

Kreativitas Menggunakan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen

Semi Darius Kainara¹, Gidion Widiono², Leo Swastani Zai³, Elieser R. Marampa⁴

^{1,2}Sekolah Tinggi Teologi Arastamar Wamena

^{3,4}Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta

Correspondence: emarampa@sttekumene.ac.id

Abstract

This study aims to analyze and describe the creativity of Christian Education teachers using interactive multimedia to increase students' interest in learning. The research method used is a qualitative approach with a literature method. Information collection begins with identifying or understanding information related to the discussion to be sought, finding and selecting data, using keywords to facilitate searching, evaluating data sources, and finally presenting in written form. A creative Christian Education teacher is the process of how a teacher creates various ideas so as to produce new methods to be applied in interactive multimedia in the classroom. By using interactive multimedia as a learning medium, it can stimulate focus and concentration, feelings, and desire to learn so that it motivates a more interactive and communicative learning process.

Keywords: creativity of Christian education teacher; interactive multimedia; learning interest

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan. Pengumpulan informasi dimulai dengan mengidentifikasi atau memahami informasi terkait pembahasan yang akan dicari, menemukan dan menyeleksi data, menggunakan kata kunci untuk memudahkan pencarian, mengevaluasi sumber data, dan terakhir menyajikan dalam bentuk tulisan. Guru Pendidikan Agama Kristen yang kreatif adalah proses bagaimana seorang guru mengkreasikan berbagai macam ide sehingga menghasilkan metode yang baru untuk diterapkan dalam multimedia interaktif di kelas. Dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, dapat merangsang fokus dan konsentrasi, perasaan, dan keinginan belajar peserta didik sehingga memotivasi terjadinya proses belajar yang lebih interaktif dan komunikatif.

Kata kunci: kreativitas guru PAK; multimedia interaktif; minat belajar PAK



DOI: <https://doi.org/10.52220/sikip.v4i2.154>

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan kemauan yang tinggi untuk mengikuti proses belajar dengan memberikan perhatian dan konsentrasi penuh terhadap pembelajaran yang disertai dengan rasa senang. Winkel menyatakan bahwa minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri peserta didik yang akan memicu kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu

tujuan.¹ Hal ini dipertegas oleh Fadli Rasam bahwa minat belajar sangat berpengaruh besar terhadap pencapaian prestasi sesuai dengan kemampuan peserta didik, dan sebaliknya tanpa adanya minat yang baik mustahil bagi peserta didik untuk mencapai tujuan belajarnya.² Jika terdapat minat belajar yang minim dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik tersebut menjadi tidak optimal.³ Memperhatikan begitu pentingnya kehadiran minat dalam pembelajaran, maka seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di luar kelas dituntut untuk dapat membangkitkan minat belajar peserta didik agar tertarik terhadap materi ajar yang akan dihadapinya atau dipelajarinya. Usaha mencapai tujuan yang dimaksud yaitu untuk membangkitkan minat belajar peserta didik dengan sebaik mungkin, maka setiap guru sebagai figur utama dalam melaksanakan pembelajaran perlu meningkatkan kreativitasnya secara khusus dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu sumber media seperti multimedia interaktif adalah bahan materi yang bisa menunjang gaya belajar visual, auditori, serta kinestetik pada siswa sehingga berjalan lebih optimal.⁴ Untuk itu, kreativitas guru yang menekankan pada kemampuan dalam mendesain atau menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal yang sebelumnya demi menunjang proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Maka sebagai Guru yang berkaitan dengan kerohanian dituntut harus kreatif dalam pembelajaran, menggunakan berbagai sumber belajar untuk mampu membelajarkan nara didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan serangkaian proses pembelajaran yang sarat atau berlandaskan pada nilai-nilai Kristiani dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan merenungkan kasih Allah dan Tuhan Yesus Kristus melalui pimpinan Roh Kudus sehingga dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari kepada semua orang.⁶ Titik fokus pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah bagaimana mengubah perilaku dan moral peserta didik agar sejalan dengan nilai-nilai Kristen, yaitu serupa dengan Kristus. Hal ini tentu tidak terlepas dari tugas dan tanggung jawab guru Pendidikan Agama Kristen sebagai pelaksana pendidikan sehingga berhasil tidaknya suatu tujuan pembelajaran, tergantung pada guru tersebut.⁷ Untuk itulah seorang guru Pendidikan Agama Kristen harus kreatif dalam mengelola kelasnya.

Namun, berdasarkan pengamatan penulis di sekolah-sekolah bahwa masih terdapat

¹ Winkel, *Psikologi pengajaran* / W.S. Winkel | OPAC Perpustakaan Nasional RI., 1996, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=159385>.

² Fadli Rasam dan Ani Interdiana Candra Sari, "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan," *Research and Development Journal of Education* 5, no. 1 (31 Desember 2018): 95–113, <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>.

³ Yani Sukriah Siregar dkk., "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan," *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1 April 2022, 69–75, <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>.

⁴ Jenri Ambarita, "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19," *Prosiding Snitt Poltekb A* 4, no. 0 (29 Desember 2020): 370–80.

⁵ Supriani Supriani and Yonatan Alex Arifianto, "Strategi Guru PAK Terhadap Memotivasi Siswa Dalam Bersosialisasi Dan Aktif Belajar Melalui Pembelajaran PAK Di Era Globalisasi," *Xairete: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 2, no. 1 (2022): 1–14.

⁶ Sumiati Sumiati dan Reni Triposa, "Prinsip Guru Pendidikan Agama Kristen Memotivasi Belajar Peserta Didik Dalam Perspektif Alkitab," *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (21 April 2021): 69–84, <https://doi.org/10.54170/harati.v1i1.31>.

⁷ Weinata Sairin, *Identitas dan ciri khas pendidikan Kristen di Indonesia antara konseptual dan operasional* (BPK Gunung Mulia, 2000).

Guru Pendidikan Agama Kristen (selanjutnya disebutkan guru PAK) yang belum memiliki kreativitas tinggi secara khusus dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini terlihat jelas dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru Pendidikan Agama Kristen masih didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas yang tidak proporsional serta minimnya penggunaan media digital yang lebih interaktif. Seperti yang terjadi di SD Negeri 075082 Marafala, guru Pendidikan Agama Kristen masih minim dalam hal pemanfaatan media pembelajaran.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Ambarita menemukan beberapa guru Pendidikan Agama Kristen yang masih sangat terbatas dalam penggunaan media pembelajaran secara *online*, seperti aplikasi belajar sehingga berdampak pada rasa bosan yang dialami oleh peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung⁹. Dengan demikian, fakta yang menunjukkan bahwa masih terdapat guru Pendidikan Agama Kristen yang melakukan tugas dan tanggung jawabnya dalam mengajar hanya sekedar formalitas yang telah menjadi kebiasaan, dan tidak mau berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif benar adanya. Nova juga menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional masih cenderung dominan digunakan dalam berbagai pembelajaran di setiap satuan pendidikan baik, SD, SMP, SMA maupun di perguruan tinggi.¹⁰

Penelitian terdahulu menemukan bahwa kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil pembelajaran tersebut.¹¹ Bahkan dalam hal pendidikan karakter, kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen memengaruhi kemauan peserta didik dalam merubah perilaku.¹² Dengan kata lain, kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen terhadap pembelajaran pada akhirnya akan menentukan minat belajar peserta didik. Media belajar yang digunakan pada penelitian sebelumnya kurang atau tidak spesifik. Untuk itu penelitian ini mengkhususkan untuk membahas media pembelajaran khusus, yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah seperangkat media digital yang bisa digunakan dalam pembelajaran dan biasanya berbentuk teks animasi, video *game*, audio, dan sebagainya. Di era serba berbasis komputer sekarang adalah penting untuk memahami media ini agar memudahkan proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien. Untuk itu, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan. Metode kepustakaan atau *library research* menurut Conrad N. Hilton Library merupakan suatu cara mencari dan mengumpulkan informasi melalui berbagai tahap seperti mengidentifikasi atau memahami informasi terkait pembahasan yang akan dicari, menemukan dan

⁸ Noni Asriyana Telaumbanua, Delipiter Lase, dan Amurisi Ndraha, "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di SD Negeri 075082 Marafala," *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 1 (29 Oktober 2021): 10–28, <https://doi.org/10.36588/hjim.v1i1.63>.

⁹ ambarita, "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19."

¹⁰ Nova Ritonga dkk., "Implementasi Metode Problem Solving dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah," *Jurnal Shanan* 5, no. 1 (30 Maret 2021): 29–42, <https://doi.org/10.33541/shanan.v5i1.2622>.

¹¹ Deflita Lumi dan Orient Christianty, "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran PAK," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 5, no. 2 (30 April 2019): 134–38.

¹² Denni Khas Juliana Br Nainggolan dkk., "Kreativitas Guru Pak Mengajak Siswa Hidup Dalam Kasih Menurut 1 Korintus 13:4-7," *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen* 4, no. 1 (6 Juni 2022): 20–36, <https://doi.org/10.35909/visiodei.v4i1.245>.

menyeleksi data, menggunakan kata kunci untuk memudahkan pencarian, mengevaluasi sumber data, dan terakhir menyajikan dalam bentuk tulisan.¹³ Bentuk tulisan yang diambil berupa poin penting yang telah dianalisis dengan cermat untuk kemudian digunakan sebagai bahan kutipan dalam penelitian ini sehingga dapat memperkuat argumentasi guna menyelesaikan problematika yang diangkat dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen

Guru dengan kreativitas tinggi akan mampu memberikan nilai pada hal-hal yang kurang terlihat tidak ternilai sekalipun. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Husin yang mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru dan sesuatu atau memodifikasi yang sudah ada sehingga manfaatnya bernilai lebih dari sebelumnya.¹⁴ Menurut Guilford dalam Efi Ika Febriandari,¹⁵ mengatakan bahwa ada empat hal yang bisa mengidentifikasi kreativitas yaitu aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kebaruan (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*). Kefasihan (*fluency*) sebagai dasar munculnya berbagai macam ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang muncul, fleksibilitas (*flexibility*) sebagai kemampuan untuk merasa dalam pola pikir dan sudut pandang yang berbeda sehingga menghasilkan variasi ide, sedangkan kebaruan (*originality*) dan keterperincian (*elaboration*) adalah kemampuan guru untuk menciptakan solusi yang baru.

Kreativitas memungkinkan seseorang untuk membentuk atau menciptakan hal baru yang belum pernah dipikirkan oleh orang lain sebelumnya. Kreativitas juga merupakan hasil dari imajinasi seseorang dan dipadukan dengan berbagai macam hal sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya atau bahkan hal yang benar-benar baru dan bisa digunakan sebagai acuan dari ide yang sudah ada. Selain itu, kreativitas berkaitan erat dengan seni dan sastra di mana keduanya dapat dijadikan pedoman atau instruksi dalam mengerjakan kreativitasnya dan juga sebagai sumber informasi.¹⁶ Jadi, dapat disimpulkan bahwa kreativitas bukan saja sebatas kegiatan yang berlangsung dikelas, melainkan juga dalam seluruh proses pembelajaran. Kreativitas memberi kemampuan pada guru Pendidikan Agama Kristen dalam mengelola kelas melalui ciptaan dari berbagai ide atau solusi baru sehingga mampu memengaruhi minat dan perhatian peserta didik.

Media Belajar Multimedia Interaktif

Proses belajar mengajar umumnya berupa penyampaian pesan oleh pengajar dan penerimaan oleh peserta didik melalui suatu perantara yang disebut media belajar. Media belajar adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan mampu menstimulasi fokus dan konsentrasi, perasaan, dan keinginan belajar peserta didik sehingga memotivasi terjadinya proses belajar. Lebih rinci, penger-

¹³ Raven Fonfa, "LibGuides: Library Research Methods: Library Research Basics," 2023, <https://library.culinary.edu/research/steps>.

¹⁴ Azizah Husin, "Teacher Creativity In The Classroom Management," *Sriwijaya University Learning and Education International Conference* 2, no. 1 (5 September 2016): 185–94.

¹⁵ Febriandari Efi Ika dkk., "Form Of Teacher Creativity In Applying Ice Breaking Related To Elementary School Student's Motivation And Learning Outcome," *International Conference on Elementary Education*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023-08-29 16:30:50, <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/119/114>.

¹⁶ Nico Syukur Dister, *Pengalaman dan motivasi beragama: pengantar psikologi agama* (Penerbit Kanisius, 1994).

tian media belajar terbagi atas lima komponen.¹⁷ Pertama, media belajar adalah perantara pesan atau materi pembelajaran oleh sumber materi kepada peserta didik. Kedua, juga digunakan sebagai sumber belajar. Ketiga, media belajar dapat berfungsi sebagai *tools* atau alat bantu dalam merangsang motivasi belajar peserta didik. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan peluang kesuksesan hasil pembelajaran. Kelima, membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan atau *skill*. Kelimanya dapat berkolaborasi sehingga berdampak pada *goal* pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Meskipun demikian, guru tetaplah sebagai media utama pembelajaran. Nasution mengemukakan bahwa guru adalah alat pendidikan yang utama.¹⁸ Guru sebagai komunikator, model, dan contoh bagi peserta didik memiliki arti tersendiri dalam menggunakan media belajar, termasuk media belajar multimedia. Secara harfiah, multimedia berarti berbagai macam media. Multimedia terbagi atas dua bentuk, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier bersifat satu arah karena tidak memiliki pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, misalnya TV dan film-film. Sedangkan multimedia interaktif memiliki sistem pengontrol didalamnya sehingga memungkinkan pengguna mengoperasikan sistem sesuai keinginannya.

Menurut ensiklopedia, multimedia merupakan komputer yang dilengkapi dengan layanan gabungan antara audio, video *game*, animasi, teks dan sebagainya melalui *tools* dan *link* dalam prosesnya sehingga penggunaannya dapat berinteraksi serta berkomunikasi, membuat karya, bahkan menjadi alat navigasi.¹⁹ Sistem multimedia menyediakan dalam satu kotak, semua perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menggabungkan gambar diam dan gambar bergerak (termasuk video, gambar fotografi, komputer grafis dan animasi) dengan suara, teks, yang dihasilkan komputer data dan program komputer.²⁰ Komputer dengan bantuan multimedia dapat digunakan dalam beberapa hal seperti memanipulasi objek, navigasi linier, navigasi hirarkis, bantuan interaktif secara fungsional, umpan balik, interaksi komunikatif, interaksi konstruktif, interaksi reflektif, interaktivitas simulatif, interaktivitas kontekstual yang tidak terbenam, dan interaktivitas kontekstual yang terbenam.²¹ Dengan fungsi-fungsi ini, konten pembelajaran yang dirancang seperti presentasi, pembagian tugas, dan sebagainya, dapat lebih mudah dikontrol. Sehingga yang terjadi adalah interaksi yang berkesinambungan antara pengguna dengan multimedia sebagai media pembelajaran.

Sedangkan interaktif adalah frasa yang menggambarkan suatu hubungan yang saling aktif sehingga adanya aksi dan reaksi kedua belah pihak.²² Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah keterkaitan antara pengguna komputer terhadap pelbagai layanan digital sehingga mampu menghasilkan produk digital. Sederhananya, Multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol

¹⁷ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), <http://eprints.unm.ac.id/20720/>.

¹⁸ S. Nasution, *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*, 2017.

¹⁹ Wikipedia Ensiklopedia bebas, "Multimedia," dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 28 Juni 2023, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Multimedia&oldid=23756228>.

²⁰ Tony Feldman, *Multimedia* (Psychology Press, 1994).

²¹ Bent B. Andresen dan Katja van den Brink, *Multimedia in Education Curriculum*, 2013, <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214723.pdf>.

²² KBBI Online, "Arti kata interaktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," 2023, <https://kbbi.web.id/interaktif>.

yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki.²³

Kreativitas Guru PAK dalam Penggunaan Media Belajar Multimedia Interaktif

Seperti yang telah dibahas diatas, guru Pendidikan Agama Kristen dituntut agar memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif tidak hanya tentang pembelajaran yang dilaksanakan dengan sistematis sesuai kurikulum, melainkan bagaimana seorang guru mampu memanfaatkan lingkungan sebagai bahan, alat dan sumber belajar tanpa batas.²⁴ Demikian pula dalam penggunaan media belajar multimedia interaktif, yaitu bagaimana seorang guru Pendidikan Agama Kristen mampu menciptakan berbagai strategi atau metode belajar dengan menggunakan media belajar ini. Dalam hal tugas mengajar, ada tiga hal tahap suksesif yang harus diperhatikan oleh seorang guru Pendidikan Agama Kristen agar bisa menampilkan kreativitas dalam mengajar antara lain, tahap sebelum pengajaran, tahap pengajaran, dan tahap setelah pengajaran.²⁵ Satu, Tahap sebelum pengajaran, merupakan serangkaian persiapan yang dilakukan oleh guru dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disesuaikan dengan media belajar yang digunakan, yakni multimedia interaktif. Dua, Tahap pengajaran, adalah suatu tahapan pembelajaran yang bisa diawali dengan pembukaan kelas dengan metode yang sesuai dengan lingkungan. Selanjutnya, guru Pendidikan Agama Kristen akan menggunakan berbagai metode atau bahkan menggabungkan metode tersebut seperti diskusi, tanya jawab, *game*, *ice breaker*, ceramah dan penugasan seirama dengan situasi dan waktu. Metode belajar yang digunakan ini dapat diaplikasikan menggunakan media belajar multimedia interaktif untuk menunjang efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Misalnya dalam penerapan metode *game*, dapat menggunakan model *instructional game*, yakni suatu bentuk animasi yang sesuai karakter peserta didik tanpa harus sesuai dengan realita.²⁶ Tiga, Tahap setelah pengajaran, berkaitan dengan evaluasi dan refleksi kepada peserta didik. Di akhir pengajaran akan dibuka sesi pertanyaan agar setia peserta didik yang belum mengerti dapat menanyakannya kembali.

Selain itu, aspek-aspek kreativitas seseorang dikelompokkan atas beberapa macam, yaitu keunikan dari setiap individu atau pribadi yang dapat dijadikan inovasi dalam berkreasi, motivasi yang berasal dari dalam diri dan lingkungan, kondisi pribadi dan lingkungan, dan terakhir aktivitas berpikir.²⁷ Guru yang menyadari akan keunikan dari setiap peserta didik akan memicu metode yang unik pula. Melalui metode ini, akan lahir metode-metode lainnya yang lebih bervariasi tergantung kepribadian peserta didik. Guru Pendidikan Agama Kristen akan menggunakan multimedia interaktif sebagai media belajar dalam menyalurkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kemudian, seorang guru Pendidikan Agama Kristen bisa menghasilkan kreativitas melalui motivasi

²³ Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih- Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (27 Februari 2018): 68–75, <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.

²⁴ Zainal Aqib, *Kupas Tuntas Strategi Pakem Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif & Menyenangkan* (Penerbit Andi, 2022).

²⁵ Jefri Frit Sengkoen, Vera Susanty Ma'i, dan Fevra Deysi Tewuh, "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sd Inpres Karegesan," *Jurnal Rumea : Jurnal Pendidikan dan Teologi Kristen* 3, no. 2 (31 Agustus 2023), <https://www.jurnal.stakam.ac.id/index.php/Rumea/article/view/124>.

²⁶ Kurniawati dan Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa."

²⁷ Rialestari, Meryantje Anabokay, dan Esau Yesyurun Tang, "Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pertumbuhan Rohani Peserta Didik Di Sdn 07 Tubang Raeng Kecamatan Jelimpo Kabupaten Landak" 4 (2022), <https://jurnal.sttarastamarngabang.ac.id/index.php/arastamar/article/view/52/52>.

dari dalam dirinya atau bahkan lingkungan sekitar. Misalnya dalam mengenalkan kisah Abraham yang setia dan percaya kepada Tuhan (Kej. 22:1-19), dapat menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Selanjutnya, kisah Abraham dalam bentuk animasi dapat ditambahkan aplikasi konkretnya di zaman sekarang sehingga dapat merangsang aktivitas berpikir peserta didik.

Dengan menggunakan multimedia interaktif, maka materi pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan menjadi lebih mudah dipahami peserta didik. Sebab penggunaan media dan memaksimalkan serta memanfaatkan dengan baik penggunaan media digital dalam pembelajaran adalah keuntungan dalam pembelajaran.²⁸ Melalui pengaplikasian teknologi Pendidikan, pendidik dipastikan bisa membuat pembelajaran yang aktif, kreatif selain itu inovatif.²⁹ Ada beberapa keunggulan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, yaitu mampu memperbesar dan memperkecil objek pembelajaran seperti menampilkan tembok Yerikho yang hancur (Yos. 6:1-15), menyajikan objek dan peristiwa yang tidak bisa dihadirkan secara langsung di kelas, seperti kisah Yesus yang memberi makan lima ribu orang (Mat. 14:13-21), menampilkan benda-benda yang jauh atau peristiwa sejarah seperti ukuran ikan yang menelan Yunus dalam perjalanannya ke Tarsis (Yun. 1:17), mempresentasikan hal-hal berbahaya seperti kisah Daniel di gua singa (Dan. 6:1-28) atau kisah tentang sepuluh tulang (Kej. 7-11), hal ini akan dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar peserta didik.³⁰

KESIMPULAN

Kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen dalam melaksanakan tugas dan profesinya adalah suatu keharusan. Kemampuan seorang guru bukan hanya tentang bagaimana ia menyalurkan pengetahuannya kepada peserta didik, melainkan juga menjadi teladan layaknya guru Agung, Yesus Kristus. Meningkatkan minat belajar peserta didik adalah tugas dan tanggungjawab mutlak seorang guru dan oleh karenanya, seorang guru harus lihai dalam menggunakan berbagai metode belajar melalui media belajar yang sesuai. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Dengan menggunakan bantuan multimedia interaktif akan mampu merangsang fokus dan konsentrasi, perasaan, dan keinginan belajar peserta didik sehingga memiliki motivasi yang tinggi sehingga terjadi proses belajar yang lebih interaktif dan komunikatif. Selain itu, pelbagai bentuk media interaktif harus dapat direalisasikan dengan mudah dan konkret sehingga diharapkan pengalaman belajar peserta didik dapat lebih bermakna dan maksimal.

REFERENSI

- Ambarita, J. Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4(0), Article 0. (2020).
- Aqib, Z. *Kupas Tuntas Strategi Pakem Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif & Menyenangkan*, (2022).

²⁸ Lenny Julita Hutabarat and Yonatan Alex Arifianto, "Strategi Guru PAK Dalam Memotivasi Keberhasilan Belajar Siswa PAUD Di Era Disrupsi," *Xairete: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 2 (2022): 91–102.

²⁹ Neni Viani, Yonatan Alex Arifianto, and Andrias Pujiono, "Strategi Pembelajaran Daring Guru Pendidikan Agama Kristen," *Metanoia* 4, no. 2 (2022): 133–50, <https://ejournal.sttdp.ac.id/metanoia/article/view/73%0Ahttps://ejournal.sttdp.ac.id/metanoia/article/download/73/51>.

³⁰ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2020): 1–12, <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.

- Bent B. Andresen & Katja van den Brink. *Multimedia in Education Curriculum*.
<https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214723.pdf>, (2013)
- Dister, N. S. *Pengalaman dan motivasi beragama: Pengantar psikologi agama*, 1994.
- Efi Ika Febriandari, Uluul Khakiim, & Nur Aida Endah Pratama. *View Of Form Of Teacher Creativity In Applying Ice Breaking Related To Elementary School Student's Motivation And Learning Outcome*. <Http://Proceedings.Upi.Edu/Index.Php/Icee/Article/View/119/114> (2018).
- Feldman, T. *Multimedia*. Psychology Press., (1994).
- Fonfa, R. *LibGuides: Library Research Methods: Library Research Basics*,
<https://library.culinary.edu/research/steps> (2023).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
<http://eprints.unm.ac.id/20720/> (2021).
- Husin, A. Teacher Creativity In The Classroom Management. *Sriwijaya University Learning and Education International Conference*, 2(1), Article 1. (2016).
- Hutabarat, Lenny Julita and Yonatan Alex Arifianto, "Strategi Guru PAK Dalam Memotivasi Keberhasilan Belajar Siswa PAUD Di Era Disrupsi," *Xairete: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 2 (2022): 91–102
- KBBI Online. *Arti kata interaktif—Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*.
<https://kbbi.web.id/interaktif>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), Article 2 (2018).
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lumi, D., & Christianty, O. Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran PAK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(2), Article 2. (2019).
- Manurung, P. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), Article 1. (2020).
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Nainggolan, D. K. J. B., Depari, R., Tambunan, M., & Sembiring, U. A. Kreativitas Guru Pak Mengajak Siswa Hidup Dalam Kasih Menurut 1 Korintus 13:4-7. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 4(1), Article 1 (2022). <https://doi.org/10.35909/visiodei.v4i1.245>
- Neni Viani, Yonatan Alex Arifianto, and Andrias Pujiono, "Strategi Pembelajaran Daring Guru Pendidikan Agama Kristen," *Metanoia* 4, no. 2 (2022): 133–50,
<https://ejournal.sttdp.ac.id/metanoia/article/view/73%0Ahttps://ejournal.sttdp.ac.id/metanoia/article/download/73/51>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), Article 1. (2018).
<https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Rialestari, Meryantje Anabokay, & Esau Yesyurun Tang. *Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pertumbuhan Rohani Peserta Didik Di Sdn 07 Tubang Raeng Kecamatan Jelimpo Kabupaten Landak*. 4. (2022).
<https://jurnal.sttarastamarngabang.ac.id/index.php/arastamar/article/view/52/52>
- Ritonga, N., Mone, J. L. T., Yunip, M., & Zega, Y. K. Implementasi Metode Problem Solving dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah. *Jurnal Shanan*, 5(1), Article 1. (2021). <https://doi.org/10.33541/shanan.v5i1.2622>

- S. Nasution. *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*. (2017).
- Sengkoen, J. F., Ma'i, V. S., & Tewuh, F. D. Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sd Inpres Karegesan. *Jurnal Rumea : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 3(2), Article 2. (2023).
<https://www.jurnal.stakam.ac.id/index.php/Rumea/article/view/124>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. (2022). <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Sumiati, S., & Triposa, R. Prinsip Guru Pendidikan Agama Kristen Memotivasi Belajar Peserta Didik dalam Perspektif Alkitab. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(1), Article 1. (2021). <https://doi.org/10.54170/harati.v1i1.31>
- Supriani and Yonatan Alex Arifianto, "Strategi Guru PAK Terhadap Memotivasi Siswa Dalam Bersosialisasi Dan Aktif Belajar Melalui Pembelajaran PAK Di Era Globalisasi," *Xairete: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 2, no. 1 (2022): 1–14.
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), Article 1(2021).. <https://doi.org/10.36588/hjim.v1i1.63>
- Weinata Sairin. *Identitas dan ciri khas pendidikan Kristen di Indonesia antara konseptual dan operasional*. BPK Gunung Mulia, 2000.
- Wikipedia Ensiklopedia bebas. Multimedia. Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*.(2023). <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Multimedia&oldid=23756228>
- Winkel. *Psikologi pengajaran* / W.S. Winkel | OPAC Perpustakaan Nasional RI. (1996).
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=159385>