

Pelatihan Guru Sekolah Minggu Dalam Pengembangan Media pembelajaran Interaktif di Gereja Siloam Injili Medan

Hukendik Hutabarat*, Chandra Frenki Sianturi

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma

Email : ^{1,*}hukendikhutabarat@gmail.com,²chandrafrenki83sianturi@gmail.com

(*: hukendikhutabarat@gmail.com)

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Minggu dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di Gereja Siloam Injili Medan. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran Sekolah Minggu, yang cenderung dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan bercerita. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan. Guru Sekolah Minggu dilatih dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dan digital sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, peserta juga diberikan pemahaman tentang prinsip penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung penyampaian nilai-nilai spiritual dan karakter anak. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Guru mampu menghasilkan berbagai bentuk media sederhana seperti presentasi visual, alat peraga kreatif, dan media digital interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sekolah Minggu melalui pemanfaatan media interaktif. Implementasi berkelanjutan dari hasil pelatihan diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung pembentukan karakter serta pemahaman nilai-nilai spiritual anak.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, Pelatihan guru, Sekolah Minggu, Pengabdian kepada masyarakat, Pembelajaran kreatif.

Abstract

This Community Service Program (PkM) aims to enhance the competence of Sunday School teachers in developing interactive learning media at Gereja Siloam Injili Medan. The background of this program is based on the limited use of varied instructional media in Sunday School learning processes, which are still predominantly conducted through conventional methods such as lecturing and storytelling. This condition has led to low levels of active student engagement in the learning process. Therefore, training in the development of interactive learning media is considered a strategic step to support the creation of more engaging, participatory, and meaningful learning experiences. The implementation of this program employed a participatory approach through stages of socialization, training, hands-on practice, and mentoring. Sunday School teachers were trained to design and develop simple visual- and digital-based learning media tailored to the characteristics of learners. In addition, participants were provided with an understanding of the principles of effective media use in supporting the delivery of spiritual values and character education for children. The results of the program indicate an improvement in teachers' understanding and skills in developing interactive learning media. Teachers were able to produce various forms of simple media such as visual presentations, creative teaching aids, and interactive digital media that can be utilized in the learning process. Furthermore, there was an increase in teachers' motivation to design more innovative learning activities. Thus, this training program contributes to improving the quality of Sunday School learning through the use of interactive media. The sustainable implementation of the training outcomes is expected to create a more effective learning environment and support the development of children's character as well as their understanding of spiritual values.

Keywords: Interactive learning media, Teacher training, Sunday School, Community service, Creative learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran, termasuk dalam konteks pendidikan nonformal seperti Sekolah Minggu. Integrasi media pembelajaran interaktif kini menjadi kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan minat belajar, rasa ingin tahu, serta mendukung berbagai gaya belajar peserta didik (Nadifah, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis multimedia juga didukung oleh perkembangan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang terus diperbarui hingga saat ini. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan dengan teks saja, karena manusia memproses informasi melalui dua saluran utama yaitu visual dan verbal (Mayer, 2021), (Mayer, 2024).

Media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui aktivitas aktif seperti visualisasi,

eksplorasi, dan refleksi. Aktivitas generatif seperti memvisualisasikan dan mengorganisasi informasi terbukti membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran (Mayer & Fiorella, 2024). Lebih lanjut, penggunaan video dan media digital interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan belajar apabila dirancang dengan memperhatikan beban kognitif dan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Brame, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya terletak pada teknologi yang digunakan, tetapi pada bagaimana media tersebut dirancang untuk mendukung proses berpikir dan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak, media pembelajaran interaktif juga berperan dalam mempersonalisasi pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi. Media digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan kontekstual sehingga dapat menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dengan kebutuhan generasi digital saat ini (Rahayu, 2024). Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang belum memiliki keterampilan dalam merancang dan mengintegrasikan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran (Setyawati, 2019).

Hal serupa juga terjadi dalam pelayanan pendidikan gereja, khususnya di Sekolah Minggu, di mana guru umumnya merupakan relawan yang memiliki komitmen pelayanan tinggi namun belum dibekali dengan kompetensi pedagogis dan teknologi yang memadai. Padahal, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Loo & Mohamad Said, 2020). Selain itu, studi terbaru menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta mendukung pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif ("Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools," 2024). Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan Sekolah Minggu.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini difokuskan pada pelatihan guru Sekolah Minggu di Gereja Siloam Injili Medan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologis guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi, eksplorasi, dan refleksi peserta didik (Mayer, 2021). Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, media interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konseptual melalui integrasi teks, gambar, audio, dan aktivitas interaktif (Haleem et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendukung pembelajaran yang lebih personal dan adaptif sesuai kebutuhan peserta didik (Bond et al., 2020). Hal ini sejalan dengan temuan terbaru yang menegaskan bahwa teknologi interaktif memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Mayer, 2024).

2.2 Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media

Kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga mampu memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Koehler et al., 2020). Kompetensi ini dikenal sebagai integrasi antara pengetahuan pedagogik, teknologi, dan konten atau dikenal dengan kerangka TPACK. Studi terbaru menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi bagi guru mampu meningkatkan keterampilan pedagogis serta kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran (Tondeur et al., 2018). Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media digital berkontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Redecker, 2017).

2.3 Pembelajaran Anak dalam Konteks Nonformal

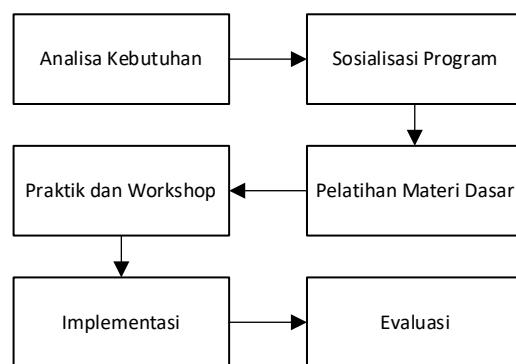
Pembelajaran anak dalam konteks pendidikan nonformal seperti Sekolah Minggu memerlukan pendekatan yang kontekstual dan menarik. Anak-anak cenderung belajar lebih efektif melalui media visual dan aktivitas interaktif yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Hirsh-Pasek et al., 2022). Media interaktif berperan dalam menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret sehingga membantu anak memahami nilai dan pesan pembelajaran secara lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan berbasis nilai, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana internalisasi karakter. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif dalam pendidikan karakter dapat meningkatkan pemahaman nilai moral dan spiritual pada anak (Susanto et al., 2023).

2.4 Pelatihan sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Pelatihan guru merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Program pelatihan yang bersifat partisipatif dan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran(Darling-Hammond et al., 2017). Pendampingan berkelanjutan juga berperan penting dalam memastikan implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran nyata. Lebih lanjut, studi menunjukkan bahwa pelatihan yang berfokus pada pengembangan media digital interaktif mampu meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Trust et al., 2023). Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan guru Sekolah Minggu menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak di lingkungan gereja. Media yang dirancang secara kreatif dan kontekstual dapat mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif serta membantu internalisasi nilai spiritual secara lebih efektif.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis pemberdayaan (community empowerment approach), yang menempatkan guru Sekolah Minggu sebagai subjek utama dalam proses peningkatan kapasitas pengembangan media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini dipilih agar program tidak hanya bersifat transfer of knowledge, tetapi juga mendorong kemandirian guru dalam merancang, memproduksi, dan mengimplementasikan media secara berkelanjutan dalam pembelajaran Sekolah Minggu di Gereja Siloam Injili Medan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dari gambar diatas menunjukkan alur pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diawali dengan tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi awal dan kebutuhan guru Sekolah Minggu terkait penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan sosialisasi program sebagai upaya memberikan pemahaman mengenai tujuan dan manfaat kegiatan, yang kemudian dilanjutkan dengan pelatihan materi dasar untuk membekali peserta dengan konsep dan prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif. Setelah itu, peserta mengikuti tahap praktik dan workshop guna mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh melalui pembuatan media pembelajaran secara langsung. Media yang telah dikembangkan kemudian diterapkan dalam tahap implementasi pada kegiatan pembelajaran Sekolah Minggu. Seluruh rangkaian kegiatan diakhiri dengan evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan serta peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru Sekolah Minggu di Gereja Siloam Injili Medan menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, guru mengalami peningkatan pemahaman terkait konsep media pembelajaran interaktif serta pentingnya penggunaannya dalam kegiatan Sekolah Minggu. Guru yang sebelumnya hanya mengandalkan metode bercerita mulai memahami bahwa media visual dan digital dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Pada tahap praktik dan workshop, peserta berhasil menghasilkan beberapa produk media pembelajaran sederhana seperti presentasi interaktif, kartu cerita bergambar, alat peraga visual, serta kuis berbasis digital. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran Sekolah Minggu, seperti cerita Alkitab dan nilai karakter Kristiani.

Implementasi media dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya perubahan suasana kelas. Anak-anak terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga menjadi lebih percaya diri dalam mengajar karena memiliki alat bantu yang mendukung penyampaian materi.

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka menemukan cara baru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup.

1. Dokumentasi Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan yang menghasilkan peningkatan kompetensi guru dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sekolah Minggu. Peningkatan pemahaman guru terhadap fungsi media pembelajaran memperkuat peran media sebagai alat yang tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan selama workshop terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif. Anak-anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat melalui visualisasi, interaksi, dan aktivitas sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjembatani penyampaian nilai-nilai spiritual yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Peningkatan kepercayaan diri guru dalam mengajar juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan. Dengan adanya media yang dirancang sendiri, guru merasa lebih siap dan kreatif dalam mengelola pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan konsep pemberdayaan dalam pelatihan, di mana guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga menjadi pengembang media pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada aspek keterampilan teknis, tetapi juga mendorong perubahan pendekatan pembelajaran menuju metode yang lebih interaktif dan berpusat pada anak. Hal ini memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Minggu.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru Sekolah Minggu di Gereja Siloam Injili Medan telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogis dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan kegiatan yang meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan, praktik, implementasi, dan evaluasi, guru memperoleh pemahaman serta keterampilan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta membantu penyampaian nilai-nilai spiritual menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Sekolah Minggu. Implementasi berkelanjutan dari media yang telah dikembangkan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, menarik, dan bermakna, serta mendukung pembentukan karakter anak secara optimal.

Daftar Pustaka

- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4).
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective Teacher Professional Development*. Learning Policy Institute.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., & Hopkins, E. J. (2022). The science of learning through play. *Learning: Research and Practice*.
- Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. (2024). *Education and Information Technologies*.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2020). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education*.
- Loo, C. H., & Mohamad Said, M. N. H. (2020). Effects of Digital Game-Based Learning Apps Based on Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 4(1).
- Mayer, R. E. (2021). Evidence-Based Principles for Designing Effective Instructional Videos. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2024). Introduction to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*.
- Nadifah, N. (2024). Impact of Digital Learning Tools on Student Performance. *International Conference on Education and Social Humanities*.
- Rahayu, P. (2024). Application of Multimedia Learning Principles in Digital Learning Environments. *Jurnal Desain Digital Indonesia*.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Setyawati, A. (2019). Learning Multimedia Development Using Mayer Principles. *KnE Social Sciences*.
- Susanto, A., Rahmawati, Y., & Nugroho, A. (2023). Creative media in character education. *Journal of Educational Research*.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2018). A comprehensive framework for teachers' digital competence. *Computers & Education*, 121, 190–202. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.007>
- Trust, T., Carpenter, J. P., & Krutka, S. (2023). The role of professional learning networks in teacher learning. *Teaching and Teacher Education*.