

Transformasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital

Martin Putra Hura

Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta

Email: martinhura@sttekumene.ac.id

Septiniar Laoli

Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta

Email: septiniarlaoli@sttekumene.ac.id

Marisa Aulia Gea

Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta

Email: marisa.gea@sttekumene.ac.id

Abstract. Education has experienced rapid development along with the growing technological advances. This can happen because of the learning methods and systems supported by digital technology. This development shows the strong influence of the digital era. In the learning process, especially Christian Religious Education, one must have the ability to choose the right approach and method according to the material and learning objectives. The method used in this research is a qualitative literature/descriptive study. The purpose of this research is to explore various methods and digital technologies that can be used in Christianity learning, as well as evaluating their impact on students' understanding, learning motivation, and active participation in Christianity materials. The results of this discussion explain the learning methods that Christian Religious Education can use in this increasingly sophisticated digital era. The implication is that there is better accessibility in learning. To achieve these implications, it is necessary to transform learning methods to help each student understand and face moral dilemmas that arise in the use of technology in line with Christian teachings on ethics and morality.

Keywords: transformation, learning methods, christian religious education, digital age

Abstrak. Pendidikan telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Hal ini dapat terjadi karena adanya metode dan sistem pembelajaran yang didukung oleh teknologi digital. Perkembangan ini menunjukkan adanya pengaruh era digital yang kuat. Dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Kristen harus memiliki kemampuan untuk memilih pendekatan dan metode yang tepat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan/deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelajahi berbagai metode dan teknologi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran agama Kristen, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar, dan partisipasi aktif dalam materi-materi agama Kristen. Hasil dari pembahasan ini menjelaskan tentang metode pembelajaran yang dapat dilakukan Pendidikan Agama Kristen dalam era digital yang semakin canggih ini. Implikasinya adalah adanya aksesibilitas yang lebih baik dalam pembelajaran. Untuk mencapai implikasi tersebut perlu diadakan transformasi metode pembelajaran untuk membantu setiap siswa memahami dan menghadapi dilema moral yang muncul dalam penggunaan teknologi sejalan dengan ajaran Agama Kristen tentang etika dan moralitas.

Kata kunci: transformasi, metode pembelajaran, pendidikan agama kristen, era digital

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada era digital yang semakin pesat membawa perubahan signifikan terhadap cara individu memperoleh informasi, berkomunikasi dan belajar (Telaumbanua, 2018). Era digital telah membuka pintu bagi akses informasi yang lebih luas dan cepat. Saat ini, individu dapat mengakses berbagai sumber informasi dari seluruh dunia

dengan mudah melalui jejaring media sosial dan berbagai platform internet. Hal ini terlihat jelas dari berbagai bentuk media pembelajaran berupa teks, audio dan video untuk memperoleh pengetahuan (Mohid dkk., 2018).

Penggunaan media digital pada era digital memiliki dua sisi yang berbeda, seperti mata uang logam yang memiliki dampak baik dan buruk bagi generasi Kristen. Penggunaan teknologi digital mempengaruhi iman dan perilaku sehari-harinya. Anak-anak muda cenderung menjadi individu yang lebih suka menyendiri, memiliki keterbatasan dalam berinteraksi sosial dan terpengaruh oleh tren yang sedang populer di media sosial. Akibatnya, Alkitab menjadi asing bagi mereka dan tidak lagi menjadi panduan atau standar hidup. Hal ini terjadi karena perhatiannya telah teralihkan pada pengaruh dunia (Widiyaningtyas & Maranatha, 2023). Selanjutnya, I Gede Ratnaya dalam (Zega dkk., 2022) menguraikan beberapa dampak negatif dari kemajuan teknologi bagi anak muda saat ini, termasuk penggunaan waktu yang boros untuk hal yang tidak produktif, seperti tidak belajar atau tidak berolahraga, sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya karena merasa nyaman dengan kehidupan online, pelanggaran hak kekayaan intelektual (HaKI), serta kemungkinan melakukan kejahatan melalui media internet, seperti penyebaran virus komputer, memudahkan anak-anak muda mengakses situs-situs pornografi, perjudian, tayangan kekerasan, dan konten negatif lainnya.

Pada era digital seperti sekarang, banyak faktor yang membuat peserta didik malas belajar. Salah satu faktornya adalah keterpakuan peserta didik dengan *gadget* atau *smartphone* untuk bermain game. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika sebagian besar waktu peserta didik dihabiskan untuk bermain game online sebagai rutinitasnya (Kurniasari dkk., 2023). Selain itu, (Sari, 2021) dalam artikelnya memperjelas bahwa kemajuan teknologi dalam era digital ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan pribadi peserta didik, yang pada akhirnya mempengaruhi disiplin belajarnya. Kemalasan belajar peserta didik karena menggunakan ponsel untuk belajar namun pada kenyataannya lebih dari 80% peserta didik cenderung fokus bermain game, kurangnya adab dan nilai-nilai karakter yang baik, dan masih banyak lagi. Semua ini tampaknya menjadi hiburan sehari-hari, bahkan setiap detik.

Selanjutnya, pendidikan telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Hal ini dapat terjadi karena adanya metode dan sistem pembelajaran yang didukung oleh teknologi digital. Perkembangan ini menunjukkan adanya pengaruh era digital yang kuat (Sapdi, 2023). Dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Kristen harus memiliki kemampuan untuk memilih pendekatan dan metode yang tepat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Hal itu bertujuan agar tidak hanya pendidik yang terlihat lebih aktif, tetapi juga peserta didik menjadi sangat aktif dalam pembelajaran. Kemampuan yang paling penting yang harus dimiliki oleh seorang

pendidik PAK adalah kemampuan menggunakan metode yang baik dalam proses pengajaran. Artinya, pendidik PAK harus menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang diajarkan agar metode yang digunakan efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Selain itu, kreativitas guru Pendidikan Agama Kristen dalam menggunakan metode pembelajaran juga sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan minat belajar peserta didik dapat meningkat (Hasriadi, 2022). Jadi, berdasarkan penjelasan uraian diatas maka perlu diadakan transformasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam era digital saat ini yang semakin canggih.

Dalam masalah ini peneliti terdahulu meneliti tentang "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen untuk Orang Dewasa di Gereja pada Era Digital dan Pandemi Covid-19" dengan fokus pembahasan tentang Karakteristik Pendidikan Agama Kristen Bagi Orang Dewasa, Metode Pembelajaran bagi Jemaat Dewasa pada Era Digital dan Pandemi Covid-19, Strategi PAK yang Efektif pada Era Digital dan Covid-19, dan Prinsip-Prinsip Pemilihan Metode Pembelajaran bagi Jemaat Dewasa di Era Digital dan Pandemi Covid-19 (Darmawan dkk., 2023). Di lain pihak, (Supit, 2023) dalam penelitiannya meneliti tentang "Model Pembelajaran Multiple Intelegensi Pendidikan Agama Kristen bagi Anak dalam Menghadapi Era Society 5.0" dengan membahas tentang memetakan era society 5.0, lokus Pendidikan Agama Kristen, dan model pembelajaran multiple Intelligences. Yang menjadi kebaruan dalam artikel ini adalah penulis lebih berfokus pada Transformasi Metode Pembelajaran Agama Kristen dalam Era Digital dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Kristen.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi berbagai metode dan teknologi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran agama Kristen, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar, dan partisipasi aktif dalam materi-materi agama Kristen. Selain itu, tujuan penelitian ini juga meliputi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penghayatan mereka terhadap nilai-nilai agama Kristen.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan/deskriptif kualitatif (Setiawan, 2018). Tujuan kepustakaan untuk memperoleh data atau informasi yang digunakan oleh penulis dari berbagai sumber misalnya melalui buku, artikel jurnal, dan sumber lainnya (Saenom 2023:109). Jadi, kajian pustaka dinilai sangat penting karena penelitian tidak terlepas dari kepustakaan ilmiah yang diperoleh dari hasil karya para peneliti terdahulu. Peneliti

mengumpulkan data dan sumber dari literatur seperti artikel jurnal, berita media sosial, dan media buku.

Metode deskriptif kualitatif ini dipilih karena tidak menggunakan data berupa statistik seperti menyebarkan survei atau kuesioner, melainkan melalui penjelasan dengan literasi dan literatur (Hura, Selan, dkk., 2023). Metode penelitian deskriptif adalah proses penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang ada, baik fenomena nyata yang terjadi maupun rekayasa alam (Hura, Waruwu, dkk., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Era Digital dan Implikasinya terhadap Pendidikan Agama Kristen

Perkembangan digital berlangsung dengan cepat dan tidak dapat dihentikan oleh manusia. Ada beberapa kemajuan yang terjadi dalam dunia digital, seperti dalam bidang Komunikasi, Aplikasi Bisnis, Teknologi Keuangan, dan *E-Commerce* (Choirinisa, 2022). Era digital muncul karena kemajuan zaman dan diiringi oleh perkembangan teknologi yang canggih. Teknologi secara bertahap mengubah berbagai aspek kehidupan. Aktivitas sehari-hari semakin terkait dengan teknologi internet dan menggantikan media massa lalu dengan media yang lebih praktis. Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi melalui berbagai cara dan menikmati fasilitas teknologi digital dengan kebebasan dan kendali (Turnip & Siahaan, 2021).

Majunya teknologi dan komunikasi juga memicu perubahan dalam kehidupan manusia. Inovasi baru yang dihasilkan oleh kemajuan tersebut berdampak pada sektor-sektor seperti ekonomi, budaya, dan sosial. Teknologi telah menggeser peran manusia dan mengubah cara kerja, belajar, dan berbagai aspek kehidupan lainnya (Indriani & Yemmartotillah, 2021). Perkembangan digital yang semakin canggih juga terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positif dan negatifnya adalah sebagai berikut (Tsoraya dkk., 2023):

1. Dampak positif adalah adanya sarana untuk menyampaikan informasi dengan cepat, akurat, dan tepat. Selanjutnya membantu akses mudah ke informasi baru, sehingga dapat memperoleh informasi kapan dan dimana saja. Kemudian media sosial memungkinkan individu bertemu dengan orang baru, menghubungkan individu dengan teman lama yang jarang bertemu, dan memberikan saran dalam berbisnis. Kemudian, membantu dalam mencari materi pelajaran di sekolah dan sebagai sumber hiburan. Kemudian, media sosial juga dapat digunakan sebagai wujud eksistensi seseorang. Dan yang terakhir adalah dapat memberi kemudahan komunikasi meskipun dalam jarak jauh.

2. Dampak negatif adalah individualisasi meningkat, mengurangi interaksi sosial langsung dalam masyarakat. Selanjutnya, pengaruh media sosial pada perilaku remaja, membuat mereka melihat dunia luar sebagai ancaman. Kemudian, penyebaran berita tidak bertanggung jawab, berita palsu, dan tindakan *bullying*. Kemudian, potensi kerusakan kesehatan mata, seperti masalah rabun jauh atau dekat. Kemudian, mengalami kesulitan dalam menikmati momen hidup, karena terlalu fokus pada pengambilan foto dan konten digital. Kemudian, bahaya radiasi dari perangkat teknologi yang dapat berdampak pada kesehatan otak. Kemudian, meningkatkan kasus penipuan melalui SMS, telepon, dan internet. Kemudian, memberikan kemudahan dalam mengakses konten porno. Dan yang terakhir adalah rentan menjadi target kejahatan seperti penculikan dan pemerkosaan.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menimbulkan tantangan dalam Pendidikan Agama Kristen. Penanaman nilai-nilai kekristenan melalui Pendidikan Agama Kristen di era teknologi menghadapi penurunan. Salah satu penyebabnya adalah interaksi antarmanusia telah tergantikan oleh kehadiran perangkat gawai, seperti handphone yang terhubung dengan internet. Hubungan interpersonal ini tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang penting. Era teknologi telah menjadi bagian sehari-hari anak-anak dan masyarakat sehingga mereka merasa tidak nyaman jika tidak menggunakan media internet dan handphone dalam berinteraksi (Tafonao dkk., 2022). Sekarang, batasan-batasan informasi yang terbatas tersebut dapat dengan mudah ditembus melalui internet (Sambul dkk., 2022).

Dunia pendidikan akan mengalami perubahan yang signifikan dalam peradaban baru yang ditandai oleh digitalisasi, transparansi, dan akses informasi yang cepat. Era digital memiliki dua sisi yang berbeda. Di satu sisi, pendidikan akan mendapatkan banyak manfaat, tetapi di sisi lain, akan muncul tantangan baru. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran menantang penyelenggara pendidikan untuk beradaptasi dengan budaya pembelajaran yang baru (Simanjuntak dkk., 2021). Menurut (Hashim, 2018), terdapat beberapa tantangan yang akan dihadapi, seperti penguasaan teknologi, penyesuaian konten, modifikasi teknis evaluasi, dan pendekatan pengajaran yang menjadi tantangan tersendiri dalam pendidikan di era digital. Hashim melihat tantangan-tantangan tersebut terkait dengan pembelajar generasi digital asli yang memiliki harapan, gaya belajar, dan kebutuhan belajar yang berbeda dengan generasi digital imigran. Tantangan-tantangan yang disebutkan oleh Hashim dalam penelitiannya juga berlaku sebagai tantangan bagi pendidikan di lembaga pendidikan keagamaan, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK).

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi oleh pendidik Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki beberapa keuntungan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, penggunaan teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan memenuhi gaya belajar yang berbeda. Dengan menggunakan teknologi, pendidik PAK dapat menciptakan variasi dalam metode pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya di sekolah mitra, yang meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas interaksi sosial dalam pembelajaran. *Kedua*, teknologi dapat meningkatkan manajemen dan perencanaan pembelajaran PAK. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik PAK dapat menggunakan kembali dan mengadaptasi dokumen, mengakses dan berbagi informasi dengan mudah, serta meningkatkan pengetahuan pribadi mereka. Selain itu, teknologi memungkinkan pendidik untuk merekam prestasi siswa secara elektronik, melacak kemajuan siswa, dan menggunakan data untuk menilai pembelajaran. *Ketiga*, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAK dapat membantu pengembangan pengetahuan mata pelajaran. Pendidik PAK dapat menyediakan akses kepada sumber materi yang mungkin tidak tersedia bagi siswa. Materi video berkualitas tinggi juga dapat digunakan secara ekstensif untuk mengembangkan pemikiran dalam PAK, baik melalui sumber video pra-rekaman maupun online. Mendorong siswa untuk menggunakan situs web yang dibuat oleh pendidik Kristen atau komunitas Kristen yang mereka pelajari juga merupakan bagian dari penguasaan pendidikan abad ke-21, di mana siswa dapat mengakses informasi dan sumber belajar secara mandiri (S dkk., 2023).

Selain itu, Penggunaan teknologi digital memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran Kristen di era digital dengan menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran Kristen. Di era disrupsi saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam menghasilkan kualitas dan pendekatan baru dalam menghasilkan kualitas dan pendekatan baru dalam Pendidikan Agama Kristen (Jonatan & Waruwu, 2023). Beberapa contoh pemanfaatan teknologi dalam konteks ini seperti: 1) pemanfaatan, pengembangan, dan pengelolaan pembelajaran PAK; 2) Evaluasi sumber pembelajaran yang digunakan guru PAK; 3) Bimbingan dalam menyelesaikan pembelajaran PAK; 4) Mendorong guru PAK untuk disiplin dalam bidang keilmuan; 5) Memudahkan guru PAK dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien; 6) Memberikan motivasi baru kepada peserta didik dalam pembelajaran PAK; 7) Mendorong peserta didik dan pendidik untuk menghasilkan inovasi baru dan merancang pembelajaran yang responsif di era disrupsi (Benyamin dkk., 2021).

Dalam pendidikan Agama Kristen, teknologi menjadi salah satu media yang sangat vital untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Teknologi digunakan untuk menciptakan konten-konten dengan nilai-nilai Kristen, seperti aplikasi, video, atau materi pembelajaran

interaktif yang menggambarkan dan mengajarkan prinsip-prinsip etika dan ajaran Kristen kepada siswa. Dengan menggunakan teknologi, pesan-pesan moral dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi muda, membantu mereka memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan sehari-hari (Pandie, 2022). Menurut March yang dikutip oleh (Lase, 2022), ada beberapa poin yang disampaikan terkait penggunaan Teknologi digital dalam pengembangan pemikiran kritis siswa pada pembelajaran Agama Kristen di sekolah menengah. *Pertama*, penggunaan teknologi digital dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan pemikiran kritis siswa. *Kedua*, siswa dapat menggunakan whiteboard interaktif untuk merekam dan berbagi saran mereka tentang pengembangan situs web, yang memungkinkan mereka untuk berdiskusi dan memperbaiki ide-ide mereka. *Ketiga*, penggunaan video digital dapat digunakan untuk merangsang refleksi dalam kelas Agama Kristen utama.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan Agama Kristen

Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep dan prinsip inti dalam suatu disiplin, serta mendorong peserta didik untuk melakukan investigasi, pemecahan masalah, dan tugas bermakna lainnya. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*students centered*) dan menghasilkan produk nyata sebagai hasil pembelajaran (Rati dkk., 2017). Hal ini tercermin dalam langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis proyek. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: (1) Memulai dengan pertanyaan yang penting; (2) Merancang rencana proyek; (3) Membuat jadwal; (4) Guru memantau siswa dan perkembangan proyek; (5) Menilai hasil; dan (6) Mengevaluasi pengalaman (Ismail, 2018).

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, peserta didik merancang sebuah masalah dan mencari solusinya sendiri. Model ini memiliki keunggulan karena membantu peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil, melatih peserta didik untuk bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang terkait dengan proyek, dan menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk nyata kemudian dipresentasikan dalam kelas (Kristanti dkk., 2017). Untuk itu, Pendidikan agama Kristen perlu menghasilkan peserta didik yang kreatif dan memiliki daya saing tinggi. Tantangan besar bagi PAK adalah untuk melakukan inovasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang tergantung pada teknologi, terutama dengan adopsi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, PAK dapat menarik minat peserta didik jika tidak hanya berfokus pada teori semata, tetapi juga disajikan dengan kreativitas (Heriyati, 2022). Penggunaan desain ini dalam pendidikan agama Kristen memiliki implikasi yang signifikan. *Pertama*, desain ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan. Melalui

proyek nyata yang terkait dengan ajaran agama Kristen, siswa dapat menerapkan nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan nyata, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep keagamaan. *Kedua*, desain materi pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi siswa. Partisipasi aktif dalam proyek yang menarik dan menantang membuat siswa merasa termotivasi untuk belajar dan melaksanakan proyek dengan baik. Mereka merasa terlibat dalam proyek tersebut, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi dan minat mereka terhadap pendidikan agama Kristen (Karo dkk., 2023).

Strategi pembelajaran berbasis proyek digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Namun, dalam pelaksanaannya, baik pendidik maupun anak didik harus saling berkesesuaian dan menjadikan Roh Kudus sebagai dasar utama dalam setiap langkahnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Kristen berjalan lancar dan anak didik tidak hanya mengumpulkan pengetahuan semata, tetapi benar-benar memahami pentingnya pengetahuan yang berkelanjutan serta mampu menanamkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari (Nababan, Manik, dkk., 2023). Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kreatif dalam pengembangan materi pembelajaran digital dapat dinilai dari sejauh mana guru Pendidikan Agama Kristen mengadopsi pendekatan tersebut. Contohnya, apakah mereka menerapkan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kooperatif, atau pembelajaran berbasis masalah dalam menyajikan konten agama Kristen kepada peserta didik (Zebua & Sibarani, 2023).

Sebagai pendidik dalam Pendidikan Agama Kristen, guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mampu mengembangkan materi yang telah dipelajari. Dalam model pembelajaran berbasis proyek, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan gagasan, pendapat, memiliki rasa ingin tahu yang luas, serta memiliki imajinasi yang tinggi. Peserta didik diberikan tugas untuk mengevaluasi hasil dari diskusi yang telah dipresentasikan oleh setiap kelompok yang telah dibentuk (Gultom & Sirait, 2022). Dengan menggunakan metode pembelajaran, seperti pembelajaran proyek, siswa dapat menghubungkan konsep Pendidikan Agama dan Kepercayaan (PAK) dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan fokus pada pemahaman yang mendalam dan penerapan praktis, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang warisan budaya dan nilai-nilai universal, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Hasilnya adalah pencapaian akademik yang lebih baik, yang tercermin dalam pemahaman yang lebih dalam, esensi spiritual, dan integrasi pemikiran kritis dalam studi PAK (Salassa' dkk., 2023).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pendidikan Agama Kristen

Model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa terlibat dalam penyelesaian masalah *autentik* yang memungkinkan mereka untuk

membangun pengetahuan sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan inkuiri, serta menjadi lebih mandiri dan meningkatkan kepercayaan diri. Model ini ditandai dengan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai fokus pembelajaran, yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, serta memperoleh pemahaman konsep yang penting (Saputra, 2020). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) atau yang dikenal sebagai *Problem Solving Education* melibatkan proses berpikir, interaksi, eksplorasi, dan pengolahan data untuk mencapai kesimpulan. Pendekatan ini mengarah pada serangkaian kegiatan terstruktur yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah, di mana masalah menjadi fokus utama, sehingga tanpa adanya masalah, tidak akan ada proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam SPBM, penyelesaian masalah didasarkan pada pendekatan ilmiah yang sistematis dan empiris, dengan mengikuti tahapan-tahapan tertentu berdasarkan data dan fakta yang jelas. Strategi ini merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan dalam proses belajar dengan menggunakan cara berpikir logis dan sistematis. SPBM memiliki beberapa karakteristik khas dalam konsepnya. Salah satunya adalah bahwa SPBM melibatkan serangkaian kegiatan pembelajaran, yang berarti dalam praktiknya, pendidik dan peserta didik harus terlibat dalam berbagai kegiatan. Pendekatan ini tidak hanya terbatas pada ceramah, pencatatan materi, atau menghafal informasi, tetapi melibatkan keterlibatan aktif pendidik dan peserta didik dalam kegiatan tersebut (Hariyati, 2020).

Strategi penyelesaian masalah sering disamakan dengan strategi inkuiri atau *discovery*. Namun, terdapat perbedaan mendasar di antara keduanya. Strategi inkuiri menekankan pada pengembangan kemampuan diri dan pemrosesan data yang ditemukan, sehingga fokusnya adalah pada solusi dari masalah tersebut. Sementara itu, strategi *discovery* berfokus pada penemuan cara penyelesaian masalah tersebut. Baik inkuiri maupun *discovery*, keduanya dapat mengembangkan kompetensi *problem solving* yang merupakan *soft skill* yang dibutuhkan peserta didik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran berbasis masalah seharusnya difokuskan pada pelatihan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah melalui proses berpikir dan mencari jalan keluar. Karena pada akhirnya, kemampuan ini tidak dapat digantikan oleh mesin. Kemampuan untuk berkreasi dan beradaptasi dengan sumber daya di sekitarnya sangat penting dalam menemukan solusi-solusi efektif dalam menyelesaikan permasalahan (Batubara dkk., 2016). Johnson yang dikutip oleh (Runesi dkk., 2021) mengemukakan lima langkah SPBM melalui kegiatan kelompok. Berdasarkan beberapa bentuk SPBM yang diusulkan oleh para ahli tersebut, tahapan penyelesaian masalah dalam SPBM secara umum dapat dirangkum sebagai berikut: identifikasi masalah, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, penentuan opsi penyelesaian.

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) juga sering diartikan pendekatan dimana pembelajaran dimulai dengan memberikan sebuah permasalahan kepada siswa, dan siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Namun, untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, siswa perlu memperoleh pengetahuan baru. Akibatnya, peserta didik menjadi mampu secara mandiri menemukan suatu konsep dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, dengan bimbingan dan arahan dari guru (Yuhani dkk., 2018). Karakteristik pembelajaran berbasis masalah meliputi: Ketergantungan pada masalah mencakup pendekatan ini mengandalkan masalah sebagai titik fokus utama. Masalah yang dihadapi tidak hanya digunakan sebagai tes kemampuan tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan itu sendiri. Kemudian, masalah yang benar-benar *ill-structured* yang mencakup pembelajaran berbasis masalah tidak memiliki solusi yang jelas dan setuju. Ketika Informasi baru muncul selama proses pembelajaran, persepsi tentang masalah dan solusi dapat berubah. Kemudian, peran guru sebagai pelatih dan fasilitator mencakup siswa aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah. Guru berperan sebagai pelatih yang membantu dan fasilitator yang memfasilitasi proses pembelajaran. Kemudian, petunjuk pendekatan masalah, mencakup siswa diberikan petunjuk tentang cara mendekati masalah, namun tidak ada formula kaku yang disediakan untuk pendekatan masalah. Hal ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan strategi dan pemecahan masalah mereka sendiri. Kemudian, keaslian dalam penampilan, hal ini mencakup pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk menghadapi masalah-masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau bidang studi tertentu. Selain itu, siswa juga didorong untuk mempresentasikan hasil kerja mereka secara *autentik* dan menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi (Sumartini, 2016).

Sanjaya, yang dikutip oleh Samura, menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu. Kelebihan pembelajaran berbasis masalah meliputi: 1) Memberikan tantangan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan baru secara mandiri, 2) Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan mereka ke dalam pemahaman masalah dalam kehidupan nyata, dan 3) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Sementara itu, kelemahan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: 1) Jika siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, mereka mungkin enggan untuk mencobanya, dan 2) Persiapan pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup (Samura, 2019).

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat berkolaborasi dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM). Nainggolan menekankan bahwa PAK tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi lebih dari itu, PAK harus menjadi sarana untuk menanamkan iman dan cara hidup Kristus kepada peserta didik. Implementasi dari konsep ini dapat dilihat melalui praktik penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Perlu diperhatikan bahwa PAK tidak akan efektif jika hanya dilakukan sekali saja. Pembelajaran PAK harus menjadi suatu proses yang berkelanjutan, mengarahkan murid-murid untuk mengalami pertemuan dengan Kristus dan menerapkan ajaran-Nya dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, SPBM sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Mengapa demikian? Karena terdapat korelasi dan sinergi antara keduanya. Definisi dasar dari Pendidikan Agama Kristen adalah upaya untuk mendidik orang Kristen agar memiliki pengetahuan, pemahaman, penghayatan, bahkan penerapan nilai-nilai kekristenan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Masalah-masalah yang dihadapi setiap hari dapat dikatakan sebagai objek pembelajaran. Oleh karena itu, SPBM merupakan strategi yang berkorelasi dan relevan dengan upaya dalam Pendidikan Agama Kristen untuk mempersiapkan individu dalam menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Diharapkan bahwa setelah mendapatkan pendidikan tersebut, peserta didik dapat merespons setiap masalah berdasarkan pada nilai-nilai Kristen atau teladan Kristus (Nababan, Sitepu, dkk., 2023). Dalam Alkitab, terdapat narasi tentang pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan oleh Tuhan Yesus. Contoh yang menonjol dapat ditemukan dalam Injil Yohanes 6:5-6. Pada waktu itu, terdapat masalah konkret yang perlu diatasi, yaitu bagaimana memberi makan kepada ribuan orang yang hadir. Dalam konteks ini, Yesus dengan sengaja menguji murid-murid-Nya dan bertanya kepada Filipus, "*Dimana kita dapat membeli roti supaya mereka ini dapat makan?*" Ayat ini mencerminkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang digunakan oleh Yesus. Dengan memanfaatkan situasi dan masalah tersebut, Yesus membantu membangun pemahaman dan kesadaran terhadap kebutuhan yang ada serta mendorong murid-murid-Nya untuk berpikir kritis dan mencari solusi (Agus & Pujiono, 2023).

Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) menjadi salah satu pendekatan yang sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Model pembelajaran *problem based learning* juga merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok untuk dipelajari di era digital sebab dapat melatih dan mengembangkan kompetensi untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual yang dihadapi oleh peserta didik (Marthen Mau, Saenom, Ina Martha, Gundari Ginting 2022:173).

Dalam hal penguasaan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, terjadi proses pembangunan pengetahuan dan pemahaman yang mendalam. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok terstruktur sangat membantu dalam membentuk berbagai keterampilan dan kompetensi individu, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama dalam tim, dan keterampilan sosial. Mengingat kompleksitas tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, yaitu membimbing mahasiswa dalam pertumbuhan mereka di setiap aspek kehidupan, metode pembelajaran berbasis masalah dianggap sangat tepat untuk dipilih dan diterapkan (Betakore & Boiliu, 2022).

Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam bidang Pendidikan Agama Kristen dapat memberikan manfaat dalam membantu siswa menghadapi dilema moral yang kompleks dan merangsang pemikiran kritis. Dengan memperkenalkan masalah-masalah yang terkait dengan isu-isu moral dalam agama, siswa diajak untuk melibatkan diri dalam pemikiran kritis, menganalisis konsep-konsep agama, dan merancang solusi berdasarkan pemahaman mereka (Novarita dkk., 2023). Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, siswa mengalami perubahan perilaku dengan peningkatan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang materi Gaya Hidup Modern. Materi Gaya Hidup Modern yang diajarkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa karena guru memandu mereka untuk aktif terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah menggunakan kelompok kecil dalam proses pembelajaran, sehingga melatih siswa dalam berinteraksi, bekerja sama, dan saling menghormati. Selain itu, guru juga berusaha mengaitkan materi pembelajaran dengan masalah nyata yang sering dihadapi oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan media dan alat peraga yang konkret dan familiar bagi siswa, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Kristen menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Nababan, Tiur.L.R.Butarbutar, dkk., 2023).

Penggunaan Sumber Daya Digital dalam Pembelajaran Agama Kristen

Dalam era transformasi digital yang kian pesat, penggunaan teknologi telah memasuki berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Menurut Useil, digitalisasi telah membuka peluang baru dalam penyampaian informasi, interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak terkecuali dalam Pendidikan Agama Kristen yang berperan penting dalam membentuk pemahaman dan nilai-nilai spiritual (Usiel dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat (Yokom, 2023) yang mengatakan bahwa pembelajaran Agama Kristen tidak hanya membutuhkan pemahaman teks-teks suci, tetapi juga adaptasi terhadap cara mengajar yang semakin berubah seiring berjalannya waktu. Penggunaan sumber daya digital pada saat ini

bukan hanya sekadar tern, melainkan suatu kebutuhan untuk memastikan pembelajaran yang relevan, menyeluruh dan mendalam (Wibowo dkk., 2023).

Dalam konteks Agama Kristen penggunaan sumber daya digital mencakup berbagai alat, dan platform yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari Alkitab yang berbentuk digital hingga aplikasi khusus yang menggabungkan teknologi animasi untuk menjelaskan konsep-konsep agama (M. Nainggolan, 2020). Dalam hal ini digitalisasi membuka pintu bagi akses yang lebih mudah dan kreatif terhadap ajaran-ajaran Agama Kristen (Nide, 2023). (Pujiono, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan sumber daya digital menjadi penting dalam pembelajaran Agama Kristen terkait dengan kemampuannya untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, mendalam dan terhubung dengan realitas kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dapat menjelajahi konten-konten Agama Kristen dengan cara yang bersifat interaktif, mulai dari video pengajaran hingga forum diskusi online.

Melalui penggunaan sumber daya digital, tujuan pembelajaran Agama Kristen tidak hanya terbatas pada pemahaman konsep-konsep teologis tetapi juga pada pengembangan spiritualisme dan penerapan nilai-nilai Agama dalam kehidupan sehari-hari (Boiliu, 2020). Jadi dengan merangkul kemajuan teknologi, pendidikan Agama Kristen dapat menjadi lebih inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kelompok umur dan latar belakang yang berbeda-beda. Melalui pemahaman dan penerapan sumber daya digital, diharapkan para guru, siswa maupun masyarakat dapat melangkah ke arah pembelajaran Agama Kristen yang lebih dinamis dan relevan dengan tuntutan zaman (Benyamin dkk., 2021).

Pengembangan Komunikasi Pembelajaran Online dalam Pendidikan Agama Kristen

Sistem pembelajaran yang didukung oleh teknologi digital biasanya sering melibatkan pembelajaran berbasis online yang memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja tanpa terbatas oleh lokasi geografis atau lokasi fisik yang sama. Pembelajaran online sering disebut dengan istilah *E-learning*. *E-learning* adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Permatasari dkk., 2021). Di lain pihak, (Fadillah, 2021) mengemukakan bahwa pembelajaran online atau *E-learning* merupakan media pendidikan jarak jauh yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang tidak terikat oleh dimensi ruang dan waktu. Selain itu, media pembelajaran *E-learning* dalam pengajaran Pendidikan Agama Kristen dinilai sangat ideal untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh karena konsepnya memanfaatkan teknologi elektronik untuk menyampaikan informasi dan komunikasi secara online. Media *E-learning* juga berfungsi sebagai alat bantu yang menggunakan sistem elektronik untuk menyajikan materi pembelajaran, seperti internet, TV interaktif, pembelajaran berbasis komputer, dan satelit (Panjaitan, 2021).

Menurut (Nursalam & Efendi, 2008), *E-learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu: a) Memanfaatkan teknologi elektronik; b) Menggunakan keunggulan komputer, seperti media digital dan jaringan komputer; c) Menggunakan bahan ajar mandiri (*self-learning materials*) yang disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan di mana saja; d) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan administrasi pendidikan yang dapat dilihat secara real-time di komputer. Selain itu, Nursalam juga menjelaskan manfaat *E-learning* sebagai berikut: a) Fleksibel. *E-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat akses pembelajaran; b) Belajar Mandiri. *E-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk mengambil kendali atas keberhasilan belajar mereka sendiri; c) Efisiensi Biaya. *E-learning* memberikan efisiensi biaya dalam hal administrasi penyelenggaraan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar, serta mengurangi biaya transportasi dan akomodasi bagi pembelajar.

Selanjutnya TJOKRO, (2020) menyebutkan empat kelebihan *E-Learning* sebagai berikut: a) Kemudahan Penyerapan. *E-Learning* menggunakan fasilitas multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara, dan video sehingga lebih mudah dipahami dan diserap oleh pembelajar; b) Efektivitas Biaya. *E-Learning* jauh lebih efektif dari segi biaya karena tidak memerlukan instruktur secara langsung, tidak ada batasan minimum audiens, dapat diakses di mana saja dan kapan saja, serta memiliki biaya yang lebih murah untuk penyebaran materi pembelajaran; c) Kompak dan Fokus. *E-Learning* memiliki kelebihan dalam hal kesederhanaan, tanpa terlalu banyak formalitas kelas, dan langsung fokus pada materi pokok yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar; d) Ketersediaan 24/7. *E-Learning* dapat diakses selama 24 jam sehari dan 7 hari dalam seminggu, sehingga pembelajar dapat menguasai materi pembelajaran sesuai dengan semangat dan daya serap mereka. Selain itu, kemajuan pembelajaran juga dapat dipantau dan diuji melalui *e-test*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis online adalah proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan internet, platform pembelajaran online, dan berbagai alat digital untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat berinteraksi dengan teman dan guru dalam satu komunitas online tanpa harus bertatap muka secara langsung, dan menuntun guru untuk dapat mengevaluasi kemajuan siswa.

Pembelajaran secara online menyediakan video pembelajaran, tugas daring, dan interaksi melalui forum diskusi. Selain itu, banyak sekolah dari tingkat TK sampai perkuliahan sering juga menggunakan game sebagai media dalam pendidikan, termasuk dalam pengajaran Pendidikan Agama Kristen bagi anak-anak. Pembelajaran berbasis game seperti *Kahoot*, *Duolingo*, *Quizizz*, *Blooket*, dll. Game edukatif seperti ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kritis, penyelesaian masalah dan pemahaman konsep.

Pembelajaran online atau E-learning cenderung berfokus pada peserta didik yang aktif mencari sumber ilmunya sendiri. Dengan penggunaan teknologi yang canggih dan semakin berkembang siswa dapat memperluas pengetahuannya tanpa terbatas pada pengajaran atau informasi yang diberikan oleh guru (Ajiatmojo, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat (Rusman, 2017), bahwa ciri-ciri dari pembelajaran online atau E-learning khususnya dalam pengajaran Agama Kristen yaitu memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, memanfaatkan keunggulan dunia digital, memanfaatkan sumber belajar mandiri serta informasi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Menurut (Gulo & Tanasyah, 2022) bahwa untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas Pendidikan Agama Kristen di tingkat nasional, perlu diciptakan *E-learning* (pembelajaran online) di sekolah-sekolah Kristen, seminari, dan lembaga-lembaga lain yang melayani komunitas gereja di berbagai daratan, pulau-pulau kecil, dan pulau-pulau yang jauh dari jangkauan guru-guru yang berkompeten dalam keagamaan. Sehingga banyak masyarakat terpencil dapat memperoleh pembekalan Pendidikan Agama Kristen yang akan bertumbuh dan menghasilkan buah di dalam gereja maupun dilingkungan masyarakat. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen bukan hanya sekedar belajar dan berbuah, namun masyarakat diharapkan terlebih dahulu mendekati diri kepada Tuhan dan mengubah keadaan, etika, dan karakter Kristen untuk memastikan yang terbaik bagi pertumbuhan masyarakat diwaktu yang akan datang (A. M. Nainggolan & Janis, 2020).

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi pada era digital saat ini merupakan hal tidak bisa dihindari, karena sebagian besar manusia hidup di dalamnya, termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran di dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pelaksanaan pembelajaran banyak dilakukan melalui berbagai platform digital yang menuntut keaktifan dari guru maupun siswa dan efektivitas pembelajaran. Hal ini menitikberatkan pada pentingnya adaptasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap tuntutan zaman yang semakin digital. Transformasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Kristen menjadi esensial agar pesan-pesan agama dapat disampaikan dengan cara yang lebih sesuai dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak maupun masyarakat yang terbiasa dengan teknologi digital.

Selain itu, perkembangan teknologi di era digital juga membawa tantangan moral dan etika bagi setiap siswa. Transformasi metode pembelajaran dapat membantu setiap siswa memahami dan menghadapi dilema moral yang muncul dalam penggunaan teknologi sejalan dengan ajaran Agama Kristen tentang etika dan moralitas. Pendidikan Agama Kristen di era digital tidak hanya tentang penyampaian informasi atau pembelajaran keagamaan, tetapi

juga membantu generasi muda untuk berkontribusi dalam pelayanan Kristen serta mampu mengembangkan keterampilan digital yang menuju dunia yang semakin modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S., & Pujiono, A. (2023). Implementasi Strategi Pembelajaran Tuhan Yesus berbasis Masalah dalam Pendidikan Agama Kristen di Gereja. *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.55967/manthano.v2i2.34>
- Ajiatmojo, A. S. (2021). PENGGUNAAN E-LEARNING PADA PROSES PEMBELAJARAN DARING. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), Art. 3. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.525>
- Batubara, A. E., Hasruddin, H., & Mulyana, R. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri dan Discovery terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Topik Bioteknologi di MAN I Padang Sidempuan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.24114/jpb.v5i2.4301>
- Benyamin, P. I., Sinaga, U. P., & Gracia, F. Y. (2021). Penggunaan Platform Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.46307/rfidei.v6i1.85>
- Betakore, Y., & Boiliu, F. M. (2022). Penerapan Metode Problem Based Learning dalam Pendidikan Agama Kristen. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), Art. 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2819>
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>
- Choirinisa, A. A. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL TERHADAP EFEKTIVITAS KERJA PEGAWAI. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, 2(5), 483–492. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i5.239>
- Darmawan, D., Daud, W., Aliyono, & Sianipar, D. (2023). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen untuk Orang Dewasa di Gereja Pada Era Digital dan Pandemi Covid-19. *Jurnal Shanan*, 7(1), Art. 1. <https://doi.org/10.33541/shanan.v7i1.4627>
- Fadillah, K. R. D. (2021). PENERAPAN E-LEARNING DI SEKOLAH DASAR. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5500>
- Gulo, A., & Tanasyah, Y. (2022). E-Learning Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Industrial 4.0. *Indonesia Journal of Religious*, 5(1), Art. 1. <https://doi.org/10.46362/ijr.v5i1.9>
- Gultom, R., & Sirait, C. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa. *Jurnal Christian Humaniora*, 6(2), Art. 2. <https://doi.org/10.46965/jch.v6i2.1951>
- Hariyati, N. R. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KARYA ILMIAH*. Penerbit Graniti.

- Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.24036/002za0002>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), Art. 1.
- Heriyati, T. S. (2022). ADAPTASI KURIKULUM MERDEKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM SOLVING PADA PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *INSPIRASI: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 19(2), Art. 2. <https://doi.org/10.29100/insp.v19i2.3648>
- Hura, M. P., Selan, S., Ndun, D. N., Tamera, D. M., & Novalina, M. (2023). Peran Gembala Mencerminkan Sifat Allah Bagi Kehidupan Jemaat. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), Art. 2.
- Hura, M. P., Waruwu, T. S., & Laoli, S. (2023). PERAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM GEREJA UNTUK MENJALANKAN AMANAT AGUNG TUHAN YESUS. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12143–12158.
- Indriani, R., & Yemmardotillah, M. (2021). Literasi Digital Bagi Keluarga Milenial Dalam Mendidik Anak Di Era Digital. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.223>
- Ismail, R. (2018). Perbandingan keefektifan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 181–188. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i2.23595>
- Karo, D. K., Waruwu, C. S. M., & Jarang, A. K. M. (2023). DESAIN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK: MEMOTIVASI SISWA MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *Inculco Journal of Christian Education*, 3(3), Art. 3. <https://doi.org/10.59404/ijce.v3i3.156>
- Kristanti, Y. D., Subiki, S., & Handayani, R. D. (2017). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING MODEL) PADA PEMBELAJARAN FISIKA DISMA. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 5
- Kurniasari, L., Putri, R. A., Yopanda, I., Puspitasari, T. Y., Shadam, Rati, Dianti, S., Alfarizi, M. P., Risky, W. N., & Sapitri, S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Remaja yang Kecanduan Game Online. *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences*, 2(1), Art. 1.
- Marthen Mau, Saenom, Ina Martha, Gundari Ginting, dan Samuel Sirait. 2022. “Model Pembelajaran Orang Dewasa Di Era Masyarakat 5.0.” *Skenoo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 2(2):165–78.
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018). *TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN ABAD 2*.
- Nababan, D., Manik, S. M. G., & Siahaan, R. (2023). STRATEGI PROJECT BASED LEARNING (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 557–566.

- Nababan, D., Sitepu, I. N., & Sinaga, J. R. B. (2023). MODEL STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH SERTA IMPLEMENTASINYA DALAM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 752–765.
- Nababan, D., Tiur.L.R.Butarbutar, & Nababan, L. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PADA POKOK GAYA HIDUP MODERN SISWA KELAS XI SMAK. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 695–705.
- Nainggolan, A. M., & Janis, Y. (2020). Etika Guru Agama Kristen Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Iman Naradidik. *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika*, 1(2), Art. 2.
- Nainggolan, M. (2020). BLENDED LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI PENDIDIKAN TINGGI PADA MASA DAN PASCA PANDEMI COVID-19. *DIDASKALIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.51667/djpk.v1i2.465>
- Nide, E. (2023). Kontribusi Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 1(3), Art. 3. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v1i3.138>
- Novarita, N., Rosmilani, R., Agnes, A., Jome', I., & Tikadang, E. (2023). ANALISIS PELAKSANAAN TEORI PROGRESIVISME JOHN DEWEY DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(6), Art. 6.
- Nursalam, N., & Efendi, F. (2008). *Pendidikan Dalam Keperawatan*.
- Pandie, R. D. Y. (2022). Literasi Digital Berbasis Pendidikan Kristiani sebagai Sarana Pembentukan Karakter Era Disrupsi Teknologi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), Art. 4. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2964>
- Panjaitan, R. (2021). EFISIENSI PEMANFAATAN MEDIA E LEARNING DI MASA PANDEMI COVID -19 PADA PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SMA NEGERI 2 TANJUNG SELOR. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i2.429>
- Permatasari, K. T., Apriyani, E., & Fitriyana, Z. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Alat Peraga Jam Sudut. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i2.25823>
- Pujiono, A. (2021). Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Society 5.0. *Skenoo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.55649/skenoo.v1i2.15>
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK, KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Runesi, A., Yohanes, C., & Juliana, P. M. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.52220/sikip.v2i2.100>

- Rusman, -. (2017). The Development of an E-Learning-Based Learning Service for MKDP Curriculum and Learning at the Indonesia University of Education. *International Research Journal of Engineering, IT & Scientific Research*. <https://doi.org/10.21744/irjeis.v3i2.410>
- S, A. R., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2023). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Journal on Education*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3718>
- Marthen Mau, Saenom, Ina Martha, Gundari Ginting, dan Samuel Sirait. 2022. "Model Pembelajaran Orang Dewasa Di Era Masyarakat 5.0." *Skenoo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 2(2):165–78.
- Saenom, Marthen Mau. 2023. "Memercayai Alkitab Sebagai Firman Allah Yang Benar." *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5(1).
- Salassa', A., Rombe, R., Rani, R., Nurlita, N., & Parinding, J. F. (2023). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR MENURUT KI HAJAR DEWANTARA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(6), Art. 6.
- Sambul, T. A., Lado, A. P., & Harapan, S. (2022). Perkembangan Metode Pedagogi Pendidikan Agama Kristen Di Indonesia dan Maknanya Di Era Digital. *KAPATA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 2(2). <https://doi.org/10.55798/kapata.v2i2.23>
- Samura, A. O. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MATEMATIS MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), Art. 1. <https://doi.org/10.30743/mes.v5i1.1934>
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4730>
- Saputra, H. (2020). *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/GD8EA>
- Sari, N. Y. (2021). IKATAN EMOSIONAL GURU DAN SISWA (PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL). *Islamic Elementary School (IES)*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.55380/ies.v1i1.106>
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Simanjuntak, R., Jatmiko, B., Pa, A. R., Siswoyo, H., & Langke, A. Y. (2021). Akomodasi Filsafat Pragmatisme dalam Pendidikan Agama Kristen untuk Menjawab Tantangan Pembelajaran di Era Digital. *Angelion: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.38189/jan.v2i2.200>
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa*, 5(2), 148–158.
- Supit, S. (2023). Model pembelajaran multiple intelligences pendidikan agama Kristen bagi anak dalam menghadapi era society 5.0. *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)*, 9(1), Art. 1. <https://doi.org/10.30995/kur.v9i1.624>

- Tafonao, T., Gulo, Y., Situmeang, T. M., & Ditakristi, A. H. V. (2022). Tantangan Pendidikan Agama Kristen dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kristen pada Anak Usia Dini di Era Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), Art. 5. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2645>
- Telaumbanua, A. (2018). *Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa*.
- TJOKRO, S. L. (2020). *Presentasi yang Mencekam (New Edition)*. Elex Media Komputindo.
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), Art. 01. <https://doi.org/10.1111/literaksi.v1i01.4>
- Turnip, E. Y., & Siahaan, C. (2021). ETIKA BERKOMUNIKASI DALAM ERA MEDIA DIGITAL. *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA*, 3(04), Art. 04.
- Usiel, Y., Paat, V. B., Sinaga, M., Kagu, R. T., & Sophia, S. (2022). Implementasi Pemahaman Kristologi dalam Pendidikan Agama Kristen di Sekolah pada Era Industri 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.53547/rdj.v2i2.193>
- Wibowo, D. P., Arifianto, T., Kelibia, M. U., Mardikawati, B., Farlina, B. F., & Rahayu, D. A. (2023). WORKSHOP PENINGKATAN KEMAMPUAN PENULISAN ARTIKEL INTERNASIONAL TERINDEKS SCOPUS MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), Art. 5. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.21712>
- Widiyaningtyas, E., & Maranatha, S. (2023). IMPLEMENTASI MATIUS 28: 18-20 DALAM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BAGI REMAJA. *Inculco Journal of Christian Education*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59404/ijce.v3i1.138>
- Yokom, S. R. (2023). Kontribusi Pendidikan Agama Kristen Berbasis Literasi-Numerasi terhadap Strategi Pengembangan Keterampilan Literasi-Numerasi di Indonesia. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.47530/edulead.v4i1.144>
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), Art. 3. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p445-452>
- Zebua, S., & Sibarani, M. (2023). Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Pengembangan Materi Pembelajaran Digital. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v1i1.133>
- Zega, Y. K., Tafonao, T., Tetelepta, H. B., Harefa, O., Gultom, J., S, D. L., & Heeng, G. (2022). Pembinaan Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga: Upaya Membentuk Karakter Remaja di GIA Pringgading. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.1 Desember), Art. 2.1 Desember.