

Konseptual Teoritis dan Implementasi Praktis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Sahat Patar Lumban Gaol¹ Hamzah B. Uno² Novri Y Kandowangko³ Nina Lamatenggo⁴

Universitas Negeri Gorontalo, Provinsi Gorontalo, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: sahatplgaul@gmail.com¹

Abstrak

Semangat belajar yang tinggi peserta didik berasal dari seorang guru yang mampu menciptakan iklim pembelajaran bermakna, berkualitas dan inovatif, yang mampu menarik perhatian peserta didik. Peserta didik akan terkesan dan termotivasi apabila pembelajaran dikemas melalui media interaktif. Peserta didik sudah lumrah dengan teknologi dan lebih tertarik dengan kemajuan teknologi jaman sekarang. Seorang guru yang berkompeten harus peka dan melihat kondisi perkembangan zaman masa kini, perlu mengevaluasi metode mengajar yang diterapkan. Teknologi sudah marak di dunia pendidikan dimanapun di seluruh dunia. Peran teknologi multimedia mendukung efektifnya pembelajaran dan pesertadidik menjadi lebih bersemangat untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Teknologi multimedia dimanfaatkan sebagai sarana untuk menciptakan dan mengembangkan pembelajaran. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, dapat mengoptimalkan hasil belajar yang maksimal. Pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami. Dan peserta didik menguasai tujuan dari pembelajaran. Metode mengajar guru akan lebih bervariasi dan peserta didik dapat mengamati, menikmati, dan mengembangkan hasil dari informasi yang didapat. Peserta didik, mendapat pengalaman belajar yang berkesan. Informasi yang diterima dapat diingat lebih lama jika seorang guru mampu dengan tepat dalam pemanfaatan teknologi khususnya multimedia interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama kristen.

Kata Kunci: Multimedia, Pendidikan Agama Kristen



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

PENDAHULUAN

Pada era pandemic covid 19 sekarang ini adalah merupakan era baru dan tantangan baru dalam dunia pendidikan. Situasi dan kondisi pandemic covid 19 yang memaksa dunia pendidikan harus tetap dilaksanakan secara terpaksa baik melalui Daring maupun melalui Luring supaya tidak terjadi Kehilangan Pembelajaran (Lost Learning). Kombinasi pembelajaran Daring dan Luring yang disebut pembelajaran Blended learning adalah pencampuran/pengintegrasian sistem pembelajaran. Menurut pendapat beberapa ahli diantaranya Capone, blended learning merupakan metodologi baru dalam pembelajaran yang meliputi pembelajaran tatap muka dan online yang mengkombinasikan pembelajaran secara tradisional dengan aktivitas menggunakan media komputer melalui penggunaan tablet, smartphone, maupun teknologi lainnya di mana hal ini akan lebih menarik minat daripada pembelajaran tatap muka saja ataupun pembelajaran online saja (Capone, R., De Caterina, P. and Mazza, G. 2017:10478–10482.) Selanjutnya menurut Hamzah B. Uno, blended learning adalah istilah dari pencampuran antara model pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan secara face to face dengan model pembelajaran berbasis internet yang biasa dikenal dengan istilah e-learning (Hamzam B.Uno: 2014:15). Sesuai dengan beberapa pendapat di atas tentang pembelajaran Daring dan Luring semuanya sangat cocok pada kondisi Pandemic Covid 19, dan pasca pandemic covid 19 supaya pendidikan terhadap calon generasi penerus bangsa dapat tetap berjalan dengan terencana dengan baik serta menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui pembelajaran yang terencana dengan baik dalam sistem pendidikan adalah investasi yang tidak ternilai harganya dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara kreatif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003) Pengertian tersebut di atas merupakan gambaran umum tentang pendidikan di Indonesia menekankan perlunya proses belajar mengajar untuk mewujudkan anak didik supaya memiliki kekuatan spritual keagamaan.

Dalam memenuhi tuntutan UU No 20 Tahun 2003 tersebut maka dikeluarkanlah Peraturan Pemerintah No 55 Tahun 2007 (PP No. 55 Th. 2007) tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan. Pendidikan agama diharapkan memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pendidikan Agama tersebut antara lain pendidikan agama Kristen yang berfungsi sebagai pemberi ilmu pengetahuan dan pembentuk sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya. Penyelenggaraan Pendidikan Agama sebagaimana diatur dalam PP No. 55 Th. 2007 pasal 5 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan agama dilaksanakan sesuai Standar Nasional Pendidikan; ayat (2) Pendidikan agama diajarkan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik.

Pendidikan Agama Kristen untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) dirancang untuk pembinaan mental spiritual anak, membentuk kerohanian anak, meletakkan dasar-dasar iman yang kuat yang dimulai sejak dini. Pada studi pendahuluan, studi awal peninjauan penelitian ini tanggal 18 November 2021 melalui observasi, wawancara dan melalui pengisian kuesioner diidentifikasi bahwa anak-anak tingkat Sekolah Dasar Kelas III yang belajar Pendidikan Agama pada 3 Sekolah yaitu: SD Perguruan Yayasan Maesa, Perguruan Yayasan Khatolik dan Sekolah Dasar Negeri No 41 ketiganya berada di Kota Gorontalo dengan usia rata-rata 8-12 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, dimana proses belajar mengajar sebaiknya dimulai dari sesuatu yang sifatnya konkrit dan akhirnya menuju sesuatu yang sifatnya abstrak. Jadi perlu solusi untuk mengatasinya adalah dengan penggunaan multimedia pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu yang dikemukakan oleh Piaget bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu: (1) Sensory motor; (2) pre operational; (3) concrete operational; dan (4) formal operational. Diantara teori belajar Kognitif yang menjadi landasan penggunaan media adalah teori perkembangan Piaget. Menurut Heinich et (1996) Teori belajar Kognitif Piaget akan ada prosedural penerimaan materi ke otak secara bertahap. Dalam hal ini Pemerintah telah mengeluarkan kurikulum dengan merumuskan Kompetensi Inti (KI) sikap spiritual, KI sikap sosial, dan KI pengetahuan serta KI keterampilan. Berdasarkan KI tersebut dirumuskan Kompetensi Dasar (KD), dan indikator-indikatornya, serta tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang harus dicapai pada setiap tingkatan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang konsep dan implementasi pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Kristen melalui studi literatur. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan literature review. Alur dalam penelitian ini dimulai dari mencari literatur yang relevan, evaluasi dan memilih literatur, menganalisis literatur, membuat garis besar struktur

literature review, dan menulis literature review. Penelitian tidak menggunakan populasi dan sampel namun menggunakan literature buku atau jurnal-jurnal yang akan di Analisa. Penelusuran literature berupa buku atau jurnal-jurnal dilakukan menggunakan empat database untuk memperoleh jurnal yang akan diteliti yaitu DOAJ, Google Scholar, dan Research Gate.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), kata multimedia berarti penyediaan informasi pada computer menggunakan suara, grafik, animasi, dan teks. Sedangkan menurut Purwanto (2005), multimedia berasal dari dua suku kata yakni multi dan media. Multi berarti banyak, sehingga secara umum multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya lebih dari satu media. Menurut Warsita (2008) multimedia dapat diartikan sebagai computer yang dilengkapi dengan *CD-player, sound card, speaker* dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafik dalam resolusi yang tinggi. Multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008). Selanjutnya multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang, menarik perhatian dan mempermudah orang atau kelompok orang untuk memahaminya. Menurut Sutopo (2003) menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan contohnya TV dan filem.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game dan lain-lain. Multimedia dengan menggunakan media (teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi) dapat disajikan dengan program *Microsoft PowerPoint* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. *Microsoft PowerPoint 2007* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*. *Microsoft PowerPoint 2007* menyediakan beberapa keunggulan diantaranya dapat berbentuk audio maupun video sehingga pendidik dapat menunjukkan suatu hal yang rumit dalam pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint 2007* ini. Selain itu, kemampuan *Microsoft PowerPoint 2007* dalam pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. *PowerPoint 2007* juga mampu menerima aplikasi perangkat lunak lain seperti *Macromedia Flash, Ulead video Cool Edit Pro*. Untuk itu penelitian ini memanfaatkan media computer, laptop, ipad, tablet, hand phone sebagai perangkat kerasnya dan perangkat lunaknya adalah bahan ajar yang dibentuk dalam desain multimedia interaktif pembelajaran yang berupa CD (*Compact Disc*) dan menyambungkan dengan media internet baik melalui youtube, google form, google classroom sehingga pembelajaran biasa blendit learning secara online dan offline.

Dengan keunggulan yang dimiliki multimedia interaktif pada penelitian ini yang diharapkan dapat memadukan unsur teks, animasi, audio (suara/musik), gambar, dan video, sehingga akan lebih menarik pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Tingkat kualitas pembelajaran melalui pengembangan multimedia interaktif akan dapat menarik perhatian

siswa. Siswa akan menjadi lebih senang belajar karena adanya perangkat lunak multimedia Pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Kristen. Dengan program yang menarik akan menjadi motivasi siswa semakin tertarik untuk belajar. Secara umum manfaat yang diperoleh dari multimedia pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih fokus, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, serta semangat dan motivasi pemelajar dapat ditingkatkan baik secara daring, luring secara mandiri.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh multimedia pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang terjelma dalam bentuk sumber belajar yang dirancang, dipilih dan/atau digunakan untuk keperluan belajar, dan terdiri dari pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar (lingkungan) (Miarso, 2007). Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah ada yang tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. Pada kondisi riil, teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan berfungsi menjadi gudang ilmu, alat bantu pelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah, dan sebagai infrastruktur pendidikan (Mustaji, 2011). Setelah mengetahui tentang konsep multimedia interaktif tersebut di atas lalu perlu pengembangan multimedia interaktif tersebut direalisasikan dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang berkualitas.

Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar dalam pengertian yang paling umum, adalah setiap perubahan perilaku akibat pengalaman yang diperoleh, atau sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Karena manusia bersifat dinamis dan terbuka terhadap berbagai perubahan yang terjadi pada dirinya dan lingkungan sekitarnya maka proses belajar akan selalu terjadi tanpa henti. Dalam pandangan sebagian ahli psikologi kognitif, proses belajar bahkan terjadi secara otomatis tanpa adanya motivasi. Salah satu tokoh aliran konstruktivisme yaitu Piaget dengan teori perkembangan kognitif dalam pembelajaran menyatakan bahwa bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa, anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu: (1) *Sensory motor*, (2) *pre operational*; (3) *concrete operational*; dan (4) *formal operational*.

Diantara teori belajar Kognitif yang sering menjadi landasan penggunaan media adalah teori perkembangan Piaget. Menurut Heinich et (1996) teori belajar kognitif piaget akan ada proses bertahap dalam penerimaan materi ke otak siswa dan sesuai dengan perkembangan siswa. Pada teori perkembangan Piaget akan ada keseimbangan antara apa yang siswa rasakan dengan apa yang dilihat atau pengalaman baru. Menurut teori Bruner dalam proses belajar sebaiknya memberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Melalui alat peraga yang diteliti akan terlihat langsung bagaimana keteraturan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikan. Teori belajar yang dikemukakan oleh Bruner sejalan dengan model pembelajaran konstruktivisme. Bruner memandang proses

belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Menurut Teori Belajar Sibernetik Pertama kali istilah Sibernetik digunakan oleh Louis Couffignal tahun 1958 Menurut Teori Ini, Belajar Adalah Kegiatan Pengolahan Informasi. Kini istilah sibernetik berkembang menjadi segala sesuatu yang berhubungan dengan internet, kecerdasan buatan, dan jaringan komputer. Istilah 'sibernetik' pertama kali dipopulerkan oleh Nibert Wiener, seorang ilmuwan dari Massachusset Institut of Technology (MIT), untuk menggambarkan kecerdasan buatan (artificial intellidence). Beberapa asumsi Menurut Teori Belajar Sibernetik, proses belajar memang penting dalam teori ini, namun yang lebih penting adalah system informasi yang diproses yang akan dipelajari peserta didik. Asumsi lain adalah bahwa tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua pembelajar. Selanjutnya Teori Vigotsky Sumbangan adalah penekanan pada bakat sosio kultural dalam pembelajaran. Menurutnya bahwa pembelajaran terjadi saat anak bekerja dalam zona perkembangan proksimal (zone of proximal development). Zona perkembangan proksimal adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan pada saat ini. Bantuan tersebut berupa petunjuk, peringatan dorongan, menguraikan masalah pada langkah-langkah pemecahan, memberi contoh, atau hal-hal lain yang memungkinkan siswa tumbuh mandiri. Vigotsky menyatakan bahwa konsep dasar konstruktivisme adalah scaffolding dan kooperatif. Pembentukan kelompok kecil dalam pembelajaran memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan yang lain, bertukar pengalaman dan membantu mengecek pemahaman tentang konsep yang telah dimiliki.

Menurut Teori Ausubel terkenal dengan belajar bermaknanya dan pentingnya pengulangan sebelum belajar dimulai. Ausubel membedakan antara belajar menemukan dengan belajar menerima. Pada belajar menerima siswa hanya menerima, jadi tinggal menghafalnya. Sedangkan belajar menemukan, konsep ditemukan oleh siswa, siswa tidak menerima pelajaran begitu saja. Pandangan yang mendukung antara Teori belajar Ausubel dengan model pembelajaran konstruktivisme adalah belajar bermakna. Belajar bermakna yang dikemukakan oleh Ausubel sesuai dengan model pembelajaran konstruktivisme karena siswa secara aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan cara mengemukakan kembali. Pengetahuan baru itu dihubungkan dengan pengetahuan yang diperoleh dari hasil mengkonstruksi sendiri makna pengetahuan tersebut tidak mudah lupa sehingga lebih bermakna.

Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Menurut Pohan secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar (Pohan, 2020:1) Usaha ini dapat dilakukan seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. (Miarso, 2007). Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasih yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan atau sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen saluran komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah melalui pelajaran yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa orang lain (Sadiman, 2003). Jadi berdasarkan pendapat di atas penulis menyampaikan bahwa proses belajar adalah penyampaian pesan dari sumber pesannya kepada penerima pesan. Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2009:17). Menurut Susilana dan

Riyana (2008:1) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan.

Konsep Media Pembelajaran

Menurut Susilana dan Riyani bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran (Susilana dan Riyani, 2009:7), selanjutnya menurut Angkowo dan Kosasih (Cahyady et al., 2020) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang berpengaruh pada situasi, kondisi, dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan belajar yang telah diciptakan dan di desain oleh guru. Jadi penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa belajar lebih banyak meningkatkan ketrampilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2002) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Menurut Gadne (dalam Sadiman, 1984) menyatakan bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang merangsang untuk belajar". Sedangkan Briggs (dalam Sadiman, 1984) menyatakan bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar". Selanjutnya lanjut Heinich (dalam Arsyad, 2006) mengemukakan bahwa "istilah mediaum sebagai perantara yang mengatur informasi antar sumber dan penerima "*Lebih lanjut AECT (Association of Education and Communication Technology)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Uno dan Lamatenggo, 2011: 121).

Menurut Angkowo dan Kosasih (Cahyady et al., 2020) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang berpengaruh pada situasi, kondisi, dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan belajar yang telah diciptakan dan di desain oleh guru. Landasan teori penggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yaitu berkaitan dengan proses belajar dan tingkat perkembangan kognitif siswa menggunakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Dales Cone of Experience*), (Adaptasi dari: Heinich, et al., 2002).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale's
 Sumber: Riyana (2012:11)

Dale percaya bahwa materi audiovisual dapat membantu siswa belajar dari pengalaman tangan pertama orang lain, atau pengalaman perwakilan. Dale (1967) mengklaim, "Materi audiovisual memberikan satu cara yang sangat efektif untuk memperluas jangkauan pengalaman perwakilan kami" Dale menyimpulkan bahwa materi audiovisual dapat

memberikan dasar yang konkrit untuk konsep pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, memberikan penguatan yang diperlukan, memperluas pengalaman siswa dan meningkatkan keefektifan materi lainnya (Lee S. J. & Reeves, T. 2018). Meskipun seperti disebutkan di atas, Dale (1969) tidak menganjurkan studi media komparatif, dia merekomendasikan mengevaluasi kombinasi media dan bahan ajar dalam lingkungan belajar yang sebenarnya. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif maka penggunaan kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut dalam pembelajaran agama akan efektif dengan penggunaan media pembelajaran karena pelajaran agama yang sifatnya abstrak sedangkan siswa usia 8-14 tahun masih berpikir konkrit menuju sesuatu yang sifatnya abstrak. Berdasarkan beberapa definisi tersebut disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu perantara baik material maupun immaterial yang dapat digunakan untuk peserta didik menyampaikan pesan atau merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik atau seseorang atau kelompok orang sehingga terjadinya proses belajar yang disengaja dan terkendali.

Implementasi Praktis Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Pengembangan desain multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah Dasar (SD) secara valid dan praktis, serta efek potensial multimedia interaktif pembelajaran PAK yang telah dikembangkan pada sekolah dasar terhadap hasil belajar siswa di SD. Untuk memahami pelajaran agama memiliki kesulitan tersendiri. Penyelenggaraan Pendidikan Agama sebagaimana diatur dalam PP No. 55 Th. 2007 pasal 5 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan agama dilaksanakan sesuai Standar Nasional Pendidikan; ayat (2) Pendidikan agama diajarkan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik. Pendidikan Agama Kristen untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) dirancang untuk pembinaan mental spiritual anak, membentuk kerohanian anak, meletakkan dasar-dasar iman yang kuat yang dimulai sejak dini. Dalam hal ini Pemerintah telah mengeluarkan kurikulum dengan merumuskan Kompetensi Inti (KI) sikap spiritual, KI sikap sosial, dan KI pengetahuan serta KI keterampilan. Berdasarkan KI tersebut dirumuskan Kompetensi Dasar (KD), dan indikator-indikatornya, serta tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang harus dicapai pada setiap tingkatan pendidikan.

Adapun beberapa Kompetensi Inti Pendidikan Agama Kristen pada tingkat SD kelas III adalah sebagai berikut yaitu : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya; Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah; Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan KI tersebut di atas telah dirumuskan KD pada Tingkat SD kelas III yaitu: Mensyukuri kehadiran Allah melalui iklim dan gejala-gejala alam; Mensyukuri kehadiran Allah melalui keberagaman flora dan fauna; Mensyukuri kehadiran Allah dalam kepelbagaian suku, budaya, bangsa, dan agama; Menghayati kehadiran Allah dalam keutuhan ciptaan-Nya; Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya; Menunjukkan kepedulian terhadap iklim dan gejala-gejala alam; Menunjukkan tanggung jawab dalam memelihara flora dan fauna; Bersikap terbuka dan menerima pergaulan dengan sesama dalam kepelbagaian suku, budaya, bangsa, dan agama; Bersikap sebagai orang yang ikut serta menjaga keutuhan ciptaan- Nya; Memahami kehadiran Allah dalam iklim dan gejala-gejala alam; Memahami

contoh tanggung jawab dalam memelihara flora dan fauna di sekitarnya; Memahami bahwa keberagaman budaya, suku, dan bangsa adalah kekayaan yang dikaruniakan Allah pada manusia; Memahami pentingnya berperan serta menjaga keutuhan ciptaan Allah; Menerapkan sikap peduli terhadap iklim dan gejala-gejala alam; Membuat karya yang berkaitan dengan tanggung jawab dalam memelihara flora dan fauna di sekitarnya; Membuat proyek yang berkaitan dengan pergaulan sesama manusia walaupun berbeda suku, budaya, bangsa, dan agama; Melakukan tindakan sederhana sebagai wujud ikut serta menjaga keutuhan ciptaan Allah.

Selanjutnya berdasarkan KI dan KD dirumuskan indikator-indikatornya yang harus dicapai pada setiap tingkatan Pendidikan Agama Kristen pada tingkat SD kelas III yaitu: Menjelaskan Kemahakuasaan Allah dengan FirmanNya dalam penciptaan, siswa dapat menyebutkan urutan penciptaan hari pertama sampai hari keenam; Siswa dapat menjelaskan Allah Menciptakan Manusia Berbeda-Beda Suku, Budaya, Agama Dan Bangsa; Menceritakan Kemahakuasaan Allah Atas Alam Semesta Melalui Tokoh/ Nabi Dalam Alkitab ; Bersyukur Atas Semua Ciptaan Allah; Mempraktikan Sikap Peduli Keadaan Alam sekitar.

Setelah dirumuskan KI, KD dan Indikator-indikator yang harus dicapai pada setiap tingkatan Pendidikan Agama Kristen pada tingkat SD kelas III maka dirumuskan tujuan pembelajaran dan materi pembelajarannya. Beberapa rumusan tujuan pembelajaran PAK pada tingkat SD Kls III yaitu: Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, maka siswa mampu: Menyebutkan urutan Penciptaan hari pertama sampai hari keenam dengan benar; Menyebutkan contoh-contoh ciptaan Allah yang ada disekitarnya dengan benar; Menjelaskan Allah Menciptakan Manusia Berbeda-Beda Suku, Budaya, Agama Dan Bangsa; Menceritakan Kemahakuasaan Allah Atas Alam Semesta Melalui Tokoh/ Nabi Dalam Alkitab; Memuji Tuhan dengan bernyanyi dan berdoa dengan benar; Menunjukkan sikap yang baik untuk menjaga, melestarikan alam ciptaan Tuhan. Adapun beberapa materi yang disiapkan pada pembelajaran PAK tingkat SD Kls III yaitu : Penciptaan alam semesta hari pertama sampai hari keenam; Perbedaan penciptaan manusia pertama Adam dan Hawa dengan Ciptaan alam semesta; Menceritakan kehadiran Allah berkuasa atas musim hujan, kemarau dan musim panas melalui kisah nabi Elia (dalam 1 raja-raja 18: 20-40), Kisah Nabi Musa membelah laut Tiberau (Kel 14:15-30) dan (dalam 1 raja-raja 18: 20-40) Kisah Nabi Musa membelah laut Tiberau (Kel 14:5-30). Bersyukur atas semua ciptaan Allah dengan menyebutkan contoh-contoh ciptaan Tuhan yang ada di sekelilingnya dan mendemonstrasikan menyayangi/mengasihi sesama manusia ciptaan Tuhan serta memeliharanya lingkungannya, serta mendemonstrasikan cara mengungkapkan kepedulian pelestarian flora dan fauna dengan lingkungan menanam, memeliharanya. Materi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang sudah dirancang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.

KESIMPULAN

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game dan lain-lain. Multimedia dengan menggunakan media (teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi) dapat disajikan dengan program *Microsoft PowerPoint* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Pengembangan desain multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah Dasar (SD) secara valid dan praktis, serta efek potensial multimedia interaktif pembelajaran PAK yang telah dikembangkan pada sekolah dasar terhadap hasil belajar siswa di SD. Untuk memahami pelajaran agama memiliki kesulitan tersendiri. Penyelenggaraan Pendidikan

Agama sebagaimana diatur dalam PP No. 55 Th. 2007 pasal 5 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan agama dilaksanakan sesuai Standar Nasional Pendidikan; ayat (2) Pendidikan agama diajarkan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik. Pendidikan Agama Kristen untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) dirancang untuk pembinaan mental spiritual anak, membentuk kerohanian anak, meletakkan dasar-dasar iman yang kuat yang dimulai sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. & Haryanto, D. 2010. Pembelajaran Multi Media di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif. Prestasi Pustaka, Jakarta, Indonesia.
- Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. PT. Rineka Cipta, Jakarta, Indonesia.
- Arsyad, A. 2007. Media Pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta Indonesia.
- Alkitab Edisi Studi. 2012. Lembaga Alkitab Indonesia
- Capone, R., De Caterina, P. and Mazza, G. 'Blended Learning, Flipped Classroom and Virtual Environment Challenges and Opportunities for the 21St Century Students', in Edulearn17 Conference, 2017,. 10478–10482.
- Daryanto 2010. Media Pembelajaran, Gaya Media. Yogyakarta Indonesia.
- Dirjen Bimas Kristen. 2011. Kebijakan Teknis Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Kristen, Kementerian Agama RI tahun Anggaran 2011. Makalah Seminar pada Konsultasi Nasional Pejabat Bimas Kristen Pusat dan Daerah se- Indonesia, Bandung, Indonesia 1-4 Februari 2011.
- Edison T. 2011. Arah Kebijakan Kristen Di Indonesia. Makalah Seminar pada Konsultasi Nasional Pejabat Bimas Kristen Pusat dan Daerah se-Indonesia, Bandung, Indonesia 1-4 Februari 2011.
- Efrina, Nelly. 2010. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kimia Pokok Bahasan Struktur Atom Untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang. Tesis UNSRI Palembang.
- Flagg, B.N. 1990. Formative Evaluation for Educational Technologies, Hillsdale, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Gaol, Lumban, Patar, Sahat. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) Pokok Bahasan Penciptaan Alam Semesta Di Sekolah Dasar. Tesis. Palembang PPS UNSRI Palembang.
- Geisler, N.L. 2000. Etika Kristen: Pilihan dan Isu. Departemen Literatur Saat, Malang Indonesia.
- Gofur. 2007 Mozaik Teknolgi pendidikan. Jakarta. Kerja Sama Universitas Negeri Jakarta dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Hamzah, B. Uno, 2014. Model Pembelajaran (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).
- Handoko, T, Y. 2007. Integrasi Sebuah Perspektif Teologis
<http://www.sarapanpagi.org/scripture-nature-vt2739.html>. diakses 25 Maret 2022.
- Handrycart, K. 2006. Puzzle Oleh-Oleh Yang Mendidik. Yogyakarta
- Heinich, R; M, Russell, J D; & Smalding Sharon E. 1996. Instuctional Media and Tecnologies for Learning. NewJersey, USA: A. Simon and SchesterCompany.
- Hendri, Deboy. 2010. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Comtasia dan Macromedia Flash Untuk materi Bangun Ruang di Sekolah Menengah Pertama. Tesis PPS UNSRI.
- Hwang Thomas. 2016. Apa Tujuan dari penciptaan benih perempuan volume 2. Ami Publikasi. Gyeonggi-Do, Korea.

- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta Kencana.
- Lase, J. 2011. Revitalisasi Dan Reaktualisasi Pendidikan Agama Dan Keagamaan Kristen. Makalah Seminar pada Konsultasi Nasional Pejabat Bimas Kristen Pusat dan Daerah se-Indonesia, Bandung, Indonesia 1-4 Februari 2011.
- Lembaga Alkitab Indonesia. 2010. Alkitab. Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia, Jakarta Indonesia.
- Lexy, J.M. 2007 Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lolangion Feldy, Marselino Cristian Runturambi & Jefry Kawuwung. 2021. Menelaah Antroposentris Dalam Menyikapi Krisis Lingkungan Dari Perspektif Teologi Penciptaan dalam Jurnal Ilmiah Tumou Tou. Vol. 8 No.1.
- Miarso, Y.H. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group Jakarta, Indonesia.
- Mustaji. 2001. Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Teknologi Pendidikan Unesa. Jurnal.
- Norbert M. Seel. 2012. https://www.researchgate.net/figure/The-Dick-and-Carey-model-of-Instructional-Design_fig4_255988122.
- Nugraha. 2003 Kiat Merangsang Kecerdasan Anak. Jakarta : Puspa Swara.
- Pitrimawati. 2011. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bilangan Romawi Kelas IV di sekolah Dasar. Tesis PPS UNSRI Palembang.
- Poedarmita, W. J. S. 1990 Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pohan, Albert Efendi. 2020. Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan ilmiah . Semarang: CV Samu Untung.
- Purwanto. 2005. Jejak Langkah Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. Depdiknas Pustekkom, Jakarta, Indonesia.
- Riyana, Cepy. 2012. Media Pembelajaran Jakarta.
- Riduwan. 2005. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Dan peneliti Pemula. Bandung. Alfabeta.
- Rohimul. Anwar, 2008. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Kelas VI Semester Genap di Sekolah Dasar banjarsari Tepus. Tesis PPS UNSRI Palembang.
- Sadiman, Raharjo, Haryono, dan Rahardjito. 2011. Media Pendidikan. Jakarta; Rajawali Pers
- Setiawan, D. 2007, Pengembangan Bahan Ajar, Universitas Terbuka Somad P. & Herawati T. 1996. Orthopedagogik Anak tunarungu Jakarta: Depdikbud
- Simanjuntak Truman. 2021. Arkeologi Biblika Mengungkap Peristiwa-Peristiwa Besar Sejak Penciptaan Semesta Hingga Kekristenan Masa Kini. PBMR ANDI. Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2002. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung; Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N & Rivai. 2005. Media Pengajaran: Penggunaannya dan Pembuatannya, Sinar Baru, Bandung indonesia Jakarta.
- Sugiono. 2010, Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Alfabeta, Bandung Indonesia.
- Suparman, Atwi. 2004. Desain Instruksional. Universitas Terbuka, Jakarta, Indonesia
- Susilana, R. 2008 Media Pembelajaran, Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, FIP. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutopo, A. Hadi. 2003. Multimedia Interaktif dengan flash. Graha Ilmu. Yogyakarta, Indonesia
- Syaiful B. D. & Zain 2006 Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Irama Widya.
- Tafona'o Talizaro. 2016. Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk. Illumination Publishing. Yogyakarta
- Tessmer, M. 1998. Planning and Conducting Formative Evaluation" Improving the Quality of Education and training'. Kogan Page, Philadelphia, London.

- Tulung M Jeane & Agus Santoso. 2017. Mengasihi Tuhan, Mengasihi Sesama. 10 Hukum Taurat dan Pendidikan Karakter. Wahana Resolusi. Manado.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tanggal 8 Juli 2003. Jakarta DPR – RI dan Sekretariat Negara.
- Uno, HB., Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi CHA. 2005. Program Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo Anggota IKAPI.
- Warsito, B. 2008. Teknologi Pembelajaran, landasan dan Aplikasinya. Rineka Cipta, Jakarta Indonesia.
- Yongky, K. 1994. Tempat penciptaan Di Dalam Sejarah Teologi PL. <http://alkitab.sabda.org/resource.php?topic=517&res=jpz>, diakses 25 Maret 2022
- Zulkardi. 2002. Developing a Learning Environment on Realistik Mathematics Education for Indonesia Student Teacher. Disertasi. <http://projects.edte.utwente.nl/imei/dissertation/disertasi/html>, diakses 25 Maret 2022.