

ABSTRAK

Yosafat Manindo Turnip (01401190033)

PERAN GURU KRISTEN DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI ERA DIGITALISASI

(viii + 22 halaman)

Era digital membuat manusia tidak lepas dari teknologi. Semua aspek kehidupan manusia selalu mengandalkan teknologi dalam mempermudah aktivitas manusia. Salah satunya dalam aspek pendidikan yang dimana sekarang ini pembelajaran sudah beorientasi pada digital dan mau tidak mau guru sebagai komponen utama pembelajaran harus bisa menguasai dan memanfaatkan teknologi itu di dalam kelas guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, aktif, inovatif, efektif, dan kreatif. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menjelaskan peran guru Kristen di dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode kajian literatur. Perlu dipahami juga bahwa teknologi pendidikan dan peran dari seorang guru Kristen merupakan komponen yang tidak terlepas dalam menunjang pembelajaran yang ideal pada era digitalisasi ini. Peran guru Kristen sebagai penuntun memiliki tanggung jawab besar dalam mengajarkan nilai kebenaran yang sejati kepada siswa dan membantu mereka mengalami transformasi hidup. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peran guru Kristen adalah sebagai penuntun di dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di ruang kelas. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam topik teknologi dan peran guru Kristen.

Referensi: 45 (2006-2022).

ABSTRAK

Yosafat Manindo Turnip (01401190033)

PENERAPAN *GAMES* EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MINAT MATEMATIKA SISWA DI KELAS II SEKOLAH DASAR

(xii + 23 halaman: 4 gambar; 1 tabel; 7 lampiran)

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya minat belajar matematika siswa di sekolah dasar swasta Jakarta. Melihat minat belajar siswa pada kelas Matematika yang rendah, teknik pengajaran dengan *games* diterapkan di kelas sebagai bagian dari pemanfaatan teknologi sesuai dengan zaman yang berkembang. Kurangnya minat matematika siswa disebabkan oleh pemilihan metode dan teknik mengajar yang kurang tepat untuk topik tertentu. *Games* edukasi mempermudah guru dalam penyampaian materi dan membuat kelas aktif, bergairah, dan senang dalam belajar. Peran guru Kristen dalam memanfaatkan teknologi merupakan penunjang pembelajaran untuk menuntun siswa takut akan Tuhan. Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan bagaimana penerapan *games* edukasi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian adalah *games* edukasi meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Siswa lebih fokus dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dari rasa senang dan banyaknya pertanyaan yang diajukan. Kesimpulannya adalah *games* edukasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas matematika Sekolah Dasar kelas 2. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah meneliti *games* edukasi lainnya untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar untuk berbagai mata pelajaran lainnya.

Referensi: 48 (1871-2022).