

The Impact of Media and Technology in Christian Religious Education Strategy

Resiani Simamora
Universitas Kristen Indonesia

Corresponding Author: Resiani Simamora resianisimamora@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Impact, Media, Technology, Christian Religious Education Strategy

Received : 09, August

Revised : 10, September

Accepted: 11, October

©2023 Simamora: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

This research aims to describe the impact of media and technology in Christian Religious Education strategies. This impact is to build social change and to convey messages from God. Media is a communication tool in the form of graphic, photographic and electronic tools to capture, process and reconstruct visual or audio information. Technology is the practice of knowledge in the form of useful tasks to increase effectiveness and efficiency. Christian religious education is not against developments in media and technology. The background of this article is the impact of media and technology on Christian Religious Education strategies. The research method used is descriptive qualitative research. The result of this article is that media and technology in Christian religious education strategies have an impact on building social change and conveying God's message.

Dampak Media dan Teknologi Dalam Strategi Pendidikan Agama Kristen

Resiani Simamora

Universitas Kristen Indonesia

Corresponding Author: Resiani Simamora resianisimamora@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Dampak, Media, Teknologi, Strategi Pendidikan Agama Kristen

Received : 09, August

Revised : 10, September

Accepted: 11, October

©2023 Simamora: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dampak media dan teknologi dalam strategi Pendidikan Agama Kristen. Dampak tersebut adalah untuk membangun perubahan sosial dan untuk menyampaikan pesan dari Tuhan. Media merupakan alat berkomunikasi berupa alat grafis, fotografis dan elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali dengan informasi visual atau audio. Teknologi adalah praktek ilmu pengetahuan dalam bentuk tugas yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Pendidikan Agama Kristen tidak anti dengan perkembangan media dan teknologi. Latar belakang dari tulisan ini adalah bagaimana dampak media dan teknologi dalam strategi Pendidikan Agama Kristen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan deskriptif. Hasil dari tulisan ini adalah media dan teknologi dalam strategi Pendidikan Agama Kristen berdampak untuk membangun perubahan sosial dan menyampaikan pesan Tuhan.

PENDAHULUAN

Dampak media di masa kini bagaikan pisau bermata dua. Maksudnya, dapat memberikan dampak positif dan juga dampak negatif, Dampak positifnya seperti memberikan informasi dan memberikan pengetahuan. Sedangkan dampak negatifnya adalah memicu masyarakat untuk mengikuti tindakan atau perbuatan yang tidak baik dari yang mereka lihat, baca, dan tonton, (Ilah Holilah, 2020: 103-114).

Menurut Vivian dalam Holilah, media sudah menyerap dalam kehidupan masyarakat modern saat ini. Setiap individu setiap harinya mengakses berbagai macam berita dan informasi. Oleh karena itu, melalui media manusia bisa: *Pertama*, Mengetahui segala berita dan informasi yang ada di dalam negeri maupun dari luar negeri secara dekat, tanpa batas waktu dan jarak. *Kedua*, Masyarakat akan berkembang dan berubah menjadi masyarakat yang memiliki pengetahuan luas dengan berita, informasi, dan pengetahuan yang baik. *Ketiga*, Melalui media masyarakat dapat berkontribusi memberikan ilmu pengetahuan yang dimiliki dan bisa diakses oleh banyak orang. *Keempat*, Negara dapat menggunakan media untuk memberitakan ideologi dan kekayaan sumber alam, budaya, dan lainnya lewat media, (Holilah, 2020:104).

Menurut Rosenberg dengan perkembangan teknologi berdampak pada adanya pergeseran terlaksananya kegiatan belajar mengajar yaitu, dari ruang kelas ke tempat bebas di mana saja dan waktu pun bebas kapan saja, dari kertas ke saluran online, dari sarana prasarana secara fisik ke sarana prasarana jaringan. Hal yang paling menarik, disebut Pembelajaran Maya atau *cyber teaching* yakni proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan memakai internet, (Marc, 2001). Bahkan Robin Paul Ajelo berpendapat bahwa di masa yang akan datang, yang terdapat dalam tas seorang anak sekolah tidak lagi buku pelajaran dan buku tulis tetapi akan berupa: notebook, jam tangan digital, handphone, alat musik, alat olah raga, dan bekal makan siang, (Hariningsih, 2005).

Menurut Rantung dan Boiliu, Allah terlibat dalam penciptaan dan perkembangan media dan teknologi. Media dan teknologi diciptakan dengan tujuan agar manusia diselamatkan dan memuliakan Allah. Manusia diberikan akal budi oleh Allah untuk mengembangkan media dan teknologi sesuai dengan zaman dan masanya. Seharusnya manusia yang mengendalikan media, dan teknologi dalam penggunaannya namun yang terjadi justru manusia terbelenggu karena media dan teknologi, (Rantung, 2020: 96-97). Di dalam Pendidikan Agama Kristen, proses pembelajaran juga mengalami perubahan yang signifikan mengikuti gaya dan era baru yang semakin berkembang sehingga membawa dampak baik secara positif dan negatif. Tidak dapat dipungkiri bahwa di era sekarang, media dan teknologi telah mendominasi semua hal yang ada termasuk Pendidikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Yusak Tanasyah dkk (2021), yang berjudul "Dampak Strategi Pembelajaran Lewat Visualisasi Dalam Pendidikan Agama Kristen di Era Masyarakat 5.0" hasilnya memiliki variabel yang berbeda

dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Tjendanawangi Saputra dan Serdianus Serdianus (2022), yang berjudul “Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi di Era Posthuman” Hasilnya adalah Pendidikan Agama Kristen berperan dalam membantu individu memiliki kedewasaan iman untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara kritis dan kreatif. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mesirawati Waruwu dkk (2020), dengan judul “Peran Pendidikan Etika Kristen dalam Media Sosial di Era Disrupsi” Hasilnya adalah pendidikan Kristen yang berbasis Alkitab dapat membawa orang percaya menjadi terang lewat media sosial dan pemanfaatannya disesuaikan dengan iman Kristen di era disrupsi.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, disimpulkan bahwa belum ditemukan kesamaan dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahwa Media dan Teknologi dalam Pendidikan Agama Kristen berdampak untuk membawa perubahan sosial dan menyampaikan pesan Tuhan. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut akan menjadi rujukan dalam penelitian ini.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis. Dipergunakan pada penelitian yang terfokus kondisi alamiah. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui studi literatur, dengan cara mencari, membaca, memilah, menganalisis, dan menyimpulkan berbagai sumber seperti buku-buku, artikel dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data adalah langkah utama pada penelitian, karena tujuan utama meneliti adalah untuk memperoleh data, (Marinda, 2022).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini akan mendeskripsikan empat bagian yaitu: *Pertama*, Hakikat Media. *Kedua*, Hakikat Teknologi. *Ketiga*, Hakikat Pendidikan Agama Kristen. *Keempat*, Dampak Media dan Teknologi Dalam Pendidikan Agama Kristen. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dampak media dan teknologi dalam strategi Pendidikan Agama Kristen adalah untuk membawa perubahan sosial dan untuk memberitakan pesan Tuhan.

PEMBAHASAN

Hakikat Media

Media berasal dari bahasa latin dalam bentuk jamak medium yang arti harafiahnya adalah perantara atau pengantar. Media diartikan juga sebagai alat berkomunikasi misalnya melalui radio, koran, majalah, poater, film, dan spanduk. Menurut Danim, media adalah sekumpulan alat atau perlengkapan yang dipakai pengajar untuk berbicara dengan peserta didik. Bagi Rohani, media adalah semua yang dapat diindrakan yang berguna untuk menjadi alat dalam melakukan proses pembelajaran. Media adalah alat bantu pengantar memberikan pembelajaran kepada peserta didik oleh Pendidik. Istilah medium

(jamak) karena menjadi pengantar informasi atau berita dari sumber kepada penerima. Contohnya, televisi, radio, foto, rekaman suara, gambar yang ditampilkan, cetak maupun tidak. Namun Hamidjojo membatasi arti media menjadi cara perantara yang dilakukan seseorang untuk menyebarkan gagasan sehingga sampai kepada yang menerima, (Isran, 2018: 91-96).

Dalam proses belajar mengajar yang paling penting diperhatikan adalah metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan. Media dalam pembelajaran sangat membantu akan tercapainya maksud dan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ditemukan unsur-unsur penting yaitu tujuan, bahan, metode, media, dan evaluasi. Metode dan media unsur yang tidak terpisahkan yang berguna menjadi tekni mengantarkan bahan ajar sampai kepada tujuan. Peran media sangat penting sehingga memudahkan peserta didik mengerti pelajaran. Media atau alat peraga biasa disebutkan audio visual yang dapat diterima lewat mata, dan telinga sehingga proses pembelajaran efisien dan efektif, (Karo-Karo, 2018: 93-84).

Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa media mendapat tempat penting di dalam pendidikan sebagai alat peraga mengajar yang digunakan oleh Pendidik. Dalam hal media, seorang pendidik perlu memperhatikan hal-hal berikut agar kualitas pengajaran meningkat dan efisien, yaitu: *Pertama*, Pendidik paham akan jenis, manfaat media, cara memilih, dan menggunakan media sebagai alat bantu pengajaran. *Kedua*, Pendidik dapat membuat media pengajaran dari yang sederhana sampai yang modern, seperti dua dimensi tiga dimensi dan proyeksi media. *Ketiga*, Pendidik mampu mengetahui dan terampil untuk mengukur penggunaan media dalam belajar mengajar supaya efektif.

Jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu: *Pertama*, Media grafis. Contohnya; gambar, foto, grafik, bagan, poster kartun, komik, dll. Media grafis disebut juga media dua dimensi. *Kedua*, Media tiga dimensi. Contohnya; model padat atau solit model, penampang, susun, kerja, mock up, dan lain-lain. *Ketiga*, Model proyeksi. Contohnya; film strips, film, OHP, dll. Indikator media pengajaran yang pendidik harus ketahui yaitu: *Pertama*, Paham akan ciri-ciri media pengajaran secara umum. *Kedua*, Paham memilih, mempersiapkan media secara sederhana. Misalnya: gambar, peta dan lainnya. *Ketiga*, Paham cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. *Keempat*, Paham menyesuaikan media pembelajaran dengan tema pelajaran yang akan diajarkan, (Karo-Karo, 2018:95).

Manfaat Media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Secara umum manfaatnya memperlancar komunikasi pendidik dan peserta didik agar efektif dan efisien. Manfaat secara khusus adalah: *Pertama*, Materi pembelajaran yang disampaikan dapat diseragamkan. *Kedua*, Kegiatan belajar dan mengajar lebih berkualitas dan menarik. *Ketiga*, Kegiatan belajar mengajar interaktif. *Keempat*, Waktu dan tenaga lebih efisien. *Kelima*, Kegiatan belajar mengajar berkualitas. *Keenam*, Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan pun. *Ketujuh*, Meningkatkan dan menumbuhkan sikap positif peserta didik akan bahan ajar

dan kegiatannya. *Kedelapan*, Pendidik berubah lebih positif dan produktif, (Karo-Karo, 2018: 96).

Menurut Devito, fungsi Media adalah: *Pertama*, Menghibur. Artinya media dirancang untuk keperluan hiburan. Tujuannya untuk merekrut sebanyak mungkin penggemar untuk dapat dipromosikan kepada pemberi dan pembuat iklan dan mendapat royalti. *Kedua*, Meyakinkan (*to persuade*). Fungsi meyakinkan atau persuasi ini hadir dengan cara: mengokohkan rasa kepercayaan, mengubah sikap, mendorong orang melakukan suatu hal, dan memberi pengetahuan mengenai sikap tertentu. *Ketiga*, Memberikan informasi. Fungsi ini adalah yang sering diucapkan oleh masyarakat umum. Oleh sebab, dalam kenyataan banyak informasi yang didapatkan dari media. Dari sekolah hanya sebagian kecil. Misalnya informasi mengenai politik, musik, film, sosiologi, ekonomi, kesehatan, dan lainnya didapatkan dari media. Mendapatkan banyak informasi tentang masa lalu, sejarah, dan mengetahui tempat-tempat tertentu adalah dari media. Dari film atau buku sejarah bisa juga namun terbatas. *Keempat*, Mendidik. Media dapat berfungsi untuk mengajarkan mengenai etika, pendapat-pendapat, peraturan-peraturan, yang dinilai penting bagi masyarakat. Maksudnya, Media dibuat untuk memberitahukan berbagai macam pendidikan kepada pemirsanya. Bisa dalam bentuk iklan, diskusi, drama, dan komik, di mana etika diajarkan bukan lewat perkataan tetapi tontonan. Contohnya, cara berbusana yang baik, makanan yang sehat, dan cara berkomunikasi dengan orang asing. *Kelima*, Penganugerahan status. Misalnya, memberikan kegiatan penganugerahan status kepada seseorang. Misalnya tokoh paling populer, paling berpengaruh, paling kaya, dan sebagainya. Jika seseorang itu penting maka media akan menyorotnya. *Keenam*, Membius (*narcotizing*). Fungsi ini lebih menarik namun sering dilupakan. Media sering memberikan berita tentang sesuatu yang pemirsa mempercayainya dan melakukan atau mengikuti sesuai berita yang didapatkan. Hal inilah yang dinamakan pendengar berita terbius secara tidak sadar. *Ketujuh*, Menghadirkan Kebersamaan. Fungsi ini tanpa disadari membuat atau menghadirkan kebersamaan dalam keluarga atau komunitas, (Joseph, 1997). Dari daftar fungsi media di atas, penulis menyimpulkan bahwa ada dua fungsi media yaitu fungsi positif dan fungsi negatif.

Media merupakan alat berkomunikasi. Awalnya berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar, (Milawati, 2021:26-58). Jika dihubungkan dengan dunia pendidikan maka media merupakan pembawa pesan dari pendidik ke peserta didik agar tujuan pendidikan yang diharapkan tercapai. Lebih spesifik dalam pendidikan, media diartikan sebagai alat grafis (bentuk komunikasi visual), fotografis (gambar), dan elektronik (teknologi) untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali dengan informasi visual atau audio.

Media pembelajaran adalah semua alat bantu yang dipakai pemberi kepada penerima pesan untuk memotivasi belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian ada lima bagian penting mengenai media pembelajaran yaitu perantara pesan, sumber belajar, alat bantu untuk memotivasi, alat bantu efektif

untuk mencapai hasil pembelajaran, dan alat bantu untuk meningkatkan keterampilan.

Cici-ciri Media Pembelajaran Gerlach & Ely yang di kutip oleh Arsyad kemudian Milawati; *Pertama*, Ciri Fiksatif ((*Fixative Property*). Yaitu mampu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau peristiwa yang telah berlalu. Misalkan kejadian tsunami, banjir, gempa, dll. *Kedua*, Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*). Yaitu mentransformasi atau mengubah atau mengedit suatu peristiwa yang sudah lewat satu hari atau satu bulan yang ditampilkan dalam lima atau sepuluh menit. Contohnya: proses terjadinya gempa bumi atau tsunami yang dibuat lambat. *Ketiga*, Ciri Distributif (*Distributive Property*). Yaitu mengubah atau mentransformasi sebuah objek atau peristiwa melalui ruang dengan menampilkan semua peristiwa dan melibatkan semua murid yang ada di dalam ruangan itu. Contohnya, rekaman audio atau video yang disebar melalui whatsapp kepada semua peserta didik, (Milawati, 2021: 29-30).

Tujuan media pembelajaran adalah: untuk mengatasi kegagalan berkomunikasi dengan peserta didik, untuk memberikan pengalaman yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran, Sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, untuk memotivasi minat atau tindakan, untuk menyajikan informasi dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Tujuan media pembelajaran secara psikologis adalah untuk mempengaruhi kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia, untuk mempengaruhi emosi peserta didik menerima atau menolak pelajaran, dan untuk meningkatkan kreativitas pembelajar. Tujuan media pembelajaran sosial budaya adalah untuk menyelesaikan persoalan sosial budaya pembelajar berkomunikasi ketika proses belajar mengajar, (Milawati, 2021:31-39).

Hakikat Teknologi

Teknologi adalah suatu produk yang dibuat oleh manusia berdasarkan ilmu pengetahuan untuk mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi manusia. Teknologi mempunyai peran dalam kehidupan manusia termasuk dalam pendidikan. Menurut Darwin Efendi, Peran teknologi dalam pendidikan adalah: *Pertama*, Teknologi menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan. *Kedua*, Memunculkan metode baru dalam pendidikan yang memudahkan kegiatan belajar mengajar. *Ketiga*, Pembelajaran tidak lagi hanya di dalam ruangan atau tatap muka saja tetapi dapat dilakukan secara daring atau online, (Darwin, 2019:125-129).

Fungsi Teknologi dalam pendidikan adalah: *Pertama*, Sebagai alat bantu (*tools*) bagi pengguna (*user*) dalam hal ini peserta didik dalam menolong belajar. Contohnya; mengerjakan data, angka, grafis, database, program administrasi peserta didik, pendidik, dan tenaga pendidik, dan keuangan. *Kedua*, Sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Teknologi bagian dari disiplin ilmu yang perlu diketahui peserta didik. Contohnya; teknologi computer menjadi disiplin ilmu dalam berbagai jurusan pendidikan seperti, informatika, manajemen informasi, dan ilmu komputer. *Ketiga*, Sebagai alat bantu pendidikan (*literacy*). Artinya teknologi sebagai bahan ajar dan alat bantu dalam mengetahui kompetensi

dengan bantuan komputer. Dalam hal ini, teknologi berfungsi sebagai fasilitator, motivator, transmitter, dan evaluator.

Peran teknologi dalam metode pendidikan mempunyai kedudukan yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi. *Keempat*, Sebagai sublemen (tambahan). Artinya hanya sebagai tambahan. Dimana Pendidik memberikan kepada peserta didiknya untuk mencari ilmu pengetahuan dari teknologi. Bukan suatu keharusan. Namun jika Peserta didik mengaksesnya maka akan menambah pengetahuannya. *Kelima*, Sebagai Komplemen (pelengkap). Artinya bahan ajar dengan teknologi sengaja diprogramkan untuk melengkapi bahan ajar yang telah diterima dari Pendidik. Hal ini misalnya melakukan remedial. *Keenam*, Sebagai Substitusi (Pengganti). Artinya, alternatif model belajar untuk menolong mempermudah peserta didik bisa beradaptasi dengan waktu dan kegiatan belajar, (Cepi, 2008: 1-15).

Sedangkan menurut Suropto, teknologi berdampak positif terhadap pendidikan, yaitu: *Pertama*, Teknologi menjadi sumber dan pusat pengetahuan dengan internet, komputer, dan sebagainya. Dengan demikian guru tidak lagi menjadi sumber utama pengetahuan, murid dapat mencari lewat internet tentang apa saja pengetahuan yang ingin dipelajari. Bukan berarti peran guru diboikan, karena Guru masih tetap dibutuhkan untuk mengarahkan dan membimbing agar murid tidak salah jalan menggunakan teknologi internet. *Kedua*, Teknologi menciptakan metode-metode baru dalam pembelajaran yang dapat memudahkan Guru dan murid melakukan dan menerima materi pelajaran. *Ketiga*, Teknologi membuat proses pembelajaran tidak harus tatap muka tetapi dapat dilakukan dengan dalam jaringan. *Keempat*, Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengolah data penelitian, yang dulunya dilakukan secara tradisional kini dilakukan dengan modern menggunakan dan menginstal program-program dalam komputer. *Kelima*, Teknologi memudahkan dalam memenuhi bahan-bahan pendidikan, misalnya dengan memotocopy bahan ujian, dan materi pelajaran, (Purwatiningsih, 2014).

Teknologi berdampak untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan aktif, memudahkan penjelasan tentang sesuatu materi atau hal yang sulit, mempercepat proses, dan dapat menjangkau yang sulit dijangkau. Selain dampak positif tentunya ada juga dampak negatif yaitu: *Pertama*, Hakikat manusia sebagai makhluk sosial akan tergerus. Misalnya: profesi guru akan alih fungsi, menumbuhkan sikap individual, menurunnya etika dan disiplin murid yang sulit dipantau dan dibimbing. *Kedua*, Mengakibatkan *bercy-relational addiction* atau kecanduan akan internet. Dengan mengakses situs-situs pornografi, judi online, game online, chat room, dan virtual affairs sehingga kehilangan komunikasi dengan orang-orang yang ada di dunia nyata. *Ketiga*, Mengakibatkan information overload yaitu mendapatkan informasi yang tidak habis, rela menghabiskan waktu berjam-jam, dan rela menghabiskan uang untuk membeli paket internet. *Keempat*, Terjebak dalam dunia over free. Kecanduan dunia maya jika tidak memiliki sikap skeptis dan kritis terhadap informasi baru. Oleh sebab itu diperlukan nilai-nilai agama. *Kelima*, Terjerat dalam *Cyber Crime* atau tindakan criminal. Misalnya mencuri data, asset pendidikan contohnya soal ujian, (Lies, 2011)

Menurut Jamun, usaha mengatasi dampak negative teknologi adalah membatasi, membina, mengawasi penggunaan teknologi bagi anak-anak kecil, jangan jadikan teknologi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan tapi beliah buku, menggunakan teknologi dengan bijak, peran pemerintah untuk menyaring informasi yang masuk ke internet, menegakkan hukum dalam *cyber task*, tidak menggunakan fitur internet yang canggih bagi anak di bawah umur dan pemakaian dibatasi bagi anak, (Yohannes, 2018:48-54).

Hakikat Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen di Indonesia adalah sebuah disiplin ilmu yang resmi sejak tahun 1959. Tidak hanya sekedar pendiidkan agama karena agama yang dianut oleh masyarakat Indonesia bermacam-macam. Homrighausen berkata bahwa semua orang memasuki dengan Tuhan yang hidup lewat iman dan di dalam Kristus terhisap setiap orang percaya menjadi umat-Nya untuk mempermuliakan dan mengakui di dalam segala hal dan di dalam segala waktu dan tempat, (Homrighausen, 2014: 22-25).

Oleh sebab itu perkembangan Pendidikan Agama Kristen tidak lagi hanya tugas penting gereja namun juga menjadi tugas penting sekolah-sekolah. Hal ini dianggap penting dan dibuktikan dengan serius mempersiapkan dan membekali para pendidik agama Kristen untuk ditempatkan di Gereja-Gereja maupun di sekolah-sekolah.

Hakikat Pendidikan Agama Kristen khususnya di Indonesia adalah: *Pertama*, Pelaku Pendidikan Agama Kristen adalah Pendidik Sekolah Minggu di Gereja dan Pendidik Agama Kristen di Sekolah. *Kedua*, Tugas Pendidik Agama di Gereja tidak hanya dibebankan pada Pendeta atau Majelis. *Ketiga*, Tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah membawa setiap orang menerima dan mengakui, serta percaya kepada Tuhan Yesus Kristus dan menjadi umat Tuhan, (Robert, 1998:418).

Akan tetapi menurut Wellem Sairwona, hakikat tersebut di atas telah berkembang, tidak lagi seperti itu. Menurutnya Pendidikan Agama Kristen menerobos batas-batas dogma atau ajaran gereja dalam hubungan dengan agama-agama lain. Kata "Kristen" yang terdapat dalam Pendidikan Agama Kristen untuk membedakan dengan Agama Katholik Roma. Oleh karena itu kurikulum dalam Pendidikan Agama Kristen harus dikembangkan agar membawa kepada wawasan yang lebih luas, (Wellem, 2017:83-92)

Berdasarkan penjelasan di atas hubungannya dengan penelitian ini adalah bahwa pendidikan Agama Kristen harus terbuka dan memiliki wawasan yang luas mengenai media dan teknologi. Media dan teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen baik di gereja maupun Sekolah-sekolah. Tujuannya agar pesan yang ingin di sampaikan kepada peserta didik dapat sampai dan mudah dipahami.

Dampak Media dan Teknologi Dalam Strategi Pendidikan Agama Kristen

Dampak adalah bentuk pengaruh yang menimbulkan akibat. Pengaruh tersebut bisa dalam bentuk positif maupun pengaruh negatif. Dampak diartikan juga sebagai perbuatan yang bertolak belakang yang mengakibatkan

perubahan di dalam kehidupan, baik perubahan positif maupun perubahan negatif. Dampak positif adalah perubahan yang terjadi memberikan perubahan untuk mengikuti jalan yang benar sehingga hasilnya mendatangkan kebaikan. Lebih jelas lagi dampak positif adalah perubahan yang dapat membawa jiwa dalam gembira, percaya, dan berpikir positif. Sedangkan dampak negatif adalah pengaruh yang melahirkan suasana negatif, tidak baik, tidak nyaman, dan tidak tenang, (Cahyono, 2018: 89-90).

Media dikenal sebagai media pelajaran dan media sosial. Media sosial sama dengan media online yang umum digunakan oleh masyarakat pada masa kini untuk berbagi informasi, pengetahuan, hiburan, dan sebagainya. Melalui blog, jejaring sosial, wiki, forum dan virtual. Teknologi alat bantu yang diciptakan manusia untuk mempermudah pekerjaan, (Dwistia, 2022: 78-93)
Dampak Media dan Teknologi Dalam Pendidikan Agama Kristen adalah:
Pertama, Membangun Perubahan Sosial.

Menurut Tafonao, dampak media dan teknologi untuk membangun perubahan sosial di masyarakat yaitu memerangi berita hoaks (bohong) yang mudah sekali disebarkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Melalui Pendidikan Agama Kristen ajakan untuk tidak menyebarkan berita bohong atau tidak terlibat pembuatan berita bohong dapat disampaikan melalui media dan teknologi. Masyarakat diedukasi agar berkomunikasi dan memberikan informasi yang benar kepada masyarakat sebab berakibat buruk bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat serta hal itu bertentangan dengan hukum negara maupun hukum agama. Semua orang harus diedukasi agar membawa perubahan sosial yang positif dengan tidak menyebarkan berita bohong, (Talizaro, 2020: 1-12).

Dampak Media dan Teknologi di dalam Pendidikan agama Kristen dalam membangun perubahan sosial juga terjadi dalam Pendidikan Agama Kristen. Nduru berkata bahawa perubahan sosial yang terjadi pada Pendidikan Agama Kristen sangat signifikan di era digital. Hal ini terlihat kehidupan sehari-hari pendidik dan peserta didik. Pendidik Agama Kristen dapat menciptakan pengalaman-pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentu membawa perubahan bagi peserta didik yang lebih semangat, menarik, tertantang, interaktif, untuk mengikuti pembelajaran. Media dan teknologi mengubah ciri pendidikan yang dulunya berpusat pada Pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. Dulunya konvensional menjadi modern, dulunya onsite menjadi online bahkan munculnya pembelajaran campuran (*blended learning*), (Beriaman, 2023: 152-169).

Kedua, Menyampaikan Pesan Tuhan

Dampak Media dan teknologi dalam pendidikan agama Kristen yang kedua adalah untuk menyampaikan pesan Tuhan. Sehubungan dengan kegunaan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Dengan demikian, dalam pendidikan agama Kristen perkembangan media yang sangat signifikan dapat berguna dan berdampak dan mempengaruhi cara memberikan pesan firman Tuhan lewat Media. Misalnya lewat media elektronik, pesan Tuhan dapat direkam, didesain dengan menarik dan bervariasi membuat

penerima pesan lebih tertarik dan pesan yang Tuhan sampaikan lebih mudah dimengerti, (Benny, n,d: 148).

Menurut Rantung dkk, teknologi tidak bersalah, justru teknologi diciptakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi manusia. Termasuk dalam permasalahan dalam menyampaikan pesan dari Tuhan. Tuhan memberikan pesan agar manusia terus mengembangkan dirinya, menambah ilmu, dan lebih mengerti kehendak Tuhan, (Rantung, 2020:98).

Pesan Tuhan dalam menggunakan media dan teknologi bagi orang Kristen adalah: *Pertama*, Tuhan adalah sumber pengetahuan bukan teknologi. Bagaimana pun majunya teknologi tetap ada batasnya karena hanya buatan manusia sedangkan pengetahuan Tuhan tidak terbatas. *Kedua*, Teknologi tidak bisa menguasai orang percaya, tetapi orang percayalah yang menguasai teknologi. Artinya, orang percaya jangan sampai melupakan tugas, pekerjaan, pelayanan, kodratnya sebagai manusia karena disibukkan oleh tawaran-tawaran menarik yang disediakan teknologi. Intinya orang Kristen harus bijak menggunakan teknologi, (Rantung, 2020:99)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media dan teknologi terus berkembang mengikuti jamannya. Manusia yang ada di setiap era pun terus menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada. Perkembangan media dan teknologi memberikan dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Akan tetapi, dampak negatif muncul apabila tidak menggunakan media dan teknologi secara bijaksana. Sedangkan dampak positif begitu banyak mempengaruhi kehidupan manusia terutama dalam perubahan sosial dan pendidikan agama khususnya agama Kristen.

Media dan teknologi banyak digunakan dalam strategi pembelajaran. Hal ini terlihat dengan munculnya beragam alat bantu dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi. Begitu pula dalam hal proses pembelajaran yang dulunya konvensional menjadi modern, dulunya berpusat pada guru menjadi berpusat pada murid. Media dan teknologi sangat berdampak dalam meningkatkan strategi pembelajaran dalam pendidikan agama Kristen yaitu mempengaruhi kehidupan sosial orang Kristen dan mempengaruhi cara menyampaikan pesan Tuhan kepada umat-Nya. Penulis memberikan rekomendasi agar media dan teknologi dapat digunakan secara bijak dalam strategi pendidikan agama Kristen dalam meningkatkan kualitasnya.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini masih terdapat keterbatasan, diharapkan akan ada lagi penelitian selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua Dosen Universitas Kristen Indonesia yang telah membimbing dan semua pihak sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Boehlke, Robert R. (1998). *Sejarah Perkembangan Pikiran Dan Praktek Pendidikan Agama Kristen: Dari Plato Sampai*. Cet. ke-3. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Cahyono, Anang Sugeng.(2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana* Vol.11, No.1: 89–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36563/publiciana.v11i1.141>.
- Cepi Riyana. (2008) Peran Teknologi Dalam Pembelajaran. *Universitas Indonesia, Jakarta* Hal. 1-15.
- DeVito, Joseph A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia*. Edited by Ed. Kelima. New York: ProfessionalBooks.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78–93.
<https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Hariningsih. (2005). *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Holilah, Ilah. (2020). Dampak Media Tehadap Perilaku Masyarakat." *Jurnal Studi Gender Dan Anak* Vol. 7 No. 1: 103–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32678/jsga.v7i01>.
- Homrighausen E.G. dan I. H. Enklaar. (2014). *Pendidikan Agama Kristen*. Cet. ke-28. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hutahayan, Benny. (n.d). *Peran Kepemimpinan Spiritual Dan Media Sosial Pada Rohani Pemuda Di Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) Cililitan*. Deepublis.
- Jamun, Yohannes Marryono. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10(1): 48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>.
- Karo-Karo, Isran Rasyid. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom:*

Jurnal Pendidikan Dan Matematika Vol 7, No 1: 91-96.

Marc. J Rosenberg. (2001). *E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA: McGraw - Hill Companies.

Milawati. (2021). Pengertian, Fungsi Dan Penggunaan Media Pembelajaran." In *Media Pembelajaran*, edited by Fatma Sukmawati, Mei 2021., 26-58. Sukoharjo: Tahta Media Group.

Ndruru, Beriaman. 2023). Signifikansi Guru Pendidikan Agama Kristen Di Era Teknologi Terhadap Karakter Rohani Peserta Didik. *Page Header* Vol 7, No. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.46965/jtc.v7i1.2273>.

Rantung, Djoys Anneke & Fredik Melkias Boiliu. (2020). Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Yang Antisipatif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Shanan* 4, no. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/shanan.v4i1.1770>.

Sairwona, Wellem. 2017). Pendidikan Agama Kristen (PAK) Yang Menembus Batas"(Suatu Kajian Masa Depan PAK Di Indonesia Memasuki Era Masyarakat Ekonomi Asean. *Shanan Jurnal Pendidikan Agama Kristen* Vol. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/shanan.v1i1.1469>.

Saputra, Tjendanawangi. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi Di Era Posthuman. *Jurnal Gamaliel:Teologi Praktika* Vol 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.38052/gamaliel.v4i1.91>.

Sofiyana, Marinda Sari. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cetakan pe. Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.

Sudibyoy, Lies. (2011). Peranan Dan Dampak Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Widyatama Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo* Vol. 20.

Suripto, Fatmasari R., dan Purwantiningsih. (2014). *Penggunaan Teknologi*

Informasi Dan Komunikasi Dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan. Makalah Disajikan Dalam Seminar Citizen Journalism Dan Keterbukaan Informasi Publik Untuk Semua. Jakarta.

Tafonao, Talizaro. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Memerangi Berita Hoaks Di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity(JIREH)* Vol.2. <https://doi.org/10.37364/jireh.v2i1.30>.

Tanasyah, Yusak. (2021). Dampak Strategi Pembelajaran Lewat Visualisasi Dalam Pendidikan Agama Kristen di Era Masyarakat 5.0. *VISIO DEI: Jurnal Teologi Kristen* Vol. 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.35909/visiodei.v3i2.226>.

Wahidy, Darwin Effendi1 dan Achmad. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 125–129.

Waruwu, Mesirawati.(2020). Peran Pendidikan Etika Kristen Dalam Media Sosial Di Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen* Vol. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.52489/jupak.v1i1.5>.