

## Teknologi bagi Guru-Guru PART di Gereja GMIT Hosana Sungkaen

**Poho Pabala<sup>\*1</sup>, Dina Antoneta Natonis<sup>2</sup>, Agustinus Pade Rohi<sup>3</sup>, Irmawati Mau<sup>4</sup>,  
Aplonia Seran<sup>5</sup>, Lady A. Luik<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Ilmu Pendidikan Teologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Artha Wacana, Indonesia

\*email: [pohopabala31@gmail.com](mailto:pohopabala31@gmail.com)<sup>1</sup>, [din.amanatun@gmail.com](mailto:din.amanatun@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

*Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sekolah Minggu serta penguatan kapasitas guru-guru PART dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan membangun karakter iman anak di era digital. Dengan pemanfaatan IPTEK yang tepat dalam pelatihan ini, diharapkan Guru Sekolah Minggu di GMIT Hosana Sungkaen akan lebih mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan relevan, serta lebih siap untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Learning dan Capacity Building, yaitu metode pelatihan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar serta pengembangan kapasitas individu dan kelembagaan secara bertahap dan kontekstual. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik guru-guru PAR yang berasal dari latar belakang non-formal dan membutuhkan pembelajaran berbasis praktik. Kegiatan PKM ini mengangkat tema tentang Desain Pembelajaran Sekolah Minggu Berbasis Teknologi. Adapun hasil dari kegiatan ini yaitu guru-guru PART dapat memahami dan mengerti bagaimana menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan membangun karakter iman anak di era digital, menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif guna menjawab kebutuhan anak-anak PART.*

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran, Guru-Guru Part, Teknologi

### **Abstract**

*This Community Service Program (PKM) aims to improve the quality of Sunday School learning as well as strengthen the capacity of PART teachers in delivering engaging, relevant, and faith-building learning experiences for children in the digital era. Through the appropriate utilization of science and technology in this training, Sunday School teachers at GMIT Hosana Sungkaen are expected to be more capable of creating innovative, interactive, and contextual learning experiences, and better prepared to face the challenges of education in the digital age. The training applies the Participatory Action Learning and Capacity Building approaches, which emphasize the active involvement of participants in the learning process and the gradual development of individual and institutional capacities. These methods were chosen as they align with the characteristics of PART teachers, most of whom come from non-formal educational backgrounds and require practice-based learning. The theme of this PKM activity is "Technology-Based Sunday School Learning Design." The results of this program show that PART teachers are able to understand and apply concepts of engaging and relevant learning that nurture children's faith in the digital era. Furthermore, participants successfully produced creative and educational learning media that address the needs of PART children.*

**Keywords:** Learning Design, Part Teachers, Technology

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan anak di lingkungan gereja merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, iman, dan nilai moral generasi muda. Salah satu wadah strategis dalam proses ini adalah Sekolah Minggu, yang berfungsi sebagai sarana pembinaan rohani bagi anak-anak dan remaja. Peran guru Sekolah Minggu (guru PART) menjadi sangat penting, sebab mereka bukan hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menjadi teladan iman dan karakter bagi anak-anak (Homrighausen & Enklaar, 1996). Secara teologis, pendidikan Kristen tidak sekadar transfer pengetahuan (*kognitif*), melainkan upaya *holistik* untuk membentuk seluruh pribadi anak ke arah keserupaan dengan Kristus (*afektif* dan *psikomotorik* iman). Prinsip ini selaras dengan ajaran Alkitab (Ulangan 6:6-7; Amsal 22:6) yang menekankan pendidikan iman yang berkelanjutan dan berbasis keteladanan. Dalam konteks modern, pendidikan Kristen harus

beradaptasi dengan realitas lingkungan anak. Konsep Teologi Kontekstual menuntut materi Alkitab disampaikan dengan cara yang relevan, menggunakan bahasa, simbol, dan media yang akrab dengan dunia anak-anak masa kini (Jatmiko & Hidayati, 2021). Sekolah Minggu yang relevan adalah yang mampu menjembatani pesan abadi Firman Tuhan dengan pengalaman hidup *digital native* (Widyawati & Marjuni, 2024). Untuk mencapai itu maka guru PART perlu berperan dalam hal ini.

Guru Sekolah Minggu (Guru PART) memegang peran krusial dalam menyampaikan ajaran kekristenan dan isi Alkitab kepada anak-anak di lingkungan gereja. Tugas mereka tidak hanya terbatas pada pengajaran doktrin, tetapi juga mencakup pembentukan karakter rohani anak-anak melalui metode yang kreatif dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Pelatihan bagi para guru Sekolah Minggu, seperti implementasi metode *Project Based Learning* yang mengangkat kearifan lokal, dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menarik, serta menumbuhkan kerja sama, daya cipta, dan pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai Alkitab (Anotoni, dkk, 2025). Teknologi digital membuka peluang besar dalam mendukung pembelajaran iman. Media digital seperti presentasi interaktif, video animasi, kuis online, dan aplikasi Alkitab digital terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak (Arsyad, 2019; Xiong & Liu, 2023). Model desain instruksional seperti ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menjadi acuan penting dalam merancang pembelajaran yang efektif (Dick & Carey, 2015; Gagné, Briggs, & Wager, 1992). *Jean Piaget's Cognitive Development*: Menggarisbawahi pentingnya media visual dan interaktif bagi anak usia Sekolah Minggu (Operasional Konkret), di mana mereka belajar terbaik melalui pengalaman nyata, permainan, dan demonstrasi (Putri, dkk., 2023). *Lev Vygotsky's Sociocultural Theory*: Menyoroti peran interaksi sosial (*Scaffolding*) dan kolaborasi (diskusi kelompok) dalam proses belajar, yang sangat didukung oleh fitur-fitur interaktif dalam media digital (Jatmiko & Hidayati, 2021). Beberapa penelitian menegaskan efektivitas pemanfaatan teknologi dalam Sekolah Minggu (Firnando & Kristiani, 2023; Yusnoveri, 2021).

Anak-anak Sekolah Minggu saat ini adalah Generasi Digital Native (Prensky, 2001) yang memiliki cara belajar dan memproses informasi yang berbeda (terbiasa visual, *multitasking*, dan *random access*). Hal ini menjadikan Teori Media Pembelajaran sangat relevan. Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2020): Prinsip ini menyatakan bahwa belajar menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi saluran *visual* (gambar, teks) dan *auditori* (suara, narasi). Media digital seperti video animasi, presentasi interaktif (Canva/PowerPoint), dan kuis online sangat efektif dalam memanfaatkan prinsip ini. Teori Keterlibatan (Engagement Theory): Pemanfaatan teknologi tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam pengalaman belajar (Kurniawan & Kristiani, 2022). Kuis interaktif, *role-play* digital, dan *project* berbasis media digital (Firnando & Kristiani, 2023) telah terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman spiritual anak (Xiong & Liu, 2023; Yusnoveri, 2021).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru PART berasal dari latar belakang non-profesional dan masih menggunakan metode konvensional, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik (Gaspersz, Leuwol, & Wonmaly, 2024). Guru PART di lingkungan gereja, khususnya dalam pelaksanaan Sekolah Minggu, menghadapi berbagai tantangan dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan relevan bagi anak-anak di era digital. Kurangnya pemahaman terhadap penggunaan teknologi pendidikan serta keterbatasan dalam mengakses dan mengelola sumber daya digital menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton, tidak interaktif, dan kurang sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan Sekolah Minggu, serta kurang optimalnya penyampaian nilai-nilai iman Kristen yang menjadi tujuan utama kegiatan tersebut. Padahal anak-anak Sekolah Minggu merupakan generasi digital native (Prensky, 2001) yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi. Menurut Piaget (1972), anak usia sekolah membutuhkan media pembelajaran visual dan interaktif yang sesuai tahap perkembangannya. Tanpa inovasi, pembelajaran iman berpotensi kehilangan relevansi.

Teknologi digital membuka peluang besar dalam mendukung pembelajaran iman. Media digital seperti presentasi interaktif, video animasi, kuis online, dan aplikasi Alkitab digital terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak (Arsyad, 2019; Xiong & Liu, 2023). Model desain instruksional seperti ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menjadi acuan penting dalam merancang pembelajaran yang efektif (Dick & Carey, 2015; Gagné, Briggs, & Wager, 1992). Beberapa penelitian menegaskan efektivitas pemanfaatan teknologi dalam Sekolah Minggu (Firnando & Kristiani, 2023; Yusnoveri, 2021). Dengan demikian, tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kapasitas guru PART dalam mendesain pembelajaran berbasis teknologi agar lebih kreatif, relevan, dan membangun iman anak di era digital.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diusulkan kegiatan pelatihan desain pembelajaran berbasis teknologi bagi guru-guru PART. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media dan metode pembelajaran interaktif menggunakan teknologi digital. Materi pelatihan mencakup: a). Konsep dasar desain pembelajaran kreatif. b). Pemanfaatan aplikasi presentasi interaktif (seperti Canva, PowerPoint, dan Google Slides). c). Pengenalan platform pembelajaran digital (seperti Google Classroom atau LMS sederhana). d). Pembuatan konten multimedia sederhana (video, animasi, kuis digital). e). Praktik penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sekolah Minggu berbasis teknologi.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah *Participatory Action Research (PAR)*. Metode ini dipandang relevan karena melibatkan para stakeholder dalam memberikan masukan sekaligus solusi bagi proses perubahan sosial di suatu komunitas (Ridho, 2020). Selain itu Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Learning dan Capacity Building* (Sanjaya, 2013). Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan mitra, survei kebutuhan, dan penyusunan modul pelatihan. Pelaksanaan kegiatan diwujudkan melalui ceramah, diskusi *Focus Group Discussion (FGD)*, dan sesi tanya jawab antara pemateri/stakeholder dengan peserta. FGD digunakan sebagai sarana pengumpulan data melalui diskusi kelompok, yang memungkinkan peserta menyampaikan pandangan secara mendalam terkait topik yang dibahas (Oedingen et al., 2020). Sementara itu, metode ceramah disampaikan secara verbal dengan memanfaatkan gaya bicara yang komunikatif agar mudah dipahami audiens. Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Learning* dan *Capacity Building*, yaitu metode pelatihan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar serta pengembangan kapasitas individu dan kelembagaan secara bertahap dan kontekstual. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik guru-guru PAR yang berasal dari latar belakang non-formal dan membutuhkan pembelajaran berbasis praktik.

Metode pelatihan meliputi:

- a. Ceramah Interaktif: Digunakan untuk menyampaikan konsep dasar terkait desain pembelajaran, pedagogi anak, dan pengantar teknologi pembelajaran. Disampaikan secara ringkas dan interaktif agar mudah dipahami.
- b. Demonstrasi dan Simulasi: Trainer menunjukkan langsung cara menggunakan aplikasi atau membuat media pembelajaran digital, kemudian peserta diminta mempraktikkannya.
- c. Workshop Praktik Langsung (Hands-on Training): Peserta secara aktif membuat rancangan pembelajaran dan media digital sendiri dengan pendampingan fasilitator.
- d. Diskusi Kelompok dan Refleksi: Peserta berbagi pengalaman, tantangan, serta memberi umpan balik terhadap karya sesama peserta dalam suasana kolaboratif.
- e. Pendampingan Berkelanjutan (Mentoring Online):
  - 1) Setelah pelatihan tatap muka, dilakukan pendampingan secara daring selama 1 bulan melalui grup diskusi untuk memastikan implementasi dan memberikan konsultasi teknis.
  - 2) Langkah-Langkah Kegiatan

- Tahap I: Persiapan Kegiatan
- Tahap II: Pelaksanaan Kegiatan
- Tahap III: Pendampingan dan Tindak Injut
- Tahap IV: Evaluasi dan Pelaporan

Tim Pengabdian ini juga dibantu oleh 4 mahasiswa dari program studi Ilmu Pendidikan Teologi –FKIP UKAW Kupang, yakni ketua kelas mata kuliah Micro teaching, yakni Agustinus Pade Rohi, Aplonia Seran, Irmawati Mau, dan Lady A Luik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan di GMIT Hosana Sungkaen pada 14 September 2025 dengan melibatkan 15 guru PART dan 36 anak. Peserta belajar mendesain perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Hasilnya, tersusun 10 RPP Sekolah Minggu digital, presentasi interaktif, video sederhana, serta kuis online. Evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi guru dengan rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test. Peningkatan kompetensi ini mendukung klaim bahwa metode *Participatory Action Learning* dan *Capacity Building* efektif dalam mengatasi keterbatasan guru non-profesional (Gaspersz, Leuwol, & Wonmaly, 2024). Transformasi Pedagogis: Guru yang sebelumnya menggunakan metode konvensional kini beralih ke metode yang lebih interaktif. Perubahan ini didorong oleh penguatan pemahaman terhadap Pedagogi Konstruktivisme (Vygotsky, 1978). Melalui *workshop* praktik, guru belajar bahwa pembelajaran yang efektif harus terjadi dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) anak, didukung oleh *scaffolding* (bantuan fasilitator/teknologi). Adopsi Teknologi: Adanya perubahan sikap dari rasa takut atau enggan menjadi antusias dalam menggunakan teknologi sejalan dengan tuntutan Pendidikan Kristen Kontekstual (Jatmiko & Hidayati, 2021). Guru menyadari bahwa teknologi bukan hanya alat, tetapi sarana untuk kontekstualisasi iman, yang menjembatani pesan abadi Firman Tuhan dengan dunia digital anak. Peningkatan kemampuan teknis membuat guru lebih percaya diri dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efisien. Bagian terpenting dari hasil adalah demonstrasi bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan partisipasi yang lebih aktif saat kegiatan simulasi menggunakan media digital.

Antusiasme anak adalah indikator kuat bahwa pembelajaran telah mencapai keterlibatan aktif (Engagement Theory) (Kurniawan & Kristiani, 2022). Kesesuaian dengan Digital Native: Anak-anak Sekolah Minggu adalah Generasi Digital Native (Prensky, 2001). Mereka memiliki preferensi belajar yang visual, cepat, dan *multitasking*. Media seperti video dan kuis *online* secara alami menarik bagi mereka karena sesuai dengan gaya hidup digital mereka (Widyawati & Marjuni, 2024).

Prinsip Multimedia (Mayer, 2020): Media yang dihasilkan guru efektif karena menggabungkan saluran visual dan auditori. Misalnya, video animasi Alkitab menggunakan narasi (auditori) dan gambar bergerak (visual), yang secara simultan membantu anak usia Operasional Konkret (Piaget, 1972) dalam memproses dan memahami konsep iman yang abstrak. Antusiasme anak yang besar saat mengikuti pembelajaran dengan media digital, sejalan dengan penelitian Firnando & Kristiani (2023), Xiong & Liu (2023), dan Yusnoveri (2021). Kegiatan pengabdian ini secara umum bertujuan untuk menyelenggarakan program pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas, sekaligus menerapkan, mengembangkan, dan membudayakan ilmu pengetahuan serta teknologi guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun luaran dan target yang ingin dicapai melalui PKM ini adalah pelatihan penulisan artikel ilmiah bagi guru-guru PART Hosana Sungkaen.

#### 3.1. Proses Kegiatan

Kegiatan PKM ini mengangkat tema tentang Desain Pembelajaran Sekolah Minggu Berbasis Teknologi. Secara umum, desain pembelajaran adalah suatu proses sistematis dalam merencanakan, mengorganisasi, dan mengembangkan pengalaman belajar agar tujuan

pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Dick & Carey (2015), desain pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengembangkan instruksi berdasarkan teori belajar dan prinsip pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Reigeluth (1999) menjelaskan bahwa desain pembelajaran adalah ilmu dan praktik untuk menciptakan spesifikasi yang rinci mengenai kondisi pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal, selain itu Gagné, Briggs, & Wager (1992) menyebutkan bahwa desain pembelajaran mencakup pengembangan strategi dan materi pembelajaran untuk membantu siswa belajar secara lebih efektif. Kegiatan tersebut berjalan dengan baik sesuai dengan raundown acara yang telah ditetapkan sebelumnya, guru-guru mengikuti kegiatan dengan sangat antusias sesuai pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Penyampaian Materi Bagi guru-guru PART



(a)



(b)

Gambar 2. (a) kegiatan Simulasi (b) Dokumentasi Bersama Guru-guru PART

Ada beberapa Komponen desain: tujuan, materi, metode, media, evaluasi. Komponen inti desain pembelajaran biasanya dikenal dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun secara umum, komponen utamanya yaitu sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan merupakan arah yang hendak dicapai. Dalam pendidikan Kristen, tujuan tidak hanya kognitif (pengetahuan) tetapi juga afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan iman). Sumber: Bloom (1956) Taxonomy of Educational Objectives.

b. Materi Pembelajaran

Materi adalah isi atau bahan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan. Materi dapat berupa teks, cerita, ayat Alkitab, gambar, lagu, atau video. Sumber: Heinich, Molenda, & Russell (2002). Instructional Media and the New Technologies of Instruction.

c. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar dipahami anak. Misalnya: storytelling, role play, diskusi, tanya jawab, atau blended learning (tatap muka + digital). Sumber: Joyce, Weil, & Calhoun (2009). Models of Teaching.

d. Media Pembelajaran

Media adalah perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bisa berupa media visual (gambar, poster), audio (lagu, rekaman), audio-visual (video, animasi), atau media interaktif (aplikasi digital). Sumber: Arsyad, Azhar (2019). Media Pembelajaran.

e. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi bertujuan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuknya bisa berupa pertanyaan lisan, kuis, hafalan ayat, refleksi, atau observasi perilaku anak.

Prinsip pembelajaran anak menurut teori perkembangan (Piaget, Vygotsky, dan perspektif Alkitabiah)

a. Jean Piaget (Teori Perkembangan Kognitif)

Piaget membagi perkembangan kognitif anak dalam beberapa tahap:

- 1) Sensori-motor (0-2 tahun): belajar melalui pengalaman langsung (indera dan gerakan).
- 2) Pra-operasional (2-7 tahun): anak mulai menggunakan simbol (gambar, cerita, bahasa), tetapi berpikirnya masih egosentrisk.
- 3) Operasional konkret (7-11 tahun): anak mulai berpikir logis tentang hal-hal konkret, memahami sebab-akibat.
- 4) Operasional formal (11 tahun ke atas): anak mampu berpikir abstrak, logis, dan hipotetis. Prinsip untuk Sekolah Minggu: gunakan cerita bergambar, alat peraga, drama, dan permainan yang sesuai tahap usia anak. Sumber: Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*.

b. Lev Vygotsky (Teori Sosiokultural) Konsep utama:

- 1) Zona Perkembangan Proksimal (ZPD): rentang antara kemampuan yang bisa dicapai anak sendiri dan kemampuan yang bisa dicapai dengan bantuan orang lain.
- 2) Scaffolding: dukungan yang diberikan guru/orang dewasa untuk membantu anak belajar, yang kemudian secara bertahap dilepas.
- 3) Peran sosial & bahasa: anak belajar melalui interaksi sosial, percakapan, dan kegiatan bersama.

c. Prinsip untuk Sekolah Minggu: guru perlu menjadi fasilitator, mendampingi anak, memberi dorongan, lalu memberi kesempatan mereka belajar mandiri (misalnya menghafal ayat bersama-sama, lalu mencoba sendiri).

Alkitab menekankan bahwa pendidikan anak harus ditanamkan sejak dini dengan dasar iman sehingga anak dapat bertumbuh dengan takut akan Tuhan. Ulangan 6:6-7: "Apa yang kuperintahkan kepadamu pada hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkannya berulang-ulang kepada anak-anakmu...", Amsal 22:6: "Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu." Prinsip dari perspektif Alkitabiah yaitu Pendidikan iman harus dimulai sejak dini, Guru berperan sebagai teladan (1 Korintus 11:1). Pembelajaran bukan hanya menambah pengetahuan, tetapi membentuk karakter Kristus. Teknologi digital saat ini sudah menjadi bagian hidup anak-anak. Mereka disebut generasi digital native (Prensky, 2001), karena sejak kecil sudah terbiasa dengan gadget, internet, dan multimedia. Dalam konteks Sekolah Minggu, teknologi penting karena: a). Membuat Firman Tuhan lebih menarik dan relevan Anak-anak cenderung cepat bosan dengan metode ceramah. Penggunaan video, animasi, dan aplikasi interaktif dapat membantu mereka memahami firman Tuhan dengan lebih menyenangkan. b) Membantu anak belajar dengan gaya belajar yang berbeda ada anak dengan gaya visual, auditori, atau kinestetik. Teknologi mampu menyediakan kombinasi media (gambar, suara, teks, interaksi). c). Menghubungkan iman dengan kehidupan sehari-hari Anak-anak terbiasa menggunakan YouTube, game, atau aplikasi. Jika pembelajaran iman hadir melalui media yang sama, maka pesan firman lebih mudah masuk. d). Mendukung pembelajaran jarak jauh (online). Pada situasi pandemi, teknologi memungkinkan Sekolah Minggu tetap berjalan lewat Zoom, Google Meet, atau WhatsApp Group. Dengan demikian, teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi juga sarana kontekstualisasi iman agar relevan dengan dunia anak.

Dasar inilah maka guru-guru PART perlu mendesain pembelajaran PART yang berbasis teknologi. Materi pertama membahas tentang Pengantar Desain Pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran PART sedangkan sesi ke dua materi desain pembelajaran Sekolah Minggu berbasis teknologi. Materi yang disampaikan diharapkan dapat menolong guru-guru PART menghasilkan pembelajaran yang baik dan menarik sehingga menjawab kebutuhan anak-anak PART. Media pembelajaran dibuat sedemikian menarik agar berhasil memancing fokus anak-

anak. Media pembelajaran yang menarik untuk dilihat dan enak didengar akan menambah motivasi anak, partisipasi, dan keaktifan anak.

Tabel 1. Aspek setelah dan sebelum pelatihan beserta indikatornya

Aspek yang Dinilai	Kondisi Sebelum Pelatihan	Kondisi Setelah Pelatihan	Indikator Perubahan
<b>Pemahaman tentang Desain Pembelajaran</b>	Sebagian besar guru belum memahami konsep desain pembelajaran secara sistematis.	Guru memahami langkah-langkah penyusunan desain pembelajaran (analisis kebutuhan, tujuan, metode, evaluasi).	Terjadi peningkatan pemahaman konsep desain pembelajaran.
<b>Kemampuan Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran Sekolah Minggu</b>	Guru masih kesulitan menggunakan media digital seperti PowerPoint, video, atau aplikasi interaktif.	Guru mampu membuat dan menggunakan media digital sederhana (PowerPoint, Canva, YouTube, dsb.) dalam kegiatan mengajar.	Guru lebih percaya diri dan kreatif menggunakan teknologi.
<b>Kreativitas dalam Penyusunan Materi Ajar</b>	Materi ajar masih monoton dan kurang menarik bagi anak-anak.	Guru mampu mengembangkan materi ajar yang interaktif dan menarik dengan bantuan media digital.	Terjadi peningkatan kreativitas dan inovasi dalam penyusunan materi.
<b>Kemampuan Merancang Pembelajaran Berbasis Teknologi</b>	Belum mampu merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi.	Mampu merancang RPP Sekolah Minggu berbasis teknologi sesuai karakter anak.	Guru menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih modern dan relevan.
<b>Sikap terhadap Pemanfaatan Teknologi</b>	Beberapa guru merasa takut atau enggan menggunakan teknologi.	Guru menunjukkan antusiasme dan keterbukaan dalam mencoba teknologi baru.	Sikap positif terhadap inovasi dan perubahan meningkat.
<b>Kerjasama dan Kolaborasi antar Guru</b>	Kegiatan pembelajaran dilakukan secara individual tanpa kolaborasi.	Guru aktif berdiskusi dan saling berbagi bahan ajar digital.	Tumbuh budaya kolaboratif antar guru Sekolah Minggu.
<b>Kemampuan Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran</b>	Belum melakukan refleksi terhadap hasil mengajar.	Guru mulai melakukan evaluasi dan refleksi terhadap efektivitas desain pembelajaran berbasis teknologi.	Meningkatnya kesadaran terhadap perbaikan berkelanjutan.

### 3.1.1. Persiapan Program

- Tujuan: Menyiapkan kebutuhan teknis dan materi pelatihan.
- Langkah-langkah:
  - Koordinasi dengan Mitra Gereja dan Guru-Guru PAR
    - Survei awal dan analisis kebutuhan peserta.
    - Penjadwalan dan penentuan lokasi pelatihan.
  - Penyusunan Silabus dan Materi Pelatihan
    - Pembuatan modul pelatihan digital.
    - Persiapan contoh media pembelajaran digital.

### 3.1.2. Pelaksanaan Pelatihan

Tujuan: Memberikan pemahaman mendalam tentang desain pembelajaran sekolah minggu berbasis teknologi pada guru-guru PART.

- Hari 1 : Fokus pada Konsep dan Pengantar Teknologi
  - Sesi 1: Pre-test untuk mengetahui pengetahuan awal peserta.
  - Sesi 2: Pengenalan pedagogi anak dan konsep desain pembelajaran.

- Sesi 3: Struktur RPP Sekolah Minggu berbasis nilai-nilai iman.
  - Sesi 4: Pengenalan aplikasi presentasi dan media digital (Canva, PowerPoint, Google Slides).
  - Sesi 5: Latihan membuat presentasi materi pembelajaran Sekolah Minggu.
- b. Hari 2 : Fokus pada Praktik, Produksi Media, dan Simulasi
- Sesi 1: Pengenalan pembuatan konten multimedia (video pembelajaran sederhana, kuis online).
  - Sesi 2: Praktik membuat media pembelajaran interaktif.
  - Sesi 3: Simulasi mengajar menggunakan RPP dan media yang telah dibuat.
  - Sesi 4: Presentasi karya peserta dan diskusi kelompok.
  - Sesi 5: Post-test dan evaluasi kegiatan.
  - Penyerahan sertifikat dan penutupan.

### **3.1.3. Pendampingan dan Tindak Lanjut**

- a. Pembentukan Grup Diskusi Online
  - Membuat grup WhatsApp atau Telegram sebagai forum belajar berkelanjutan.
  - Pembagian jadwal konsultasi mingguan dan materi tambahan.
- b. Bimbingan Teknis Jarak Jauh
  - Konsultasi teknis dan penyempurnaan media pembelajaran.
  - Peserta diminta menerapkan RPP dan melaporkan praktiknya dalam grup.
- c. Pengumpulan dan Kurasi Produk
  - Setiap peserta mengumpulkan 1 RPP dan 1 media digital.
  - Produk dikurasi dan dijadikan repositori digital bersama.

### **3.1.4. Evaluasi dan Pelaporan**

- a. Evaluasi Hasil Pelatihan
  - Perbandingan hasil pre-test dan post-test.
  - Survei kepuasan peserta.
  - Penilaian kualitas media pembelajaran hasil karya peserta.
- b. Penyusunan Laporan dan Publikasi
  - Penyusunan laporan akhir kegiatan.
  - Publikasi artikel pengabdian di jurnal atau media gereja.

## **3.2. Hasil yang Diharapkan**

- a. Guru memahami dan mampu pemanfaatan Teknologi dalam pembelajaran
- b. Terciptanya pembelajaran sekolah minggu yang berbasis teknologi dan menarik di GMIT Hosana Sungkaen

## **4. KESIMPULAN**

Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru PART dalam mendesain pembelajaran berbasis teknologi. Peserta mampu menghasilkan perangkat pembelajaran digital yang kreatif, meningkatkan partisipasi anak, dan memperkuat kualitas pendidikan iman di era digital. Kegiatan ini berkontribusi pada regenerasi gereja dan dapat direplikasi pada jemaat lain dengan penambahan inovasi berbasis kearifan lokal. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Artha Wacana Kupang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) yang telah mendukung kegiatan ini, serta kepada mitra GMIT Hosana Sungkaen yang telah memfasilitasi pelaksanaan program.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anotoni, B., dkk. (2025). Pelatihan Guru Sekolah Minggu Berbasis Project Based Learning Mengangkat Kearifan Lokal NTT. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. (Dalam Penerbitan/Akan Diterbitkan).
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives, Handbook I: The cognitive domain*. David McKay Co Inc.
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson Education.
- Firnando, A. S., & Kristiani, E. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Sekolah Minggu di Era Digital. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Gaspersz, F. J., Leuwol, R., & Wonmaly, R. D. (2024). Pengaruh Pelatihan Desain Pembelajaran Terhadap Kompetensi Guru Sekolah Minggu di Jemaat GMIT Lahai Roi Kupang. *Jurnal Pendidikan Kristen Indonesia*, 9(1), 101-115.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional media and the new technologies of instruction* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Homrighausen, E. G., & Enklaar, I. H. (1996). *Pendidikan Agama Kristen*. BPK Gunung Mulia.
- Jatmiko, Y. S., & Hidayati, E. N. (2021). Optimalisasi Peran Guru Sekolah Minggu dalam Menghadapi Anak Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 2(1), 10-22.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson Education.
- Kurniawan, A. W., & Kristiani, E. (2022). Peran Teknologi Digital dalam Pembelajaran Agama Kristen pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 3(1), 58-70.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Oedingen, K., dkk. (2020). Implementing Focus Group Discussions in Participatory Research—A Scoping Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 7080.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Putri, A. E., dkk. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Sekolah Minggu untuk Meningkatkan Pemahaman Alkitab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kristen*, 3(2), 110-120.
- Reigeluth, C. M. (Ed.). (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. II). Lawrence Erlbaum Associates.
- Ridho, R. A. (2020). *Panduan praktis Participatory Action Research (PAR) dalam penelitian komunitas*. Deepublish.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widyawati, Y., & Marjuni, M. (2024). Pelatihan Kreatif Berbasis Aplikasi Digital bagi Guru Sekolah Minggu untuk Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *Jurnal Abdi Loka*, 4(1), 1-10.
- Xiong, K., & Liu, Q. (2023). The effectiveness of digital storytelling in religious education: A meta-analysis. *Journal of Religious Education Research*, 15(3), 201-218.
- Yusnoveri. (2021). Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sekolah Minggu di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Koinonia*, 15(1), 1-12.

**Halaman Ini Dikosongkan**