

PENGARUH MEDIA TIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI TINGKAT SMA

Mega Simanjuntak ^{1*}
Ordekor Saragih ²

^{1,2} Fakultas Ilmu Pendidikan Agama Krite, IAKN Tarutung

*e-mail: vivosiantar800@gmail.com

Abstrak

Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kepustakaan untuk mengeksplorasi isu-isu, melakukan analisis, dan mengumpulkan data. Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi memegang peran kunci dalam manajemen data untuk mencapai hasil berkualitas tinggi. Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi perlu diimplementasikan dengan pendekatan praktis sesuai dengan peraturan yang berlaku. E-learning telah mengalami kemajuan melalui berbagai model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, seperti CBT (Computer Based Training), CBI (Computer Based Instruction), Distance Learning, Distance Education, CLE (Cybernetic Learning Environment), Desktop Videoconferencing, ILS (Integrated Learning System), LCC (Learner-Centered Classroom), Teleconferencing, WBT (Web-Based Training), dan sebagainya. Salah satu produk teknologi informasi yang mengalami pertumbuhan pesat pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21 adalah internet, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di tingkat SMA.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Kristen, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Sekolah Menengah Atas (SMA)

Abstrak

The researcher chooses to use a qualitative research method with a literature review approach to explore issues, conduct analysis, and collect data. Information and communication technology infrastructure plays a key role in data management to achieve high-quality results. Therefore, to achieve the goals of Christian Religious Education learning, the use of information and communication technology needs to be implemented practically in accordance with applicable regulations. E-learning has progressed through various learning models that utilize information technology, such as CBT (Computer Based Training), CBI (Computer Based Instruction), Distance Learning, Distance Education, CLE (Cybernetic Learning Environment), Desktop Videoconferencing, ILS (Integrated Learning System), LCC (Learner-Centered Classroom), Teleconferencing, WBT (Web-Based Training), and so on. One of the rapidly growing information technology products in the late 20th and early 21st centuries is the internet, especially in the context of Christian Religious Education learning at the high school level.

Keywords: Christian Religious Education, Information and Communication Technology, Senior High School

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen merupakan salah satu kebutuhan nyata pendidikan saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi seringkali penting sebagai infrastruktur untuk mengelola data dengan berbagai cara untuk mencapai hasil berkualitas tinggi. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran maka pengalaman teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAK harus diterapkan secara praktis sesuai dengan peraturan yang ada.

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, strategi pembelajaran yang digunakan harus terstruktur dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang ditentukan, termasuk seluruh sarana dan prasarana yang digunakan, termasuk materi pembelajaran, dan lain-lain (Gratia & Benyamin, 2020).

Oleh karena itu diharapkan siswa yang ada mendapatkan pengalaman yang baik melalui pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

(Gratia et al, 2021). Perkembangan TIK dalam pembelajaran PAK juga memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan media pendidikannya.

Data pembelajaran PAK yang menggunakan TIK berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2018, jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa, atau setara dengan 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 264,16 juta orang. Penetrasi pengguna Internet ini mengalami peningkatan lebih dari 10% jika dibandingkan dengan survei yang sama pada tahun 2017. Dari segi kelompok usia, kelompok yang memiliki jumlah pengguna Internet lebih dari separuhnya adalah usia 10 hingga 44 tahun (APJII 2019). Meskipun perkembangan ini dapat dianggap positif dalam konteks pengetahuan dan pendidikan, namun perubahan tersebut juga membawa tantangan terhadap dimensi sosial manusia. Meskipun manusia tetap berinteraksi dengan sesamanya, cara berkomunikasi telah mengalami perubahan. Komunikasi lebih banyak dilakukan melalui perangkat gawai yang dipegang daripada melalui interaksi langsung dengan orang yang berada di sekitarnya.

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, berbagai media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan interaktifitas. Contohnya, Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif khusus untuk Pendidikan Agama Kristen dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama melalui metode yang menarik dan berbasis teknologi.

Situs Web Pendidikan Agama: Pembuatan situs web yang berisi materi-materi, kisah-kisah, atau tautan ke sumber daya Kristen dapat menjadi sumber referensi yang mudah diakses oleh siswa.

Multimedia Presentations: Penggunaan presentasi multimedia, seperti slide PowerPoint, video, dan audio, dapat membantu menjelaskan ajaran-ajaran agama dengan lebih menarik dan memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks.

Forum Diskusi Online: Membuat forum diskusi online khusus untuk pembelajaran Pendidikan Agama Kristen memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berbagi pendapat, dan mendiskusikan topik-topik agama secara virtual.

Aplikasi Mobile: Pengembangan aplikasi mobile yang berisi doa-doa, ayat-ayat Alkitab, atau materi-materi agama Kristen dapat membantu siswa membawa ajaran-ajaran agama dalam genggaman mereka.

METODE PENELITIAN

Peneliti mengadopsi metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kepustakaan untuk menyelidiki isu-isu, melakukan analisis, dan mengumpulkan data. Fokus utama penelitian kualitatif ini adalah menggali makna, konsep, definisi, dan deskripsi terkait dengan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau penulis. Selain itu, penulis juga memberikan klarifikasi terkait penggunaan teknologi oleh Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) di dalam kelas, yang melibatkan perangkat seperti komputer, internet, teknologi penyiaran (radio, televisi), dan telepon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pada dasarnya, teknologi dapat dilihat sebagai cara untuk menambah nilai dan menciptakan produk yang bermanfaat. Sedangkan teknologi informasi mencakup seluruh aspek yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat, manipulasi dan pengelolaan informasi. Di sisi lain, teknologi komunikasi mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mengirimkan data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan komunikasi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, mencakup seluruh kegiatan yang berkaitan dengan pengolahan, manipulasi, pengelolaan, dan transmisi informasi antar media. Dengan kata lain, teknologi informasi diwujudkan melalui bentuk komunikasi baik verbal maupun nonverbal (Hermanto Sihotang, 2020).

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk dalam proses memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data untuk

menghasilkan informasi berkualitas, yakni informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu. Oleh karena itu, media teknologi informasi dapat dianggap sebagai alat pendukung yang menyediakan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Selain itu, dalam konteks pendidikan, media teknologi informasi merupakan perangkat lunak yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemajuan peserta didik, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar mengajar.

Media teknologi informasi dalam pendidikan merujuk pada penggunaan berbagai alat dan teknologi yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran di lingkungan pendidikan. Ini mencakup penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, perangkat lunak pendidikan, dan berbagai aplikasi teknologi lainnya.

Dalam era digital ini, media teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari pendidikan. Mereka telah mengubah cara siswa belajar dan guru mengajar. Dengan adanya media teknologi informasi, siswa dapat mengakses informasi dengan cepat dan mudah, berkomunikasi dengan sesama siswa dan guru, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Macam-Macam Media dan Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi memiliki berbagai media yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Laptop/Notebook merupakan perangkat canggih dengan fungsi yang serupa dengan komputer, namun memiliki bentuk yang praktis, ringan, ramping, dan dapat dibawa ke mana-mana karena menggunakan daya listrik dari baterai charger, sehingga tidak memerlukan sambungan steker.
2. Deskbook adalah perangkat serupa komputer dengan desain praktis, di mana CPU terintegrasi dengan monitor, memungkinkan penempatan mudah di atas meja tanpa memakan banyak ruang. Meskipun demikian, perangkat ini masih membutuhkan sumber listrik dari steker karena belum dilengkapi dengan baterai charger.
3. Personal Digital Assistant (PDA) adalah perangkat mini yang dapat dimasukkan ke dalam saku, tetapi memiliki fungsi hampir sama dengan komputer pribadi dalam pengolahan data.
4. Kamus Elektronik adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menerjemahkan antar bahasa.
5. MP4 Player berfungsi sebagai media penyimpanan data dan pemutar video, musik, dan game.
6. MP3 Player memiliki fungsi serupa dengan MP4 Player, namun hanya dapat memutar musik dan mendengarkan radio, tanpa kemampuan memutar video dan game.
7. adalah media penyimpanan data portabel berbentuk Universal Serial Bus (USB) yang kecil, ringan, namun dapat menyimpan data dalam jumlah besar.
8. Komputer merupakan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu manusia dalam pengolahan data menjadi informasi, serta menyimpannya untuk ditampilkan di lain waktu.

Penggunaan media teknologi umumnya banyak memanfaatkan produk internet untuk mencari dan mengunduh informasi. Internet merupakan jaringan komputer besar yang terdiri dari jaringan kecil yang saling terhubung di seluruh dunia.

Internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia. Wiliam (Hermanto Sihotang, 2020) dalam juga menyatakan bahwa internet adalah kumpulan jaringan komputer yang memungkinkan pengguna berbagi informasi dengan sumber yang lebih luas. Oleh karena itu, teknologi informasi pembelajaran di sekolah banyak berbasis internet sebagai alat untuk mengolah data, termasuk pengolahan, penyusunan, dan penyimpanan data, serta terhubung dengan jaringan komputer sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar.

Manfaat Penggunaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

Manfaat yang dapat diperoleh melalui aplikasi teknologi informasi dan komunikasi ini melibatkan akses terhadap berbagai informasi, termasuk tetapi tidak terbatas pada topik kesehatan, hobi, rekreasi, dan aspek-aspek rohani. Selain itu, aplikasi ini juga bermanfaat untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Aplikasi ini berfungsi sebagai

sarana kerjasama yang memungkinkan kolaborasi antara individu atau kelompok tanpa terpengaruh oleh batasan jarak, waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi, atau faktor lain yang dapat menghambat pertukaran ide.

Dampak globalisasi terhadap dunia pendidikan menciptakan pergeseran dari model pendidikan tatap muka konvensional menuju pendidikan yang lebih terbuka dan dapat diakses oleh siapa pun, tanpa memandang perbedaan usia, tingkat pendidikan, atau status sosial. Perubahan ini lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar individu. Guru juga mendapatkan manfaat dari perubahan ini, seperti kemudahan dalam pemutakhiran materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, peluang untuk pengembangan diri atau penelitian dengan memanfaatkan waktu luang yang relatif lebih banyak, serta pengawasan terhadap kebiasaan belajar peserta didik.

Tidak hanya itu, guru dapat mengetahui kapan peserta didik belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, dan berapa kali topik tertentu dipelajari ulang melalui berbagai media pembelajaran seperti Zoom, Google Classroom, WhatsApp, dan media lainnya. Guru juga dapat melakukan pengecekan terhadap penyelesaian soal-soal latihan setelah peserta didik mempelajari suatu topik. Selain itu, guru dapat memeriksa jawaban peserta didik, memberikan umpan balik, dan mendorong terbentuknya sikap kerja sama antara guru-guru dan antara guru dengan peserta didik dalam mengatasi berbagai masalah pembelajaran.

Konsep Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen mendasarkan diri pada keyakinan bahwa pembelajaran harus mencakup pengajaran agama Kristen sebagai elemen integral dalam proses pembentukan karakter dan moral individu. Tujuan utama dari pendidikan agama Kristen adalah membantu siswa memahami prinsip-prinsip ajaran Kristen dan memberikan dasar untuk mengembangkan nilai-nilai spiritual serta etika yang kuat.

Mengarah pada kedewasaan dalam iman, hidup sesuai dengan prinsip dan nilai-nilai yang terkandung dalam Firman Tuhan menjadi fokus utama. Selain itu, pendidikan agama Kristen berusaha membantu mahasiswa dalam pengembangan hubungan pribadi yang lebih erat dengan Tuhan melalui praktik doa, meditasi, dan bacaan Alkitab.

Dalam konsep Pendidikan Agama Kristen, diakui pula pentingnya pengembangan spiritualitas dan hubungan pribadi dengan Tuhan dalam kehidupan mahasiswa. Pendidikan agama Kristen mempromosikan nilai-nilai seperti kasih, perdamaian, keadilan, pengampunan, dan tanggung jawab sosial sebagai bagian integral dari proses pengajaran.

Dalam Pendidikan Agama Kristen, peran dosen menjadi krusial karena mereka tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai model dan mentor dalam pembentukan spiritualitas dan karakter mahasiswa. Oleh karena itu, dosen yang terlibat dalam pendidikan agama Kristen harus memiliki kompetensi akademik dan integritas sebagai contoh yang baik bagi mahasiswa.

Secara keseluruhan, konsep pendidikan agama Kristen mengadopsi pendekatan holistik yang mengintegrasikan nilai-nilai Kristen ke dalam pengajaran dan pembentukan karakter serta moral mahasiswa. Tujuannya adalah menciptakan masyarakat yang bertanggung jawab dan memiliki moral tinggi.

Dalam era modern, teknologi juga memainkan peran penting dalam mendukung pendidikan. Penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak Microsoft Word, PowerPoint, dan Excel, membantu dosen dalam mengelola data mahasiswa, sistem pengolahan nilai, serta membuat materi pembelajaran yang menarik. Hal ini membantu efisiensi waktu dan tenaga dosen, sehingga tujuan pendidikan dapat disampaikan dengan baik.

Tabel 1. Matriks Analisis Data pada artikel

No.	Judul	Author	Hasil Penelitian
1	Efektivitas Pembelajaran	Metode Yuferlinus Waruwu	Masuknya dalam era digital yang ditandai oleh kemajuan Teknologi Informasi dan

	<p>Menggunakan TIK Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Kristen</p>		<p>Komunikasi (TIK) yang sangat cepat, telah mengakibatkan perubahan signifikan dalam percepatan dan inovasi penyelenggaraan pendidikan di berbagai belahan dunia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru menegaskan bahwa seorang praktisi pendidikan harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial. Dengan latar belakang ini, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Kristen, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.</p> <p>Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman dan langkah-langkah praktis dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam konteks pembelajaran di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan kepustakaan, yang bertujuan untuk menyajikan masalah, analisis, dan pengumpulan data. Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, konsep, definisi, dan deskripsi terhadap objek penelitian, yang dalam hal ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama Kristen.</p> <p>Penting bagi praktisi pendidikan agama Kristen untuk dapat berinovasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat memahami perkembangan dan kemajuan zaman yang menuntut kreativitas yang lebih tinggi. Sebagai kesimpulan, guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan akan meningkatkan tanggung jawab mereka melalui partisipasi dalam pelatihan tahun ini, dengan tujuan untuk lebih memahami cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.</p>
<p>2</p>	<p>Pengaruh Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pasca Pandemi Covid 19</p>	<p>Yada Putra Gratia, Suwarno Asmoro, Elisabeth Mujiyati</p>	<p>Perkembangan Teknologi Informasi di era global saat ini telah mengubah secara signifikan landscape pendidikan, dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang mer permeasi setiap aspek kegiatan dan pembelajaran. Perkembangan ini menuntut guru untuk</p>

berinovasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memengaruhi kemampuan komunikasi siswa selama pembelajaran. Progres Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah paradigma dan sistem pembelajaran, menjadikannya berbasis teknologi.

Guru Pendidikan Agama Kristen kini dapat dengan lebih mudah menyampaikan materi ajar, terutama dalam konteks pandemi Covid-19. Selain itu, perkembangan ini juga menciptakan peningkatan kemampuan teknologi bagi siswa-siswi. Penelitian ini menggunakan metode campuran, dimulai dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode kepustakaan, dan dilanjutkan dengan pendekatan kuantitatif melalui survei lapangan kepada mahasiswa prodi PAK 2021 STTBI. Penelitian ini mencari informasi dari berbagai sumber, dengan survei sebagai alat untuk mengumpulkan data.

Hasil survei menunjukkan bahwa pendidik memiliki peran krusial dalam mengelola kegiatan pembelajaran bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu terus mengasah kemampuan dan ketrampilan mereka dalam menggunakan berbagai macam Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk membantu pengembangan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan inovatif.

3	Implementasi Pendidikan Agama Kristen di Era Teknologi	Arozatulo Telaumbanua	Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini menjadi dorongan bagi Pendidikan Agama Kristen untuk mengadopsi sistem pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, guru-guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan untuk mengembangkan sistem pembelajaran mereka dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi yang terjadi. Seiring dengan adanya perubahan dan dinamika dalam sistem pembelajaran, Pendidikan Agama Kristen perlu diajarkan secara terbuka melalui platform teknologi, yang didasarkan pada nilai-nilai kekristenan. Sebagai seorang pemerhati Pendidikan Agama Kristen, penulis berharap bahwa penerapan Pendidikan Agama Kristen di
---	--	-----------------------	---

era teknologi dapat mengubah paradigma kita terkait dengan media yang digunakan oleh Allah melalui kita untuk menyampaikan pesan tentang Kerajaan Allah di dunia ini. Penerapan Pendidikan Agama Kristen dalam era teknologi ini diharapkan dapat dilakukan dengan pendekatan kreatif, dinamis, efektif, dan menyenangkan, yang selaras dengan prinsip-prinsip Alkitab. Metode penelitian yang diterapkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian pustaka, yaitu melakukan analisis berdasarkan buku-buku dan literatur, serta penelitian sebelumnya yang relevan dengan pembahasan tersebut.

4 PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI:

Tantangan Pendidikan Agama Kristen Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kristen Kepada Anak Remaja di Era Teknologi

Tulisan ini berlandaskan pada realitas yang tengah berkembang pesat di era kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini tidak hanya membawa peluang, tetapi juga tantangan bagi kehidupan manusia. Tantangan tersebut terutama dialami oleh pendidikan agama Kristen dalam upayanya menanamkan nilai-nilai Kristen kepada generasi muda yang hidup di tengah era teknologi ini. Oleh karena itu, tujuan dari penulisan ini adalah untuk menguraikan tantangan yang dihadapi pendidikan agama Kristen dalam mempertahankan dan mentransmisikan nilai-nilai Kristen di tengah kemajuan teknologi.

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang sedang dibahas, seperti jurnal ilmiah dan buku terkait. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut kemudian diolah, diklasifikasikan, diverifikasi, dan divalidasi untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat diandalkan. Setelah melakukan analisis terhadap data, penulis menemukan bahwa tantangan utama pendidikan agama Kristen dalam menanamkan nilai-nilai Kristen di era teknologi melibatkan komunikasi virtual, sikap individualistis, dan pola hidup yang mengutamakan kecepatan.

				Dengan menyadari tantangan-tantangan tersebut, para pengajar pendidikan agama Kristen diharapkan dapat mengambil langkah-langkah untuk mempertahankan eksistensi mereka di tengah era teknologi ini.
5	Eksistensi Pendidikan Kristen Dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid 19	Guru Agama Dalam	Agusthina Siahaya, Jenri Ambarita	Penelitian ini dimaksudkan untuk menguraikan keberadaan, kesiapan, hambatan, dan langkah-langkah yang diambil oleh guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam konteks pembelajaran di tengah pandemi Covid-19. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yang mengamati eksistensi dan kesiapan guru PAK, mengidentifikasi hambatan yang dihadapi, serta menganalisis upaya yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran selama pandemi Covid-19. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan dokumentasi kepada guru PAK. Hasil penelitian menunjukkan variasi dalam keberadaan guru PAK selama pembelajaran di tengah pandemi Covid-19, dengan beberapa memiliki akses internet yang lancar, sementara yang lain berada di daerah dengan akses internet yang terbatas atau bahkan tidak ada sama sekali. Kendala utama yang dihadapi oleh banyak guru PAK meliputi akses internet yang terbatas, keterbatasan kemampuan ekonomi, dan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang masih terbatas. Oleh karena itu, para guru PAK terpaksa melibatkan diri dalam pembelajaran jarak jauh, memberikan tugas dengan berkomunikasi secara efektif dengan orang tua, dan terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan TIK melalui berbagai kegiatan, seperti workshop, belajar mandiri dari internet, atau meminta bantuan dari rekan sejawat. Upaya ini dilakukan agar guru PAK tetap mampu menjalankan tugas profesional mereka dalam melaksanakan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19.

Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui Berbagai Media Di Tingkat SMA

1. Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pendidikan yang dapat diterapkan melibatkan alat komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya, yang juga relevan dalam penyelenggaraan pendidikan agama Kristen. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak terbatas pada pertemuan tatap muka, tetapi juga melibatkan pemanfaatan media-media tersebut. Dengan demikian, guru dapat memberikan layanan tanpa perlu berinteraksi langsung secara fisik dengan peserta didik.

Menurut Rosenberg, sebagaimana dikutip oleh Sutopo, e-learning merupakan penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan pembelajaran dengan jangkauan yang luas, yang didasarkan pada tiga kriteria: mengubah, menyimpan, dan menyebarkan informasi; penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan informasi melalui komputer ; serta fokus e-learning yang lebih luas dibandingkan dengan paradigma pembelajaran tradisional.

Saat ini, e-learning telah mengalami perkembangan melalui berbagai model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi, seperti: CBT (Computer Based Training), CBI (Computer Based Instruction), Distance Learning, Distance Education, CLE (Cybernetic Learning Environment), Desktop Videoconferencing, ILS (Integrated Learning System), LCC (Learner-Centered Classroom), Teleconferencing, WBT (Web-Based Training), dan sebagainya. Salah satu produk teknologi informasi yang berkembang pesat di akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21 adalah internet. Kehadirannya berdampak signifikan pada berbagai aspek dan dimensi kehidupan manusia.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan strategi pendidikan yang dirancang sebagai respons terhadap kemajuan teknologi yang terus berkembang dan memiliki dampak besar di bidang pendidikan. Pendekatan ini melibatkan penggunaan perangkat komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, dalam proses pengajaran.

Pembelajaran berbasis komputer atau yang dikenal sebagai CBI (Computer-Based Instructional), merujuk pada metode pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai sarana dalam pelaksanaannya

Menggunakan sistem komputer, suatu materi disampaikan secara langsung kepada pengguna melalui program yang telah diprogramkan di dalam komputer (Fini, 2018). Penggunaan perangkat komputer sering kali dikaitkan dengan penggunaan jaringan situs internet, tetapi sebenarnya, komputer tidak terbatas pada perangkat keras dan internet saja; melainkan juga mencakup media informasi seperti televisi, radio, pemutar multimedia, ponsel, dan berbagai perangkat komputer lainnya.

Dalam konteks pembelajaran berbasis komputer, media pembelajaran dapat berupa internet, e-mail, jaringan, desktop publishing, pemindai digital, kamera digital, perangkat lunak pembelajaran, CD-ROM sebagai sumber informasi, pemroses data, konferensi video, pemroses kata, dan sumber informasi online.

Agar penggunaan media pembelajaran berbasis komputer tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran, dalam penerapannya perlu memperhatikan beberapa prinsip sebagaimana diuraikan oleh Crista (2019):

1. Aktif: Membuat siswa terlibat secara aktif melalui proses pembelajaran yang menarik dan memiliki makna.
2. Konstruktif: Memungkinkan siswa mengintegrasikan ide-ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki, untuk memahami makna atau menjawab pertanyaan dan keraguan yang dimilikinya.
3. Kolaboratif: Mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok atau komunitas, berbagi ide, saran, atau pengalaman, memberi nasihat, dan memberikan masukan kepada sesama anggota kelompok.
4. Antusias: Mendorong siswa untuk berusaha aktif dan dengan antusias mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Dialogis: Mendorong proses belajar sebagai suatu proses sosial dan dialogis di mana siswa mendapatkan manfaat dari komunikasi baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

6. Kontekstual: Mengarahkan situasi pembelajaran ke arah pembelajaran yang bermakna (real-world) melalui pendekatan problem-based atau case-based learning.
7. Reflektif: Mendorong siswa menyadari apa yang telah dipelajari dan merenungkan pengalaman pembelajaran sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.
8. Multisensory: Memungkinkan penyampaian pembelajaran melalui berbagai modalitas belajar, termasuk audio, visual, dan kinestetik.
9. High Order Thinking Skills Training: Melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti problem solving, pengambilan keputusan, yang secara tidak langsung juga meningkatkan literasi komputer dan media.

2. Pembelajaran Berbasis Web (E-learning)

E-Learning merujuk pada segala bentuk pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web dengan tujuan menciptakan pengalaman pembelajaran. Pendekatan inovatif ini dianggap sebagai desain media penyampaian yang optimal, berfokus pada pengguna, interaktif, dan sebagai lingkungan pembelajaran yang menyediakan berbagai kemudahan, dapat diakses oleh siapa pun, di mana pun, dan kapan pun.

Pembelajaran ini menggunakan berbagai atribut dan sumber teknologi digital, disertai dengan materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam suatu lingkungan belajar yang bersifat terbuka, fleksibel, dan tersebar (Situmorang, 2018). Langkah-langkah dalam model pembelajaran e-learning dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Tahap Constructivisme: Siswa melibatkan diri dalam tiga aktivitas, yaitu meresapi materi pelajaran sebelumnya, diilhami untuk menggunakan materi yang akan dipelajari, dan membangun pemahaman awal terhadap materi (berguna untuk menata pemahaman selama proses pembelajaran).
- b. Tahap Cooperative Learning: Siswa diundang untuk berkolaborasi dengan teman dalam membuka e-learning, melakukan log-in, memahami lembar kerja praktikum, serta menyelesaikan tugas guna membangun keterampilan sosial. Dalam tahap ini, kerjasama antara siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap aktivitas yang sedang mereka jalani, karena keterlibatan dalam kegiatan bersama melibatkan aspek psikologis yang serupa.
- c. Tahap Guru sebagai Fasilitator: Setelah melewati kedua tahapan di atas, guru berperan sebagai fasilitator. Siswa kemudian dapat mengakses tautan sumber belajar untuk merujuk secara individu, mengoptimalkan fasilitas internet, dan mengembangkan budaya belajar mandiri. Secara keseluruhan, alokasi waktu untuk e-learning dapat terjadi setelah tahapan-tahapan tersebut.

Computer Assisted Instruction (CAI)

Computer Assisted Instruction (CAI) adalah bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan komputer sebagai alat sistem pembelajaran individual, di mana siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem komputer yang dirancang khusus atau dimanfaatkan oleh guru (Jong et al., 2018). Terdapat beberapa model yang diterapkan dalam Computer Assisted Instruction (CAI), antara lain:

- a. Model Tutorial: Tutorial dalam program pembelajaran berbasis komputer berfungsi sebagai pengganti sumber belajar, menyajikan proses pembelajaran melalui grafik, animasi, dan audio yang ditampilkan di monitor. Model ini menyediakan pengorganisasian materi, latihan soal, dan pemecahan masalah. Jika siswa memberikan jawaban yang benar, komputer akan melanjutkan ke pembelajaran berikutnya. Sebaliknya, jika jawaban siswa salah, komputer akan mengulangi pembelajaran sebelumnya atau beralih ke bagian tertentu tergantung pada kesalahan yang dibuat.
- b. Model Instructional Games: Tujuan instructional games adalah memberikan pengalaman belajar melalui permainan yang mendidik, dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa.
- c. Simulasi: Model simulasi bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan yang mendekati situasi sebenarnya. Simulasi berlangsung tanpa risiko dan dirancang untuk menciptakan pengalaman yang mirip dengan keadaan nyata.

d. Model Drills and Practice adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara tegas melatih siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Melalui model ini, siswa akan menjalani latihan-latihan yang bertujuan menanamkan kebiasaan tertentu. Dengan melakukan latihan secara berulang, kebiasaan tersebut akan tertanam dan kemudian menjadi bawaan.

Tantangan dalam Pendidikan Agama Kristen di Tingkat SMA

Pengembangan teknologi informasi dan komputer memberikan berbagai keuntungan pada dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Namun, penggunaan teknologi ini juga dihadapkan pada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Berikut adalah beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengembangan teknologi informasi dan komputer dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Pamungkas & Pramukanto, 2018):

1. Keterbatasan Infrastruktur dan Teknologi yang Tidak Memadai: Salah satu tantangan utama adalah adanya keterbatasan infrastruktur dan teknologi yang tidak memadai. Banyak sekolah atau institusi pendidikan masih belum memiliki akses yang memadai terhadap teknologi informasi, bahkan beberapa belum memiliki akses internet yang stabil. Tantangan ini dapat menjadi hambatan utama, terutama bagi siswa dengan latar belakang ekonomi rendah.
2. Kesiapan Guru dalam Menggunakan Teknologi: Tantangan kedua terletak pada kesiapan guru untuk mengadopsi teknologi. Guru Pendidikan Agama Kristen perlu memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan menyusun materi ajar yang sesuai dengan media teknologi yang digunakan. Namun, tidak semua guru telah siap atau memiliki keterampilan tersebut, sehingga diperlukan pelatihan dan dukungan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi (Pratiwi, 2020).
3. Keamanan dan Privasi Data: Tantangan ketiga adalah keamanan dan privasi data. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen melibatkan pengumpulan dan penyimpanan data siswa, termasuk informasi pribadi mereka. Oleh karena itu, perlu diterapkan kebijakan yang jelas dan sistem yang aman untuk melindungi data siswa dari penyalahgunaan atau kebocoran.
4. Konten yang Tidak Sesuai dengan Nilai-nilai Kristen: Tantangan terakhir adalah adanya konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Kristen. Dalam pengembangan teknologi informasi dan komputer dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, diperlukan filter yang memadai untuk menghindari konten yang tidak sesuai atau bertentangan dengan ajaran Kristen (Alwani & Prihatmoko, 2021)

Untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut, kerjasama antara institusi pendidikan, pemerintah, dan perusahaan teknologi sangat diperlukan guna memperkuat infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan kepada guru, menjaga keamanan data, dan mengatur filter konten agar sesuai dengan nilai-nilai Kristen. Upaya-upaya dapat dilakukan oleh pengajar dan praktisi pendidikan melalui beberapa langkah, seperti menyediakan infrastruktur dan perangkat yang memadai. Sekolah dan lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa semua infrastruktur dan perangkat yang diperlukan untuk pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tersedia dan memadai.

Selain itu, perlu ditingkatkan kualitas konten pembelajaran. Pengajar diharapkan berupaya mengembangkan konten berkualitas dan relevan dengan materi yang diajarkan. Pemanfaatan sumber daya digital juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas konten. Pendidik juga harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai Kristen, karena pengembangan TIK dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen harus memastikan kesesuaian konten dan metode pembelajaran dengan nilai-nilai Kristen (Gratia, 2020). Pengajar dapat mengacu pada prinsip-prinsip Kristiani dalam pemilihan dan pengembangan konten serta metode pembelajaran yang mereka gunakan.

KESIMPULAN

Media teknologi informasi memiliki peran yang penting dalam pendidikan modern. Mereka membuka pintu bagi akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan, memungkinkan pembelajaran yang personal dan adaptif, dan memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru. Namun, tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen seperti aksesibilitas dan integrasi yang efektif perlu diatasi untuk memastikan bahwa manfaat teknologi ini dapat dirasakan oleh semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwani, A., & Prihatmoko, A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 9(1), 49–62.
- APJII. 2019. ³Buletin APJII Edisi 40 - Mei 2019, 2019.
- Armarena. (2019). Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran Bermutu Dan Handal. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 2, 1, 14–22.
- Crista, D. (2019). Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), Model Tutorial Video dan Hasil Belajar. *Jurnal Edutein*.
- Hutapea, Rinto Hasiholan. "Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19." *Didaché: Journal of Christian Education* 1, no. 1 (2020): 1–12. journal.sttsimpson.ac.id/index.php/DJCE.
- Pratiwi, Y. R. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmiah Informasi Dan Teknologi*, 3(1), 37–43.
- Putra Gratia, Yada. Suwarno Asmoro dan Elisabeth Mujiyati. Pengaruh Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pasca Pandemi Covid 19. *JURNAL KATHAROS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN TEOLOGI* Vol. 1 No. 1 Juni 2023
- Susanti, R., & Susanti, A. (2020). Implementasi E-learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 19–28. *Top EdTech Trends That Will Rule in 2021*. (2021). *EdTech Review*. <https://edtechreview.in/news/4877-top-edtech-trends-that-will-rule-in-2021>
- Tafonao, Talizaro, Ya'aman Gulo dkk. *PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI: Tantangan Pendidikan Agama Kristen Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kristen Kepada Anak Remaja di Era Teknologi*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
-
- Telaumbanua, Arozatulo. Implementasi Pendidikan Agama Kristen di Era Teknologi. *SANCTUM DOMINE: Jurnal Teologi*, vol. 19, no. 2 (2020): 49-64
- Waruwu, Yuferlinu (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Menggunakan TIK Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Kristen. *Jutipa: Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama* Vol.1, No.1 Januari 2023 E-ISSN: 2963-9727, P-ISSN: 2963-9840 ; Hal 27-36