

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TERHADAP PENGAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Santi Mali^{1*}

¹Sekolah Tinggi Anak Bangsa

*Email: Agustinusramali72@gmail.com

MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF CHRISTIAN RELIGIOUS EDUCATION TEACHING DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Abstract: This article aims to produce multimedia learning for Christian religious education in the midst of the COVID-19 pandemic, which is suitable for use as a learning resource. Aritkel for the development of multimedia Christian religious learning is viewed from the aspect of the ease of operation of the product, the aspect of the ease of the product to learn its contents, and the aspect of attractiveness. The average field trial results show that the multimedia learning of Christianity in terms of the ease of operation of the product, the aspect of the ease with which the product can be studied, and the aspect of attractiveness of the display is considered "very good". The results of this assessment indicate that the multimedia learning of Christianity with material of moral values and faith is suitable for use as a learning medium and learning resource.

Key words: *Multimedia, Learning, Christian Religious Education, Online Education, Pandemic Covid-19*

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran pendidikan agama Kristen ditengah pandemic COVID-19, yang layak digunakan sebagai sumber belajar. Artikel pengembangan multimedia pembelajaran Agama Kristen ditinjau dari aspek kemudahan produk untuk dioperasikan, aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya, dan aspek kemenarikan. Rata-rata hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Agama Kristen ditinjau dari aspek kemudahan produk untuk dioperasikan, aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya, dan aspek kemenarikan tampilan dinilai "sangat baik". Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Agama Kristen dengan materi nilai-nilai moral dan keimanan yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar.

Kata kunci: *Multimedia, Pembelajaran, Pendidikan Agama Kristen, Belajar Online, Pandemi COVID-19*

Pendahuluan

Proses belajar mengajar saat ini sedang mendapatkan tantangan yang luar biasa, karena ditengah pandemi COVID-19 ini proses belajar mengajar yang tidak bisa dilakukan secara tatap muka seperti yang dilakukan pada umumnya. Hal tersebut salah satu ditindak lanjuti oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran no. 4 tahun

2020 yang isinya agar pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan dari rumah atau yang sering disebut dengan pembelajaran jarak jauh/daring, guna memutus mata rantai penyebaran virus corona.¹ Media pembelajaran yang saat ini digunakan mengikuti perkembangan teknologi yang

¹Sri Gusty et al., *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 1.

semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi informasi telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang ditandai dengan interaksi tatap muka antara pendidik dengan peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas. Pada masa kini, teknologi semakin berkembang dengan cepat. Perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat pada masa kini telah menggeser fungsi media cetak ke media digital.² Perubahan dimaksud adalah proses pembelajaran secara konvensional kepada proses pembelajaran yang variatif dengan penggunaan berbagai macam media teknologi informasi. Perubahan tersebut berbentuk multimedia yang praktis dan mudah dioperasikan. Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan visual dan auditori.³ Dengan media seperti ini, hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. Salah satu bentuk multimedia adalah animasi yang memadukan gambar dan suara, sedangkan menurut Yoanes, multimedia didefinisikan sebagai komunikasi yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang berbeda dan mungkin melibatkan computer didalamnya.⁴ Dalam dunia pendidikan, teknologi yang berkembang bermanfaat untuk memacu peserta didik terlibat aktif, memudahkan

peserta didik dalam mencari referensi pelajaran, salah satunya pendidikan agama Kristen. Pendidikan agama Kristen adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah minggu, mulai dari tingkat dasar (balita) sampai tingkat menginjak remaja. Tuntutan terhadap bidang studi ini untuk membentuk moral dan karakter anak sekolah minggu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sangat diharapkan, tapi kenyataan tidak sesuai dengan harapan. Pada beberapa Gereja di Indonesia sudah biasa menerapkan metode pembelajaran menggunakan multimedia yang biasa disebut daring, namun disisi lain, ada juga Gereja yang baru pertama kali melakukan pembelajaran secara daring. Pengajar yang biasanya mengajar secara konvensional di ruang sekolah minggu, tiba-tiba harus mengajar dalam sebuah media.⁵ Salah satu problem atau keluhan yang dihadapi sekolah termasuk guru agama Kristen adalah kurangnya minat peserta didik belajar agama Kristen.⁶ Mungkin bisa diakibatkan cara mengajar yang masih bersifat tradisional dengan gaya ceramahnya yang monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang menarik mengikuti mata pelajaran agama Kristen, apalagi dalam konteks sekarang ini yang sedang dalam kondisi pandemi covid-19. Penggunaan media teknologi informasi dalam kegiatan proses belajar mengajar merupakan solusi untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satu peran

²Ani Ismayani, *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), 3.

³Yudho Yudhanto, *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi* (Surakarta: UNS Press, 2017), 172.

⁴Yoanes 2010.3

⁵R. Gilang K, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19* (Banyumas: Penerbit Lutfi Gilang, 2020), 5.

⁶Dina Kurnia Restanti M.Pd S. Si, Prilly Lastika Manuputty, and Tasya Tamaela, *Merdeka Belajar Merdeka Mengajar: Perspektif Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 41.

pendidik dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator.⁷ dalam hal ini seorang pendidik diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga seorang guru harus menguasai dan mampu menggunakan media teknologi informasi berbasis internet seperti penggunaan Komputer, HP dan media yang lain dengan baik. Saat sekarang banyak sekolah-sekolah tidak dapat melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka, akibat merebaknya pandemi covid-19, maka dilaksanakanlah proses pembelajaran di luar kelas, jarak jauh secara online.⁸

Berbagai jenis bentuk pembelajaran dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan tercapainya tujuan pendidikan dimaksud seperti melalui Zoom, Google Classroom, WA dan lainnya. Tugas para pendidik (guru/dosen) adalah menyiapkan dan memfasilitasi proses pembelajaran berbasis internet secara daring dan online. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Menurut Azhar (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Menurut undang-undang nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Sagala (2010)

pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.⁹ Pembelajaran Daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Isman (2016) pembelajaran Daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.¹⁰

Akan tetapi, meskipun terdapat sederet dampak positif dari pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan di masa pandemi ini, penulis tidak bisa mengesampingkan adanya berbagai problematika yang masih kita hadapi dan harus segera kita cari solusinya. Permasalahan paling mendasar pada proses belajar mengajar di masa pandemi ini adalah belum meratanya kemampuan peserta didik di Indonesia dalam menggunakan teknologi, bahkan sebagian peserta didik tidak memiliki gawai (*gadget*) yang bisa membantu mereka belajar secara baik di masa sulit ini, ketidakmerataan *signal* komunikasi di wilayah Indonesia yang sangat mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar ketika memanfaatkan IT, dan problem mendasar dalam pembelajaran di masa pandemi ini adalah kejenuhan yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik, selain itu peserta didik juga mengalami kesulitan dalam melakukan tugas praktik

⁷Johanes Waldes Hasugian, *Menjadi Guru PAK Profesional Melalui Supervisi Pendidikan Agama Kristen* (Medan: CV. Mitra, 2016), 15.

⁸Albet Saragih and Johanes Waldes Hasugian, "Model Asuhan Keluarga Kristen di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teruna Bhakti* 3, no. 1 (September 11, 2020): 1–11.

⁹Albert Efendi Pohan Pd S. Pd , M., *Konsep Pembelajaran Daring berbasis pendekatan Ilmiah* (Grobokan: Penerbit CV. Sarnu Untung, 2020), 1.

¹⁰Ibid., 2.

yang diberikan oleh guru sekolah minggu. Berdasarkan beberapa hal yang telah diuraikan, maka disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemi ini membawa dua hal berbeda. Di satu sisi, teknologi membawa dampak positif bagi perkembangan pendidikan, namun di sisi lain, pemanfaatan teknologi juga membawa beberapa permasalahan yang harus diselesaikan dan dicari alternative solusinya.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) Observasi yaitu metode yang dilakukan dengan cara bertatap muka melalui online. Dalam kegiatan observasi ini, hal yang dilakukan yaitu menganalisa beberapa dokumen yang terkait dengan sekolah tersebut dan mengamati proses pembelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa. 2) Wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab melalui online. 3) Studi pustaka merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data sekunder melalui buku referensi, jurnal, artikel atau literature yang didapatkan dari internet.¹¹

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGERTIAN MULTIMEDIA

Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari dua suku kata yaitu, multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu.¹² Sedangkan kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang

berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹³ Banyak orang mempresentasikan mengenai pengertian dari multimedia itu sendiri. Dalam industry elektronika, multimedia adalah kombinasi dari computer dan video, atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks. Di sisi lain, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.¹⁴ Multimedia menggunakan link yang memungkinkan kita menelusuri jagad informasi yang saling terhubung dengan sangat cepat, setara dengan kecepatan cahaya, karena menggunakan gelombang elektromagnetik.¹⁵

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN DIMASA PANDAMI (COVID 19)

Beberapa penelitian terlebih dahulu mengatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif akan membuat peserta didik merasa senang atau termotivasi dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa

¹¹ Sugiarto, H. Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*. (2018):121

¹² Darma A Jarot S. , Shenita, *Buku Pintar Multimedia* (Jakarta: MediaKita, 2009), 1.

¹³ Gusty et al., *Belajar Mandiri*, 1.

¹⁴ A, *Buku Pintar Multimedia*, 1.

¹⁵ M. Suyanto and Universitas Amikom, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), 22.

memberikan penguatan terhadap karakter siswa seperti kemandirian bahkan media interaktif juga mampu mendayagunakan kemampuan daya berpikir tingkat tinggi seorang anak. Namun, media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Agama kristen saat ini masih sangat terbatas, oleh karena itu sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam semua mata pelajaran dan tidak dan tidak terkecuali dengan pembelajaran pendidikan Agama Kristen.¹⁶

JENIS-JENIS MULTIMEDIA

Multimedia dapat dikategorikan sesuai jenisnya, yang terdiri dari:

*Multimedia Hiperaktif.*¹⁷

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Istilah Richmedia juga dipakai untuk menyebut Multimedia Hiperaktif. Contohnya: world wide web, web site, mobile banking, Game online.

*Multimedia Interaktif.*¹⁸

Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse dan keyboard. Pengguna/user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif,

aplikasi program, virtual reality.

*Multimedia Linear/Sequential.*¹⁹

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video. Multimedia linear berlangsung tanpa control navigasi dari pengguna. Penyaji multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. TV.

*Multimedia Presentasi Pembelajaran.*²⁰

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan tidak untuk menggantikan peran guru secara keseluruhan. Contohnya: Microsoft Power Point.

*Multimedia Pembelajaran Mandiri.*²¹

Multimedia pembelajaran mandiri adalah perangkat lunak pembelajaran yang dapat tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* dan *tacit knowledge*, mengandung fitur assemen untuk latihan, ujian, dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contoh: Macromedia Authorware atau Adobe Flash.

*Multimedia Kits.*²²

Multimedia kits adalah kumpulan pengajaran. Bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang

¹⁶ Ibid.,374

¹⁷Tonni Limbong and Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

¹⁸Ibid.

¹⁹Ibid.

²⁰Ibid., 5.

²¹Ibid.

²²Ibid.

termasuk multimedia kits di antaranya yaitu: CD-ROM, slide, kaset, audio, gambar diam, study cetak, transparansi overhead. Keunggulan: multimedia kits membangkitkan minat karena mereka multi sensorik. Multimedia kits menjadi mekanisme ideal untuk merangsang kerja kelompok proyek kecil. Multimedia kits juga memiliki keunggulan yaitu dapat diangkat dan digunakan di luar kelas (logistic).

*Multimedia berbasis karakter interaktif.*²³

Multimedia interaktif berbasis karakter merupakan perpaduan berbagai media dan bersifat interaktif saling mempengaruhi atau adanya hubungan timbal balik antara media dan penggunanya yang dirancang sistematis dan menarik untuk menyampaikan informasi atau isi pembelajaran dengan memadukan nilai-nilai karakter yang tertuang dalam media yang berupa isi materi, contoh-contoh soal, maupun soal latihan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh orang tua maupun guru.

*Hypermedia.*²⁴

Dokumen berurut terdiri dari teks, audio, informasi visual dimpan dalam sebuah komputer. Contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

*Media Interaktif.*²⁵

²³ J. Syahbrudin, “*Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter* (Jakarta: Raja Grafindo, 2015)

²⁴Ibid.

System ini merupakan system pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara, dan bahan video yang disajikan di bawah control komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif. Keunggulan: beberapa media teks, audio, grafik, gambar diam, dan gambar gerak semua dapat dikombinasikan dalam satu system yang mudah digunakan. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dikatakan valid dan layak. Dari hasil implementasi berdasarkan pre-test dan pots-test tersdapat peningkatan hasil belajar multimedia tersebut.

*Virtual Realitas.*²⁶

Media yang dapat divisualisasikan dengan tempat seperti di dunia nyata. Keunggulan: untuk digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan lingkungan yang sangat mendalam, sangat visual, dan berbasis 3 Dimensi. Berupa penggunaan benda terhadap model terhadap hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa dalam kelas tentang program keahlian teknik .

MANFAAT MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Multimedia memiliki beberapa fungsi dan manfaat yaitu: (1) Industri Kreatif. Industry kreatif menggunakan multimedia untuk berbagai keperluan, mulai dari seni, untuk hiburan, untuk seni komersial; (2) Pendidikan. Dalam pendidikan, multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis komputer dan buku referensi

²⁵Ibid.

²⁶Ibid., 6.

seperti ensiklopedia dan almanac yang memungkinkan pengguna melalui serangkaian modul presentasi, teks tentang topik tertentu, dan gambar yang terkait dalam berbagai format informasi; (3) Matematika dan Penelitian Ilmiah. Dalam matematika dan penelitian ilmiah, multimedia digunakan terutama untuk modelling dan simulasi. Misalnya, seorang ilmuwan bisa melihat pada model molecular tertentu dari substansi dan memanipulasinya untuk tiba pada suatu zat baru. Perwakilan penelitian dapat ditemukan di jurnal seperti *Journal of Multimedia*.²⁷

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju.²⁸ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.²⁹ Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran. Hooper (2008) secara tegas menyatakan peran penting suatu desain instruksional di dalam multimedia pembelajaran (*educational multimedia*). Dengan

demikian multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif dimana di dalamnya terdapat langkah-langkah instruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif di dalam proses pembelajaran.³⁰

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan.³¹

Dari keterangan diatas, manfaat multimedia bagi pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan di mana saja dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik bisa ditingkatkan. Manfaat tersebut bisa terpenuhi oleh multimedia karena multimedia mempunyai banyak keunggulan yang mampu menjadi media pembelajaran. Realitas virtual bukanlah sebetulnya refleksi realitas dalam pengertian-pengertian yang biasanya dilakukan oleh siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan tepat waktu yang tidak membosankan terhadap siswa.

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MELALUI MULTIMEDIA

Belajar merupakan proses yang kompleks yang dialami oleh setiap individu dalam kehidupannya, proses ini terjadi sebagai dampak dari adanya interaksi antara

²⁷Ibid., 7–8.

²⁸Gusty et al., *Belajar Mandiri*, 2.

²⁹Gde Putu Arya Oka M.Pd, *Media dan Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 6.

³⁰Ibid., 10–11.

³¹Suyanto and Amikom, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, 23.

seseorang dengan lingkungannya. Salah satu bukti seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan dalam hidupnya, baik perubahan pengetahuan, sikap ataupun ketereampilannya. Masa pandemi, media pembelajaran dilakukan secara online, *blended learning* atau bahkan pembelajaran luring yang tentunya membutuhkan media pendukung untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada para peserta didik.³² Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik khususnya pada masa pandemi saat ini, secara umum banyak permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini. Permasalahan berdasarkan ketersediaan infrastruktur sebagai masalah utama diberapakah di Indonesia.

Berdasarkan data Dapodik Kemendikbud pada tahun 2020, terdapat 46.272 atau 18% Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah tidak ada akses internet dan 8.281 Satuan Pendidikan atau 3% belum terpasang Listrik. Disamping itu, mengacu kepada hasil survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 bahwa terdiri dari 40,2% Satuan Pendidikan tidak memberikan fasilitas kepada guru.³³ Permasalahan lain yang terjadi adalah permasalahan teknis yang dihadapi oleh kalangan pelajar, tenaga pengajar dan orang tua yang tidak begitu menguasai berbagai platform pembelajaran yang menggunakan teknologi daring. Maka dari itu, dalam pembelajaran situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar

harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru, yang penting kita cermati kembali selama proses belajar mengajar. Sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Yang paling penting adalah sebagai guru harus terlebih dahulu pahami apa yang akan diberikan terhadap siswa karena siswa butuh pengarahan terlebih dahulu dari seguru sehingga siswa dapat memahami apa yang menjadi kewajibannya sebagai siswa .

MANFAAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Multimedia pembelajaran memberi mamfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Bahwa multimedia interaksi dapat mengakomodasi dengan cara belajar yang berbeda-beda.³⁴ menyatakan bahwa multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan tiga fungsi, yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu intruksional.
2. Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi
3. Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian slide mikroskop atau radiograf karena di era pandemi saat ini sangat membutuhkan yang namanya komunikasi yang baik sehingga siswa tetap semangat dalam menjalani tugas yang diberikan oleh guru disekolah melalui komunikasi lewat online.

PEMANFAATAN MULTIMEDIA

³²Jenri Ambarita M.Pd.K, Jarwati S.Pd.K, and Dina Kurnia Restanti M.Pd, *Pembelajaran Luring* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 45.

³³Pd, *Konsep Pembelajaran Daring berbasis pendekatan Ilmiah*, 4.

³⁴ Phillips, Rob. *The developer's handbook to interactive multimedia: a practica guide for educational applications*. (London: Kogan Page Ltd, 1997), 12.

UNTUK Mendukung Kualitas Pembelajaran

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang paling sangat penting adalah salah satu mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar siswa dan keinginan yang semangat baru, motivasi dan rangsangan terhadap siswa walaupun adanya Covid namun karena adanya multimedia membuat siswa tak patah semangat untuk belajar dan berkomunikasi lewat multimedia yang sangat canggih saat ini dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini dimasa-masa Covid. Namun adanya multimedia siswa tetap semangat seperti biasanya dan selain itu ja membangkitkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi secara detail sehingga siswa tetap semangat dalam melakukan proses belajar melalui komunika lewat online atau biasa juga disebut class room maupun Zoom. Karena dimasa Covid-19, sekarang memang sangat sulit untuk melakukan kegiatan proses

belajar mengajar. Namun itu sudah menjadi kewajiban kita sebagai akan memberikan suatu dorongan yang baik terhadap siswa.

KESIMPULAN

Guru merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar di bidang pendidikan, serta memiliki tanggungjawab besar. Guru membimbing siswa untuk mengenal, memahami dalam menghadapi semua yang berkaitan dengan pendidikan. Profesi atau pekerjaan guru sangat penting untuk pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya dalam pembinaan peserta didik. Salah satu tugas guru Pendidikan Agama Kristen adalah berupaya membina iman Kristen peserta didik. Dalam Perjanjian Baru tugas mengajar sangat penting yang dapat difahami dari kehidupan dan pelayanan Yesus Kristus sendiri karena PAK tidak terlepas dari Sang Guru Agung, yaitu Tuhan Yesus Kristus bahwa Ia adalah guru yang datang dari Allah (Yohanes 3:2). Sebagai guru, Yesus sangat diperhitungkan keahlian-Nya oleh rakyat Yahudi, sehingga menyebut RABBI, suatu gelar kehormatan yang menyatakan betapa Ia dikagumi oleh semua orang karena Yesus sendiri dengan tegas mengakui diri-Nya sebagai guru kepada murid-murid-Nya, "kamu menyebut aku Guru dan Tuhan, dan katamu itu tepat. Memang Akulah Guru dan Tuhan" (Yoh 13 :13).

Merebaknya wabah Covid-19 ke Indonesia pada pertengahan Maret 2020, memberikan dampak besar dan perubahan pada segala aspek kehidupan. Salah satunya adalah merubah tatanan pendidikan. Sehingga, dianjurkan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di rumah guna meminimalisir penularan wabah Covid-19. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi beberapa guru dan peserta didik. Lantaran

pembelajaran daring tidak pernah dilakukan sebelumnya. Banyak macam multimedia yang bisa dipakai sebagai media pembelajaran dalam melaksanakan pendidikan khususnya pendidikan agama Kristen. Maka dari itu sebagai guru PAK dituntut untuk mampu merancang atau mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi apa yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan. Dengan demikian, keberhasilan guru PAK dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berkreasi merancang dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode.

Multimedia interaktif yang mendukung pembelajaran pendidikan agama Kristen masih jarang dijumpai. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media dan pembelajaran pendidikan agama. Hal ini akan sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang optimal sehingga perubahan karakter yang kita targetkan tidak tercapai. Multimedia interaktif berbasis karakter merupakan perpaduan berbagai media dan bersifat interaktif (saling mempengaruhi atau ada hubungan timbal balik antara media dan penggunaannya) yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk menyampaikan informasi atau isi pembelajaran dengan memadukan nilai-nilai karakter yang tertuang dalam media

berupa isi materi, contoh-contoh soal, maupun soal latihan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru untuk mengetahui tingkat kelayakannya dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan untuk melatih konsentrasi siswa lewat multimedia ini sangat bermamfaat sekali untuk menambah wawasan siswa tersebut melalui adanya online atau yang biasa disebut multimedia ini sangat bermamfaat untuk menyimpan data. Melalui multimedia ini sangat penting untuk karena dengan adanya multimedia tersebut siswa lebih percaya diri untuk melatih setiap karakter siswa atau daya ingat dalam hal melatih keberanian siswa agar dapat terlihat dengan jelas disaat adanya komunikasi secara online disitulah seorang pengajar atau orang tua akan mengetahui karakter atau pribadi seorang anak. Sebagaimana menjadi pengajar harus benar-benar memberikan motivasi yang baik sehingga siswa tetap punya power yang selalu semangat dan terlihat dalam menjalani di masa Covid-19, yang belum kelar sampai sekarang ini, itu yang menjadi pertanyaan besar bagi peserta didik dan terkhusus bagi para penagar karena sangat berat untuk beraktivitas dengan lingkungan sekitar.

PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Para pakar pendidikan sering mengajurkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indra. Untuk memenuhi keperluan siswa maupun guru, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran yang

berkesan bagi siswa.³⁵

³⁵ Ibid., 597

DAFTAR PUSTAKA

- A, Darma & Jarot S. , Shenita. *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: Media Kita, 2009.
- Gusty, Sri.dkk. *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ismayani, Ani. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- K, R. Gilang. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*. Banyumas: Penerbit Lutfi Gilang, 2020.
- Limbong, Tonni, and Janner Simarmata. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- M.Pd, Dina Kurnia Restanti, S. Si, Prilly Lastika Manuputty, and Tasya Tamaela. *Merdeka Belajar Merdeka Mengajar: Perspektif Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- M.Pd, Gde Putu Arya Oka. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- M.Pd.K, Jenri Ambarita, Jarwati S.Pd.K, and Dina Kurnia Restanti M.Pd. *Pembelajaran Luring*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Pd, Albert Efendi Pohan, S. Pd , M. *Konsep Pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Grobogan: Penerbit CV. SARNU UNTUNG, 2020.
- Saragih, Albet & Johannes Waldes Hasugian. “Model Asuhan Keluarga Kristen Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Teruna Bhakti* 3, no. 1 (September 11, 2020): 1–11.
- Suyanto, M., and Universitas Amikom. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.
- Waldes Hasugian, Johannes. *Menjadi Guru PAK Profesional Melalui Supervisi Pendidikan Agama Kristen*. Medan: CV. Mitra, 2016.
- Yudhanto, Yudho. *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. Surakarta: UNS Press, 2017.
- J. Syahbrudin, “Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Interactive Multimedia Based On Character As Efforts To Improve The Value Of Character And The High Order Thinking Skills,” Vol. 3, No. 1, Pp. 7–13, 2018.
- K.Universitas Terbuka Convention Center, Surabaya, 26 November 2016.