

Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Alice Yeni Verawati Wote¹, Victor Peter Lodewyk Duan², Alpres Tjuana³
^{1,2,3} Universitas Halmahera, Indonesia

Received : 31 Oktober 2025, Revised : 6 November 2025, Published : 13 November 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Alice Yeni Verawati Wote

E-mail: wotealice23@gmail.com

Abstrak

Pendidikan berkualitas menjadi fondasi utama bagi perkembangan anak dan kemajuan bangsa. Namun, di Kota Tobelo, pelaksanaan Pendidikan Agama Kristen (PAK) pada jenjang SD dan SMP masih menghadapi tantangan, terutama karena metode pembelajaran yang konvensional dan kurangnya pemanfaatan teknologi informasi. Penggunaan buku teks dan papan tulis secara dominan membuat motivasi belajar siswa rendah. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi sebenarnya membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui media interaktif seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan permainan berbasis IT. Oleh karena itu, guru PAK perlu mendapatkan pendampingan agar mampu mengembangkan dan memanfaatkan media berbasis IT secara efektif. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif. Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada pendampingan 15 guru PAK di Kota Tobelo melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis IT, pemanfaatan teknologi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, serta penerapan media interaktif di kelas. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjembatani kesenjangan antara metode konvensional dan kebutuhan pendidikan di era digital.

Kata kunci - Guru PAK, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT, Motivasi Belajar

Abstract

Quality education is the primary foundation for child development and national progress. However, in Tobelo City, the implementation of Christian Religious Education (PAK) at the elementary and junior high school levels still faces challenges, primarily due to conventional learning methods and the lack of use of information technology. The predominant use of textbooks and blackboards leads to low student learning motivation. On the other hand, advances in information technology actually open up significant opportunities to create more engaging learning through interactive media such as learning apps, educational videos, and IT-based games. Therefore, Christian Religious Education teachers need mentoring to develop and utilize IT-based media effectively. This approach aligns with the constructivist theory of Jean Piaget and Lev Vygotsky, which emphasizes the importance of active learning experiences. Interactive learning enables students to construct knowledge independently and collaboratively. This Community Service (PKM) activity focused on mentoring 15 Christian Religious Education teachers in Tobelo City through training in developing IT-based learning media, utilizing technology to create an engaging learning environment, and implementing interactive media in the classroom. These efforts are expected to increase student learning motivation and bridge the gap between conventional methods and the needs of education in the digital era.

Keywords - PAK Teachers, IT-Based Interactive Learning Media, Learning Motivation

How To Cite : Wote, A. Y. V., Duan, V. P. L., & Tjuana, A. (2025). *Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1691 - 1698. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.688>
Copyright ©2025 Alice Yeni Verawati Wote, Victor Peter Lodewyk Duan, Alpres Tjuana

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan dasar bagi perkembangan anak dan kemajuan bangsa. Namun, dalam konteks pendidikan dasar di Kota Tobelo, khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK), terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Metode pembelajaran yang masih konvensional, dengan dominasi buku teks dan papan tulis, menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi yang berkembang pesat menawarkan solusi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran berbasis IT, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan permainan edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, untuk memaksimalkan potensi ini, guru PAK di SD dan SMP Kota Tobelo memerlukan pendampingan agar mereka dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT secara efektif.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang relevan dengan konteks lokal dan pelajaran PAK menjadi langkah yang sangat penting. Dalam teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif. Dalam konteks ini, pembelajaran yang berbasis IT memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui media interaktif, yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif (1). Oleh karena itu, pendampingan kepada guru PAK dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna menjadi fokus utama dalam PKM. Pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis IT memiliki potensi besar untuk mengatasi kesenjangan antara metode tradisional dan kebutuhan siswa di era digital (2).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media digital menarik perhatian dan menstimulasi partisipasi aktif siswa (Prastowo, 2020). Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) perlu dibekali keterampilan teknologi agar dapat merancang media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Suryani, 2019). Pendampingan profesional kepada guru terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru PAK dalam memanfaatkan teknologi pendidikan (Rohmat, 2021). Studi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video, animasi, dan kuis digital, mendukung pemahaman konsep PAK secara lebih mendalam (Hidayati, 2022). Motivasi intrinsik siswa meningkat ketika mereka terlibat dalam pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Wijaya, 2018). Guru yang terbiasa merancang media berbasis IT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Setiawan & Lestari, 2021). Pelatihan berkelanjutan bagi guru PAK dapat memperkuat kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Rahmawati, 2020).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini muncul sebagai respons terhadap berbagai masalah yang dialami oleh guru Pendidikan Agama Kristen (PAK), khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini berlandaskan pada hasil riset dari berbagai peneliti dan tim pengusul sendiri. Penelitian Anarasian A. Rapa et al. (2024) menyoroti peran guru PAK dalam merancang pembelajaran interaktif menggunakan platform seperti Classpoint dan Slido untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman nilai-nilai Kristiani. Raskita Enjelika Manik et al. (2025) meneliti penerapan Kurikulum Mandiri PAK dan menemukan kendala berupa keterbatasan tenaga pendidik, sementara menekankan fleksibilitas kurikulum dan pendekatan berbasis proyek. Cikha Saputri et al. (2024) menekankan penggunaan media interaktif seperti aplikasi dan video untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Mika Astria Br Sembiring et al. (2023) menunjukkan melalui eksperimen quasi bahwa media video secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SD, dengan reliabilitas tinggi dan R Square 81,7%. Melvin Subay (2024) menekankan pentingnya penguasaan teknologi oleh guru PAK di era industri 4.0 sampai 5.0 agar pembelajaran kreatif, inovatif, dan produktif, mengatasi kebosanan serta masalah moral dan karakter siswa saat belajar mandiri. Secara keseluruhan, pengabdian ini berfokus pada inovasi media

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran PAK yang bermakna.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) memberikan dampak positif yang signifikan, karena tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kreativitas guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Fadillah, 2021). Selain itu, kolaborasi antar guru melalui pelatihan berbasis teknologi terbukti memperkuat kompetensi profesional mereka, sehingga guru mampu memanfaatkan media digital secara optimal dalam pembelajaran PAK, menyesuaikan metode dan materi dengan karakteristik serta minat siswa (Putri & Hadi, 2020). Pendekatan lain yang inovatif adalah penerapan gamifikasi dalam media pembelajaran PAK, yang menstimulasi motivasi belajar siswa secara signifikan. Unsur permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih terlibat, aktif berpartisipasi, dan menikmati proses belajar, sehingga pemahaman konsep PAK dapat meningkat secara lebih mendalam (Santoso, 2022). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dan strategi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa.

METODE

Metode

Terdapat beberapa metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, diantaranya adalah:

1. Survey dan Sosialisasi

Survey dan sosialisasi dilakukan di 15 sekolah untuk dilakukan survey dan sosialisasi bagi Guru PAK yang mengalami masalah dalam kebijakan pendidikan

2. Pendampingan dan Pelatihan

Pendampingan yang dilaksanakan dalam kegiatan PKM dipakai untuk menyelesaikan masalah agar Guru PAK dapat: 1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT bagi guru PAK, 2) Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, dan 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis IT.

Tahapan Pelaksanaan PKM

Untuk mencapai hasil pelaksanaan pengabdian ini secara maksimal serta berhasil guna bagi mitra PKM sesuai dengan target capaian yang direncanakan, maka perlu dilakukan dengan metode dan pendekatan yang jelas dan terukur.

1. Tahap 1 (Persiapan)

Tahapan ini terdiri dari Observasi, Analisis Awal dan Sosialisasi:

- a. Observasi

Survey dan observasi untuk identifikasi serta memetakan persoalan dan kebutuhan mitra

- b. Analisis Awal

Menganalisis hasil observasi dan kebutuhan mitra

- c. Sosialisasi

Memberitahu dan menyepakati bentuk teknis penyelesaiannya

- d. Penyusunan Proposal Usulan

Merumuskan persoalan yang akan diselesaikan dan mencari referensi

2. Tahap 2 (Pelaksanaan)

Tahapan ini adalah tahapan pelaksanaan kegiatan/pendidikan yang dilakukan dengan tiga cara penyuluhan, pelatihan dan pendampingan:

- a) Cara Penyuluhan

Langkah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi langsung kepada Guru PAK Mitra PKM terkait dengan: 1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, 2) Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, 3) Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

- b) Cara Pelatihan

Langkah selanjutnya adalah Pelatihan/Praktek terkait pelatihan media pembelajaran

- interaktif berbasis IT
- c) Cara Pendampingan
Membuat, menyusun, dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Tahap 3 (Evaluasi)
Tahapan ini dilakukan dengan 2 (dua) model evaluasi yaitu:
- a) Evaluasi di masa awal pelaksanaan Penyuluhan
Evaluasi ditahap ini dilakukan saat berlangsung kegiatan pelaksanaan PKM yaitu Penyuluhan dan Pelatihan, evaluasi dilakukan dengan pembagian kuesioner guna mengetahui tingkat pemahaman peserta kegiatan/ mitra atas materi yang disampaikan oleh masing-masing narasumber serta pelaksanaan simulasi kegiatan pelatihan guna mengetahui tingkat ketercapaian keterampilan peserta dalam a) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, b) Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, c) Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b) Evaluasi Akhir Kegiatan
Evaluasi tahap ini dilakukan setelah seluruh kegiatan telah dilaksanakan termasuk pendampingan yang dilakukan melalui 2 (dua) bentuk yaitu evaluasi Internal: Mengkaji dan menganalisis kelemahan-kelemahan Tim, serta evaluasi eksternal: yang dilakukan dengan mendatangi kembali ke lokasi mitra guna mengetahui progres keberlanjutan pasca seluruh tahapan kegiatan terlaksana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Guru PAK dalam: 1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, 2) Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, 3) Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. PKM ini dirancang untuk mendampingi Guru PAK dalam: Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, dan Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

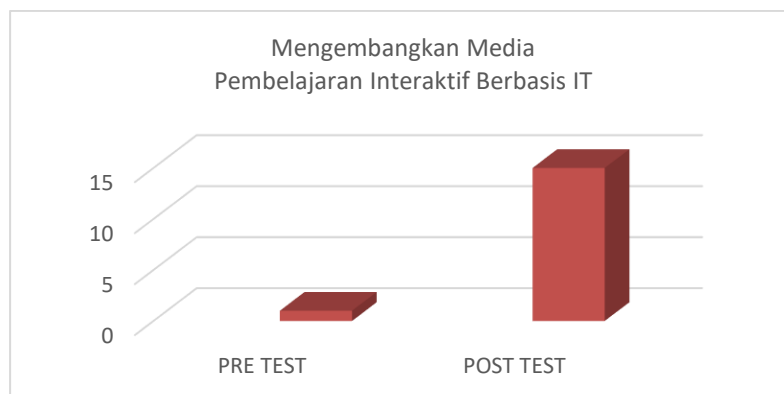
Kegiatan PKM yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dan 1 kegiatan evaluasi pada pertemuan terakhir. Uraian hasil kegiatan adalah Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan Guru PAK dalam Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, dan Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan adalah: sosialisasi di 15 Sekolah untuk sekolah Mitra dalam kegiatan Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT

Analisis perbandingan bertujuan untuk melihat perbedaan atau peningkatan signifikan dari sebelum dan sesudah pelatihan dari kegiatan Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kota Tobelo. Berikut adalah hasil post test yang dibandingkan dengan hasil pre test berkaitan dengan kenaikan masing-masing kegiatan dalam PKM. Tabel berikut menunjukkan perbedaan yang ada antara pre test dan post test.

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT

Dalam hal pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT pada awalnya ada satu orang (6,67 %) dari 15 orang (100%) yang telah mampu kembangkan media pembelajaran interaktif. Dengan adanya pendampingan, terjadi kenaikan atau penambahan jumlah 14 orang sehingga menjadi 15 orang yang telah mampu kembangkan media pembelajaran. Artinya terjadi penambahan sebesar 93,33 % sehingga seluruh peserta telah mampu kembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Hal ini tentunya suatu keberhasilan dan kesuksesan tim PKM

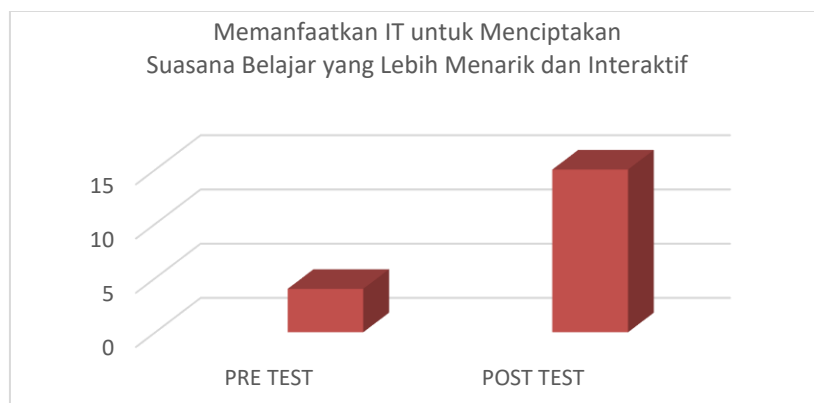
dalam melaksanakan pendampingan terhadap seluruh peserta. Adapun hal tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT

2. Memanfaatkan IT untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Lebih Menarik dan Interaktif

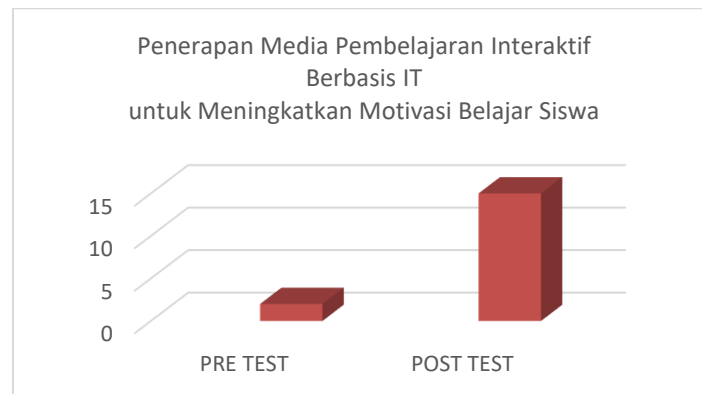
Pemanfaatan IT dalam pembelajaran awalnya hanya bisa dilaksanakan oleh 4 orang peserta (26,67%). Setelah diberikan pelatihan atau pendampingan, hasilnya tingkat ketercapaian menjadi 100 %. Ini berarti terjadi penambahan 11 orang (73,33%) menjadi 15 orang guru PAK (100%) sehingga semua peserta pelatihan telah dapat memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut.



Gambar 2. Hasil Pretest dan Posttest Memanfaatkan IT untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Lebih Menarik dan Interaktif

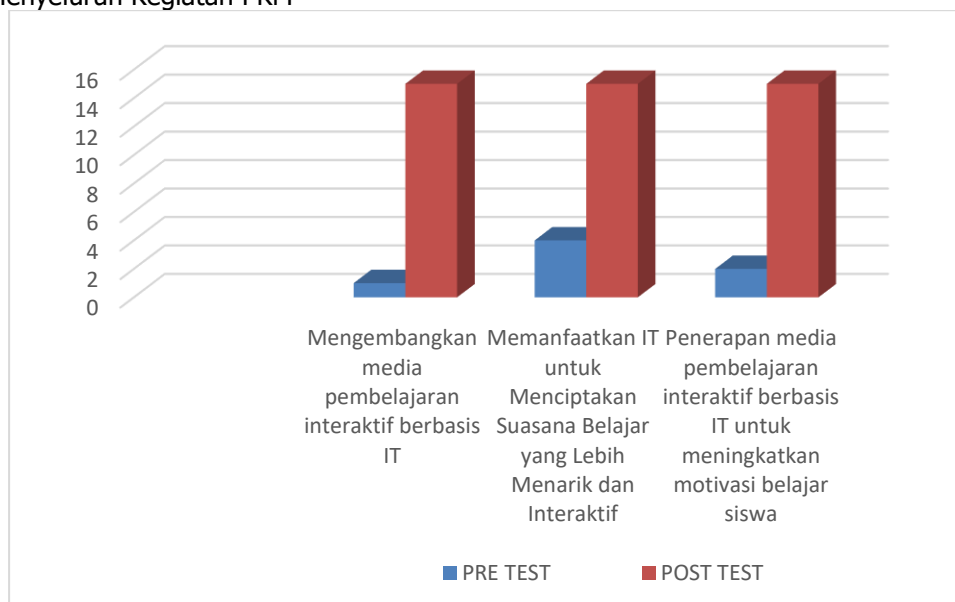
3. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Besarnya tingkat ketercapaian adalah 100% karena peserta telah dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Awalnya hanya 2 orang peserta (13,33%) yang mampu menerapkan pembelajaran interaktif, lalu terjadi kenaikan 86,67 % (13 orang peserta) mampu terapkan pembelajaran interaktif. Artinya, ketika tahap awal hanya 13,33 % peserta mampu menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT jadi 100 %, maka tentunya terjadi kenaikan 86,67%. Adapun hal tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 3. Hasil Pretest dan Posttest erapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

4. Hasil Menyeluruh Kegiatan PKM



Gambar 4. Hasil Pretest dan Posttest Seluruh Kegiatan PKM

Evaluasi menyeluruh dilakukan terhadap kegiatan memperlihatkan bahwa kegiatan PKM Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kota Tobelo. Hasil secara keseluruhan dari kegiatan pendampingan guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa berhasil baik. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan jumlah peserta menjadi mampu dari yang awalnya masuk kategori tidak mampu. Jumlah peserta yang ikut berjumlah 15 orang peserta yang hasil atau kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut. (1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang awalnya sebanyak 1 peserta, setelah dilakukan pendampingan dalam kegiatan PKM terjadi penambahan sebanyak 14 peserta sehingga total 15 peserta atau 100 % telah mampu pahami tentang media pembelajaran interaktif berbasis IT (2) Memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif telah dilakukan oleh 4 orang peserta (26,67%) dan mengalami kenaikan 11 orang (73,33%) setelah dilakukan pendampingan sehingga semua peserta 15 orang (100%) peserta mampu memanfaatkan IT untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. (3) Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa baru dilaksanakan oleh 2 orang peserta (13,33%) dan akhirnya mengalami penambahan jumlah sebesar 13 orang peserta (86,67%) sehingga totalnya menjadi 100 % mampu memanfaatkan IT

untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. (4) Dalam hal pendampingan guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan membawa dampak positif dan terjadi peningkatan secara menyeluruh. Adapun hasil dan progres capaian kegiatan ini berdasarkan evaluasi Tim PKM sebagaimana dituangkan dalam grafik berikut ini.



Gambar 5. Kegiatan PKM

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan PKM berupa Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kota Tobelo terjadi peningkatan secara signifikan. Guru PAK dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan terkait dengan pembelajaran IT. Peningkatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam Uji Beda Pre Test dan Post Test Pemahaman tentang pemahaman Guru PAK dengan IT terlihat bahwa t hitung adalah 14,363 dengan probabilitas 0,005. Oleh karena probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak atau terdapat perbedaan pemahaman peserta menyangkut pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Kota Tobelo saat pre test (sebelum pelatihan atau pendampingan /perlakuan) dan saat post test (sesudah pelatihan atau pendampingan/perlakuan). Dengan kata lain, pelatihan/pendampingan yang dilakukan pada peserta tersebut terlihat membawa dampak baik bagi peserta yang didampingi tim PKM karena peserta telah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Kota Tobelo.

Program pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Kota Tobelo sangat membantu peserta dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan menerapkan program dan evaluasi, program pendampingan dapat terus berkembang, memberikan manfaat yang lebih luas, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Berikut ini empat langkah strategis untuk mewujudkannya: 1) Memperluas program pendampingan ke wilayah lain yang membutuhkan, 2) Pengembangan kompetensi berkelanjutan dan implementasikan program pelatihan berkelanjutan dalam pengembangan profesi, 3) Peran Pemerintah dan Pemangku Kepentingan Dinas pendidikan dan pihak sekolah perlu memberikan dukungan konsisten terhadap program peningkatan kompetensi. Dukungan pemerintah sangat penting dalam menyediakan fasilitas, pendanaan, dan kebijakan yang mendorong penerapan teknologi dan inovasi, 4) Evaluasi dampak jangka panjang dalam melakukan penilaian menyeluruh terhadap dampak PKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DPPM), Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi yang telah mendanai penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Fadillah, R. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen: Kreativitas dan inovasi guru. Bandung: Alfabeta.
- Hidayati, A. 2022. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Prastowo, A. 2020. *Panduan kreatif membuat media pembelajaran digital*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, L., & Hadi, S. (2020). Kolaborasi guru melalui pelatihan berbasis teknologi untuk pembelajaran interaktif. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahmawati, D. 2020. Pelatihan berkelanjutan untuk guru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rapa, A. A., & Bilo, D. T. 2024. Peran Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, 2(3).
- Rapa, Anarasian A. Et. Al. 2024. Peran Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*. Vol.2 No. 3. ISSN: 3031-8254. Online ISSN : 3031-822X. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/tritunggal/article/view/525>
- Raskita Enjelika Manik.Et.All. 2025. Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Membangun Iman Remaja di Era Digital. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*. Vol. 3 No. 1. ISSN: 3031-8254. Online ISSN: 3031-822X. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/tritunggal/article/view/924>
- Rohmat, M. 2021. *Pendampingan profesional guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Santoso, B. (2022). *Gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen: Strategi meningkatkan motivasi siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputri, Cikha. Et. All. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen. *Sekolah Tinggi Teologi Sangkakal: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* Vol. 1 No. 2. <https://jurnal.sttrmk.ac.id/index.php/sttrmk/article/view/16>
- Sembiring, Mika Astria Br. Et.All. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Video dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VI SD Negeri 060894 Medan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Volume 6 Nomor 2, 2023 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Setiawan, B., & Lestari, N. 2021. *Meningkatkan partisipasi siswa melalui media berbasis IT*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Subay, Melvin. 2024. Penggunaan Media Digital bagi Kegiatan Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen. *EUANGGELION: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* ISSN: 2797-314X (Online) Volume 4. Nomor 2, Edisi January 2024 (141-148). URL: https://www.researchgate.net/publication/377752489_Penggunaan_Media_Digitalbagi_Kegiatan_Pembelajaran_Interaktif_dalam_Pendidikan_Agama_Kristen
- Survey Hasil Wawancara dengan Guru PAK di Tobelo Kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara (Selasa, 4 Maret 2025)
- Suryani, R. 2019. *Keterampilan teknologi bagi guru Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, H. (2018). *Motivasi intrinsik dan pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wijayanti, A. 2023. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran melalui Teknologi*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license