

ABSTRAK

Albert Rensis Brahmantya (01307180038)

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK Mendukung Keaktifan Siswa Selama Pembelajaran Daring

(ix + 25 halaman)

Pembelajaran daring merupakan solusi terbaik dalam masa pandemi covid-19. Selama pandemi, guru dituntut untuk tetap bertanggung jawab menjalankan kewajibannya sebagai seorang pengajar. Akibat pandemi covid-19 siswa menjadi tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama pembelajaran daring, setiap guru memiliki tanggung jawab agar siswa dapat berperan aktif selama proses belajar. Keaktifan siswa selama pembelajaran sangat dibutuhkan selama pembelajaran daring. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif guna mendukung keaktifan siswa. Maka dari itu, tujuan dari penulisan paper ini adalah menguraikan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam mendukung keaktifan siswa selama pembelajaran daring. Pada penulisan paper ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pendidikan Kristen memiliki tujuan untuk memulihkan kembali gambar dan rupa Allah yang telah rusak melalui pembelajaran. Siswa sebagai *Imago Dei* yang telah jatuh ke dalam dosa sehingga segala sesuatu yang dikerjakan tidak terlepas dari dosa. Maka dari itu, guru memiliki tanggung jawab dalam membimbing siswa untuk dapat terlibat aktif selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *powerpoint*, video, mentimeter, dan *games* dapat menarik perhatian siswa untuk aktif dan antusias dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dengan mentimeter dapat membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif. Selain itu penggunaan media pembelajaran berupa *powerpoint* dan *games* membantu siswa untuk dapat memahami materi dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kesimpulan dari penulisan paper ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *powerpoint*, video, mentimeter, dan *games* dapat mendukung keaktifan siswa selama pembelajaran. *Saran* untuk para pendidik perlu untuk memaksimalkan setiap kemampuan dan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif agar siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Referensi: 51 (1994-2020).