

ABSTRAK

Erina Hannawita Br Sembiring (01401190018)

GURU KRISTEN YANG PROFESIONAL DI ERA DIGITAL: SEBUAH KAJIAN FILOSOFIS BERDASARKAN WAWASAN KRISTEN ALKITABIAH

(x + 25 halaman: 1 tabel)

Pendidikan selalu mengalami perkembangan dan membutuhkan guru-guru yang profesional dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, sebagian besar guru di Indonesia belum mampu menunjukkan profesionalitas yang cukup baik dalam menjalankan tugasnya. Melalui penulisan paper ini akan dikaji bagaimana itu guru profesional dan pentingnya menjadi seorang guru Kristen profesional di era digital yang dikaji berdasarkan filosofi dari wawasan Kristen Alkitabiah. Adapun metode yang digunakan dalam penulisan paper ini adalah metode studi literatur. Dari hasil kajian dalam paper ini dapat dilihat bahwa guru yang profesional adalah guru yang menguasai semua kompetensi guru dan bisa mengikuti perkembangan pendidikan yang terlihat dari kemampuan guru menggunakan teknologi. Dengan menguasai semua kompetensi yang harus dimiliki guru, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, guru akan mampu menciptakan pembelajaran yang mencapai tujuan pendidikan. Guru yang profesional akan mampu memperkenalkan Allah kepada murid-muridnya dan membawa muridnya untuk menjadi pribadi yang semakin serupa dengan Kristus. Menjadi guru yang profesional adalah sebuah tanggung jawab bagi guru Kristen dalam melakukan panggilannya, sehingga disarankan kepada setiap guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan yang dapat mendukung guru menjadi seorang guru yang profesional, khususnya berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Referensi: 49 (1986-2021).

ABSTRAK

Erina Hannawita Br Sembiring (01401190018)

PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN KAHOOT! DALAM MENDORONG KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

(xiii + 30 halaman: 6 gambar; 5 tabel; 7 lampiran)

Pembelajaran *online* yang telah diterapkan akibat pandemi Covid-19 menjadikan siswa dan guru terbiasa dengan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan di sebuah sekolah di Tangerang Selatan, pembelajaran telah dilakukan kembali secara tatap muka. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA yang terdiri atas 17 siswa. Pada proses pembelajaran ditemukan bahwa guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dan menyebabkan keaktifan siswa kurang. Penerapan metode pembelajaran yang relevan di era digital ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa. Adapun tujuan dari penulisan paper ini adalah melihat bagaimana penerapan metode yang relevan dengan era digital, yaitu metode *game based learning* berbantuan Kahoot! dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di era digital. Metode yang digunakan dalam penulisan paper ini adalah metode kualitatif deskriptif. Sebagai Guru yang profesional, mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran merupakan suatu kompetensi guru. Pemilihan metode *game based learning* berbantuan Kahoot! ini tidak lepas dari kesadaran guru akan tugas dan tanggung jawabnya untuk melayani seperti Kristus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penerapan metode *game based learning* berbantuan Kahoot! menunjukkan bahwa siswa sebelumnya kurang aktif menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan metode *game based learning* berbantuan Kahoot! terbukti dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Referensi: 47 (2007-2022).