

**Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital *Mobile Learning*
(Studi Multi Situs Di Sma Negeri 9 Manado Dan Sma Kristen Eben Haezar Manado)**

James Saragih*¹, A.P.P. Undap², Marde C.S. Mawikere³

^{1,2,3}JPascasarjana Institut Agama Kristen Negeri Manado

*E-mail: jamessaragih@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 19 Maret 2021

Direvisi: 29 Maret 2021

Dipublikasikan: April 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4659033

Abstract:

This research is to describe and analyze carrying out, the factors supporting and inhibiting, and efforts to overcome obstacles utilization learning media learning-based PAK digital mobile learning. The research approach used is a qualitative descriptive research approach with type of multi site research and a tringulation method, with the research sites located in High School Country 9 Manado in 2020. Date were collected through interview, observation, and documentation techniques. From the finding result carrying out of utilization PAK learning media based on digital mobile learning, it has long been used and has become pilar for education activities in school. PAK theachers use several applications to make it easier, more practical and efficient in terms of providing teaching materials, as well as in work on teacher administration. In learn media utilization there are factors supporting and inhibiting. The supporting factors there are: 1) There is a desire, motivation, integrity from teacher and students, 2) Theachers PAK and students get pulse subsidy assistance, internet quotas from School Operational Assistance fund, 3) Teachers receiver application introduction training. Obstacle factor there are: 1) Internet network connection depend on geograpich location and weather factors, and the operating system on the gadget device used, 2) Internet quota that that is quite large and expensive, 3) Lack of digital literacy skills. To overcome these obstacle, efforts need to be made: 1) Looking for a spot or area internet network connection better, or by replacing the gadget device with a more suitable operating system, 2) Barriers to school internet quota needs provide internet quota subsidies to teachers and students, 3) Thought training (workshops), self taught manner lerning by utilizing educational applications or content as well as using other people as tutors.

Keywords: *Learning Media, Mobile Learning, Christian Religious Education*

PENDAHULUAN

Kemajuan revolusi industri semakin mengalami perkembangan yang luar biasa, setelah tahun 2010 industri 4.0 pun dimulai, perkembangan yang ditandai dengan adanya penggabungan antara perangkat fisik dengan IoT (*internet of things*), AI (*Artificial intelligence*), UV (*Unmanned Vehicle*), MT (*Mobile Technology*), sistem penyimpanan, dan fasilitas produksi sehingga seluruh proses produksi, termasuk pengumpulan dan analisis data serta pengambilan keputusan dilaksanakan secara mandiri dan otomatis (Saputra, 2019).

Revolusi industri 4.0 pertama kali dikenalkan oleh Prof. Klaus Schwab, seorang *Founder* dan *Executive Chairman* dari *World Economic Forum*. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (*big data*), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain (Saputra, 2019).

Era revolusi industri 4.0 dalam hal pembelajaran digital akan sangat membantu dan bermanfaat dimana banyak aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan, aplikasi-aplikasi ini sebenarnya bukanlah barang baru karena merupakan hal yang biasa terdapat ditengah kehidupan masyarakat bahkan ditengah kehidupan pengajar maupun pembelajar.

Pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa memiliki kemampuan, kompetensi yang berguna bagi masa depannya. Seiring dengan perkembangan teknologi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi

tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan Pembelajaran Digital (*digital learning*) (Munir, 2017).

Seiring berjalannya waktu paradigma pembelajaran telah bergeser dari yang tidak melibatkan teknologi telah melibatkan teknologi, dan telah menjadi bagian dari pendidikan itu sendiri. Revolusi Industri keempat diumumkan di Davos pada tahun 2016, berbagai elemen terkait dengan dimensi baru ini telah berlangsung selama hampir satu dekade. Istilah ini mendapat publisitas luas ketika Kanselir Jerman Angela Merkel disorot di *Hanover Fair* pada tahun 2011 (Agus, 2020).

Revolusi industri 4.0 merupakan era dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi seakan tanpa batas akibat perkembangan *internet* dan teknologi digital. Era revolusi Industri 4.0 merupakan era yang tidak dapat dihindari dan menjadi tantangan tersendiri, dalam mempersiapkan sumber daya manusia dibutuhkan pendidikan yang tepat untuk membentuk siswa Kristen yang memiliki karakter Kristiani dan mampu menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0.

Dunia pendidikan dituntut harus memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran, diharapkan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pola pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pembelajaran secara konvensional yang dilaksanakan secara tatap muka di dalam ruang kelas bergeser menjadi pembelajaran dari rumah secara *online*.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media Pembelajaran PAK

Menurut Prawiradilaga dan Siregar (2004), mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya”. Kunandar (2007), berpendapat bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”. Oemar Hamalik (2005), berpendapat, pembelajaran adalah: Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran terdiri atas siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materil meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, slide dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal, dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

Dari pendapat para ahli Peneliti membuat simpulan pengertian dari pembelajaran ialah upaya yang dilakukan dengan sengaja sehingga tercipta suasana pembelajaran yang di dalamnya ada interaksi, kombinasi yang tersusun sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik.

Pengertian pendidikan agama Kristen menurut pendapat beberapa para ahli berikut ini. Arti PAK menurut Homrighausen yaitu, “Bahwa dengan menerima pendidikan itu, segala pelajar, muda dan tua, memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan sendiri, dan oleh dan dalam Dia mereka terhisab pula pada persekutuan jemaat-Nya yang mengakui dan memperlakukan Nama-Nya di segala waktu dan tempat.” (Homrighausen dan Enklaar, 2014).

Sidjabat (1996), berpendapat: Pendidikan Kristen merupakan upaya Ilahi dan manusiawi dilakukan secara bersahaja dan berkesinambungan, untuk memberikan pengetahuan, nilai-nilai, sikap-sikap, ketrampilan sensitivitas, tingkah laku yang konsisten dengan iman Kristen. pendidikan mengupayakan perubahan dan reformasi pribadi-pribadi, kelompok, dan struktur oleh kuasa Roh Kudus, sehingga bersesuaian dengan kehendak Allah sebagaimana di dalam alkitab, terutama dalam Kristus.

Marthin Luther berpendapat dalam Robert R. Bohlke (2005): Menurut Marthin Luther Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang melibatkan semua warga jemaat, khususnya yang muda, untuk belajar secara teratur dan tertib agar semakin sadar akan dosa mereka serta bersuka cita dalam Firman Yesus Kristus yang memerdekakan mereka. Di samping itu Pendidikan Agama Kristen memperlengkapi mereka dengan sumber iman, khususnya yang berkaitan dengan pengalaman dosa, Firman tertulis (Alkitab), dan rupa-rupa kebudayaan sehingga mereka mampu melayani sesamanya termasuk masyarakat dan negara serta mengambil bagian dalam dan bertanggungjawab dalam persekutuan Kristen.

Landasan Biblika PAK

Dalam Alkitab pembelajaran bukanlah suatu hal yang asing. Alkitab menggunakan kata “murid” kepada pengikut Tuhan Yesus yang setiap hari mengikuti, belajar dan hidup bersamaNya. Dalam Perjanjian Lama, bahasa Ibrani, menggunakan kata “*limmud*” (1 Taw. 25:8; Yes. 8:16, 50:4, 54:13), dan dalam Perjanjian Baru, bahasa Yunani, menggunakan kata “*mathetes*” (Mat 9:14; Mrk. 2:18; Luk. 5:33; Yoh. 1:35), yang artinya pengikut gaya hidup, meniru gurunya. Tuhan Yesus sendiri menyebut para muridNya dengan “murid”. Dalam bahasa Inggris, murid biasa diterjemahkan dengan *disciple*, yang

artinya seseorang yang belajar dengan disiplin. Murid pada zaman itu duduk di kaki gurunya ketika menerima pengajaran yang diberikan sang guru (Bessie dan Waruru, 2017).

Di zaman Perjanjian Lama, keluarga adalah konteks utama pendidikan. Upaya yang dilakukan para keluarga diperlengkapi dengan pengajaran yang diberikan kepada komunitas perjanjian saat mereka berkumpul. Pada masa pembuangan dan pasca pembuangan, wadah pendidikan diperluas sampai mencakup pendidikan baik di *Sinagoge* maupun di sekolah (Pazmino, 2012).

Pendidikan agama dalam PL dimulai dari perpindahan Abraham dari daerah sekitar sungai Efrat dan Tigris menuju Kanaan. Allah berjanji kepada Abraham bahwa keturunannya akan menjadi bangsa yang besar (Kejadian 12:2-3). Umat Yahudi pada umumnya dan setiap keluarga pada khususnya ditugaskan untuk menyampaikan kekayaan iman bangsa pilihan Allah ini kepada generasi baru, dimana pusat pendidikan agama mereka terletak pada keluarga, terutama ayah yang bertanggung jawab dalam pendidikan agama kepada keluarganya.

Abraham berhasil menanamkan ketaatan kepada Ishak melalui pendidikan dalam keluarga, dimana Ishak bahkan tidak memberontak kepada Abraham bapanya saat akan di korbankan kepada Tuhan (Kej. 22:1-18), ketaatan Ishak kepada Allah (Kej. 26:1-6). Sesuai janji Allah kepada Abraham maka Allah membuatnya menjadi bapa bagi suatu bangsa yang besar, bangsa yang lahir dari keturunannya yaitu bangsa Israel. Pada zaman ini bangsa Israel memegang suatu ketetapan yang terdapat dalam Kitab Ulangan 6. Menurut Antone (2010), “pendidikan *pre-xilic* (sebelum pembuangan) sebagian dijelaskan dalam Ulangan 6, yang menyiratkan pola-pola kehidupan keluarga yang kuat yang memberikan latar belakang utama bagi pemeliharaan (iman)”.

Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital *Mobile Learning*

Kata media berasal dari bahasa Latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut para ahli, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi pengajaran, yang antara lain terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer (Nurdin dan Adriantoni, 2016).

Nurdin dan Adriantoni (2016) mengartikan media pembelajaran: Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Arsyad (2003), juga berpendapat, Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan pembelajaran berbasis digital *mobile learning (M-Learning)* didefinisikan oleh beberapa ahli yaitu: Traxler dalam Munir (2017), mendefinisikan *Mobile learning* atau disebut juga *M-learning* sebagai pembelajaran yang disampaikan (atau didukung) oleh teknologi *mobile*. Senada dengan Traxler, O Malley *et al.* Dalam Munir berpendapat, *mobile learning* adalah “pembelajaran apapun yang terjadi ketika pembelajar tidak di lokasi yang tetap dan telah ditentukan, atau belajar yang terjadi ketika pembelajar mengambil keuntungan dari kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi *mobile*”.

Firdan (2011), berpendapat, Mobile Learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan pemanfaatan media berbasis IT genggam dan bergerak (*mobile*) dan menggunakan perangkat antara lain PDA, handphone, dan tablet PC. Karakteristik perangkat *mobile* ini memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran. Salah satu pertimbangan dalam mengembangkan *smartphone* menjadi media pembelajaran *M-Learning* adalah basis sistem operasi yang digunakan. Sistem operasi merupakan penghubung antara aplikasi dengan *hardware* sehingga pengguna dapat menjalankan fungsi-fungsi tertentu. *Android* merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada telepon pintar (*smartphone*) dan tablet PC, dibandingkan dengan *handphone* yang menggunakan sistem operasi *Java* dan *blackberry*, *smartphone* dengan sistem operasi *android* memiliki kelebihan dari segi *software* dan *hardware*. *Android* merupakan sistem operasi perangkat *mobile* yang lebih unggul dibanding *simbian* dan *windowsmobile*.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah multi situs. Studi multi situs dipilih dalam melakukan karena studi multi situs merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif yang memang dapat digunakan terutama untuk mengembangkan teori yang diangkat dari beberapa latar belakang penelitian yang serupa, sehingga dapat dihasilkan teori yang dapat ditransfer ke situasi yang lebih luas dan lebih umum cakupannya.

Dalam metode penelitian pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif dimaknai dengan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh) (Moleong, 2013). Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka, hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian di SMA Negeri 9 Manado

a. Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado.

Berdasarkan laporan hasil penelitian, maka dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado sudah melaksanakan dan sudah mengacu pada pembelajaran berbasis digital yang diatur dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah tetapi dalam implementasinya di sekolah belum dilaksanakan sepenuhnya. Di SMA Negeri 9 Manado

pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *media learning* telah berjalan sejak lama namun terbatas pada penggunaan perangkat Laptop/Komputer, *Smartphone*, LCD Proyektor, media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* umumnya digunakan saat guru memberikan materi pembelajaran untuk menampilkan materi dalam bentuk *slide power point*, gambar maupun video saat kegiatan pembelajaran PAK secara konvensional di dalam kelas.

Ketika di awal Pandemi *Covid-19* terjadi maka proses pembelajaran dilakukan secara *onlined* dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat di akses menggunakan perangkat *mobile* umumnya menggunakan aplikasi *WhatsApp* untuk berkomunikasi menggunakan fitur *Chatting* dan juga untuk memasukkan materi dan tugas. Selain penggunaan *WhatsApp* pembelajaran di awal pandemi *Covid-19* guru juga menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*, *Google Meet* untuk melakukan pembelajaran tatap muka dan *Google Classroom*. Penggunaan *Zoom* maupun *Google Meet* banyak di minati oleh para guru PAK untuk menjadi alternatif media pembelajaran mereka untuk bertatap muka dengan siswa saat menyampaikan materi pembelajaran. SMA Negeri 9 Manado membuat ekosistem virtual dengan penggunaan *microsoft 365* sehingga penggunaan pembelajaran sinkronus dan asinkronus sudah tercakup pada sistem *microsoft 365*.

b. Faktor-faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado

1. Faktor-Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor yang menjadi pendukung pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado, yaitu:

1. Sekolah yang sudah di lengkapi dengan jaringan internet sehingga guru maupun siswa boleh datang memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana tersebut secara gratis namun tentunya terbatas dan mengikuti protokol kesehatan yang berlaku di sekolah.
2. Adanya pelatihan dasar penggunaan aplikasi media belajar *microsoft teams* bagi guru, dan SDM Guru PAK yang berintegritas dan mau belajar menggunakan aplikasi-aplikasi media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning*.
3. Faktor pendukung lainnya ialah adanya bantuan kuota internet. Bantuan kuota internet di berikan kepada guru dan siswa yang berasal dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), bantuan ini diberikan setiap bulan untuk mendukung pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Bantuan Dana Operasional Sekolah ini digunakan dengan pengawasan dan pertanggungjawaban kepada Pemerintah oleh pihak sekolah.

2. Faktor-Faktor Penghambat

- a. Media pembelajaran PAK berbasis *media learning* sangat bergantung pada *internet* dan perangkat *gadget mobile* yang di gunakan oleh guru PAK maupun siswa.
- b. Guru maupun siswa mengalami kendala karena kurang dalam hal penguasaan fitur dari aplikasi yang di gunakan.
- c. Selain itu terdapat juga faktor penghambat lainnya, yaitu ketersediaan kuota internet. Pembelajaran dengan menggunakan koneksi jaringan internet sangat bergantung pada kuota internet,, dalam penggunaan *Zoom*, *Google Meet*

untuk tatap muka kelas virtual akan lebih banyak menghabiskan kuota internet.

c. Upaya dalam mengatasi hambatan pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado.

Dalam mengatasi hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado, ada beberapa hal yang telah dilakukan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan, yaitu:

1. Sekolah memberikan akses penggunaan sarana dan prasarana jaringan internet sekolah.
2. Adanya bantuan pulsa/kuota internet kepada guru dan siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Sekolah memberikan pelatihan (*Workshop*) kepada Guru PAK dalam penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* yang merupakan bagian dari *Microsoft 365* sehingga Guru PAK memiliki literasi digital *mobile learning* yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran PAK. Penggunaan *microsoft teams* sebagai *ekosistem virtual* sekolah dikarenakan adanya kerjasama dengan perusahaan *microsoft*. Hasil dari kerjasama ini SMA Negeri 9 Manado menggunakan sistem pembelajaran *microsoft 365* sehingga seluruh guru dan siswa mendapatkan akun resmi yang diatur oleh tenaga kependidikan dibidang IT. Dengan aplikasi *microsoft 365* pihak sekolah dapat melakukan pengawasan / *controlling* dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado

Tidak ada sekolah yang cukup siap untuk menghadapi Pandemi *Covid-19* ini begitu pula sekolah SMA Negeri 9 Manado. *Mobile Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan pemanfaatan media berbasis IT genggam dan bergerak (*mobile*) dan menggunakan perangkat antara lain PDA, *handphone*, dan tablet PC. Karakteristik perangkat *mobile* ini memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

Konsep pembelajaran *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Dengan perangkat *mobile* siswa dapat belajar dengan berbagai cara, yaitu siswa dapat menggunakan perangkat *mobile* untuk mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai tautan, guru dapat membuat konten sendiri, dan terhubung dengan yang lain untuk berbagi sumber daya. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi tidak pasif, dan dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar.

Sebelum Pandemi *Covid-19* implementasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di kedua sekolah SMA ini bukan merupakan hal yang baru, meskipun terbatas pada pendukung proses pembelajaran untuk menampilkan suatu konten, materi pembelajaran, ataupun saat melakukan evaluasi. Di SMA Negeri 9 Manado penggunaan perangkat digital tidak mendapatkan izin dengan bebas namun bukan berarti sekolah tidak menerapkan literasi digital kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* dapat digunakan hanya jika Guru Mata Pelajaran PAK

membutuhkan dalam kegiatan pembelajaran PAK berlangsung.

Saat Pandemi *Covid-19* terjadi, dan *social distancing* diberlakukan penggunaan perangkat digital bukan saja menjadi pendukung pembelajaran tetapi telah menjadi pilar bagi keberlangsungan proses pembelajaran tersebut. Penggunaan aplikasi-aplikasi yang sebelumnya jarang bahkan tidak pernah digunakan kini telah menjadi kebutuhan pokok bagi seluruh perangkat pendidikan begitu juga Guru PAK. Bahkan bagi guru PAK menjadi dorongan bukan saja bagaimana mengimplementasikan pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital tetapi juga terdorong, termotivasi untuk berkreasi sehingga menjadi suatu seni dalam pembelajaran.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan mengambil tindakan dengan melakukan penutupan kegiatan sekolah untuk sementara waktu dan tidak memberikan izin belajar secara konvensional di ruang kelas namun belajar di rumah melalui aplikasi tertentu. Guru dan Siswaterdorong untuk mengeksplorasi teknologi dan informasi, media pembelajaran berbasis digital dan menyalurkan kreatifitasnya melalui inovasi-inovasi dalam materi dan tugas-tugas.

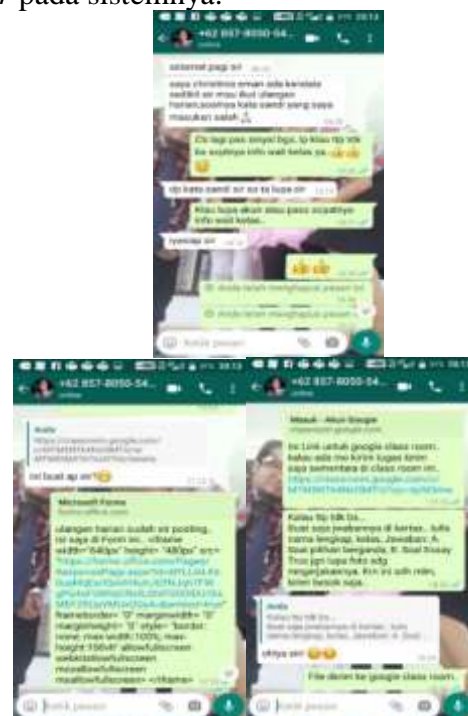
Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi aplikasi apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* di SMA Negeri 9 Manado yaitu:

1. *WhatsApp*

Semua yang ada dalam genggaman tangan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Masyarakat Indonesia tidak pernah lepas dengan namanya perangkat berbasis digital *mobile* yaitu *smartphones*. Sehingga sangat dan memungkinkan proses pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan memanfaatkan salah satu aplikasi sebagai media pembelajaran.

Whatsapp menjadi aplikasi yang cukup banyak penggunanya di Indonesia. Sehingga dengan banyaknya penggunaan aplikasi tersebut dapat diperoleh manfaatnya. *Whatsapp* memiliki fitur yang lengkap dengan memiliki kemampuan mengirimkan pesan *chatting* sehingga memungkinkan untuk melakukan percakapan teks kepada semua siswa, dan juga panggilan *video call* ke beberapa orang. *WhatsApp* juga dapat pengiriman dokumen, gambar, suara, dan kontak person. Mudah menggunakan, efisien waktu dan biaya, bisa mengirimkan file, gambar atau foto, guru maupun siswa bisa dengan mudah mengulang ulang materi pembelajaran, siswa bisa berkonsultasi jika menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas.

Namun secara empiris kelemahan dari aplikasi ini ialah tidak mampu melakukan *video conferenced* dengan kapasitas banyak orang sehingga pembelajaran dalam kelas virtual tidak dapat dilakukan. Data/file yang terdapat pada WA sewaktu-waktu dapat hilang jika aplikasi ini mengalami *error* pada sistemnya.



Gambar. 1. Pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* sebagai media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning*

2. Google Classroom

Google Classroom adalah sebuah layanan yang dibuat oleh *Google*, yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan dunia pendidikan atau untuk berkegiatan bersama. Dan memudahkan kita dalam efisien waktu dan menghemat penggunaan kertas. Semua mudah saat menggunakan *Google Classroom*.

Ada beberapa kelebihan dari *google classroom*, kelebihan pertama adalah sangat nyaman digunakan untuk pemula, maksudnya orang yang baru pertama menggunakan *Google Classroom* akan mudah untuk mengoperasikannya dan tidak mengalami kesulitan yang berarti saat mengoperasikannya. *Google* sendiri sangat memperhatikan akan kenyamanan penggunaannya. Maka *Google Classroom* didesain dengan sederhana akan tetapi banyak fitur.

Fitur lain di *Google Classroom* dimana saat guru PAK memberikan tugas, maka dengan mudah siswa bisa melihatnya pada satu halaman yang menyediakan laman tugas. Materi yang diberikan juga otomatis tersampaikan ke laman siswa dan bisa kita terima juga melalui *email*. *Google Classroom* memberikan bentuk tugas atau materi dalam berbagai bentuk. File yang dikirim dapat masuk dan tersimpan di akun *Google Drive* sehingga tidak memberatkan pada *drive* di perangkat yang di gunakan oleh guru maupun siswa.

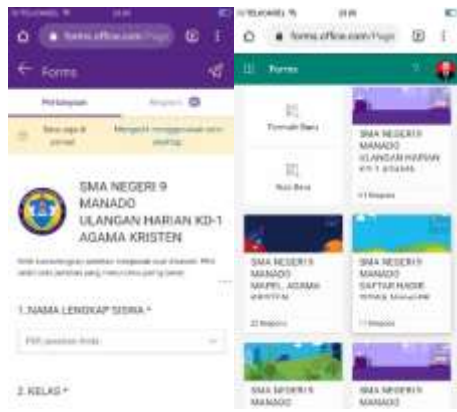


Gambar 2. Pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning*.

3. Google Form atau Microsoft Form

Google Form adalah layanan yang disediakan oleh perusahaan atau pihak *Google* dan sama halnya *microsoft form* juga digunakan untuk memudahkan kita dalam membuat suatu kuis, kuisisioner, dan survei untuk digunakan sebagai evaluasi atau test.

Isi dari *google form* atau *microsoft form* sendiri bisa kita atur sesuai kebutuhan sehingga memudahkan kita dalam merencanakan pertanyaan serta survei yang menarik sehingga responden bisa tidak kesulitan dengan pertanyaan dan kuis yang kita buat di halaman *google form* atau *microsoft form*. Banyak hal yang bisa dilakukan di *google form* atau *microsoft form* mulai dari membuat sebuah pertanyaan singkat dengan jawabannya juga, pilihan ganda, soal 2 baris, serta pertanyaan dalam jumlah yang banyak dan bervariasi atau bertingkat tingkat.



Gambar 3. Pemanfaatan aplikasi *google form* atau *microsoft form* sebagai media pembelajaran PAK berbasis *digital mobile learning*



Gambar 4. Pemanfaatan aplikasi *youtube* sebagai media pembelajaran PAK berbasis *digital mobile learning*

4. Youtube

Salah satu situs yang diberdayakan guru PAK untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis digital adalah *Youtube*. *Youtube* merupakan situs berbagai video yang paling populer saat ini. Banyak video yang dapat di jadikan bahan pembelajaran dari *youtube*. *Youtube* sebagai sarana pendukung akan mengoptimalkan capaian pembelajaran karena sesuai dengan gaya belajar dan minat generasi digital saat ini. *Youtube* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan di masa pandemi *covid-19*. *Youtube* bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar siswa. *Youtube* juga menyediakan video dengan berbagai ragam topik PAK yang bisa diintegrasikan dalam pembelajaran.



5. Zoom Cloud Meeting

Zoom Cloud Meeting merupakan salah satu aplikasi yang berguna untuk melakukan pertemuan secara online. Aplikasi tersebut bukan saja hanya mampu melakukan satu panggilan video, namun mampu melakukan konferensi dalam sebuah grup kelas beranggotakan 100 orang. Selain panggilan video, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan teks. Guru dan siswa dapat memanfaatkan aplikasi tautan dalam berbagai format sehingga Guru dapat melakukan pembelajaran dengan menampilkan teks, gambar maupun video.

Zoom Cloud Meeting merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi atau *meeting* jarak jauh dengan menghubungkan pertemuan video, *meeting online*, obrolan. *Zoom* merupakan aplikasi *meeting online* berkonsep *Screen Sharing*. *Zoom Meeting Cloud* menjadi salah satu pilihan dalam pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis *digital mobile learning* di era digital masa pandemi *covid-19* seperti saat ini.

menjalankan literasi digital. Sebelumnya sebatas pada saat pembelajaran atau kegiatan tertentu namun sekarang menjadi pilar bagi kegiatan pendidikan di sekolah dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu: *WhatsApp, Zoom Cloud Meeting, Google Classroom, Google Form* atau *Microsoft Form, Google Meet, Microsoft Teams, Youtube*, Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital *mobile learning* lebih memudahkan, lebih praktis dan efisien dalam hal penyediaan materi ajar, maupun pengerjaan yang bersifat pada administrasi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ardiansyah Firdan. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programing*, Jakarta: Biraynata
- Dewi Salma Prawiralaga dan Eveline Siregar. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media.
- Elyusra dan Rio Saputra. (2019) “*Capaian Pembelajaran Apresiasi Prosa Fiksi Yang Berorientasi Pada Lapangan Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0.*” *Lateralisasi Volume 7 Nomor 2, 2019*, FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu, <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/lateralisasi/article>
- Homrighausen dan Enklaar. (2014). *Pendidikan Agama Kristen*, Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Hope S. Antone. (2010). *Pendidikan Kristiani Kontekstual*, Jakarta: BPK. Gunung Mulia
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Lexy. J. Moleong. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta.
- Mustofa Agus. (2017). “*Pendidikan 4.0 Apa Itu?*” <https://eduaksi.com/pendidikan-4-0-apa>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta
- Oemar Hamalik. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Robert R. Bohlke. (2005). *Sejarah Perkembangan Pikiran dan Praktek PAK Jilid 1*, Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Robert W. Pazmino. (2012). *Fondasi Pendidikan Kristen*, Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Sidjabat. (1996). *Strategi Pendidikan Agama Kristen*, Yogyakarta: Andi.
- Yethie Bessie dan Nofedin Waruwu. (2017). *Pendidikan Agama Kristen & Budi Pekerti Kelas 10 Sekolah Menengah Atas*, Jakarta: BPK. Gunung Mulia.