
**Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen:
Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama**

Angela Abel¹

anggelaabel@gmail.com

Reni Triposa²

renitriposa@sttsangkakala.ac.id

Yonatan Alex Arifianto³

arifianto.alex@sttsangkakala.ac.id

Abstract

This study aims to improve learning strategies in Christian religious education in learning strategies to be able to increase student participation with teachers in learning. These aims and objectives are to be able to increase students' understanding and understanding of learning and religious teachings through discussion in the use and benefit of digital technology. Using a qualitative method with a literature study approach, it can be concluded that teachers can create a comfortable learning environment for learning and students can learn comfortably so that they can improve student learning by involving students in the learning process so that students continue to work in learning, teachers can use a strategy in learning in a creative way and by asking questions so that learning can be more effective. Teachers can have a good impact on students in good behaviour and habits.

Keywords: Learning Strategy, Interactive, Christian Religious Education,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan strategi pembelajaran dalam pendidikan agama kristen di dalam strategi pembelajaran untuk bisa meningkatkan partisipasi siswa dengan guru dalam pembelajaran. Maksud dan tujuan ini untuk bisa meningkatkan pemahaman siswa serta pemahaman dalam belajar dan ajaran agama yang melalui diskusi dalam penggunaan dan dapat memanfaatkan teknologi digital. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literature maka dapat disimpulkan bahwa guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman untuk belajar dan siswa dapat belajar dengan nyaman sehingga dapat meningkatkan belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa terus berkarya dalam pembelajaran, guru bisa menggunakan

¹ Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala, Salatiga

² Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala, Salatiga

³ Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala, Salatiga

suatu strategi dalam belajar dengan cara yang kreatif serta dengan cara tanya jawab sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Guru bisa memberikan dampak yang baik kepada siswa dalam perilaku dan kebiasaan yang baik.

Kata kunci: **Strategi Pembelajaran, Interaktif, Pendidikan Agama Kristen**

PENDAHULUAN

Pengertian Pendidikan dalam Bahasa latin yaitu *ducare* yang berarti "menuntun, mengarahkan, memimpin" dan juga awalan *e* yang berarti "keluar", kesimpulannya Pendidikan dalam Bahasa latin artinya "menuntun keluar. Pendidikan adalah suatu proses atau sebuah kegiatan terencana yang dirancang untuk berjalannya proses belajar dan mengajar dalam hal ini dimana di mana suatu Pendidikan yang merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan dalam negeri ayat 1 pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu perbuatan pengetahuan dan perencanaan untuk mencapai dan melaksanakan prestasi akademik dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat memaksimalkan potensi kinerjanya. untuk mencapai suatu kekuatan spiritual keagamaan. Seperti pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang tinggi sangat diperlukan dalam bermasyarakat, berbangsa dan pemerintahan.⁴ Perkembangan pendidikan di Indonesia banyak mengalami perubahan dan perbaikan kurikulum karena dibuat atau dirancang oleh pemerintah pusat untuk diterapkan di setiap sekolah. Cara-cara tersebut penting bagi efektivitas dan efisiensi pelaksanaan kurikulum, tidak dilaksanakan dengan baik dan terkesan "wajib" tanpa mempertimbangkan unsur-unsur pendukung lain yang memungkinkan pelaksanaan kurikulum.⁵ Misalnya, sekolah di pedesaan mempunyai banyak permasalahan dan permasalahan dibandingkan dengan sekolah di perkotaan. Selain itu permasalahan dan permasalahan di sekolah swasta berbeda dengan di sekolah negeri. Hambatan dan kesulitan tersebut berbeda-beda, misalnya: penyediaan bahan dan prasarana, kualifikasi guru, status siswa, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi kelemahan kurikulum yang berbasis sistem top-down (Homalik, 2012). Teologi Kristen menurut pengertian identitas agama adalah suatu mata kuliah keagamaan yang menunjukkan dan menerapkan identitas Kristen dan ciri-

⁴ M.Si. Dr. F Edison, Thomas, *52 Metode Mengajar: Mengangkat Harkat Dan Martabat Pendidik Menjadi Berwibawa Dan Terhormat* (kalam hidup, 2017).

⁵ M Wahib MH et al., "Studi Historis Perkembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia," *al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 5, no. 4 (2022): 83–90.

cirinya dalam ajarannya, yaitu mengetahui bahwa Yesus adalah Tuhan yang berkuasa atas umat-Nya⁶.

Menurut Ricu Sidiq, Najuah, dengan penelitian Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar, interaktif merupakan salah satu bahan pembelajaran yang di mana ada berisi materi, metode, yang telah dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai potensi yang telah diharapkan sesuai dengan tingkat dan potensi yang dikatakan interaktif karena pengguna interaksi dan bersikap aktif seperti aktif untuk memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi karena penggunaan alat yang bergerak, suara, animasi bahkan video dan film. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan yang membawa dampak baik kepada siswa untuk mencapai potensi siswa agar lebih aktif.⁷ Yunita Sarah Beis, Steaven Octavianus, Dwi Novita Sari. Juga pernah melakukan penelitian yang sama tentang Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Bahwa strategi belajar interaktif yang telah di buat oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar pendidik yang di lakukan melalui sumber media pembelajaran yang di mana meningkatkan hasil belajar pendidik dengan menerapkan strategi belajar interaktif sehingga pendidik terus belajar dengan aktif dan memahami materi yang di sampaikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar sedang dilakukan.⁸ A Wathon, juga pernah melakukan penelitian Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. Kesimpulannya bahwa strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa yang kreatif adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat dan Antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Menurut Eka Melati et pembelajaran interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan berbahasa Inggris. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kota Semarang dan solusi pendidikan dalam program pembelajaran berbasis teknologi untuk 110 sekolah di

⁶ Ibid.

⁷ Najuah Ricu Sidiq, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar," *Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan* 9 (2020): 5.

⁸ Yunita Sarah Beis, Steaven Octavianus, and Dwi Novita Sari, "Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen," *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2020): 148–158.

⁹ Anis Maisaroh and A Wathon, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran," *Sistim Informasi Manajemen* 1, no. 1 (2018): 64–82.

Semarang dengan lebih dari 12.000 siswa pada tahun 2022.¹⁰ Setelah implementasi proyek, dilakukan survei terhadap 33 orang peserta. sekolah telah dilakukan. Keterbatasan penelitian dalam konteks nonformal.¹¹ Hanya sedikit penelitian mengenai penggunaan strategi pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan nonformal, seperti pelatihan industri atau pembelajaran masyarakat.¹² Strategi pembelajaran sangatlah penting dalam dunia pendidikan oleh sebab itu strategi pembelajaran adalah perencanaan rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran dalam hal ini adalah kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa. Secara umum kesulitan adalah suatu keadaan yang Kegiatan spesifik ditandai dengan letak permasalahan dalam kegiatan untuk mencapai tujuan yang memerlukan upaya lebih untuk mengatasinya. Masalah belajar dapat diartikan sebagai suatu keadaan dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya beberapa hambatan untuk mencapai hasil belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa permasalahan belajar berkaitan dengan situasi yang dihadapi dan dialami siswa dalam belajarnya, tidak dapat memenuhi harapan yang disyaratkan dalam banyak mata pelajaran, khususnya mata pelajaran fisika. Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari kurikulum. Dalam pembelajaran di sekolah, guru selalu menginginkan siswanya mencapai hasil belajar yang diharapkan, namun seringkali yang terjadi justru sebaliknya. Kurangnya inovasi dalam strategi pendukung pembelajaran menjadi penghambat pembelajaran.¹³

Kegiatan pembelajaran guru biasanya hanya mengandalkan buku teks dan masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran tidak berlangsung dengan baik, sebagian siswa tidak dapat memahami isi materi, mudah bosan, serta kurang aktif dan kreativitas menurun sehingga tujuan pembelajaran sebesar tidak tercapai. Salah satu strategi yang bisa Anda gunakan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif secara sederhana diartikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk selalu mempunyai pengalaman belajar yang bermakna dan selalu memikirkan apa yang dapat dilakukannya sambil belajar.¹⁴ Strategi pembelajaran baru harus diterapkan

¹⁰ Eka Melati et al., "Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6, no. 4 (2023): 14–20.

¹¹ Ibid.

¹² YS Chen, CH, & Cheng, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Nonformal.," *Jurnal Teknologi & Masyarakat Pendidikan* 2, no. 21 (2018): 102–113.

¹³ Kalis Stevanus and Dwiati Yulianingsih, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Anak Usia Dini," *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen* 2, no. 1 (2021): 15–30.

¹⁴ R Ceha et al., "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran," *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat* (2016): 131–138.

untuk mengurangi masalah. Dalam model pembelajaran kreatif, peran guru tidak hanya bersifat sirkular, namun juga penting sebagai fasilitator, fasilitator, dan evaluator. Siswa dapat belajar untuk meningkatkan pengetahuannya sendiri. Pembelajaran kreatif didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran efektif. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dengan berinteraksi dengan lingkungan sebagai sumber belajar. Peneliti dan tim kolaboratif bekerja sama untuk mengidentifikasi intervensi lain yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk keterampilan guru, kinerja siswa, dan hasil belajar siswa.¹⁵ Strategi pembelajaran interaktif atau berbagi pengetahuan aktif merupakan strategi yang fokus membantu siswa menghasilkan ide dan memecahkan pertanyaan. Kelebihan strategi pembelajaran interaktif yang dikemukakan oleh Superakti (2006:28) adalah siswa belajar bertanya, mencoba merumuskan pertanyaan dan mencoba menemukan jawaban atas pertanyaannya melalui penyelidikan.¹⁶

Berdasarkan tiga penelitian di atas ada hal-hal yang belum diteliti yaitu tentang strategi pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Kristen sebagai upaya dari studi kasus di sekolah menengah pertama. Namun ada cela yang belum diteliti oleh ketiga penelitian tersebut. Oleh karena itu peneliti juga akan meneliti mengenai strategi pembelajaran interaktif. Maka dari hal itu artikel ini akan membahas dan meneliti topik yang ada tersebut. Tujuan penelitian untuk meningkatkan belajar siswa yang efektif serta dengan menggunakan role play memberikan pembelajaran yang relevan yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam hal ini perlu untuk diperhatikan karena dengan menambahkan pembelajaran bagi siswa.

METODE

Kajian ini disusun oleh penulis dengan menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian keperpustakaan dan, serta berbagai sumber informasi yang ada yaitu sumber data ilmiah, artikel, buku, jurnal, dan lain-lain, yang tentunya juga digunakan di lapangan berkaitan dengan pengamatan dan fakta. Hasil tinjauan pustaka ini merupakan data deskriptif, yaitu menyimpulkan sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen. Membantu penggunaan strategi pembelajaran dalam lingkungan pendidikan agama Kristen, khususnya dalam sistem pendidikan terpadu saat ini. Hasil dan Pembahasan pembelajar memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkomunikasi. Pendidikan dan

¹⁵ Alfian Erwinsyah, "Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2017): 69–84.

¹⁶ Siti Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," in *Seminar Nasional Pendidikan*, vol. 2, 2016, 1–17.

penilaian dalam sistem pembelajaran terpadu, strategi ini dilaksanakan dengan senantiasa mempersiapkan siswa dalam menghadapi teknologi pendidikan dan perlu mempersiapkan siswa dalam memperluas hubungan komunikasi dengan siswa dan orang tua, termasuk berbagai kegiatan perencanaan.¹⁷ Dalam strategi pembelajaran yang untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia interaktif adalah sebuah hubungan yang saling melakukan interaksi antara lain yang membangun sehingga membentuk hubungan yang saling aktif. Strategi berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang di mana diartikan sebagai seni penggunaan rencana yang berkualitas untuk mencapai suatu tujuan. Interaksi merupakan kata kunci dari suatu strategi yang membahas dalam artikel ini. Yang di mana menurut Kamus Besar Indonesia KBBI, komunikasi adalah “interaksi aktif” yang ditandai dengan adanya komunikasi input dan output setiap Pembelajaran interaktif adalah suatu metode pengajaran.¹⁸ Yang mana guru mempunyai kesempatan untuk menciptakan dan membuat suasana komunikasi di dalam kelas, baik itu antara guru dengan muridnya. Strategi pembelajaran menurut ahli Frelberg dan Driscoll yang dapat digunakan untuk mencapai sesuatu dan berbagai tujuan pemberian untuk memberikan materi pelajaran kepada pendidik pada berbagai tingkatan, untuk pendidik yang berbeda, dalam hubungan yang berbeda pula. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa strategi pembelajaran dengan berbagai cara untuk dan dengan lingkungan yang ada di sekitarnya yang sangat berpengaruh untuk membentuk sifat dan pola belajar dengan ruang lingkup yang di mana memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa.¹⁹ Strategi adalah suatu cara guru untuk mengajar dan memberikan materi, soal atau pelatihan yang telah dipelajari oleh siswa yang akan memberikan dampak yang lebih baik dan menanamkan perilaku dan kebiasaan-kebiasaan tertentu sebagai media untuk memperoleh suatu kepandaian yang akurat dengan jangka waktu dan keterampilan yang telah di ajarkan. Strategi Pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk memberikan menyajikan bahan ajar, guru yang berperan utama dalam menciptakan kondisi interaksi pembelajaran, yaitu interaksi

¹⁷ Sarah Andrianti, “Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dalam Pendidikan Agama Kristen Sebagai Implementasi Kurikulum 2013,” *Jurnal Antusias* 3, no. 5 (2014): 86–102.

¹⁸ Setiawan Larosa and Sorni Lami, “Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran PAK Di Masa Pasca Pandemi Covid-19,” *PEADA’: Jurnal Pendidikan Kristen* 3, no. 2 (2022): 102–119.

¹⁹ Sri Anitah and others, “Strategi Pembelajaran,” *Jakarta: Universitas Terbuka* 1 (2007): 1.2.

guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan bahan pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses pengajaran, guru hendaknya meminta siswa untuk mendengarkan, memberikan alat bantu visual, berpartisipasi dalam menulis dan mengajukan pertanyaan atau jawaban, hingga melakukan diskusi kreatif dan aktif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.²⁰ Beis, Octavianus, dan Sari menulis bahwa pembelajaran yang interaktif merupakan suatu pembelajaran yang berpusat kepada siswa yang melibatkan pertimbangan pertanyaan dari setiap siswa yang akan dijadikan bahan diskusi di kelas²¹. Dengan melalui proses pembelajaran interaktif, siswa didorong untuk bertanya, menjawab, dan mengutarakan pendapatnya saat melaksanakan tugas yang diberikan guru. Oleh karena itu, siswa memperoleh ilmu bukan melalui hafalan, melainkan melalui pengalaman langsung mempelajari ilmu mulai dari bertanya hingga menemukan jawaban atas pertanyaan. Siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk mengeksplorasi rasa ingin tahunya dengan mengajukan pertanyaan tentang topik yang akan dipelajarinya dan dengan melakukan penelitian terhadap pertanyaan yang diajukannya kepada pendidik. Sehingga aktivitas setiap siswa dapat diukur dengan hasil bertanya, serta menjawab pertanyaan, dengan mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan tugas, baik tugas berkelompok maupun tugas mandiri, serta situasi dalam pembelajaran ini akan memberikan pada siswa pengalaman yang berkesan, yang menyenangkan serta tidak akan pernah membosankan.

Komponen Strategi dalam Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang melibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari metode ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Penting untuk di dalam pembelajaran interaktif Partisipasi tinggi di mana siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran, melalui diskusi, kerja kelompok, atau kerja kelompok kesempatan ini akan membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dan siswa juga kolaborasi dalam pembelajaran interaktif adalah kolaborasi antar siswa.²² Bekerja dalam kelompok atau kelompok kecil memperkaya

²⁰ Rika Sukmawati, "Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dengan Strategi Drill Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 10, no. 2 (2017).

²¹ Larosa and Lami, "Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran PAK Di Masa Pasca Pandemi Covid-19."

²² Tatang Hidayat and Aceng Kosasih, "Analisis Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah," *Muróbbi{\^i}: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 45–69.

pengalaman belajar dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan sudut pandang. Teknologi dalam penggunaan perangkat teknologi seperti platform pembelajaran online, program pembelajaran, dan program multimedia mendukung interaksi yang lebih dinamis. Teknologi memungkinkan siswa mengakses informasi dengan cara yang menarik. Dengan berbagai cara untuk umpan balik yang cepat dan efektif sangat penting dalam pembelajaran interaktif.²³ Siswa perlu menerima umpan balik atas pekerjaan mereka untuk meningkatkan dan memperoleh pemahaman materi yang lebih baik. Yang di mana ada konteks nyata yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata dan pengalaman sehari-hari meningkatkan komunikasi dan motivasi siswa.

Pembelajaran berbasis kasus membantu siswa memahami penerapan praktis dari apa yang mereka pelajari di mana memerlukan suatu proses refleksi membantu siswa merefleksikan pengalaman belajarnya. Dengan menilai apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka belajar, siswa dapat mengembangkan keterampilan metakognitif yang penting untuk fasilitator guru yang peran guru dalam pembelajaran interaktif bervariasi mulai dari menyajikan informasi hingga menjadi fasilitator. Guru harus mampu mendorong diskusi, bertanya dan menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi. Guru merupakan aktor pendidikan yang berperanan penting dalam suatu pendidikan atau proses pembelajaran, fokusnya adalah pada siswa, tetapi guru adalah protagonisnya.²⁴ Guru yang dimaksud dengan pendidik yang berkompeten, berkualitas, dan ikut serta dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Setiap guru harus memberikan bimbingan yang sesuai, tepat dan berarti bagi kehidupan masa depan anak, siswa yang sering mendambakan kehidupan masa depan yang lebih baik. Dalam arti yang lebih luas, hal ini juga merupakan arah yang harus selalu dituju oleh guru dalam menjalankan peran dan tanggung jawabnya terhadap pendidikan.²⁵ Guru merupakan seorang pemandu yang terpenting terhadap setiap siswa menuju kehidupan yang lebih baik dan mengarahkan hidup mereka menuju masa depan yang lebih cerah. Ia sedang mempersiapkan kehidupan dimana sikapnya terhadap kehidupan tidak lagi ragu-ragu dan ia cukup berani untuk mengutarakan pendapatnya. Mengenai strategi pembelajaran interaktif, peran guru adalah menginisiasi interaksi di kelas. Guru merupakan fasilitator yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka membantu

²³ Leoni Indahsari and Sumirat Sumirat, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 7–11.

²⁴ Neli Fitra Murni, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran," in *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, vol. 5, 2021.

²⁵ Ita Purnama Salenggam Lubis, "Keteladanan Guru Sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Siswa" (2021).

memfasilitasi komunikasi, memberikan arahan dan menciptakan suasana yang mendukung interaksi.²⁶ Pengajaran guru harus merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa. Mereka mengembangkan rencana pembelajaran yang menggunakan berbagai metode dan alat interaktif. Mendorong diskusi guru mempunyai kesempatan untuk mendorong diskusi di kelas, secara individu atau kelompok. Ini mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengungkapkan pendapat mereka.²⁷ Hubungan Guru perlu menjalin hubungan yang baik dengan siswa agar mereka dapat merasa aman dan nyaman. Hubungan yang baik meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam studi.²⁸

Pengelolaan Kelas guru harus mampu mengelola dinamika kelas, termasuk mengelola konflik yang muncul saat interaksi antar siswa. Hal ini akan menjaga pembelajaran dan produktivitas tetap berjalan. Pemanfaatan teknologi guru hendaknya mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Mereka harus mengenal alat dan platform yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pembelajaran online dan media sosial. Mendorong refleksi guru mendorong siswa untuk merefleksikan pengalaman belajarnya. Ini membantu siswa memahami pembelajaran mereka dan mengembangkan keterampilan metakognitif. Teladan pembelajaran guru bertindak sebagai teladan bagi siswa dan menunjukkan cara bekerja sama dan berkolaborasi. Sikap dan perilaku guru dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran.²⁹

Siswa adalah unsur penyusun kegiatan pembelajaran yang dapat memodifikasi oleh seorang guru. Siswa merupakan kelompok sasaran yang paling utama dalam sektor pendidikan. Setiap siswa harus menjalin sebuah komunikasi dua arah kepada siswa lainnya atau guru yang ada.³⁰ Siswa juga perlu mengelola setiap pemikiran yang ada di pikirannya pada saat berdiskusi. Yang artinya ada pengetahuan atau ilmu yang harus perlu diperoleh ketika saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, tetapi mendengarkan juga dan

²⁶ Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, and Irman Matje, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran," *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 583–591.

²⁷ Adi Pratomo and Agus Irawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck," *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2015).

²⁸ Saski Anggreta Fauzi and Dea Mustika, "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas v Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 2492–2500.

²⁹ M Jen Ismail and others, "Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah," *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 59–68.

³⁰ Nanik Suhernawati, Makmuri Makmuri, and Asri Widiatsih, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 2 Ambulu," *Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 40–50.

kembangkan apa yang siswa pelajari dari pelajaran yang di sampaikan.³¹ Sehingga Siswa yang aktif dan interaktif di ruangan kelas akan terus dilatih dalam meningkatkan pada kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik setiap siswa dengan cara seimbang dan adil.

Tujuan pembelajaran interaktif yang mencapai pembelajaran

Strategi pembelajaran interaktif yang bertujuan pengajaran atau suatu pembelajaran yang merupakan suatu prinsip yang mendasar yang utama dalam menentukan strategi pembelajaran. Dengan hal ini bertujuan untuk mengubah suatu titik atau sasaran dalam menghasilkan tujuan belajar dengan berbagai pelajaran yang dengan ini harus dicapai sesuai dengan tujuan.³² Sementara itu, guru harus bisa melakukan upaya untuk mencapai tujuan tersebut pembelajaran dan strategi. Yang di mana tujuan harus ditetapkan agar dapat mencapai pelaksanaan strategi pembelajaran supaya tidak menyimpang dari apa yang di tujuankan dan konsisten dengan ini suatu upaya untuk tujuan yang ingin dicapai.³³ Tentu saja dengan bidang ini suatu pendidikan dan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu proses pembelajaran agar peserta didik berhasil memahami dan menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari, dan khususnya dalam mempersiapkan dirinya di masa depan supaya menjadi lebih baik. Dalam hal ini perlu kita melihat tujuan yang harus dan terus dicapai melalui pembelajaran yang efektif. Strategi interaktif ini merupakan strategi yang bagus untuk di capai dalam rangka membantu siswa untuk menghadapi suatu perubahan yang sulit. Bagaimana kita harus bisa untuk meningkatkan keterlibatan siswa membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga meningkatkan minat dan motivasi.³⁴ Belajar siswa sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial serta dapat mendorong siswa dalam suatu proses bekerja sama dengan berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial. Dalam meningkatkan pemahaman Konsep dalam berpikir dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi melalui diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi yang di mana dapat mengajak siswa untuk

³¹ Yosi Fimala, Neviyarni S, and Irda Murni, "Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Memotivasi Peserta Didik Sekolah Dasar Di Masa Pandemi," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 44.

³² Agung Wijoyo, "Pengaruh Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Pertama Dan Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 3, no. 1 (2018): 46–55.

³³ Anitah and others, "Strategi Pembelajaran."

³⁴ Maisaroh and Wathon, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran."

berpikir secara kritis dengan analitis melalui debat, studi kasus, atau problem-solving.³⁵ Yang di ciptakan dalam bentuk belajar dalam lingkungan belajar yang lebih positif sehingga dapat membangun suasana kelas yang inklusif dan suportif, di mana siswa merasa aman untuk berbagi ide dan pendapat. Menyesuaikan dengan gaya belajar beragam yang menggunakan berbagai fasilitas belajar dengan berbagai gaya belajar, sehingga semua siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Yang di mana dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan keterlibatan dan interaksi yang lebih tinggi, diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Dengan menerapkan strategi pembelajaran interaktif, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Bahan Pembelajaran

Faktor ini juga harus diperhatikan saat belajar. Materi harus dipersiapkan dengan baik dan akurat serta tidak dibagikan secara sembarangan kepada siswa. Materi harus fokus pada isi utama dan tujuan pelajaran.³⁶ Siswa perlu merasakan bahwa materi yang dipelajarinya tidak sulit, melainkan mudah dipahami. Tentu saja guru dapat penyajian materi yang ingin di sampaikan kepada siswa untuk suatu pembelajaran daring dengan sedikit adanya berbeda dalam penyajian materi untuk pembelajaran tatap muka.³⁷ Yang dapat di lihat dalam suatu proses pembelajaran online yang memungkinkan guru dapat menggunakan teknologi canggih untuk menyiapkan materi (seperti video pendidikan) yang komunikatif dan dapat diulang di luar kelas. Rekaman suara diiringi dengan musik yang dapat menarik untuk belajar dan membuat siswa semakin semangat dengan membuat pembelajaran yang lebih kreatif. Yang di mana suatu pembelajaran dengan tatap muka sebaiknya pendidik dapat memberikan materi sebanyak-banyaknya kepada siswa agar dapat mendorong siswa untuk lebih berinteraksi langsung kepada siswa lain dan kepada guru agar siswa dapat belajar bagaimana pembelajaran yang lebih menarik.

³⁵ Nova Dwi Pratiwi Sulastris et al., "Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan," *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 2, no. 4 (2023): 24–39.

³⁶ Gunawan Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2018): 14–22.

³⁷ Adisel Adisel and Ahmad Gawdy Prananosa, "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Sistem Manajemen Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)* 3, no. 1 (2020): 1–10.

Proses Kegiatan Pembelajaran Interaktif

Proses pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai kegiatan dunia pendidikan, hasil pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran, mendorong keinginan siswa untuk berbuat baik sehingga dapat bermanfaat dalam pembelajaran.³⁸ Oleh karena itu, proses pembelajaran harus terfokus dengan baik. tidak hanya melakukan atau mempelajari apa yang dilakukan tetapi juga melakukan apa yang dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan hasil yang lebih baik.

Sumber Belajar interaktif

Sumber belajar interaktif Pada sumber belajar interaktif siswa belajar dari masyarakat, lingkungan, buku, media massa dan perpustakaan. Materi pembelajaran juga dapat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Artinya bahan-bahan yang sejenis dengan yang telah ditentukan dapat digunakan dalam penemuan program pendidikan atau bahan yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan apakah bahan tersebut sesuai.³⁹ Oleh karena itu, pengertian materi pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tingkat atau kebutuhan tertentu siswa saat ini. Alkitab adalah sumber pertama yang digunakan dalam pengajaran agama Kristen. Kegiatan seperti diskusi kelompok, membaca bersama dan analisis teks membantu siswa memahami konsep dan praktik Kristen.⁴⁰ Serta buku dan kelas Teologi buku tentang agama Kristen, misalnya karya penulis seperti N.T. Wright atau John Stott dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai Kristiani. Media digital video, publikasi, dan program pendidikan Kristen. Platform seperti YouTube menyediakan banyak informasi untuk mempelajari Alkitab dan ajaran Kristen. Dapa pengalaman melalui pengabdian masyarakat atau pengabdian masyarakat yang mengandung nilai-nilai Kristiani. Mereka mungkin mengunjungi panti asuhan atau badan amal lainnya. Diskusi dan forum online Grup atau forum diskusi di media sosial seperti WhatsApp atau Telegram untuk berbagi ide dan merefleksikan pengalaman. Buku dan buletin keagamaan buletin yang membahas isu-isu terkini dalam agama Kristen dapat menjadi sumber yang bagus untuk merangsang diskusi dan pemikiran kritis.⁴¹ Aktivitas interaktif gunakan

³⁸ Ibid.

³⁹ Masdar Limbong et al., "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35.

⁴⁰ Efi Nurwindayani, "Memaknai Peran Alkitab Dalam Pertumbuhan Rohani Mahasiswa Kristen Melalui Pemuridan Kontekstual Di Surakarta," *Diegesis: Jurnal Teologi* 5, no. 2 (2020): 1–13.

⁴¹ Fakhurrizi Fakhurrizi, "Pelaksanaan Bimbingan Keagamaan Terhadap Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Klas IIA Teluk Dalam Banjarmasin" (2013).

permainan, kuis, atau simulasi berdasarkan ajaran Kristen untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan jenis sumber daya ini.

KESIMPULAN

Strategi pendidikan sangatlah penting untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Strategi pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konten dan mendorong kolaborasi. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, kerja kelompok dan pemanfaatan teknologi, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Selain itu, strategi ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis, sehingga siswa tidak hanya dapat mengingat informasi tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Penerapan pembelajaran interaktif yang efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan. Memberikan dampak yang lebih baik dan menanamkan prilaku dan kebiasaan-kebiasaan tertentu sebagai media untuk memperoleh suatu kepandaian yang akurat dengan jangka waktu dan keterampilan yang telah di ajarkan. Strategi interaktif sangat di butuhkan dalam melakukan pengajaran, karna siswa akan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Yang terus menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna. Dengan mengutamakan interaksi antara siswa, guru, dan materi, pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual. Siswa dapat membangun pengetahuan secara kolaboratif, yang memperkuat pemahaman dan retention informasi. Selain itu, pembelajaran interaktif mendorong kreativitas dan inisiatif siswa, menjadikan mereka lebih proaktif dalam mengeksplorasi topik. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tantangan di dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, Adisel, and Ahmad Gawdy Prananosa. "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Sistem Manajemen Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)* 3, no. 1 (2020): 1–10.
- Andrianti, Sarah. "Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dalam Pendidikan Agama Kristen Sebagai Implementasi Kurikulum 2013." *Jurnal Antusias* 3, no. 5 (2014): 86–102.
- Anitah, Sri, and others. "Strategi Pembelajaran." *Jakarta: Universitas Terbuka* 1 (2007): 1.2.
- Beis, Yunita Sarah, Steaven Octavianus, and Dwi Novita Sari. "Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Regula*

- Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2020): 148–158.
- Ceha, R, Endang Prasetyaningsih, Iyan Bachtiar, and others. “Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran.” *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat* (2016): 131–138.
- Chen, CH, & Cheng, YS. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Nonformal.” *Jurnal Teknologi & Masyarakat Pendidikan* 2, no. 21 (2018): 102–113.
- Dr. F Edison, Thomas, M.Si. *52 Metode Mengajar: Mengangkat Harkat Dan Martabat Pendidik Menjadi Berwibawa Dan Terhormat*. kalam hidup, 2017.
- Erwinsyah, Alfian. “Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru.” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2017): 69–84.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. “Pelaksanaan Bimbingan Keagamaan Terhadap Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Klas IIA Teluk Dalam Banjarmasin” (2013).
- Fauzi, Saski Anggreta, and Dea Mustika. “Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas v Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 2492–2500.
- Fimala, Yosi, Neviyarni S, and Irda Murni. “Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Memotivasi Peserta Didik Sekolah Dasar Di Masa Pandemi.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 44.
- Gunawan, Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2018): 14–22.
- Hidayat, Tatang, and Aceng Kosasih. “Analisis Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah.” *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 45–69.
- Indahsari, Leoni, and Sumirat Sumirat. “Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif.” *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 7–11.
- Ismail, M Jen, and others. “Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah.” *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 59–68.
- Larosa, Setiawan, and Sorni Lami. “Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran PAK Di Masa Pasca Pandemi Covid-19.” *PEADA: Jurnal Pendidikan Kristen* 3, no. 2 (2022): 102–119.
- Limbong, Masdar, Fauzi Fahmi, Rabiatul Khairiah, and others. “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35.
- Lubis, Ita Purnama Salenggam. “Keteladanan Guru Sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Siswa” (2021).
- Maisaroh, Anis, and A Wathon. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 1, no. 1 (2018): 64–82.
- Melati, Eka, Mirdan Kurniawan, Marlina Marlina, Sonny Santosa, Rani Zahra, and Yulian Purnama. “Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6, no. 4 (2023): 14–20.
- MH, M Wahib, Slamet Abadi, Aang Abdullah Zein, Tri Novia, and others. “Studi Historis Perkembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia.” *al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 5, no. 4 (2022): 83–90.

- Murni, Neli Fitra. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran." In *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*. Vol. 5, 2021.
- Nurwindayani, Efi. "Memaknai Peran Alkitab Dalam Pertumbuhan Rohani Mahasiswa Kristen Melalui Pemuridan Kontekstual Di Surakarta." *Diegesis: Jurnal Teologi* 5, no. 2 (2020): 1–13.
- Pratomo, Adi, and Agus Irawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck." *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2015).
- Ricu Sidiq, Najuah. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar." *Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan* 9 (2020): 5.
- Sari, Eka Rosmitha, Muhammad Yusnan, and Irman Matje. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran." *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 583–591.
- Stevanus, Kalis, and Dwiati Yulianingsih. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Anak Usia Dini." *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen* 2, no. 1 (2021): 15–30.
- Suherawati, Nanik, Makmuri Makmuri, and Asri Widiatsih. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 2 Ambulu." *Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 40–50.
- Sukmawati, Rika. "Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dengan Strategi Drill Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 10, no. 2 (2017).
- Sulastri, Nova Dwi Pratiwi, Elpisah Elpisah, Kasmawati Kasmawati, Roshayati Roshayati, and Nurhayati Nurhayati. "Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan." *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 2, no. 4 (2023): 24–39.
- Wijoyo, Agung. "Pengaruh Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Pertama Dan Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 3, no. 1 (2018): 46–55.
- Zubaidah, Siti. "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." In *Seminar Nasional Pendidikan*, 2:1–17, 2016.