

# Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Interaktif Untuk Guru Pendidikan Agama Kristen Indoneisa Secara Virtual

Jenri Ambarita<sup>1\*</sup>, Agusthina Siahaya<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Jl. Dolog Halong Atas, <sup>2</sup> Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Jl. Dolog Halong Atas

Email: [jenriambaria7@gmail.com](mailto:jenriambaria7@gmail.com)

**Abstrak :** *Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk : meningkatkan keterampilan guru PAK Indonesia dalam merancang dan mengembangkan multimedia interaktif. Kegiatan ini diikuti oleh guru PAK Indonesia sebanyak 214 orang yang terdiri dari 83 orang guru SD, 79 orang guru SMP dan 52 orang guru SMA/K. kegiatan ini dilakukan secara virtual melalui zoom dan livestreaming melalui channel youtube. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Adapun tahapan-tahapan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi, pre test, pelatihan, penugasan/pendampingan, post test, dan penutup. Kegiatan PKM ini dilaksanakan selama lima hari pertemuan, dimana pada hari pertama pembukaan sekaligus materi sosialisasi dan dilanjutkan kegiatan inti yaitu pelatihan dan pendampingan pembuatan multimedia interaktif, penugasan dan post test. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah peserta dapat membuat multimedia interaktif dengan menggunakan PPT. Hasil post test yang dilakukan pada tahap akhir kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dalam membuat multimedia interaktif.*

**Kata Kunci:** media, interaktif, guru PAKI

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah bangsa besar dengan potensi Sumber Daya Alam yang bisa dimanfaatkan untuk membangun bangsa di masa depan. Untuk membangun dan memanfaatkan segala potensi yang ada, Indonesia membutuhkan SDM unggul dan berkarakter sehingga mampu bersaing dalam dunia internasional. Pada bulan April tahun 2019, Kemendikbud Muhadjir Effendy mengatakan bahwa pendidikan fokus pada dua program utama, yaitu memperkuat implementasi pendidikan karakter dan peningkatan keterampilan siswa. Pembangunan karakter akan diimplementasikan sejak Anak Usia Dini (AUD), sedangkan peningkatan keterampilan siswa diimplementasikan melalui penguatan sistem pendidikan vokasi. Lebih lanjut Muhadjir Effendy mengatakan bahwa kedua program tersebut sejalan dengan program pemerintah yang sudah mulai mengalihkan focus pembangunan ke bidang sumber daya manusia.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan ikhwal karakter, atau pendidikan yang mengajarkan hakikat karakter dalam ketiga ranah cipta, rasa, dan karsa (Dalyono & Enny Dwi Lestariningsih, 2017; Machali, 2014; Pasaribu, 2017). Branawi dalam (Rantauwati, 2019) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar

dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pendidikan karakter merupakan penanaman pembiasaan (*habituation*) kepada peserta didik sehingga menjadi paham secara kognitif, mampu merasakan secara afektif nilai-nilai yang baik dan mengaplikasikannya dalam perilaku yang disebut psikomotor (Purwanti, 2017). Pendidikan karakter merupakan upaya untuk mengedukasi siswa agar bijak dalam mengambil keputusan dan mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dan memberi kontribusi yang baik pada lingkungan (Drs. Anas Salahudin & Irwanto Alkrienchiechie, 2014; Najib, 2016).

Pendidikan Agama bukanlah satu-satunya mata pelajaran inti untuk membentuk akhlak peserta didik, namun Pendidikan Agama Kristen menjadi bagian yang tidak bisa diabaikan dalam kehidupan peserta didik. Pendidikan Agama Kristen hadir bukan saja untuk memperlengkapi pengetahuan akademik, namun juga mengajarkan nilai-nilai kristiani yang bersumber dari Alkitab (Debora & Han, 2020). Pendidikan Agama Kristen memiliki tanggung jawab terhadap akhlak peserta didik terkhusus bagi peserta didik yang beragama Kristen, karena melalui pembelajaran Agama peserta didik memiliki karakter yang sesuai harapan. Itu sebabnya esensi Pendidikan Agama Kristen harus mengutamakan dimensi karakter seperti yang dikemukakan oleh Nuhamara (Nuhamara, 2018).

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dibutuhkan peran seorang pendidik dalam menyampaikan nilai-nilai penting yang terkandung di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan guru yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang baik saja, melainkan juga memiliki nilai-nilai kerohanian yang baik. Guru Agama Kristen adalah seorang yang sudah lahir baru yang akan berperan penting dalam pembentukan karakter siswa melalui pengenalan dan ketaatan pada Kristus sebagaimana dikatakan oleh knight dalam (Debora & Han, 2020).

Proses penyampaian nilai-nilai kristiani kepada peserta didik terjadi dengan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa, baik interaksi dalam pembelajaran di kelas ataupun interaksi di luar pembelajaran. Proses belajar mengajar adalah sebuah aktifitas yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan, melalui proses belajar mengajar yang baik tentunya akan mampu mencapai tujuan dari pembelajaran yang sudah ditetapkan. Seorang guru harus memiliki kreatifitas dan keterampilan dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang digunakan, karena kualitas metode pembelajaran yang dipilih oleh guru akan berpengaruh terhadap hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam belajar (Utami, 2011).

Oleh karena itu, guru PAK harus memiliki keterampilan dan kreatifitas dalam mengajar sehingga para peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dan menarik tentunya mampu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran (Heryanto, 2019; Prabawati et al., 2018). Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari dan bahwa guru sebagai teladan memiliki peran yang sangat penting terhadap perubahan perilaku peserta didik, jika guru tidak mampu menjadi teladan bagi siswa tentunya akan mengakibatkan terjadinya krisis karakter (Josephus Primus, 2012).

Bertolak dari urgensi pendidikan agama Kristen dalam pembentukan karakter, akan berdampak besar pada kemerosotan karakter para peserta didik jika pembelajaran pendidikan Agama Kristen tidak berjalan dengan baik. Situasi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan tersendiri bagi guru PAK Indonesia. Kehadiran wabah yang tiba-

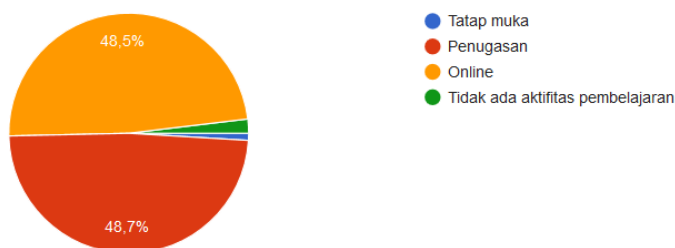
tiba seolah membuat guru Pendidikan Agama Kristen merasa terkejut dan tidak siap dalam melaksanakan pembelajaran. Kondisi saat ini menuntut semua orang melek teknologi, karena dengan memanfaatkan teknologi banyak aktivitas masyarakat yang tetap bisa berjalan dengan baik (Ambarita et al., 2020).

Berdasarkan observasi awal penelitian (*preliminary research*) kepada sejumlah guru Pendidikan Agama Kristen dari berbagai provinsi di Indonesia terdapat berbagai permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh dimasa pandemic covid-19 yang penulis simpulkan menjadi 3 point utama, diantaranya : 1. Keterbatasan keterampilan ICT guru PAK, 2) Akses internet yang terbatas, 3) Keadaan ekonomi keluarga yang kurang mendukung. Lebih lanjut guru PAK mengatakan bahwa ketiga hal ini menjadi masalah yang utama dirasakan oleh guru Pendidikan Agama Kristen sehingga pembelajaran jarak jauh pada periode April 2020 menjadi kurang efektif.

Dari data survey yang penulis lakukan secara online melalui grup telegram guru PAK Indonesia beranggotakan 615 orang, ada sebanyak 421 orang guru PAK memberikan tanggapan. Dari data tersebut, ada sebanyak 205 orang atau 48,7% guru PAK yang hanya memberikan tugas kepada peserta didik, 204 orang atau 48,5% guru PAK melaksanakan pembelajaran online, sebanyak 4 orang atau 1% yang melaksanakan pembelajaran tatap muka, dan sebanyak 8 orang atau 1,9% guru PAK Indonesia yang mengatakan tidak ada aktifitas pembelajaran dengan kata lain libur. Lebih lanjut guru PAK mengatakan keterbatasan keterampilan ICT guru PAK dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran masih menjadi kendala yang paling utama, selanjutnya adalah masalah akses internet yang kurang baik dan terakhir adalah pembelian paket data yang mahal. Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAK dalam pembelajaran di masa pandemic covid-19.

3. Pembelajaran yang diterapkan selama pandemi covid 19

421 tanggapan



**Gambar 1 Rekapitulasi Pembelajaran PAK pada masa COVID-19 periode April – Juni 2020**

(Sumber : diolah dari data kuesioner, 2020)

Dari data yang penulis kumpulkan bahwa banyak guru PAK yang melaksanakan pembelajaran penugasan dengan system “home visist”, home visit dalam hal ini bukan melaksanakan pembelajaran, melainkan pemberian tugas. Sebagaimana guru PAK mengatakan bahwa setiap hari senin guru PAK akan berkunjung ke rumah peserta didik untuk memberikan tugas dan materi dalam bentuk kertas foto kopy dan pada hari jumat guru akan kembali berkunjung ke rumah siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.

Bahan ajar atau media pembelajaran yang terbatas membuat peserta didik merasa cepat bosan ketika melaksanakan belajar mandiri di rumah. Dinda sebagai salah seorang siswa SMP N 2 KB mengataka bahwa pembelajaran di rumah menjadi hal yang sangat membosankan dengan bahan ajar yang terbatas membuat peserta didik tidak memahami materi yang diberikan (Dinda, 2020). Tugas yang banyak membuat peserta didik cenderung pasrah karena kurang memahami materi dan tidak ada teman berdiskusi ketika menghadapi kesulitan (Denusa, 2020). Oleh karena itu, orang tua peserta didik berharap ada solusi yang dirancang oleh guru atau sekolah agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik (Cornelia, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu mengatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif akan membuat peserta didik merasa senang atau termotivasi dalam belajar (Jamilah et al., 2012; Pujiasih & Bantul, 2020). Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Candra & Masruri, 2015; Priyanto, 2009; Sohibun & Ade, 2017; Wicaksana, 2020), memberikan penguatan terhadap karakter siswa (Nurudin, 2017; Syahbrudin, 2018) seperti kemandirian (Firman & Rahayu, 2020; Sadikin & Hamidah, 2020; Sobri & Moerdiyanto, 2014; Sohibun & Ade, 2017) bahkan media interaktif juga mampu mendayagunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seorang anak (Avianty & Cipta, 2018).

Multimedia interaktif merupakan Teknologi multimedia yang mampu memberi kesan dalam media pembelajaran karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Priyanto, 2009; Wijayanti & Zulaeha, 2015). Pernyataan ini juga didukung oleh Rusman yang mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar ,video ,fotografi, grafik dan animasi dengan suara ,teks, dan data yang dikendalikan dengan program computer (Rusman, 2013).

Multimedia sekarang telah mengembangkan proses pembelajaran dan pengajaran yang lebih menarik serta menyenangkan. Pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi aktif antara siswa dan para pendidik. Multimedia pembelajaran (berbantuan komputer) merupakan suatu tipe E-Learning yang instruksi pembelajarannya disampaikan melalui komputer dengan konten pembelajarannya (teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, dan lainnya) tersimpan dalam CD-ROM atau file komputer sebagaimana dikatakan oleh Hofstetter dalam (Hadibin et al., 2012). Namun, proses pengembangan media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan demikian mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak terfokus pada teks dari buku melainkan lebih luas cakupan informasi yang didapat. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan peserta didik. Melalui pelatihan dan pendampingan ini diharapkan guru memiliki keterampilan dalam merancang dan membuat

media pembelajaran berbasis interaktif untuk mendukung pembelajaran pada masa darurat covid-19 dan juga untuk menjawab tuntutan era industry 4.0.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan celah tertentu untuk mengetahui keadaan suatu subjek dari objek yang berdasarkan pada suatu kenyataan yang aktual yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan PKM setelah diberikanya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Kegiatan Workshop ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan terhadap guru-guru PAK Indonesia melalui Live Streaming Youtube dan video coneferencing Zoom. Para peserta workshop tergabung dalam satu grup aplikasi telegram untuk memudahkan komunikasi dan pendampingan antara instruktur kegiatan dengan para peserta workshop. Kegiatan pengembangan multimedia interaktif dilatih dan didampingi oleh dosen yang memiliki kemampuan dan keterampilan di bidangnya. Untuk kegiatan pealtihan dan pendampingan ini dilaksanakan 1 kali live streaming dan 4 hari pendampingan melalui grup telegram yang sudah disiapkan sebelumnya.

Kegiatan dalam program PKM ini meliputi pemberian pelatihan kepada guru PAK Indonesia selaku objek, serta pembimbingan pembuatan media pembelajara interaktif tersebut hingga selesai dan dapat digunakan oleh guru-guru atau peserta didik yang membutuhkan. Secara rinci, langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

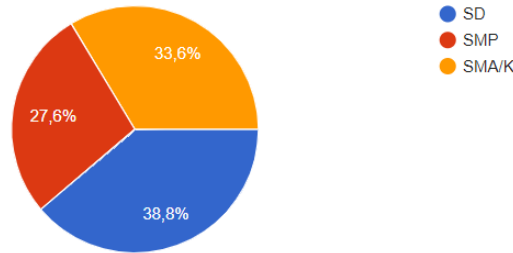
- a) Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh guru PAK Indonesia sebagai mitra dalam kegiatan PKM
- b) Membuat perancangan sistem
- c) Kegiatan pembukaan
- d) Melakukan pre test kepada peserta pelatihan
- e) Melakukan workshop penggunaan aplikasi Powerpoint dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- f) Melakukan pendampingan kepada kedua mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan PPT.
- g) Melakukan post test terhadap peserta yang mengikuti kegiatan

## **3. HASIL dan PEMBAHASAN**

Kegiatan workshop ini telah dilaksanakan pada tanggal 27 - 31 Juli 2020, melalui channel youtube dan pendampingan melalui grup telegram. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan target yang sudah ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini diikuti oleh 214 guru PAK Indonesia dari 83 orang guru PAK yang mengajar di tingkat Sekolah Dasar, ada sebanyak 59 orang guru PAK yang mengajar di tingkat Sekolah Menengah Pertama dan sebanyak 72 orang guru Pendidikan Agama Kristen yang mengajar di tingkat Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Tempat Mengajar :

214 tanggapan



**Gambar 2. Tempat mengajar peserta workshop**

(Sumber : diolah dari data kuesioner, 2020)

Para peserta mengikuti kegiatan dengan sangat serius dan menunjukkan antusias yang tinggi. Hal tersebut tampak dari pertanyaan-pertanyaan atau diskusi yang sangat aktif di grup telegram bahkan bertanya secara langsung melalui selular. Keseriusan para peserta juga tampak dari produk yang dihasilkan oleh para peserta berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia interaktif yang bisa diakses secara online. Dan hasil karya ini menjadi media pembelajaran yang bisa dipergunakan secara luas bagi setiap orang yang membutuhkannya. Kegiatan dalam program PKM ini meliputi pemberian pelatihan kepada guru, serta pembimbingan pembuatan multimedia interaktif hingga selesai dan dapat digunakan seperti yang diharapkan. Adapun kegiatan PKM tersebut meliputi:

- a) Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh guru PAK Indonesia sebagai mitra dalam kegiatan PKM

Pada tahap ini penulis melakukan observasi akan permasalahan yang dihadapi oleh guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia sebagai mitra dalam kegiatan PKM. Pada tahapan ini penulis memastikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk kegiatan pelatihan termasuk dalam penentuan waktu yang akan digunakan. Kegiatan observasi ini dilakukan pada bulan April – Juni 2020 secara online melalui penyebaran angket. Adapun temuan dari observasi ini adalah sebagai berikut:

- Kegiatan ini akan dilaksanakan secara virtual dengan menggunakan aplikasi zoom dan youtube. Wabah virus corona telah berdampak luas terhadap banyak Negara termasuk Indonesia. Kondisi ini tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan tatap muka dalam jumlah yang besar guna memutus mata rantai penyebaran virus corona.
- Peserta menyediakan laptop dan mendownload aplikasi zoom
- Kegiatan ini akan dilaksanakan secara online, sehingga para peserta yang akan mengikuti harus menyediakan paket internet atau wifi selama kegiatan.

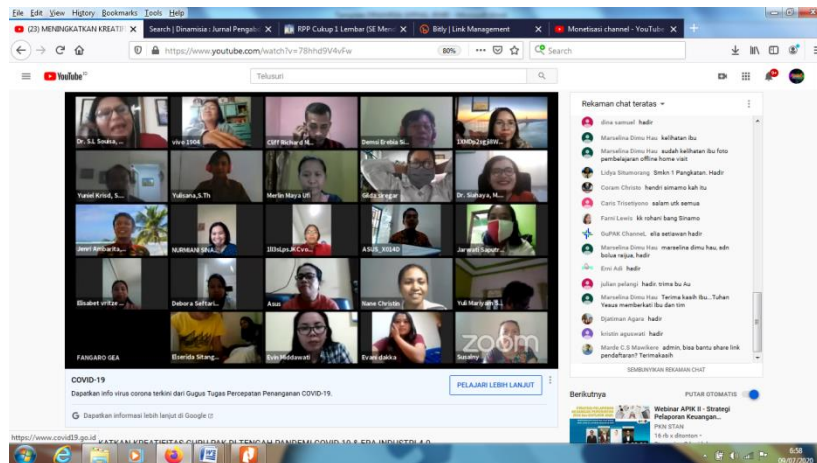
- b) Membuat perancangan sistem

Dalam membuat perancangan sistem, penulis melakukan koordinasi dengan guru-guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia melalui grup telegram guru PAK Indonesia. Dari koordinasi yang dilakukan, selanjutnya menentukan dan membuat perancangan sistem. Perancangan sistem meliputi susunan acara, pengisi acara, hingga tugas-tugas anggota tim.

Susunan pelaksanaan kegiatan terdiri dari pembukaan, pre test, pelatihan, pendampingan, penugasan, post test dan penutup.

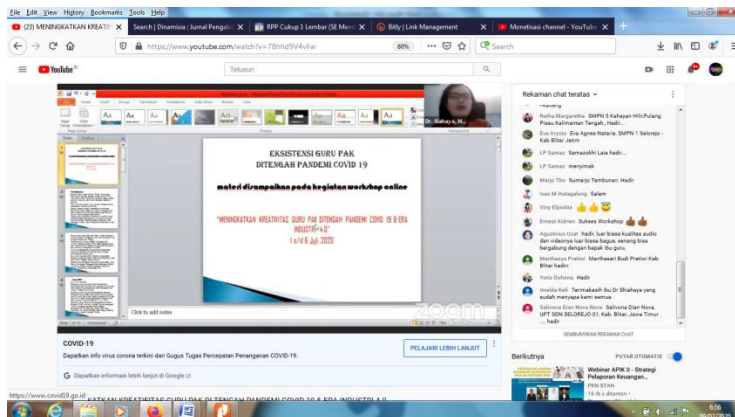
c) Pembukaan,

Kegiatan pembukaan dipandu langsung oleh Jenri Ambarita sebagai penyelenggara kegiatan PKM. Kegiatan pelaksanaan Workshop ini dilaksanakan pada hari Senin, 27 juli 2020 tepatnya pukul 13.00 WIB, 14.00WITA dan 15.00WIT, panitia memasang flyer di tampilan akun youtube livestreaming yang menandakan bahwa ada kegiatan workshop yang sedang dilaksanakan secara live. Dan semua video kegiatan tersimpan pada youtube sehingga para peserta bisa memutar kembali ketika para peserta merasa kebingungan dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh instruktur pelatihan atau para panitia kegiatan Workshop.



**Gambar 3. Peserta dan pemateri yang mengikuti kegiatan pembukaan workshop**  
Sumber : youtube pribadi

Pada kegiatan yang pertama atau pembukaan workshop diawali dengan pemaparan materi oleh ibu Dr. A Siahaya, M.Th (Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon) yang memaparkan temuan dilapangan dengan judul materi “Eksistensi guru Pendidikan Agama Kristen di Tengah Covid-19 dan Era Industri 4.0”. Materi yang disampaikan oleh Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen tersebut merupakan penelitian yang sedang dilaksanakannya bersama beberapa rekan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon. Dan kegiatan ini juga dilatar belakangi oleh hasil penelitian berupa analisis kebutuhan guru PAK melalui survey yang telah dilakukan sebelumnya dan disampaikan juga pada acara kegiatan pembukaan Workshop tersebut. Setiap peserta kegiatan dibekali dengan materi-materi kegiatan berupa materi berbasis elektronik sehingga bisa disebarluaskan kepada seluruh peserta secara online melalu perangkat elektronik yaitu melalui grup telegram.

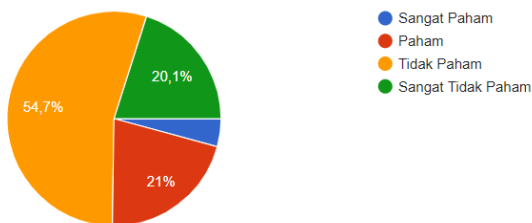


**Gambar 4. Pemaparan materi oleh dekan FIPK AIKN Ambon Ibu Dr. A Siahaya,M.Th**  
Sumber : youtube pribadi

d) Melakukan pre test kepada peserta pelatihan

Setelah pembukaan kegiatan oleh pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon, maka tahap selanjutnya adalah membagikan kuiser sebagai bahan pre test kegiatan yang dibagikan secara online melalui grup telegram. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal para peserta sebelum mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi PPT. Berikut ini adalah data pretest yang dibagikan sebelum kegiatan.

Pemahaman peserta dalam membuat Media Pembelajaran Interaktif sebelum mengikuti Workshop  
214 tanggapan



**Gambar 5. Pemahaman peserta kegiatan dalam membuat media pembelajaran interaktif**  
Sumber : diolah dari data kuiser, 2020

Dari data pre test di atas menunjukkan bahwa dari 214 orang guru PAK terdapat 9 orang atau 4,2% guru PAK yang mengatakan sangat paham, 45 orang atau 21 % guru PAK yang mengatakan paham dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan PPT, sebanyak 117 orang atau 54,7% guru PAK yang mengatakan tidak paham dan nada sebanyak 43 orang atau 20,1% guru PAK yang mengatakan sangat tidak paham dalam membuat media pembelajaran interaktif. Data ini menunjukkan bahwa hanya 25,2% guru PAK yang paham dalam membuat media pembelajaran interaktif, sedangkan 74,8% guru PAK tidak paham dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan PPT.



e) Melakukan workshop penggunaan aplikasi Powerpoint dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Setelah peserta selesai menjawab pre test yang dibagikan secara online, maka dilanjutkan kegiatan yang selanjutnya adalah membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merujuk pada materi awal semester. Kegiatan ini dipandu langsung oleh Jenri Ambarita, M.Pd, K dari Prodi Pendidikan Agama Kristen FIPK IAKN Ambon. Multimedia interaktif merupakan Teknologi multimedia yang mampu memberi kesan dalam media pembelajaran karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Priyanto, 2009; Wijayanti & Zulaeha, 2015).

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara live melalui channel youtube : <https://bit.ly/3hRPf00> dan via Zoom pada tanggal 27 Juli 2020 pukul 13.00 WIB. Setelah kegiatan live pada tanggal 27 Juli dilanjutkan penugasan dan pendampingan melalui grup telegram sampai tanggal 31 Juli 2020. Semua tugas peserta berupa Media pembelajaran interaktif harus dikirimkan kepada panitia melalui link pengumpulan tugas yang dibagikan. Hal ini untuk memudahkan panitia dalam melakukan evaluasi hasil kinerja para peserta workshop.



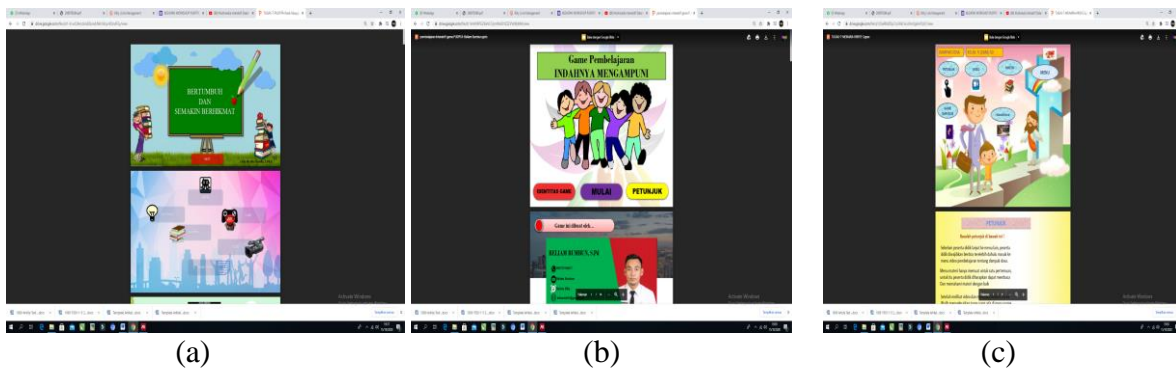
**Gambar 6. Pembuatan multimedia interaktif melalui channel youtube yang ditayangkan secara live**  
Sumber : youtube pribadi

Beberapa penelitian terdahulu mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif akan membuat peserta didik merasa senang atau termotivasi dalam belajar (Jamilah et al., 2012; Pujiasih & Bantul, 2020). Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Candra & Masruri, 2015; Priyanto, 2009; Sohibun & Ade, 2017; Wicaksana, 2020), memberikan penguatan terhadap karakter siswa (Nurudin, 2017; Syahbrudin, 2018) seperti kemandirian (Firman & Rahayu, 2020; Sadikin & Hamidah, 2020; Sobri & Moerdiyanto, 2014; Sohibun & Ade, 2017) bahkan media interaktif juga mampu mendayagunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seorang anak (Avianty & Cipta, 2018).

Dengan demikian, guru Pendidikan Agama Kristen hendaknya mampu membuat media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan bisa dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif telah banyak dilaksanakan, namun terkhusus untuk guru Pendidikan Agama Kristen masih sangat terbatas. Salah satu kegiatan pelatihan yang telah dilakukan oleh (Kuriniawan et al., 2017) mengatakan bahwa melalui kegiatan yang dilaksanakan guru menjadi terampil dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih menarik.

- f) Melakukan pendampingan kepada mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan PPT melalui grup telegram.

Setelah kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara live streaming, maka tahap selanjutnya adalah penugasan dan pendampingan yang dilaksanakan selama 4 hari terhitung sejak 28-31 Juli 2020. Pendampingan ini dilaksanakan dalam grup telegram yang sudah disiapkan oleh panitia sebelumnya.



**Gambar 7. Hasil Karya peserta (a) Multimedia interaktif pembelajaran SD, (b) Multimedia interaktif pembelajaran SMP, (c) Multimedia interaktif pembelajaran SMA**

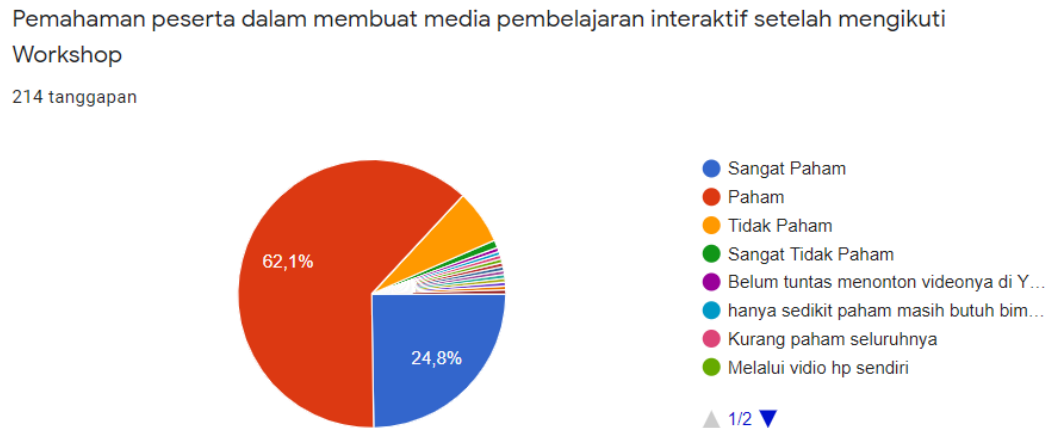
Sumber : Drive pribadi

Seluruh peserta sangat antusias dalam membuat media pembelajaran yang sudah dilatih sebelumnya, antusiasme ini tampak dari keaktifan setiap anggota bertanya melalui grup telegram atau bertanya secara pribadi. Bahkan beberapa orang peserta mengatakan rela memutar video berulang kali yang ditayangkan di youtube. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami dalam pembuatan multimedia interaktif yang telah ditugaskan oleh nara sumber ataupun panitia.

Semua tugas yang dikerjakan akan dikumpulkan melalui sebuah link online yang telah disiapkan oleh panitia. Gambar 7 di atas merupakan contoh hasil karya para peserta kegiatan pelatihan yang sudah dikumpulkan. Hasil karya para peserta sangatlah kreatif dan variatif, dan media ini diharapkan bermanfaat dalam mendukung proses belajar mengajar pendidikan agama Kristen.

- g) Melakukan post test terhadap peserta yang mengikuti kegiatan

Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif selesai, maka tahap selanjutnya adalah pembagian kusioner post test yang bertujuan untuk melihat kemampuan guru pendidikan Agama Kristen dalam membuat multimedia interaktif dengan menggunakan PPT. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari post test yang telah dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2020.



**Gambar 8. Pemahaman peserta kegiatan dalam membuat media pembelajaran interaktif setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif**  
(Sumber : diolah dari data kuesioner, 2020)

Gambar di atas menunjukkan bahwa dari 214 orang guru PAK yang mengikuti pelatihan, terdapat, 2 orang sangat tidak paham, 26 orang yang mengatakan tidak paham, sebanyak 133 orang yang mengatakan paham dan sebanyak 53 orang yang mengatakan sangat paham dan ada sebanyak 12 orang guru PAK yang mengatakan ada bagian tertentu yang kurang paham.

#### 4. UCAPAN TERIMA KASIH

Secara pribadi penulis mengucapkan banyak terimakasih seluruh peserta pelatihan yaitu guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia yang dalam hal ini menjadi mitra kegiatan PKM. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon yang sudah berkontribusi dalam kegiatan sehingga oleh terselesaikan dengan baik.

#### 5. KESIMPULAN

Dari kegiatan workshop yang telah dilaksanakan, maka penulis menemukan beberapa kesimpulan berupa kelebihan dan kekurangan kegiatan tersebut, adapun kelebihan yang penulis simpulkan adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan dan keterampilan guru Pendidikan Agama Kristen dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif setelah mengikuti pelatihan meningkat. Hal tersebut ditunjukkan pada table berikut ini.

Table 1. Pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan setelah kegiatan pelatihan

Sebelum pelatihan	Sesudah pelatihan	Kemampuan peserta
43	2	Sangat tidak paham
117	26	Tidak paham
45	133	Paham
9	53	Sangat paham

2. Kegiatan Workshop secara online melalui livestreaming youtube sangatlah efektif, sehingga peserta yang tidak bisa mengikuti saat live atau peserta yang kurang paham bisa memutar kembali rekaman video yang tersedia di channel youtube panitia.
3. Kegiatan workshop secara online sangatlah ekonomis karena biaya yang dikeluarkan tidak besar bahkan bisa dikatakan tidak ada biaya.
4. Kegiatan workshop online ini bisa menjangkau guru PAK seluruh wilayah Indonesia tanpa harus mengeluarkan biaya besar untuk datang ke tempat kegiatan.

Dari setiap kegiatan memiliki kelebihan dan kekurangan, di atas telah penulis paparkan kelebihan dari kegiatan workshop yang telah dilaksanakan, namun yang menjadi kelemahan dalam kegiatan ini adalah :

1. Guru Pendidikan Agama Kristen yang berada di wilayah dengan akses internet yang kurang mendukung tidak bisa mengikuti kegiatan workshop.
2. Instruktur tidak bisa mendampingi peserta worksop secara tatap muka, sehingga ketika peserta menghadapi kendala dalam pembuatan media hanya bisa didampingi melalui grup telegram atau video call.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J., Helwaun, H., & Houten, L. Van. (2020). Workshop Pembuatan E-Book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online Di Tengah Covid 19. *Community Engagement & Emergence Journal*, 2(1), 44–57. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.136>
- Avianty, D., & Cipta, D. A. S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 237. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i2.1503>
- Candra, A. A., & Masruri, M. S. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Pkn Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*, 66(2), 37–39. <https://doi.org/10.21831/hjsjpi.v2i2.7662>
- Cornelia. (2020). *Tantangan Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Saat Bdr*.
- Dalyono, B., & Eddy Dwi Lestariningsih. (2017). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(3), 33–42. <https://doi.org/10.1111/J.1469-8986.1974.Tb00542.X>
- Debora, K., & Han, C. (2020). Pentingnya Peranan Guru Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa Dalam Pendidikan Kristen: Sebuah Kajian Etika Kristen. *Diligentia: Journal Of Theology And Christian Education*, 2, No. 1(January), 1–14. <https://doi.org/10.19166/dil.v2i1.2212>

- Denusa, B. (2020). "Kendala Pembelajaran Pada Masa Pandemi."
- Dinda. (2020). "Kendala Pembelajaran Pada Masa Pandemi."
- Drs. Anas Salahudin, & Irwanto Alkrienchiechie, S. A. (2014). *Pendidikan Karakter*. Pustaka Setia.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 2(2).  
<https://doi.org/10.31605/Ijes.V2i2.659>
- Hadibin, M. M., Purnama, B. E., & Kristianto, G. (2012). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah. *Indonesian Journal On Networking And Security (Ijns)*, 9330(1), 1–6.
- Heryanto. (2019). *Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Sumber Dan Metode. 1*, 44–52.
- Jamilah, Z., Raharjo, T., & Samsudi. (2012). Keefektifan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Smk Negeri 6 Semarang. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/Ijcet.V1i1.126>
- Josephus Primus. (2012). *Memberi Contoh Membentuk Karakter*. Kompas.Com.  
<https://tekno.kompas.com/read/2012/12/08/14073471/memberi.contoh.membentuk.karakter>
- Kuriniawan, Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). *Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru*.
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 71.  
<https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>
- Najib. (2016). *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Gaya Media.
- Nuhamara, D. (2018). Pengutamaan Dimensi Karakter Dalam Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Jaffray*, 16(1), 93. <https://doi.org/10.25278/Jj71.V16i1.278>
- Nurudin. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Pendidikan Budaya Dan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V*. Universitas Lampung.
- Pasaribu, A. (2017). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional Di Madrasah. *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 12–34. <https://doi.org/10.30596/Edutech.V3i1.984>
- Prabawati, P. E., Kristiana, D., & Fadlillah, M. (2018). Pengaruh Puzzle Geomewa Terhadap Kemampuan Dan Minat Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Ba`Aisyiyah Ronowijayan. *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 2(2018), 70–80. <https://www.researchgate.net>
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. 14*(1), 1–13.
- Pujiasih, E., & Bantul, S. M. A. N. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19 Building A Golden Generation By Applying Various Online Learning In The Pandemic Of Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *Dwijaja Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20.  
<https://doi.org/10.20961/Jdc.V1i2.17622>
- Rantauwati, H. S. (2019). *Kolaborasi Orang Tua Dan Guru*. 116–130.
- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/Bio.V6i2.9759>
- Sobri, M., & Moerdiyanto. (2014). The Effect Of Discipline And Autonomy Learning On The Learning Achievement In Economics Subject. *Jurnal Harmoni Sosial*, 1(1), 43–56.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/Tadris.V2i2.2177>
- Syahbrudin, J. (2018). *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*. 3(1), 7–13.
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wicaksana, E. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *Eduteach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.37859/Eduteach.V1i2.1937>
- Wijayanti, W., & Zulaeha, I. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.