² Benar adanya media dalam pembelajaran akan membantu melancarkan pengajar untuk menyampaikan pesan di proses belajar mengajar. Penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan supaya media interaktif dapat berkembang dalam Pendidikan Agama Kristen, sehingga siswa dapat mudah untuk memahami materi dan nilai-nilai Alkitab secara kongkret dan relevan. Hal ini perlu dipastikan bahwa materi pembelajaran akan disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan memadai, supaya siswa lebih mengerti dan mengaplikasikan nilai-nilai agama Kristen dalam keseharian mereka.

Berdasarkan dua penelitian di atas ada hal-hal yang belum diteliti yaitu tentang bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen, sehingga siswa dapat mudah untuk memahami materi dan nilai-nilai Alkitab secara kongkret dan relevan. Hal ini perlu dipastikan bahwa materi pembelajaran akan disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan memadai, supaya siswa lebih mengerti dan mengaplikasikan nilai-nilai agama Kristen dalam keseharian mereka. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan supaya menghasilkan media interaktif yang dapat diterapkan untuk pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan relevan agar memicu siswa aktif di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian saat ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi literatur¹³, yang artinya adalah pendekatan yang melakukan penelitian berdasarkan fenomena dengan membaca sumber-sumber terpercaya. Penelitian menggunakan metode kualitatif akan menghasilkan data deskriptif yakni berupa kata-kata yang dapat dilihat dan didokumentasikan oleh penulis untuk dijadikan bahan pengamatan.¹⁴ Didampingi dengan studi literatur yang artinya penulis mengumpulkan teori dan informasi melalui sumber Pustaka yang masih berkaitan dengan topik yang sedang diambil. Untuk itu penulis melengkapi informasi dan sumber-sumber yang dibutuhkan melalui jurnal, artikel, buku, dan mengamati keadaan disekitar penulis. Tentunya dalam tulisan ini akan membahas bagaimana dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, supaya siswa lebih mengerti dan dengan mudah mengaplikasikan nilai-nilai Kristen dalam keseharian mereka. Pembahasan akan diawali dengan menjabarkan Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Alkitab, lalu diikuti oleh Implementasi pembelajaran melalui permainan dalam pendidikan agama Kristen. Yang terakhir akan membahas mengenai Penggunaan Multimedia untuk Pendidikan Karakter Kristiani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

¹² Lusi Amalida and Leli Halimah, "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (2023): 54–60.

¹³ Yunardi Kristian Zega, "Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik," *Jurnal Apokalupsis* 13, no. 1 (2022): 70–92.

¹⁴ H Zuchri Abdussamad and M Si Sik, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. M.Si Dr. patta Rapanna. SE., cetakan 1. (CV. Syakir Media Press, 2021).

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Alkitab

Mata pelajaran yang dilaksanakan dalam pendidikan tentunya memiliki tujuan masing-masing, tujuan pertama yang dimiliki oleh pendidikan agama Kristen adalah meningkatkan nilai spiritualitas,¹⁵ dan meningkatkan iman siswa supaya mereka semakin percaya kepada Yesus Kristus karena itulah pentingnya mengajarkan kebenaran-kebenaran firman Tuhan bukan hanya sekedar memberikan materi pelajaran saja kepada siswa. Pembelajaran mengenai pendidikan agama dapat membantu untuk siswa yang jarang pergi ke gereja atau tidak mau pergi ke gereja, tentunya hal tersebut menjadi tanggung jawab pengajar supaya siswa dapat mengerti kebenaran firman Tuhan melalui pembelajaran yang ada. Pengajar menjadi tokoh utama dalam pembelajaran sehingga dialah yang paling memiliki kuasa untuk mengatur suasana kelas dan ke efektifitasan kelas.¹⁶ Kelas harus selalu kondusif dan nyaman sehingga siswa juga akan memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti kelas Pendidikan Agama Kristen. Teknologi akan memudahkan bagi para pengajar untuk mengkreasikan materi yang akan di sampaikan menjadi lebih inovatif.¹⁷ Jika teknologi dikembangkan maka media pembelajaran interaktif bisa menjadi sarana untuk membantu proses belajar mengajar dalam Pendidikan Agama Kristen. Jangan sia-siakan teknologi yang sudah berkembang, sebagai pengajar harus mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak dengan cara mempergunakannya dalam proses belajar mengajar.

Media interaktif tidak hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran reguler saja namun juga bisa diterapkan pada pembelajaran agama Kristen karena dengan adanya hal tersebut pembelajaran akan lebih relevan untuk dipahami media bisa berupa video, gambar, audio atau suara.¹⁸ Pengajar dapat menggunakan video-video singkat berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, sesekali pengajar juga bisa menampilkan film dimana Yesus sedang berkorban untuk menebus dosa manusia supaya siswa tetap mengingat pengorbanan yang telah Yesus berikan di kayu salib kepada manusia terutama kepada para siswa. Media yang berkaitan dengan gambar, pengajar dapat menggunakan aplikasi yang bisa digunakan di smartphone dan tablet Alkitab interaktif seperti *Bible for kids* didalamnya terdapat ilustrasi cerita menarik yang sudah dilengkapi dengan gambar.¹⁹ Aplikasi ini terdapat fitur-fitur menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran ada cerita, gambar, kuis. Namun dalam aplikasi ini menggunakan bahasa inggris. Sedangkan media yang berkaitan dengan suara dan audio pengajar dapat menggunakan *Audio Bible*, siswa dapat mendengarkan berbagai cerita Alkitab yang

¹⁵ Kajian Terhadap and Efektivitas Dalam, "Theologia Insani" 3, no. 2 (2024): 1–14.

¹⁶ In Hi Abdullah et al., "Penerapan Metode VAKT (Visual, Auditori, Kinestetik, Taktil) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Tunagrahita Sedang," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2023): 14–24.

¹⁷ Mangarimbun Gultom, "M.Gultom.2024. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Bagi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah. DIACHE:Jurnal of Christian Education. Vol.4 No.1 (Diunduh 19 Juni 2024)," *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 4, no. 1 (2024): 17–30.

¹⁸ Farah Nayla Maulidiyah, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan* 29, no. 2 (2020): 93–100.

¹⁹ Hati Anak-anak et al., "Menumbuhkan Akar Iman : Pendekatan Kreatif Membawa Kitab Suci Ke" 5 (2024).

dilengkapi dengan musik latar maupun efek suara yang membuat siswa terkesan untuk mendengarkan cerita Alkitab.

Pengembangan media pembelajaran digital dapat diterapkan saat pengajar sudah menguji coba aplikasi atau media yang akan digunakan untuk memastikan apakah hal ini efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.²⁰ Usahakan untuk pengajar dapat mencari media yang sesuai dengan umur dan kesanggupan masing-masing siswa yang terpenting ada materi, pesan, media, tanggapan dari siswa. Kesesuaian media pembelajaran akan mempengaruhi berjalannya pembelajaran maka pengajar perlu mengupayakannya sehingga siswa mudah untuk menangkap dan memahami materi serta berpikir secara kritis.²¹ Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa merasa dimengerti dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.²² Sehingga pengajar tidak perlu bekerja keras untuk membuat siswa paham, karena kesesuaian media belajar akan membuat mereka paham dengan sendirinya.

Implementasi Pembelajaran Melalui Permainan Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen

Penerapan pembelajaran melalui permainan interaktif dalam Pendidikan agama Kristen akan meningkatkan pemahaman siswa kepada nilai atau materi yang diajarkan. Pembelajaran melalui permainan dapat dilakukan dalam pembelajaran agama Kristen, namun dalam hal ini bukan permainannya yang penting tapi pesan atau ajaran yang terdapat di dalam permainannya yang penting untuk dipelajari. Permainan merupakan suatu model pembelajaran akan diterapkan dalam pembelajaran yang membuahkan terjadinya hubungan multi arah antara pengajar dan siswa atau siswa dengan teman kelasnya.²³ Permainan interaktif akan memungkinkan siswa dapat terlibat dalam pembelajaran secara langsung, sehingga konsep-konsep iman dan nilai Alkitab dapat diserap dengan baik. Sebab Alkitab dapat membangun kerohanian naradidik.²⁴ Proses pembelajaran menggunakan metode bermain dalam pembelajaran agama Kristen tidak hanya berfungsi sebagai hiburan namun juga bertujuan meningkatkan motivasi siswa dan menjadi alat praktis untuk memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai yang terdapat dalam Alkitab. Seperti yang ada tertulis pada kitab Amsal 22:6 “Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu.” Ayat ini menekankan pentingnya mendidik siswa menggunakan cara yang efektif dan sesuai dengan yang dibutuhkan mereka, termasuk melalui metode yang kreatif seperti permainan. Pada dasarnya setiap siswa menyukai permainan karena didalamnya terdapat unsur rekreasi dan tantangan yang akan

²⁰ Bambang Warsita, “Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas Evaluation of Instructional Media As a Quality Control,” *Jurnal Teknodik* 17, no. 1 (2013): 438–447.

²¹ Anak-anak et al., “Menumbuhkan Akar Iman : Pendekatan Kreatif Membawa Kitab Suci Ke.”

²² Elvi Mailani, “Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan,” *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed* (2015): 8–11.

²³ Jurnal Global Edukasi, “Pendidikan Agama Kristen Melalui Model Alisaba Lumbu SD Negeri Tuhego II Gunungsitoli Idanoi , Kota Gunungsitoli ” 3, no. 5 (2020): 249–254.

²⁴ Yonatan Alex Arifianto, “Pentingnya Pendidikan Kristen Dalam Membangun Kerohanian Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19,” *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2020): 94–106, <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/52>.

membuat mereka semangat belajar.²⁵ Pembelajaran yang menyenangkan pasti akan selalu di ingat sampai masa tuanya, bahkan tidak akan menyimpang dari kebenaran.

Dalam penerapan permainan pengajar juga harus menentukan permainan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, permainan akan efektif untuk mengajar kebenaran dan nilai-nilai kekristenan. Permainan interaktif bisa digunakan untuk mengajar kebenaran dalam kelas Pendidikan Agama Kristen yang dapat mendidik siswa namun dengan cara bermain.²⁶ Sebelum proses bermain pengajar perlu mengamati kondisi anak secara psikis maupun fisik,²⁷ pengajar harus tahu akan kondisi masing-masing anak supaya saat pembelajaran dengan bermain berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengajar juga perlu menjelaskan peraturan bermain bahkan langkah-langkah bermain setelah diberitahukan kepada siswa maka pengajar bisa memulai permainannya. Permainan dalam pembelajaran bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok, pengajar dapat menyesuaikan permainan mana yang bisa dilakukan secara individu atau harus dilakukan secara berkelompok.²⁸ Contoh permainan yang bisa dilakukan secara individu yaitu tantangan sabar, pengajar meminta siswa untuk berbaris memangjang untuk giliran bermain. Bahan yang perlu disiapkan yaitu bola dan sumpit untuk permainannya lalu jelaskan langkah-langkah bermain dan peraturan bermain yang sudah ditentukan. Siswa diminta memindahkan bola menggunakan sumpit dari start ke finish secara bergantian. Setelah selesai bermain pengajar dapat menjelaskan bahwa makna dari permainan tersebut ialah untuk melatih kesabaran dan penguasaan diri, karena siswa harus menunggu giliran untuk bermain.

Pengajar juga dapat menerapkan permainan kooperatif yang artinya permainan namun dilakukan secara bersama-sama atau kelompok dengan teman kelas sehingga menciptakan relasi dan interaksi untuk mencapai tujuan bersama.²⁹ Permainan yang dilakukan secara kelompok akan mengajarkan kepada siswa tentang pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk permainan berkelompok pengajar dapat menyiapkan bahan permainan yaitu kertas yang telah ditulis sesuai ayat permainan ini bisa disebut puzzle ayat, misalkan Efesus 4:29 setiap kata yang ada dalam ayat ini ditulis masing-masing di kertas yang sudah disediakan. Kelompok bisa dibagi sesuai dengan jumlah anak sebelum mulai permainan siswa diminta membaca terlebih dahulu Efesus 4:29 setelah itu pengajar membagikan potongan-potongan kertas yang sudah dibuat kepada seluruh kelompok yang ada. Setiap kelompok dan anggotanya akan

²⁵ Syahna Apriani Syihabudin and Trisna Ratnasari, "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 21–31.

²⁶ Fatkhil Azizatunnisa, Tunjungsari Sekaringtyas, and Uswatun Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar," *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2022): 14–23.

²⁷ Angger Prima Widhiasih and Sandra Yunita, "Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini," *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2021): 1.

²⁸ Sri Tatminingsih, "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183.

²⁹ Yulia Susanti Pingga, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen," *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2021): 201–222.

menyusun kertas yang sudah di acak jadi sesuai dengan ayat yang sudah dibaca, dan yang paling cepat selesai itulah pemenangnya. Dalam permainan ini mengajarkan makna dari ayat Alkitab yang dipilih oleh pengajar dan dalam permainan akan terjadi komunikasi sehingga membuat siswa belajar bekerja sama dengan teman kelompok.³⁰ Semua permainan dapat ditererapkan dalam pembelajaran baik permainan secara individual maupun permainan berkelompok, asalkan didalamnya terdapat nilai yang ingin diajarkan. Dalam konteks pembelajaran, permainan kooperatif dan metode interaktif sangat terkait karena keduanya berfokus pada kerja sama, keterlibatan aktif, dan interaksi antar peserta. Dalam permainan kooperatif peserta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama bukan bersaing,³¹ sebaliknya, permainan ini menuntut peserta untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan saling mendukung. Prinsip metode interaktif mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran bukan hanya mendengarkan materi.³² Permainan kooperatif adalah salah satu bentuk metode interaktif di mana peserta belajar secara langsung dan bekerja sama dengan satu sama lain kedua pendekatan ini menekankan betapa pentingnya berkomunikasi dan bekerja sama untuk membuat pengalaman belajar yang mendalam di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tantangan dan memahami materi.

Permainan dalam kelas baik untuk dilakukan karena dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah atau tantangan, melatih tanggung jawab, dapat berinteraksi dengan teman-temannya, dan melatih kejujuran mereka dalam bermain.³³ Karakter siswa dapat dilihat dari tanggung jawab maupun kejujurannya saat melaksanakan permainan. Kejujuran akan lebih mudah ditanamkan melalui kegiatan bermain saat pembelajaran, karena pengajar akan memberikan konsekuensi kepada siswa disaat mereka melakukan kecurangan.³⁴ Pengajar bebas untuk memilih dan menerapkan permainan dalam kelas pendidikan agama kristen, namun pengajar juga harus tetap memperhatikan bahwa nilai dan pesan yang harus disampaikan akan diserap kepada siswa melalui permainan tersebut. Jika di tengah-tengah permainan terjadi sesuatu yang dilakukan siswa bertentangan dengan Alkitab seperti berbohong, curang, dan berkata kasar pengajar perlu meluruskan hal tersebut supaya mereka mengerti bahwa apa yang sudah dilakukan itu tidak baik untuk diulangi.³⁵ Pengajar perlu memberikan pengertian dan edukasi saat

³⁰ Edin Sinaga et al., "Metode Permainan Puzzles Picture Game Siswa Kelas VII Semester 1 Smp Negeri 1 Siempat Nempu" 3, no. 1 (2023): 254–261.

³¹ Witsuka Jati Narunita and Anggun Badu Kusuma, "Analisis Prinsip Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Matematika," *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2023): 162.

³² Dina Mawar Iswara and Pelita Bayhaqi A, "Metode Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Peserta Didik," *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (2024): 5984–6013.

³³ NUR IRWANSYAH And ARINAH FRANSORI, "Penerapan Nilai-Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Di Wilayah Kelurahan Meruyung Depok," *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No. 2 (2021): 89–99.

³⁴ Lina Hidayatul Muhaniyah, Rifa Suci Wulandari, and Rohmad Arkam, "Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Nilai Karakter Kejujuran AUD," *Jurnal Mentari* 1, no. 2 (2021): 86–93.

³⁵ Acep Ruswan, Suhaedah, and Intan Nurunnahar, "Analisis Perilaku Berbicara Kasar Siswa Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Fenomenologi," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD* (2021): 597–607.

terjadinya pelanggaran atau kekerasan saat bermain, supaya siswa mengerti bahwa itu tidak baik untuk dilakukan. Setelah permainan selesai dan pengajaran nilai sudah diajarkan berikan sedikit apresiasi seperti hadiah kecil kepada mereka semua karena telah mengikuti permainan.

Penggunaan multimedia untuk pendidikan karakter Kristiani

Multimedia dalam pembelajaran interaktif adalah suatu komponen yang akan digunakan untuk mendukung adanya proses belajar mengajar.³⁶ Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan efektif jika pembelajaran didukung dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa.³⁷ Multimedia dapat menggunakan powerpoint, yang didalamnya dilengkapi oleh animasi dan transitions pergerakan untuk mengkreasikan materi agar lebih menarik. Dalam hal ini pengajar pendidikan agama Kristen juga dituntut untuk dapat mengkreasikan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa *Microsoft power point*, didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk mengkreasikan setiap slide supaya dapat bergerak.³⁸ Maka dari itu slide yang dibuat oleh pengajar menggunakan kreativitas yang tersedia pada aplikasi akan membuat siswa tertarik untuk mendengarkan materi.

Microsoft power point adalah alat yang paling praktis yang mudah untuk menyusun materi, tampilan materi secara visual ini dapat memudahkan pengajar menyampaikan materi dan juga merangsang pemikiran siswa yang diajar.³⁹ Berkembangnya teknologi, saat ini sudah tersedia template power point yang bisa digunakan. Meskipun pengajar memiliki materi digital setidaknya juga harus memegang modul ajar untukantisipasi saat adanya gangguan seperti file hilang ataupun sebagainya. Rencana kedua atau yang sering disebut plan b sangat penting untuk dipersiapkan oleh pengajar, karena jikalau terjadi hal-hal tidak diinginkan pengajar dapat menggunakan rencana kedua untuk diterapkan dalam pembelajaran. Metode interaktif dalam pembelajaran akan sangat relevan jika berkaitan dengan penggunaan multimedia.⁴⁰ Multimedia akan mencakup berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Media ini akan lebih meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menyediakan materi dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Jika digunakan bersamaan dengan metode interaktif, multimedia mempunyai kemampuan untuk dapat mengaktifkan pemikiran siswa dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara

³⁶ Dwi Maryani, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 6, no. 2 (2014): 18–24.

³⁷ S P L Gaol et al., "Konseptual Teoritis Dan Implementasi Praktis Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 4765–4775.

³⁸ G P Londa, "Pemanfaatan Media Digital Untuk Kegiatan Belajar Mengajar Interaktif Pendidikan Agama Kristen," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 4232–4236.

³⁹ Hayyu Anna Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Microsoft PowerPoint Dengan Fitur Action Untuk Sekolah Dasar," *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 915–930.

⁴⁰ Arif Rahman Hakim and Husen Windayana, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4, no. 2 (2016).

aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi. Dalam metode interaktif, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Misalnya, dengan menggunakan multimedia, siswa dapat berinteraksi dengan pelajaran melalui video interaktif, simulasi komputer, atau kuis berbasis teknologi, yang membantu mereka memahami lebih baik topik. Media memberikan kesempatan kepada peserta

Pendidikan karakter adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mendidik siswa supaya bisa memutuskan tindakan dengan bijak dan melakukannya dalam kehidupannya masing-masing, sehingga siswa memberikan dampak yang baik disekitarnya melalui sifat yang bermoral ditunjukkan dari perbuatannya.⁴¹ Pembelajaran nilai karakter siswa dapat dilakukan melalui bantuan media apapun namun sesuai dengan kondisi dan minat siswa⁴². Multimedia dapat digunakan menarik minat siswa untuk mengenali nilai-nilai karakter dengan cara yang unik dan menarik, seperti memberikan contoh melalui penggambaran animasi yang dibuat atau di tampilkan pada slide power point.⁴³ Setelah pembelajaran menggunakan multimedia selesai, pengajar dapat mengevaluasi apakah materi belajar yang disampaikan diterima dengan baik oleh siswa melalui kuis kecil-kecilan tentang materinya. Jika pengajar ingin melihat karakter yang dihasilkan dari pembelajaran, amati perbuatannya hari demi hari setelah pembelajaran terlaksana.

Tantangan media interaktif digital dalam pendidikan agama kristen

Setiap hal akan selalu dihadapkan dengan kelebihan atau kekurangan dibalik kelebihan yang dimiliki oleh media interaktif berbasis digital ini, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi. Dalam konteks pendidikan agama kristen media pembelajaran tidak hanya tentang pembelajaran yang menarik saja⁴⁴, namun media akan dituntut untuk tetap menjaga keakuratan dari nilai-nilai Alkitab. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dalam pembelajaran, yang berupa audio, visual, dan audio visual⁴⁵. Media interaktif akan lebih menggunakan teknologi untuk menampilkan gambar, video, suara maka pembelajaran akan terlaksana secara menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk aktif. Tantangan yang harus dihadapi oleh sekolah untuk menerapkan media interaktif adalah sumber daya, baik dari sarana, teknologi internet, dan tenaga ahli sekolah yang memahami teknologi digital serta perlunya pengajar mencari sistem yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan pengguna digital. Hal-

⁴¹ Jenri Ambarita, "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19," *Prosiding Snitt Poltekba* Vol 4 (202 (2020): 370–380.

⁴² Vita Santa Chrisantina, "Efektifitas Model Pembelajaran Moderasi Beragama Dengan Berbasis Multimedia Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 5, no. 2 (2021): 79–92.

⁴³ Ni Luh and Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa," *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16.

⁴⁴ Hendra Agung and Saputra Samaloisa, "Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen : Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" 3, No (2024): hal 80-98.

⁴⁵ Arita Marini Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 367.

hal ini perlu dipersiapkan kembali sebelum sekolah menerapkan sistem berbasis teknologi.

Walaupun teknologi membantu adanya proses belajar mengajar, namun pengajar juga harus mempersiapkan materi maupun media secara matang yang akan digunakan saat pembelajaran pendidikan agama Kristen supaya materi dan kebenaran yang disampaikan sesuai dengan yang tertulis didalam Alkitab sehingga tidak ada kesalahan dalam mengajar.⁴⁶ Namun perkembangan media tersebut juga menghadapi berbagai tantangan, seperti menjaga keakuratan ajaran Alkitab tanpa menyimpang dari konteks teologis. Pengajar perlu memilah-milah informasi yang akan dijadikan bahan ajar atau materi yang asalnya dari internet, karena tidak selamanya informasi didalamnya akurat dan sesuai dengan Alkitab.⁴⁷ Sebaiknya pengajar mencari materi ajar melalui sumber-sumber terpercaya seperti buku, artikel, jurnal.

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi perlu memiliki dua rencana pembelajaran untuk mengantisipasi jika terdapat adanya gangguan dari media teknologi yang dipersiapkan, seperti batrai lemah, file hilang, mati listrik.⁴⁸ Tentunya hal-hal ini juga akan menjadi kendala dan tantangan dalam pembelajaran jika pengajar tidak mempunyai persediaan media yang lain. Maka dari itu pengajar perlu mempersiapkan pembelajaran semaksimal mungkin mulai dari materi, media, metode. Dengan adanya persiapan yang matang, apapun tantangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pasti pengajar akan mempunyai solusi. Dengan adanya persiapan yang matang dan cermat, apapun tantangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pasti pengajar akan mempunyai solusi sehingga pengajar dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif.

KESIMPULAN

Media interaktif akan memicu siswa untuk aktif saat materi dibagikan bukan hanya jadi pendengar saja, namun mereka ikut mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam media interaktif untuk membantu berjalannya pembelajaran, ada macam-macam bentuk media pembelajaran interaktif contohnya seperti video pendek pembelajaran, games langsung maupun berbasis digital, buku berbasis digital, power point dan lain-lain. Tugas pengajar dalam pendidikan agama Kristen adalah mengajarkan materi pembelajaran, firman Tuhan, nilai-nilai kebenaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kepada Sang Pencipta dan meningkatkan spiritualitas siswa. Maka dari itu pengajar harus menyampaikan hal-hal tersebut secara kongkret dan relevan, dan menyampaikan pengajaran. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat diterapkan dalam pendidikan agama Kristen karena akan terjadi pembaharuan dalam kelas untuk dapat melibatkan siswa aktif saat terjadinya proses

⁴⁶ Tri Setyo Heriyati, "Adaptasi Kurikulum Merdeka Dengan Model Pembelajaran Berbasis Problem Solving Pada Pendidikan Agama Kristen," *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial* 19, no. 2 (2022): 713-720.

⁴⁷ Fredik Melkias Boiliu et al., "Melintasi Batas Tradisional : Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan Agama," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Agama dan Filsafat* Volume. 1, no. 1 (2024): 56-73.

⁴⁸ Latif Abdul, "Di Era Perkembangan Teknologi, Komunikasi Dan Informasi Yang Semakin Pesat, Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Ini Dapat Terlaksana Dengan Menggunakan Berbagai Platform, Baik Berupa Learning Management System maupun Bentuk Video Conference. Learning," *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, no. 1 (2021): 11-20.

belajar mengajar. Keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena adanya timbal balik tersebut menunjukkan bahwa materi yang pengajar bagikan dapat diterima dan dikritisi oleh siswa. Media Interaktif juga memiliki tantangan seperti menjaga keakuratan nilai Alkitab, terbatasnya sumber daya baik dari sarana dan teknologi internet, dan tenaga ahli sekolah yang memahami teknologi digital serta perlunya pengajar mencari sistem yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan pengguna digital. Namun hal itu dapat dipersiapkan lebih awal sebelum pengajar menerapkan strategi pembelajaran dengan media interaktif. Menjaga keakuratan nilai kebenaran pengajar dapat mencari atau mengumpulkan materi pembelajaran melalui sumber-sumber terpercaya seperti journal dan buku lalu pengajar sendiri juga perlu menguasai media interaktif yang akan diterapkan dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, In Hi, Wilda Syam Tonra, Wahyuni Ansar, Weni Dwi Pratiwi, Astuti Sailila, Yati Ismadi, Winda Syam Tonra, and Dahlan Wahyudi. "Penerapan Metode VAKT (Visual, Auditori, Kinestetik, Taktil) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Tunagrahita Sedang." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2023): 14–24.
- Abdussamad, H Zuchri, and M Si Sik. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by M.Si Dr. patta Rapanna. SE. Cetakan 1. CV. Syakir Media Press, 2021.
- Agung, Hendra, and Saputra Samaloisa. "Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen: Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" 3, No (2024): hal 80-98.
- Alunat, Yermias Eliasar. "Analisis Deskriptif Pengajaran Yesus Tentang Penyesatan Anak Berdasarkan Matius 18:6-11 Dan Implementasinya Bagi Guru Pak Masa Kini." *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 5, no. 2 (2024): 263–274.
- Amalida, Lusi, and Leli Halimah. "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (2023): 54–60.
- Ambarita, Jenri. "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19." *Prosiding Snitt Poltekba Vol 4* (202 (2020): 370–380.
- Anak-anak, Hati, Herelius Nius, Gregorius Daru Wijoyoko, and Istoto Raharjo. "Menumbuhkan Akar Iman : Pendekatan Kreatif Membawa Kitab Suci Ke" 5 (2024).
- Arifianto, Yonatan Alex. "Pentingnya Pendidikan Kristen Dalam Membangun Kerohanian Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19." *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2020): 94–106. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/52>.
- Azizatunnisa, Fatkhil, Tunjungsari Sekaringtyas, and Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2022): 14–23.
- Boiliu, Fredik Melkias, Yasrid Prayogo Kurniawan, Sari Handayani, Sekolah Tinggi, and Teologi Pelita. "Melintasi Batas Tradisional : Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan

- Agama." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Agama dan Filsafat* Volume. 1, no. 1 (2024): 56–73.
- Chrisantina, Vita Santa. "Efektifitas Model Pembelajaran Moderasi Beragama Dengan Berbasis Multimedia Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 5, no. 2 (2021): 79–92.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 367.
- Edukasi, Jurnal Global. "Pendidikan Agama Kristen Melalui Model Alisaba Lombu SD Negeri Tuhegeo II Gunungsitoli Idanoi , Kota Gunungsitoli" 3, no. 5 (2020): 249–254.
- Gaol, S P L, H B Uno, N Y Kandowanko, and ... "Konseptual Teoritis Dan Implementasi Praktis Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 4765–4775.
- Giawan, Hasan Nadir. "Peranan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Pintu Cerdas." *Jurnal Teologi Rahmat* 10, no. 1 (2024): 30–42.
- Gultom, Mangarimbun. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Bagi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah." *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 4, no. 1 (2024): 17–30.
- Hakim, Arif Rahman, and Husen Windayana. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4, no. 2 (2016).
- Heriyati, Tri Setyo. "Adaptasi Kurikulum Merdeka Dengan Model Pembelajaran Berbasis Problem Solving Pada Pendidikan Agama Kristen." *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial* 19, no. 2 (2022): 713–720.
- IRWANSYAH, NUR, and ARINAH FRANSORI. "Penerapan Nilai-Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Di Wilayah Kelurahan Meruyung Depok." *COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 89–99.
- Iswara, Dina Mawar, and Pelita Bayhaqi A. "Metode Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Peserta Didik." *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (2024): 5984–6013.
- Lailan, Alfina. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3, no. 7 (2024): 3257–3262.
- Latif Abdul. "Di Era Perkembangan Teknologi, Komunikasi Dan Informasi Yang Semakin Pesat, Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Ini Dapat Terlaksana Dengan Menggunakan Berbagai Platform, Baik Berupa Learning Management System Maupun Bentuk Video Conference. Learning." *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, no. 1 (2021): 11–20.
- Lestari, Hayyu Anna. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Microsoft PowerPoint Dengan Fitur Action Untuk Sekolah Dasar." *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 915–930.
- Londa, G P. "Pemanfaatan Media Digital Untuk Kegiatan Belajar Mengajar Interaktif

- Pendidikan Agama Kristen." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 4232–4236.
- Luh, Ni, and Putu Ekayani. "Pentingnya Penggunaan Media Siswa." *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16.
- Mailani, Elvi. "Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan." *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed* (2015): 8–11.
- Manurung, Mariana Putri, and Dorlince Simatupang. "Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai." *Jurnal Usia Dini* 5, no. 1 (2019): 67.
- Maria Elisa Tulangouw. "Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah." *Educatio Christi* 1, no. 3 (2020): 212–223.
- Maryani, Dwi. "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika." *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 6, no. 2 (2014): 18–24.
- Maulidiyah, Farah Nayla. "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Pendidikan* 29, no. 2 (2020): 93–100.
- Moh. Ayuub Alamsyah^{1*}, Sagaf S. Pettalongi² & Nurdin Nurdin³. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Society 5.0." *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Society 5.0* 2, no. 1 (2023): 132–137.
- Muhaniyah, Lina Hidayatul, Rifa Suci Wulandari, and Rohmad Arkam. "Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Nilai Karakter Kejujuran AUD." *Jurnal Mentari* 1, no. 2 (2021): 86–93.
- Mukaromah, Euis. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review* 4, no. 1 (2020): 179–185.
- Narunita, Witsuka Jati, and Anggun Badu Kusuma. "Analisis Prinsip Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Matematika." *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2023): 162.
- Nurfadhillah, Septy, Citra Dzakiyyah Shadiqa, Rezi Reki Refaldi, Thalia Nindy Hasri, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1." *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (2021): 177–197.
- Pingga, Yulia Susanti. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen." *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2021): 201–222.
- Rikawati, Kezia, and Debora Sitinjak. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2, no. 2 (2020): 40.
- Ruswan, Acep, Suhaedah, and Intan Nurunnahar. "Analisis Perilaku Berbicara Kasar Siswa Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Fenomenologi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD* (2021): 597–607.
- Safitri, Sri. "Menapaki Masa Depan Pendidikan: Tren 'Edtech' 2024." *Kompas.Com*. Last modified 2023. Accessed October 10, 2024.

<https://www.kompas.com/tren/read/2023/12/28/120000665/menapaki-masa-depan-pendidikan--tren-edtech-2024>.

- Sari, Eka Rosmitha, Muhammad Yusnan, and Irman Matje. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran." *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 583–591.
- Sinaga, Edin, Sumatera Utara, Materi Peran Manusia, Metode Permainan, Puzzles Picture, and Siempat Nempu. "Metode Permainan Puzzles Picture Game Siswa Kelas VII Semester 1 Smp Negeri 1 Siempat Nempu" 3, no. 1 (2023): 254–261.
- Syihabudin, Syahna Apriani, and Trisna Ratnasari. "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 21–31.
- Tatminingsih, Sri. "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183.
- Terhadap, Kajian, and Efektivitas Dalam. "Theologia Insani" 3, no. 2 (2024): 1–14.
- Warsita, Bambang. "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas Evaluation of Instructional Media As a Quality Control." *Jurnal Teknodik* 17, no. 1 (2013): 438–447.
- Widhiasih, Angger Prima, and Sandra Yunita. "Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini." *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2021): 1.
- Zega, Yunardi Kristian. "Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik." *Jurnal Apokalupsis* 13, no. 1 (2022): 70–92.