

STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PELAJARAN PAK DI MASA PASCA PANDEMI COVID-19

Setiawan Larosa^{1*}, Sorni Lami²

^{1,2}, STT Mawar Saron Lampung

*setiawan.larosa@yahoo.com

Abstract: *The purpose of this study is to formulate an interactive learning strategy in Christian Religious Education lessons, especially in the post-pandemic period. In the post-pandemic period, learning is carried out alternately, namely online and face-to-face or often called blended learning. Changing scheduling adapted to the conditions of the impact of the pandemic is a basic problem in research. With descriptive qualitative method through library research, the author examines books, dictionaries, journals and other useful literature to find the data needed in this research. From this study it was found that the interactive strategy is the most appropriate strategy to answer the above problems by carrying out several stages in the strategy, namely: preparation stage, initial knowledge, activities, student questions, investigations, final knowledge, evaluation. The seven steps can be carried out in a blended learning system in PAK lessons by continuously preparing technology-based learning media, expanding communication networks with students and parents as well as neater and systematic scheduling.*

Keywords: *interactive, post-pandemic, Christian Religious Education, strategy*

Abstrak: Tujuan tulisan ini adalah merumuskan bagaimana strategi pembelajaran interaktif pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen khususnya di masa pasca pandemi. Di masa pasca pandemi ini, pembelajaran dilakukan bergantian yakni secara daring maupun tatap muka atau sering disebut *blended learning*. Penjadwalan berubah-ubah yang disesuaikan kondisi dampak pandemi menjadi persoalan dasar dalam penelitian. Dengan metode kualitatif deskriptif melalui studi kepustakaan (*library research*), penulis mengkaji buku-buku, kamus, jurnal dan literatur lainnya yang bermanfaat untuk menemukan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Dari penelitian ini ditemukan bahwa strategi interaktif adalah strategi yang paling tepat dilakukan untuk menjawab persoalan di atas dengan melakukan beberapa tahapan dalam strategi tersebut yakni: tahap persiapan kegiatan, pengetahuan awal sebelum pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir pembelajaran, dan evaluasi. Ketujuh langkah dapat dilakukan dalam sistem *blended learning* pada pelajaran PAK dengan cara mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi secara kontinu, memperluas jaringan komunikasi dengan siswa dan orang tua serta penjadwalan yang lebih rapi dan sistematis.

Kata kunci: interaktif, pandemi, Pendidikan Agama Kristen, strategi

Article History :

Received: 16-03-2022

Revised: 07-12-2022

Accepted: 12-12-2022

1. Pendahuluan



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Copyright© 2022; Author(s),
ISSN: 2722-8843 (print), 2722-8835 (online) | 102

Pandemi covid-19 telah berdampak langsung pada pola pembelajaran PAK.¹ Saat ini, meskipun masih dalam status PPKM level 1, Indonesia sudah memasuki masa pasca pandemi. Pembelajaran sudah mulai dilaksanakan secara konvensional di sekolah, walau kadang sesekali ada kebijakan untuk pembelajaran secara daring apabila dalam kondisi wilayah yang tidak kondusif. Perubahan pembelajaran yang masih labil, tidak beraturan, kondisional, dan tidak dapat diprediksi ini membuat persoalan tersendiri. Hal yang sering dikeluhkan juga berkaitan dengan efektivitas pembelajaran PAK secara daring. Banyak siswa yang pasif, tidak merespons pembelajaran bahkan menutup kamera dan me-nonaktifkan suara meskipun sedang ditanya oleh gurunya. Hal ini membuat pembelajaran PAK tidak efektif dilakukan secara daring. Di sisi lain, terkadang pembelajaran tatap muka sudah kembali dimulai demi membangkitkan kegiatan sekolah yang sudah lumpuh kurang lebih dua tahun belakangan. Akan tetapi animo siswa masih labil karena terlalu lama terbiasa belajar di rumah. Karena itu, strategi pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pelajaran PAK di masa pasca pandemi ini. Kondisi labil dialami oleh sekolah mulai dari tingkat rendah ke tingkat tinggi. Terkadang, sekolah memberlakukan pembelajaran daring, tetapi kadang pula memberlakukan pembelajaran tatap muka. Perubahan ini bersifat kondisional dan tak tentu tergantung dari tinggi rendahnya wabah. Kedua model pembelajaran sekaligus perubahannya yang tak menentu mengakibatkan persoalan tersendiri bagi guru maupun siswa.

Dengan adanya revolusi teknologi dalam hal kemunculan platform pertemuan online misalnya *zoom meeting* dan *google classroom*², pembelajaran daring sangat bergantung pada perangkat teknologi. Namun, banyak kendala yang dikemukakan dalam penelitian-penelitian pendidikan berbasis virtual³, misalnya guru cenderung monoton dan kurang kreatif⁴ serta lemah dalam literasi digital,⁵ koneksi jaringan internet dan kurang menguasai teknik (*server down and error*),⁶ kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran,⁷ ketidakmandirian siswa dalam mengerjakan tugas⁸ kemalasan

¹ Alon Mandimpu Nainggolan, "Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Pendidikan Tinggi Pada Masa Pandemi Dan Pasca Pandemi Covid19," *Didaskalia* 1, no. 2 (2020): 13-25.

² Mariani Harmadi and Agung Jatmiko, "Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Kristen Generasi Milenial," *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 16, no. 1 (2020): 62-74.

³ Shobiroh Ulfa dan Aninditya Sri Nugraheni Kurniyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pasca pandemi Covid-19," *ELSE (Elementary School Education Journal)* 5, no. 2 (2021): 159-171.

⁴ Ibid.

⁵ Priskila Issak Benyamin, Ibnu Salman, and Frans Pantan, "Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Kristen Di Masa Pasca pandemi," *Jurnal Teologi Berita Hidup* 4, no. 1 (2021): 52-59.

⁶ Reza Aprilianto Mandala Putra, "Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Masa Pandemi," *Researchgate*, no. April (2020).

⁷ Maria Kezia Gagahunting and Jessica Bermuli, "Kajian Antropologi Kristen Mengenai Peran Guru

guru menyesuaikan media pembelajaran berbasis IT dengan materi ajar⁹ dan lain sebagainya.

Lebih spesifik pada saat pembelajaran PAK secara daring, beberapa kendala yang sering ditemukan adalah pasifnya pembelajaran¹⁰ karena banyak siswa yang menonaktifkan kamera, diam tanpa respons apapun selama pelajaran, tidak menanggapi pertanyaan guru dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya mengenai materi pelajaran, sehingga terkesan guru berbicara sendiri dengan perangkat komputernya. Fakta-fakta ini menunjukkan pembelajaran PAK secara daring belum terlaksana dengan efektif. Interaksi virtual kurang memberi kesan kehadiran, ditambah lagi tidak adanya respons siswa, maka pembelajaran PAK sangat 'kering' dan membosankan.¹¹ Padahal tujuan pengajaran di kelas adalah hasil dari proses belajar di bawah arahan guru dalam kondisi yang kondusif dan efektif.¹² Kondisi yang tidak kondusif memerlukan penanganan. Karena itu, strategi pembelajaran interaktif layak untuk dipertimbangkan agar pembelajaran yang 'kering' ini menjadi lebih hangat dan menyenangkan.

Di sisi lain, ada kesadaran bahwa pembelajaran tatap muka lebih efektif karena dapat melakukan interaksi, pengawasan dan pembinaan secara langsung. Akan tetapi nyatanya hal tersebut tidak bisa dilakukan dengan mudah pasca pandemi ini. Alasan yang dikemukakan beberapa guru antara lain: siswa yang bermalas-malasan pergi ke sekolah karena sudah terbiasa belajar di rumah. Mereka juga mengeluhkan jadwal belajar yang berubah-ubah karena peraturan pemerintah yang kondisional tergantung tinggi rendahnya wabah di wilayah tertentu. Selain itu, kontinuitas pembelajaran seringkali tersendat karena banyak pengulangan materi yang harus dilakukan guru. Komunikasi yang kurang antara guru dan siswa baik mengenai pemberian tugas dan materi pembelajaran. Belum lagi persoalan orang tua yang kurang mendukung atau terlalu khawatir dengan kondisi yang belum stabil dan lain sebagainya.

Dengan demikian, bagi pembelajaran daring maupun tatap muka di masa pasca pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru PAK. Strategi pembelajaran

Menerapkan Strategi Pembelajaran Variatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Afektif Siswa," *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education* 4, no. 1 (2022): 1.

⁸ Benyamin, Salman, and Pantan, "Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Kristen Di Masa Pandemi."

⁹ Priskila Issak Benyamin, "Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen: Studi Meta Analisis," *SOTIRIA (Jurnal Theologia dan Pendidikan Agama Kristen)* 3, no. 1 (2020): 25–35.

¹⁰ P I Benyamin and Y dan Ucok Sinaga Sumarno, "Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Melalui Penggunaan Media Pembelajaran 'Quizizz' Di Masa Pandemi Covid-19," *Regula Fidei: Jurnal ...* 6, no. September (2021): 145–160, <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/122>.

¹¹ Priskila Issak Benyamin, Ucok P Sinaga, and Febie Yolla Gracia, "Penggunaan 'Platform' Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Disrupsi," *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, no. 1 (2021): 60–68.

¹² Markus Oci, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," *Santum Domine* (2001): 143–159, <https://files.indihomestudy.com/pdf/150.pdf>.

interaktif pada pembelajaran PAK menjadi solusi yang dapat dilaksanakan untuk menjawab tantangan tersebut. Berkenaan dengan strategi pembelajaran interaktif dalam pelajaran PAK, penulis mengkaji artikel jurnal dari Beis, Octavianus dan Novita Sari yang tentang analisis implementasi strategi pembelajaran interaktif pada pelajaran PAK dengan studi lapangan di SDN Sonalet. Artikel tersebut menyoroti kurikulum KTSP 2006 yang tidak dapat mendukung efektivitas strategi pembelajaran interaktif. Selain itu faktor fasilitas dan cara penyampaian bahan ajar juga menjadi hal yang mempengaruhi lancarnya strategi tersebut.¹³ Namun selanjutnya, artikel tersebut tidak membahas bagaimana teknis pelaksanaan strategi ini pada pembelajaran PAK dalam konteks pembelajaran daring dan mengaitkannya kepada prestasi siswa bukan pada efektivitas pembelajaran PAK itu sendiri.

Artikel kedua yang juga bermanfaat untuk menambahkan *insight* baru bagi peneliti adalah dari Kristianawati dkk dalam jurnal tentang pengembangan media Pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif untuk kelas 1 SD. Artikel ini membahas secara spesifik mengenai media pembelajaran interaktif melalui *Microsoft powerpoint* yang menampilkan gambar, kuis, latihan soal secara menarik sehingga pembelajaran PAK lebih mudah dipahami oleh siswa kelas 1 SD.¹⁴ Akan tetapi seperti artikel sebelumnya, Kristianawati tidak membahas strategi pembelajaran interaktif khususnya dalam konteks pembelajaran daring. Karena itu, penting untuk merumuskan langkah-langkah praktis dalam strategi pembelajaran PAK yang interaktif.

Berbagai artikel tinjauan di atas belum membahas tentang strategi pembelajaran interaktif di masa pasca pandemi dalam sistem *blended learning*. Melalui penelitian ini, diharapkan guru PAK dapat melaksanakan strategi pembelajaran interaktif khususnya dalam sistem *blended learning* yang sering dipakai di masa pasca pandemi ini dengan benar dan tepat.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan melakukan studi literatur. Berbagai buku, kamus, artikel jurnal, dan dokumentasi lain dipakai untuk menemukan data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Penulis mengkaji teori tentang strategi pembelajaran interaktif secara umum dalam berbagai buku pendidikan, lalu bagaimana menerapkan strategi ini dalam lingkup Pendidikan Agama Kristen khususnya dalam sistem *blended learning* di masa pasca pandemi ini.

¹³ Yunita Sarah Beis, Steaven Octavianus, and Dwi Novita Sari, "Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen," *Regula Fidei* 5, no. 2 (2020): 148–159.

¹⁴ Sugito Kristianawati, I Nyoman Sudana Degeng, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas 1 SD," *Jurnal Pendidikan Edutama* 7, no. 2 (2020): 143–152.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran interaktif selalu mengaitkan dua pihak yang melakukan komunikasi dua arah.¹⁵ Strategi pembelajaran interaktif pada pelajaran PAK dapat dilakukan dengan 7 tahapan dalam strategi interaktif yang terdiri dari: tahap persiapan, pengetahuan awal, kegiatan, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir, dan evaluasi. Pada sistem *blended learning*, strategi ini dilakukan dengan cara mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi secara kontinu, memperluas jaringan komunikasi dengan siswa dan orang tua serta penjadwalan yang lebih rapi dan sistematis.

Strategi Pembelajaran Interaktif

Interaktif adalah kata kunci dalam strategi yang dibahas pada artikel ini. Menurut KBBI, interaktif adalah “saling aktif; keadaan yang ditandai dengan pertukaran percakapan dari masukan dan keluaran.”¹⁶ Pembelajaran interaktif merupakan teknik mengajar dimana guru berperan aktif menciptakan suasana komunikatif di kelas baik antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa. Pembelajaran bersifat edukatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran interaktif ditandai dengan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam berpikir, mendengar, melihat dan menggunakan kemampuan psikomotoriknya.¹⁷ Guru mengupayakan agar siswa mendengarkan dan melihat materi ajar yang sudah disajikan tetapi juga memberi peluang/waktu kepada siswa untuk menulis atau mencatat serta mengutarakan pendapatnya terhadap materi yang diterima di kelas sehingga terjadi dialog yang intensif di dalam ruang belajar.

Strategi berasal dari kata *strategia* yang berarti seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan.¹⁸ Strategi dipahami sebagai siasat untuk melakukan suatu kegiatan baik secara umum maupun secara individual. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai siasat, cara atau taktik yang harus dipikirkan oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Tujuan diadakan strategi pembelajaran adalah supaya proses pembelajaran, kemampuan belajar, dan hasil belajar mengajar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan Pendidikan. Tujuan pendidikan adalah usaha untuk menimbulkan kemampuan siswa untuk menerima *transfer of knowledge* melalui strategi. Strategi itu seumpama jembatan yang dapat menghubungkan antara siswa dengan pembelajaran sehingga pada akhirnya siswa dapat menikmati hasil yang maksimal atau

¹⁵ Sarah Andrianti, “Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dalam Pendidikan Agama Kristen Sebagai Implementasi Kurikulum 2013,” *Jurnal Antusias* 3, no. 5 (2014): 86–102, <https://sttintheos.ac.id/e-journal/index.php/antusias/article/view/14>.

¹⁶ “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” n.d., <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/interaktif>.

¹⁷ dan Aulia Yusifa Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Anni Nashirotul Ummah, “Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah Pada Masa Pandemi,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 1 (2021): 42–48.

¹⁸ Kalis Stevanus and Dwiati Yulianingsih, “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Anak Usia Dini,” *PEADA’: Jurnal Pendidikan Kristen* 2, no. 1 (2021): 15–30.

hasil yang diharapkan. Strategi yang dipakai juga harus secara sistematis ataupun tersusun dengan baik dan benar, guna mencapai satu sasaran yang tepat. Jadi, strategi pembelajaran sendiri memberikan pengaruh yang besar bagi efektivitas pembelajaran.

Beis, Octavianus dan Sari menuliskan dalam artikel mereka bahwa pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa untuk dikembangkan sebagai bahan diskusi kelas.¹⁹ Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan di saat yang sama mereka juga mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Jadi, siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara mengalami pembelajaran itu secara langsung mulai dari pengajuan pertanyaan sampai kepada penemuan jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya dengan cara membuat pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Aktivitas siswa dapat diukur dari kegiatan bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan tugas baik tugas kelompok maupun tugas pribadi. Dalam situasi belajar yang demikian, siswa akan mendapatkan pengalaman yang berkesan, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Komponen dalam Pembelajaran Interaktif

Guru

Guru adalah aktor pendidikan yang memainkan peran utama di kelas. Sekalipun fokusnya adalah siswa tetapi pemain utamanya adalah guru. Guru berarti tenaga pendidik yang berkompetensi dan berkualitas serta berpartisipasi dalam melaksanakan pembelajaran. Guru harus memberikan arah yang tepat dan bermakna bagi masa depan kehidupan anak-anak, siswa-siswa, murid-murid yang selalu mengharapkan kehidupan masa depannya yang lebih baik. Lebih dari itu secara lebih luas arah kehidupanlah yang harus selalu diupayakan guru dalam menjalankan peran dan tugasnya dalam pendidikan. Guru pengarah utama bagi siswa agar mereka berjalan ke arah kehidupan yang lebih baik, membangun kehidupan siswa ke masa depan yang cemerlang. Ia mempersiapkan kehidupan yang memiliki sikap hidup yang bukan lagi minder ketika berbicara, melainkan bersikap pemberani dalam berpendapat. Dalam kaitannya dengan strategi pembelajaran interaktif, maka guru berperan untuk memulai interaksi dalam kelas.²⁰

¹⁹ Beis, Octavianus, and Sari, "Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen."

²⁰ Gagahunting and Bermuli, "Kajian Antropologi Kristen Mengenai Peran Guru Menerapkan

Siswa

Siswa merupakan komponen dalam kegiatan belajar untuk dimodifikasi oleh guru. Siswa adalah target utama dalam pendidikan. Siswa perlu menjalin komunikasi yang interaktif dengan siswa yang lain ataupun dengan guru yang ada. Siswa juga harus mengelolah pemikirannya ketika berdiskusi, artinya bahwa ada pengetahuan yang harus ia dapatkan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Bukan hanya sekedar mendengar saja melainkan menyimak dan mengembangkan apa yang ia dapatkan dari pelajaran itu. Siswa yang aktif dan interaktif dalam kelas akan dilatih untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya secara seimbang dan setara.²¹

Tujuan

Tujuan pendidikan/pembelajaran merupakan prinsip dasar atau alasan utama yang dijadikan landasan untuk menentukan bagaimana strategi pembelajarannya. Tujuan merupakan titik target yang harus dicapai. Sedangkan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan itu adalah strategi. Penetapan tujuan itu harus dikerjakan sehingga pelaksanaan dari strategi itu tidak salah sasaran, melainkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pendidikan tentu tujuan yang ingin dicapai adalah keberhasilan belajar para siswa dalam memahami, menerapkan dan mengembangkan hasil pembelajaran itu ke dalam kehidupan sehari-hari, terutama mempersiapkan diri mereka untuk masa depan yang semakin lebih baik. Tujuan ini harus terus diusahakan dengan strategi jitu. Di masa pasca pandemi ini, strategi interaktif adalah strategi yang sangat baik untuk membantu siswa menghadapi perubahan demi perubahan yang menjenuhkan.

Bahan Pelajaran

Komponen ini juga harus diperhatikan ketika pembelajaran sedang berlangsung, bahan ajar harus bisa di persiapkan dengan baik dan benar, bukan asal-asalan dalam penyampaian sehingga tidak tersalurkan kepada siswa. Bahan ajarnya harus terarah artinya sesuai dengan pokok utama, tujuan pelajaran itu diadakan. Siswa harus merasa bahwa bahan yang mereka pelajari tidak sulit, melainkan mudah untuk dipahami. Bahan ajar untuk pembelajaran daring tentu sedikit berbeda penyajiannya dengan bahan ajar tatap muka. Untuk pembelajaran daring, guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mempersiapkan bahan ajar yang komunikatif dan dapat diulang sekalipun tidak di waktu pembelajaran berlangsung misalnya video pembelajaran,

Strategi Pembelajaran Variatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Afektif Siswa.”

²¹ Andrianti, “Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dalam Pendidikan Agama Kristen Sebagai Implementasi Kurikulum 2013.”

rekaman suara yang diselingi dengan alunan musik dan hal menarik lainnya. Untuk pembelajaran tatap muka, guru harus memaksimalkan bahan ajar yang mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan siswa lain ataupun guru supaya pembelajaran lebih menarik.

Kegiatan Pembelajaran

Dalam pendidikan, hal yang diharapkan adalah efektivitas pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang baik atau efisien maka kegiatan pembelajaran harus diperhatikan dengan benar. Tidak sekedar melaksanakan kegiatan pembelajaran, melainkan kegiatan yang dilakukan ada hasil yang maksimal.

Sumber Belajar

Sumber belajar dapat berasal dari masyarakat, lingkungan, buku, media masa, perpustakaan, dan lain-lain. Sumber belajar juga merupakan penentu dalam proses belajar, sumber apa yang sedang dipakai untuk meng-*explore* materi atau sumber belajarnya dari mana, apakah itu merupakan sumber yang benar atau tidak. Jadi, penentuan sumber belajar harus disesuaikan dengan tingkatan ataupun kebutuhan siswa yang ada.

Evaluasi

Evaluasi berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum, serta sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah dilaksanakan dan penerima respons. Dalam pendidikan secara umum juga selalu ada evaluasi, evaluasi membantu dalam pembelajaran. Dengan adanya evaluasi maka ukuran atau capai yang sudah dikerjakan dapat kita ukur atau ketahui dengan baik.

Situasi atau Lingkungan

Lingkungan atau kondisi sekitar pembelajaran mempengaruhi guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Jika lingkungan tidak mendukung maka pembelajaran pun berlangsung dengan tidak menarik juga bagi siswa untuk belajar. Sebaliknya, jika situasi mendukung maka pembelajaran pun berlangsung efektif dan menarik.

Guru PAK sebagai Pelaksana Strategi Pembelajaran Interaktif

Guru adalah komponen utama dalam pelaksanaan strategi pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran daring. Karena itu, guru memegang peranan penting dalam mencapai keberhasilan pelaksanaan strategi pembelajaran interaktif. Beberapa hal yang

harus dipersiapkan guru dalam implementasi strategi pembelajaran interaktif pada pelajaran PAK antara lain: kepekaan melihat situasi ruang belajar²², kepandaian atau kecakapan menggunakan media pembelajaran berbasis IT²³, ketegasan dalam menentukan aturan pelaksanaan proses pembelajaran (misalnya: ijin keluar masuk ruang virtual, menyalakan kamera, mengatur mikrofon siswa waktu di-*mute* atau tidak, tidak diskusi hal lain di *chat*/bercanda atau komentar berlebihan). Untuk pembelajaran tatap muka, guru harus berinisiatif memulai komunikasi dengan siswa khususnya supaya mereka tidak mencari-cari alasan untuk bolos ke sekolah, memberikan tugas yang menarik dalam kelompok, memberikan diskusi yang menarik untuk dibahas bersama-sama dalam kelas dan mendorong siswa untuk peka dan mencari tahu perubahan jadwal yang disesuaikan dengan kondisi pandemi.

Keunggulan Pembelajaran Interaktif di Masa Pasca Pandemi

Secara umum dapat dikemukakan bahwa keunggulan implementasi strategi pembelajaran interaktif antara lain:²⁴

- a. Siswa meningkatkan segala potensi yang ada pada dirinya.
- b. Keterlibatan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir, ingatan dan konsep dan komunikasi dalam diri mereka.
- c. Siswa terbiasa untuk aktif menggunakan kemampuan menganalisis, berpikir kreatif, dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. Menciptakan suasana yang menarik dan harmonis antara guru dan siswa.
- e. Hasil belajar lebih bermakna karena berasal dari refleksi siswa sendiri.
- f. Siswa dapat membangun keterampilan dan kemampuan sosial dengan teman dan guru.
- g. Siswa dapat mengorganisasikan pemikiran dan membangun argumentasi yang rasional.
- h. Secara praktis, siswa juga dapat dipersiapkan dengan baik secara intelektual dan mental sehingga dapat mengambil keputusan yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Kristiani pada saat menghadapi permasalahan dalam kehidupannya.²⁵

Tahapan dalam Strategi Pembelajaran Interaktif

Pada dasarnya, pembelajaran daring maupun tatap muka memiliki tujuan yang sama. Perbedaannya terletak pada teknis pelaksanaannya. Bagaimanapun realitanya

²² Benyamin, Salman, and Pantan, "Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Kristen Di Masa Pandemi."

²³ Kurniyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pandemi Covid-19."

²⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 91-92.

²⁵ Beis, Octavianus, and Sari, "Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen."

menunjukkan bahwa pembelajaran daring dan tatap muka membutuhkan intensitas yang berbeda pada fokus materinya. Teknis pelaksanaan secara langsung juga mengubah tata cara penyampaian materi ajar. Berikut ini akan dijelaskan tahap-tahap dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran interaktif khususnya pada pelajaran PAK. Majid mengutip Faure dan Cosgrove menuliskan tujuh tahapan tersebut, yaitu:²⁶

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, guru dan siswa mencari latar belakang topik permasalahan yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Sumber-sumber belajar dikumpulkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti eksperimen apa yang akan dilakukan atau media apa yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Untuk pembelajaran PAK, guru dapat menyiapkan alat-alat percobaan atau media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti video animasi cerita Alkitab, gambar, slide power point, *games* edukatif, permainan/simulasi soal yang disediakan dalam bentuk yang kreatif dan tentunya edukatif²⁷ berupa pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran dll. Aplikasi Kuis dan *assesment* yang dapat diakses dengan "*kahoot, quizizz, google form* dan *quiz feature*."²⁸ Untuk pembelajaran daring dan tatap muka, guru sebaiknya *men-design* pembelajaran yang baru dan menggunakan teknologi agar lebih menarik.²⁹ Media berguna untuk memperjelas materi ajar, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang virtual maupun aktual, daya indera sehingga dapat dijadikan 'senjata' untuk mengatasi sikap pasif siswa.³⁰

Pada awal masuk ruang belajar virtual maupun aktual (misalnya: penggunaan *platform digital zoom meeting*)³¹, guru memulai interaksi yang komunikatif dengan siswa, menyapa siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Persiapan lebih banyak dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Hal-hal yang dikerjakan dalam tahap persiapan adalah, sebagai berikut:

²⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 87.

²⁷ Jenri Ambarita, "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pasca pandemi Covid-19," *SNITT Politeknik Negeri Balikpapan* (2020): 371–380.

²⁸ Farid dan Ely Shovrotul Khoiriyah Ahmadi, "Strategi Dan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pasca pandemi," *Prosiding Seminar Nasional PGSD 2020 2*, no. 1 (2020): 1–4.

²⁹ Irma Savitri Sadikin, Sri Lestari, and Safi Aini, "Pembelajaran Daring Interaktif, Bermakna Dan Menarik Sebagai Upaya Optimalisasi Proses Pembelajaran Masa Pasca pandemi Covid-19," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5, no. 4 (2020): 897–905.

³⁰ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pasca pandemi Covid-19," *Al-Fikru* 14, no. 1 (2020): 1–12.

³¹ Benyamin, Sinaga, and Gracia, "Penggunaan 'Platform' Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Disrupsi."

- a. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan bersifat umum maupun tujuan khusus,
- b. Menentukan jenis diskusi yang dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- c. Menetapkan masalah/materi yang akan dibahas,
- d. Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknis pelaksanaan dalam kegiatan belajar, diskusi, misalnya link aplikasi zoom dengan segala fasilitas dan teknisnya, petugas-petugas diskusi seperti moderator, notulis, dan kelompok.

Tahap Pengetahuan Awal (Before View)

Pada tahap ini, guru perlu menganalisis pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui siswa sebelumnya/ sebelum proses belajar dilakukan. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian bertanya kepada siswa tentang permasalahan tersebut. Proses ini penting untuk menstimulasi pemikiran siswa agar dapat memahami materi yang hendak disampaikan guru. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan. Selain itu, hal ini dilakukan sebagai pengingat kembali materi yang sudah disampaikan sebelumnya sehingga siswa lebih memahami lagi. Pada tahap ini, ada baiknya guru memberi kesempatan siswa untuk mengeluarkan pendapatnya sekalipun belum benar atau belum sesuai jawabannya. Pengungkapan pendapat siswa tidak boleh segera dihentikan oleh guru apabila salah, karena hal ini akan membuat kepercayaan diri siswa berkurang dan enggan untuk menjawab pertanyaan selanjutnya atau mengeluarkan pendapatnya lagi.

Hal-hal yang dikerjakan dalam tahap pengetahuan awal adalah:

- a. Mencari salah satu topik permasalahan yang akan digunakan sebagai tes pengetahuan siswa.
- b. Siswa memberikan pendapatnya tentang apa yang diketahui dari topik yang ditanyakan itu.
- c. Guru mengapresiasi siswa yang sudah berani untuk mengutarakan pendapatnya mengenai pertanyaan yang ditanyakan. Guru dapat memberikan pujian langsung, atau bahkan hadiah kecil untuk menyemangati siswa. Dalam pembelajaran daring, apresiasi ini juga dapat diikuti oleh siswa yang lain dengan mengklik icon “tepuk tangan” di tools *reactions*.
- d. Guru melakukan evaluasi singkat tentang kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

- e. Guru mempersiapkan pembelajaran dengan berbagai tahap selanjutnya. Dalam aplikasi zoom, guru dapat *share screen* atau memutar video melalui komputernya sehingga disaksikan secara langsung oleh siswa.

Tahap Kegiatan (Exploratory)

Kegiatan memunculkan keingintahuan siswa. Guru dapat melakukan kegiatan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video ataupun gambar animasi. Kemudian guru meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang merupakan respons berkaitan dengan topik kegiatan tersebut.

Langkah-langkah dalam tahap kegiatan adalah:

- a. Memastikan kesiapan semua perlengkapan dan media yang dianggap dapat memengaruhi kelancaran dalam belajar dalam ruang kelas ataupun ruang zoom.
- b. Menampilkan video, gambar atau memberikan pertanyaan yang menjadi topik pembahasan.
- c. Memberikan petunjuk sebelum dilakukan diskusi, misalnya menyajikan tujuan yang ingin diperoleh dari pelajaran serta aturan-aturan dalam waktu diskusi sesuai dengan jenis diskusi yang akan dilaksanakan baik secara langsung maupun online.
- d. Melaksanakan diskusi sesuai aturan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan diskusi guru perlu memerhatikan suasana atau iklim belajar yang menyenangkan, misalnya tidak tegang atau tidak saling menyudutkan.
- e. Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta diskusi untuk mengeluarkan gagasan atau pendapat dari ide mereka masing-masing. Guru perlu memastikan tidak ada dominasi siswa tertentu yang menguasai proses diskusi.
- f. Guru membuat suasana semenarik mungkin dengan dilengkapi media dan kemampuan berbicara untuk mendorong siswa ikut dan berani merespons. Misalnya mengadakan kuis dengan hadiah yang menarik, memberikan latihan soal baik dengan kertas soal ataupun *google form* yang dirancang dengan menarik, merespons setiap siswa yang berpendapat dengan *icon reactions* yang menarik dan lucu atau pujian secara langsung.
- g. Guru mengontrol alur pembicaraan diskusi untuk tetap pada pokok persoalan yang sedang dibahas, tidak menyimpang atau meluas.

Tahap Pertanyaan Siswa (Children Questions)

Pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan yang sama untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian tiap kelompok membacakan pertanyaan tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan siswa di papan tulis ataupun di kolom chat sebagai panduan diskusi.

Semua pertanyaan siswa dirangkum dan dikumpul pada saat akhir pembelajaran. Pada tahap ini siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan. Karena itu guru harus memberikan dorongan supaya siswa percaya diri dan merangsang siswa agar berani bertanya. Apabila pertanyaan kurang tepat, guru bisa mengarahkan pertanyaan siswa. Setelah pertanyaan kelompok terangkum semua, siswa diminta untuk menyeleksi pertanyaan yang sesuai dengan topik pembelajaran. Jawaban pertanyaan tersebut dapat diselidiki melalui kegiatan penyelidikan atau investigasi.

Langkah-langkah pada tahap pertanyaan, sebagai berikut:

- a. Menyediakan pertanyaan dan diajukan kepada setiap kelompok diskusi untuk mempelajarinya.
- b. Memberitahukan batas pertanyaan yang harus diajukan oleh setiap kelompok ataupun individu.
- c. Tentukan waktu dalam memberikan pertanyaan kurang lebih 5 menit untuk bertanya.
- d. Setiap siswa diharuskan untuk memberikan pertanyaan yang sesuai dengan topik pembahasan, tidak keluar dari pembahasan.
- e. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian dikumpulkan ke guru untuk diseleksi dan dijadikan sebagai bahan atau topik yang tepat untuk di selidiki atau dipelajari bersama-sama.

Tahap Penyelidikan (Investigation)

Selama proses penyelidikan atau analisis, tentu ada interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dalam kelompok atau antar kelompok. Interaksi tersebut penting supaya ada pengembangan pola berpikir dan ide-ide baru yang terbentuk dari hasil interaksi. Guru dapat membantu siswa agar dapat menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah mereka ajukan sendiri. Kemudian secara berkelompok siswa melakukan penyelidikan melalui observasi.

Langkah-langkah pada tahap ini, sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa memulai untuk menyelidiki pertanyaan-pertanyaan yang sudah diseleksi.
- b. Dalam menyelidiki guru mempersiapkan alat atau sarana (buku, komputer, media-media lainnya) yang akan digunakan dalam proses pengamatan, jika diperlukan.

- c. Untuk pembelajaran daring, guru dapat memanfaatkan fitur *breakout room* yang memaksimalkan ruang diskusi kelompok, tentunya dengan pengawasan menyeluruh.

Tahap Pengetahuan Akhir (After Views)

Dalam proses pengetahuan akhir, masing-masing kelompok membacakan hasil yang diperoleh dari diskusi.³² Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan kemudian dibandingkan dengan pendapat siswa di tahap pengetahuan awal, sebelum siswa melakukan kegiatan inti. Dalam hal ini siswa diminta untuk membandingkan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui. Tentu dalam mengikuti pembelajaran yang ada pasti ada sesuatu yang mereka ketahui menjadi pengetahuan baru bagi mereka dan itulah yang menjadi tolak ukur dari tahap pengetahuan akhir ini. Membandingkan pengetahuan yang sebelumnya dan pengetahuan siswa setelah mengikuti diskusi tersebut. Dari perbandingan ini, siswa dapat mengerti apakah pembelajaran yang saat itu dilakukan memberi pengetahuan baru atau tidak.

Tahap Refleksi (Reflection)

Tahap terakhir adalah tahap refleksi dimana guru dan siswa memberikan buah pemikiran tentang apa yang baru terjadi atau yang dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa-apa yang telah dipelajari. Hasil dari proses berpikir ulang ini adalah pengetahuan yang baru. Siswa diberi waktu untuk menimbang, membandingkan, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri terhadap apa yang dipelajari. Semua konsep yang sudah dipelajari, dihayati kembali. Ia diberikan waktu untuk memikirkan sendiri apa yang ia dapatkan setelah mengikuti diskusi itu ataupun mengikuti pembelajaran yang ada. Siswa seolah-olah diberikan kesempatan untuk mengoreksi kembali dirinya sendiri, apa saja kemajuan yang ia dapatkan dari hasil belajar yang sudah ia lakukan.

Untuk menstimulasi pemikiran evaluatif siswa, guru dapat membuat survei sederhana yang bisa diisi siswa ataupun membuat grafik penilaian latihan siswa ataupun kalkulasi jumlah pertanyaan dan tanggapan yang sudah berlangsung pada pembelajaran daring saat itu. Sehingga siswa secara langsung dapat menilai sejauh mana perkembangan belajar dan keaktifan mereka. Dalam evaluasi ini, siswa diarahkan untuk memahami bahwa pembelajaran interaktif membuat mereka berpikir lebih kreatif, mendalam, dan rasional. Selain itu, siswa diarahkan untuk memahami bahwa dengan interaksi yang

³² Eben Haezarni, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Terhadap Hasil Belajar Organ Mahasiswa Jurusan Musik Gerejawi Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan (STAKP) Negeri Tarutung," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2011): 178-186.

intens, maka komunikasi, harmonisasi dan keterampilan sosial siswa akan meningkat.³³

Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Sistem *Blended Learning*

Strategi pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk kendala yang terjadi dalam sistem *blended Learning*. Kuncinya adalah bagaimana guru dan siswa tetap aktif dan berinteraksi selama pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Karena situasi yang berubah-ubah (daring atau luring), maka perlu dilakukan dengan cara berikut:

Mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi secara kontinu

Bukan hanya pembelajaran daring yang membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi. Konsep guru terhadap teknologi harus berubah. Teknologi bukan lagi menjadi alternatif melainkan keharusan karena pendidikan akan terus berkembang dan guru harus melek teknologi apapun pola pembelajarannya.³⁴ Dalam sistem *blended learning*, apabila guru hanya menyiapkan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran daring sementara pada pembelajaran luring tidak menggunakan media berbasis teknologi apapun, maka akan terjadi ketimpangan pembelajaran. Hal ini berbahaya karena akan menimbulkan kecenderungan pembelajaran mana yang lebih disukai siswa padahal siswa tidak boleh memilih salah satunya. Kedua pola pembelajaran masih harus tetap dilakukan secara bergantian, maka kualitas pembelajaran juga harus seimbang khususnya dalam mempersiapkan media pembelajaran. Kontinuitas dalam mempersiapkan bahan ajar penting dipertahankan guru PAK. Guru PAK tidak boleh bosan atau kehabisan ide untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif.

Memperluas jaringan komunikasi dengan siswa dan orang tua

Komunikasi adalah kunci interaksi tetap berjalan. Guru PAK harus memperhatikan komunikasi selama pelajaran berlangsung. Tidak cukup sampai disitu, pola *blended learning* mengharuskan guru PAK untuk memperluas jaringan komunikasinya baik dengan siswa maupun dengan orang tua.³⁵ Guru PAK perlu berinteraksi dengan orang tua dalam hal jadwal pelajaran, prestasi belajar, tugas dan sikap siswa. Komunikasi dengan siswa juga harus dipererat dan diperluas untuk menghilangkan kepasifan dalam pelajaran. Apabila guru dan siswa sudah memiliki komunikasi yang intens di luar kelas/pelajaran, maka secara otomatis kecanggungan atau kepasifan selama pelajaran

³³ Afifah Fatihakun and Dian Tri Utami, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Online Melalui Strategi Komunikasi Efektif Selama Pandemi Covid-19," *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3418–3428.

³⁴ Kristianawati, I Nyoman Sudana Degeng, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas 1 SD."

³⁵ Fatihakun and Utami, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Online Melalui Strategi Komunikasi Efektif Selama Pandemi Covid-19."

daring khususnya akan berkurang.

Penjadwalan yang lebih rapi dan sistematis

Kebijakan pemerintah tentang aturan pola pembelajaran yang berubah-ubah yang bergantung pada tinggi rendahnya wabah, tidak boleh dijadikan alasan untuk menciptakan penjadwalan yang berantakan. Konsistensi pola pelajaran dalam batas waktu tertentu penting dilakukan untuk mempermudah siswa dalam mengingat pola pembelajaran apa yang berlangsung. Misalnya, setiap dua minggu, kelas A melakukan pembelajaran daring sedangkan kelas B melakukan pembelajaran tatap muka. Dua minggu berikutnya, kelas-kelas tersebut bergantian. Apabila ada siswa yang terkena covid-19 di jadwal pembelajaran tatap muka, ia dapat mengikutinya secara online (*hybrid learning*) atau pada jadwal kelas lain. Artinya, guru PAK harus benar-benar mengusahakan penjadwalan yang lebih rapi dan sistematis supaya proses belajar mengajar berlangsung lebih kondusif.

4. Kesimpulan

Bersasarkan kajian literatur yang dibahas di atas, maka ada tujuh tahapan strategi pembelajaran interaktif pada pelajaran PAK yakni: tahap persiapan, pengetahuan awal, kegiatan, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir, evaluasi. Ketujuh langkah ini dilakukan dengan cara mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi secara kontinu, memperluas jaringan komunikasi dengan siswa dan penjadwalan yang lebih rapi dan sistematis.

Referensi

- Ahmadi, Farid dan Ely Shovrotul Khoiriyah. "Strategi Dan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Prosiding Seminar Nasional PGSD 2020* 2, no. 1 (2020): 1–4.
- Ambarita, Jenri. "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid-19." *SNITT Politeknik Negeri Balikpapan* (2020): 371–380.
- Andrianti, Sarah. "Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dalam Pendidikan Agama Kristen Sebagai Implementasi Kurikulum 2013." *Jurnal Antusias* 3, no. 5 (2014): 86–102. <https://sttintheos.ac.id/e-journal/index.php/antusias/article/view/14>.
- Beis, Yunita Sarah, Steaven Octavianus, and Dwi Novita Sari. "Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Regula Fidei* 5, no. 2 (2020): 148–159.
- Benyamin, P I, and Y dan Ucok Sinaga Sumarno. "Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Melalui Penggunaan Media Pembelajaran 'Quizizz' Di

- Masa Pandemi Covid-19." *Regula Fidei: Jurnal ...* 6, no. September (2021): 145–160.
<http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/122>.
- Benyamin, Priskila Issak. "Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen: Studi Meta Analisis." *SOTIRIA (Jurnal Theologia dan Pendidikan Agama Kristen)* 3, no. 1 (2020): 25–35.
- Benyamin, Priskila Issak, Ibnu Salman, and Frans Pantan. "Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Kristen Di Masa Pandemi." *Jurnal Teologi Berita Hidup* 4, no. 1 (2021): 52–59.
- Benyamin, Priskila Issak, Ucok P Sinaga, and Febie Yolla Gracia. "Penggunaan 'Platform' Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Disrupsi." *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, no. 1 (2021): 60–68.
- Fatihakun, Afifah, and Dian Tri Utami. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Online Melalui Strategi Komunikasi Efektif Selama Pandemi Covid-19." *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3418–3428.
- Gaghunting, Maria Kezia, and Jessica Bermuli. "Kajian Antropologi Kristen Mengenai Peran Guru Menerapkan Strategi Pembelajaran Variatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Afektif Siswa." *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education* 4, no. 1 (2022): 1.
- Haezarni, Eben. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Terhadap Hasil Belajar Organ Mahasiswa Jurusan Musik Gerejawi Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan (STAKP) Negeri Tarutung." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2011): 178–186.
- Harmadi, Mariani, and Agung Jatmiko. "Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Kristen Generasi Milenial." *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 16, no. 1 (2020): 62–74.
- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Anni Nashirotul Ummah, dan Aulia Yusifa. "Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah Pada Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 1 (2021): 42–48.
- Kristianawati, I Nyoman Sudana Degeng, Sugito. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas 1 SD." *Jurnal Pendidikan Edutama* 7, no. 2 (2020): 143–152.
- Kurniyawati, Shobiroh Ulfa dan Aninditya Sri Nugraheni. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pandemi Covid-19." *ELSE (Elementary School Education Journal)* 5, no. 2 (2021): 159–171.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa

- Pandemi Covid-19." *Al-Fikru* 14, no. 1 (2020): 1–12.
- Nainggolan, Alon Mandimpu. "Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Pendidikan Tinggi Pada Masa Pandemi Dan Pasca Pandemi Covid19." *Didaskalia* 1, no. 2 (2020): 13–25.
- Oci, Markus. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Santum Domine* (2001): 143–159. <https://files.indihomestudy.com/pdf/150.pdf>.
- Putra, Reza Aprilianto Mandala. "Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Masa Pandemi." *Researchgate*, no. April (2020).
- Sadikin, Irma Savitri, Sri Lestari, and Safi Aini. "Pembelajaran Daring Interaktif, Bermakna Dan Menarik Sebagai Upaya Optimalisasi Proses Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5, no. 4 (2020): 897–905.
- Stevanus, Kalis, and Dwiati Yulianingsih. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Anak Usia Dini." *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen* 2, no. 1 (2021): 15–30.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia," n.d. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/interaktif>.