



PROPOSAL DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN (PAK) DEWASA BERPUSAT PADA TEKNOLOGI (TECHNOLOGICAL-CENTERED DESIGN) DI GEREJA

Anen Mangapul Situmorang, Alexander Naulus Rupidara
Kristen Universitas Kristen Indonesia
Email Korespondensi: anen.mangapul@gmail.com

Abstract

The development of technology is so rapid, and continues to grow over time. Development cannot be limited and continues to grow. Therefore, education must also develop through technology-based curriculum design. Adults are considered as an age category that is able to take advantage of digital technology in various ways, such as for the benefit of working, undergoing education, and communicating. In today's era, adulthood is a productive age. However, due to various busy schedules, they do not have much time to study, especially Christian Religious Education (PAK), which is held formally, informally and non-formally. Based on, research when viewed from the use of digital technology in adult learning is the right choice. Education for adults must be prepared with a technology-centered design curriculum, it is possible for the church to prepare its teachers, because all the teaching of Christian religious education is carried out by the pastor, but church administrators who work as teachers and that is very supportive service in teaching. However, the problem is that many adult PAK educators do not fully understand curriculum design and how to develop it to be implemented in church services. So for that, the purpose of this study is so that teachers can describe the design of an adult PAK curriculum that is centered on technology. So that PAK teachers understand the technology-based curriculum design.

Keywords: Adult PAK, Technology, Church

Abstrak

Perkembangan ilmu teknologi begitu pesat, dan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan tidak bisa dibatasi dan terus berkembang. Oleh karena itu dalam ilmu pendidikan juga harus ikut berkembang lewat desain kurikulum berbasis teknologi. Orang dewasa dianggap sebagai kategori usia yang mampu memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai hal, seperti untuk kepentingan bekerja, menjalani pendidikan, dan berkomunikasi. Di era sekarang ini usia dewasa merupakan usia produktif. Namun karena berbagai kepadatan kesibukan sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk mengenyam pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang diselenggarakan secara formal, informal dan non formal. Berdasarkan, penelitian jika dipandang dari penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran orang dewasa merupakan pilihan yang tepat. Pendidikan untuk orang dewasa harus disiapkan kurikulum desain yang berpusat pada teknologi, tidak tertutup kemungkinan untuk gereja dalam mempersiapkan para pengajar-pengajarnya, karena tidak semua pengajaran akan pendidikan agama kristen itu di kerjakan oleh gembala, melainkan para pengurus gereja yang berprofesi sebagai guru dan itu sangat mendukung pelayanan dalam bidang pengajaran. Namun permasalahannya masih banyak pendidik PAK

dewasa belum sepenuhnya memahami desain kurikulum dan bagaimana cara mengembangkannya untuk diterapkan dalam peyanan gereja. Maka untuk itu, tujuan dari penelitian ini supaya para pengajar dapat mendeskripsikan desain kurikulum PAK dewasa yang berpusat pada teknologi. Supaya para pengajar PAK ini memahami desain kurikulum yang berbasis teknologi.

Kata Kunci: PAK Dewasa, Teknologi, Gereja

PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan teknologi selalu memunculkan berbagai macam gagasan untuk mengembangkan dan mentransformasi pendidikan dengan menyesuaikan perkembangan yang ada. Oleh karena itu dalam ilmu pendidikan juga harus ikut berkembang lewat desain kurikulum berbasis teknologi. Dunia pendidikan terus berkembang, gereja harus terus berbenah untuk mengikuti perkembangan dunia pendidikan yang berbasis teknologi, karena salah satu tugas dan panggilan gereja adalah mengajar. Maka cara yang sangat penting dalam menentukan kualitas perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran adalah kurikulum. Dengan penerapan manajemen yang baik dapat menciptakan sebuah kurikulum yang tepat dalam menjawab persoalan-persoalan dalam menerapkan Pendidikan Agama Kristen dewasa. McNeil memaparkan model kurikulum dengan empat metode yaitu metode kurikulum humanistik, kurikulum rekonstruksi sosial, kurikulum teknologi, dan kurikulum subjek akademik.¹ Dalam penelitian ini fokus pada metode kurikulum yang berpusat pada teknologi (Technological-Centered Design). Hal ini sangat sesuai diterapkan pada pendidikan agama kristen dewasa karena merupakan kelompok usia yang menjadi bagian dalam pelayanan pendidikan Kristen oleh gereja. Gereja memiliki tugas untuk mendidik atau mengajar kelompok usia tersebut sehingga dengan demikian mereka memiliki kedewasaan secara holistik, khususnya kedewasaan spiritual. Oleh karena itu, gereja perlu melakukan berbagai upaya maksimal untuk mencapai hal tersebut.² Seseorang yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukannya di masyarakat bersama orang dewasa lainnya disebut orang yang sudah dewasa.³ Dalam hal penggunaan teknologi, kemampuan orang dewasa adalah sebuah keniscayaan yang harus dimiliki. Dengan perkembangan teknologi pada masa kini maka informasi mudah didapatkan oleh orang dewasa secara khususnya. Orang dewasa mudah mengakses informasi lewat internet, maka dituntut untuk mampu memilah dan mengurutkan informasi, karena tidak semua berita yang di akses di internet merupakan informasi yang benar, ada juga informasi yang merupakan informasi yang lazimnya dikenal dengan informasi hoax.⁴ Secara khusus dalam pendidikan orang dewasa di gereja, penggunaan kurikulum berpusat pada teknologi menjadi sebuah pilihan yang efektif. Akan tetapi disadari bahwa kemajuan teknologi saat ini merupakan tantangan bagi lembaga gereja dan lembaga pendidikan Kristen yang memiliki tanggung jawab dalam

¹ John D. McNeil, *Contemporary Curriculum: In Thought and Action, 8th Edition* (Los Angeles: Wiley, 2014), 21.

² Johanes Waldes Hasugian, "Kurikulum Dan Pembelajaran Warga Jemaat Dewasa Di Gereja," *KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)* 5 (2019): 36–53.

³ James Hurlock, "The Fire Next Time : The Dangers in The Next Debt Crisis," *Int'l Fin. L. Rev* 15, no. 14 (1996).

⁴ Wahono Wahono, Niswatul Imsiyah, and Aris Setiawan, "ANDRAGOGI: PARADIGMA PEMBELAJARAN ORANG DEWASA PADA ERA LITERASI DIGITAL," *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, n.d., <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4877>.

menjalankan proses pembelajaran, bagi orang dewasa. Para pendidik orang dewasa di gereja dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi digital. Menyikapi kenyataan ini, pengajar PAK di dalam gereja juga diharapkan lebih terbuka dengan teknologi dalam menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Para pengajar PAK harus melibatkan teknologi dalam tugas mengajar mereka terlebih dalam gereja untuk memenuhi tuntutan saat ini. Gereja harus mengikuti tuntutan perkembangan teknologi dalam hal mengajar kepada jemaat, namun ini bukan hal yang mudah dikarenakan kesibukan masing-masing jemaat dewasa yang dipersiapkan oleh gembala untuk mengajar sesama jemaat yang lain di dalam gereja. Untuk itu, pengajar PAK sudah seharusnya memikirkan untuk mendesain kurikulum yang berpusat pada teknologi yang sesuai dengan kategori orang dewasa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan secara efektif yang berpusat dalam gereja, karena gereja diharuskan mengikuti perkembangan teknologi dengan tetap pada prinsip kebenaran pengajaran. Mereka harus mempelajari dan memahami apa yang dimaksud dengan desain berpusat pada teknologi karena hal itu akan sangat menolong para pendidik untuk merancang kurikulum PAK yang sesuai dengan kebutuhan orang dewasa.

Penulis ingin dan berupaya untuk memberikan sebuah pemikiran atau berupa ide yang memiliki kebaruan (novelty) dengan melakukan kajian literatur atas hasil-hasil penelitian terdahulu yang terkait pengembangan kurikulum berpusat pada teknologi dalam PAK dewasa di gereja. Berdasarkan penelusuran atas hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasi dalam berbagai jurnal ilmiah, penulis mengalami kesulitan dalam menemukan penelitian dengan topik penelitian ini. Penulis menemukan beberapa artikel penelitian mengenai kurikulum berpusat pada teknologi, Rizki dalam penelitiannya yang dengan topik penelitian landasan pengembangan kurikulum berbasis teknologi. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa untuk menerapkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan maka perlu di buat kurikulum dalam dua hal yaitu aplikasi dan teori.⁵ Rohmah, et al., dalam penelitiannya hanya berfokus kepada konsep teoritis yang menyimpulkan bahwa teknologi merupakan sesuatu hal yang penting untuk diterapkan dalam kurikulum Pendidikan. Dalam memajukan dan mengembangkan pendidikan di Indonesia maka sangat penting untuk menggunakan media teknologi baik dalam metode, model, dan media untuk mendesain kurikulum.⁶

Dengan berbagai macam penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis memahami bahwa desain kurikulum PAK berbasis teknologi perlu dilakukan, penelitian secara spesifik yang berpusat pada teknologi. Dengan demikian, penelitian penulis memiliki kebaruan. Maka perlu, dilakukan penelitian untuk mendeskripsikan desain kurikulum pendidikan agama Kristen dewasa yang berpusat pada teknologi yang dapat di terapkan dalam pelayanan gereja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, untuk menemukan dan menggambarkan pemahaman ilmiah yang tetap bersumber dari berbagai pengalaman

⁵ Achmad Syahfrudin Zulkarnaeni and Novitasari Caesar Rizki, "PENGARUH PENDIDIKAN TERAKHIR, SKALA USAHA DAN PELATIHAN AKUNTANSI TERHADAP PENGGUNAAN INFORMASI AKUNTANSI PADA UKM SIDOARJO," *JIAI (Jurnal Ilmiah Akuntansi Indonesia)* 4, no. 2 (October 25, 2019), <https://doi.org/10.32528/jiai.v4i2.2662>.

⁶ Rokhmah et al., "Peran Matematikawan Dalam Era Revolusi Industri 4.0 TEKNOLOGI YANG RELEVAN MENJADI BAGIAN INTEGRAL DARI KURIKULUM," *Universitas Pasundan Institutional Repositories & Scientific Journals*, n.d., <http://repository.unpas.ac.id/>.

dari beberapa peneliti dalam mengembangkan kurikulum serta menjadi dasar pijakan pendekatan kualitatif dalam melakukan penelitian ini.⁷ Penulis mengumpulkan data dan informasi terkait desain kurikulum berpusat pada teknologi dari berbagai sumber, seperti buku dan artikel-artikel jurnal, prosiding, dan artikel-artikel resmi dari website lembaga-lembaga resmi. Selanjutnya, penulis mengolah dan menganalisisnya menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman, menyatakan bahwa metode yaitu teknik analisis yang digunakan lewat beberapa tahapan untuk mengolah beberapa sumber, reduksi sumber, serta menyajikan sumber, sekaligus menyimpulkan penelitian dari sumber tersebut.⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengkaji beberapa penelitian sebelumnya, mengenai kurikulum Pendidikan Agama Kristen PAK, maka penulis menyampaikna hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, supaya dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan desain kurikulum berikutnya.

Desain Kurikulum Berpusat Pada Teknologi (*Technological-Centered Design*)

Design berasal dari bahasa Inggris, yang memiliki arti metode, model, pola dan merancang. Dari sini kita dapat menyimpulkan tentang desain kurikulum adalah merancang kurikulum sebagai salah satu cara mewujudkan visi dan misi yang telah ditetapkan oleh lembaga atau institusi, terutama bagian Pendidikan atau sekolah. Orang yang menyusun atau mendesain kurikulum harus menetapkan dan merancang model kurikulumnya, setelah itu mulai menyusun dan menerapkan apa yang telah di rencanakan. Suatu desain pasti memiliki tujuan yaitu untuk mencapai tujuan dalam rancangan kurikulum menjadi yang terbaik, bisa menggunakan informasi yang tersedia untuk dapat memecahkan masalah karena itu merupakan manfaat dari desain kurikulum.⁹

Zaman Yunani kuno, kurikulum disamakan dengan pacuan kuda (*curere*) dan pelari (*curir*). Kurikulum itu diartikan sebagai seorang pelari harus menempuh jarak yang sudah ditetapkan, mulai dari start sampai pada finish, hal ini dilakukan untuk mendapatkan penghargaan atau medali.¹⁰ Seiring dengan perkembangan teknologi, istilah kurikulum dipakai dalam dunia Pendidikan, yang memiliki arti untuk menetapkan beberapa mata pelajaran yang bisa diupayakan oleh paradedik, dari awal masuk dalam pelajaran sampai dengan selesai untuk mendapatkan nilai yang tertuang dalam ijazah. Sedangkan untuk tingkat perguruan tinggi, kurikulum merupakan dasar dalam sejumlah mata kuliah yang harus ambil oleh setiap mahasiswa untuk memperoleh ijazah dan gelar (yang sesuai jurusan perkuliahan).

Menurut Percival dan Ellington, desain kurikulum adalah untuk mengembangkan proses yang telah direncanakan setelah divalidasi, untk

⁷ Sonny Eli Zaluchu, "Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama," *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat* 4, no. 1 (January 31, 2020): 28, <https://doi.org/10.46445/ejti.v4i1.167>.

⁸ Mauly Sihombing, "The Effect of Transformational Leadership, Work Discipline, and Satisfaction on Lecturers' Performance at the Tarbiyah and Teaching Faculty of UIN Antasari Banjarmasin," *Journal of K6 Education and Management* 3, no. 2 (2020), <http://www.j-k6em.org/index.php/jkemorg/article/view/384>.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 65.

¹⁰ Asep Herry Hernawan, "Pengertian, Dimensi, Fungsi Dan Peranan Kurikulum", *Dalam Toto Ruhimat (Koordinator Tim Pengembang MKDP Kurikulum Dan Pembelajaran), Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 2.

diimplementasikan kepada mahasiswa, baru dilakukan evaluasi dalam kurikulum tersebut. Kemudian, Saylor memaparkan beberapa prinsip yang bisa dijadikan dasar atau patokan dalam membuat desain kurikulum sebagai berikut:¹¹

- Desain kurikulum harus memudahkan sekaligus mendorong para pelajar untuk mencapai prestasi yang diharapkan bagi setiap pelajar dengan melihat pengalaman belajar yang sangat mendasar.
- Desain memuat tujuan pendidikan yaitu merealisasikan pengalaman yang mendasar dan bermakna dalam rangka membimbing, guru harus bersedia dalam membimbing setiap peserta didik untuk belajar.
- Desain juga harus memberikan peluang bagi para guru untuk berhak menentukan pilihan, pembimbingan, dan mengembangkan berbagai kegiatan belajar di sekolah, berdasarkan prinsip-prinsip yang dumiati dalam kurikulum.
- Desain harus memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengalaman dengan kebutuhan, kapasitas, dan tingkat kematangan peserta didik.
- Desain harus mendorong guru mempertimbangkan berbagai pengalaman belajar anak yang diperoleh di luar sekolah dan mengaitkannya dengan kegiatan belajar di sekolah.
- Desain harus menyediakan pengalaman belajar yang berkesinambungan, agar kegiatan belajar peserta didik berkembang sejalan dengan pengalaman terdahulu dan terus berlanjut pada pengalaman berikutnya.
- Kurikulum harus didesain agar dapat membantu peserta didik mengembangkan watak, kepribadian, pengalaman, dan nilai-nilai demokrasi yang menjiwai kultur dan,
- Desain kurikulum harus realistis, layak, dan dapat diterima.

Pada dasarnya, semua kegiatan dan aturan yang berkaitan dengan paradidik dan pendidik memerlukan tahap pembelajaran yang secara konsisten dan berkelanjutan, dengan tujuan untuk mencapai harapan yang telah ditetapkan. Tujuan dalam desain kurikulum tidak akan terlepas dari visi dan misi sebuah Lembaga, baik itu gereja, sekolah dan institusi. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan kategori sekolah minggu, pemuda, dewasa dan lansia bisa berjalan sesuai dengan nilai-nilai kristen, yang akan membuat orang percaya bertumbuh di dalam iman dan semakin dewasa dalam kehidupan mengikut Yesus Kristus.

Desain Kurikulum Berpusat Pada Teknologi Dalam Pak Dewasa

Pendidikan secara umum adalah pembelajaran pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang diajarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan agama Kristen, memiliki perbedaan dengan pendidikan umum sebab pendidikan umum bersumber dari keluarga, lingkungan dan sekolah, sedangkan PAK bersumber dari kebenaran firman Tuhan (Alkitab). Menurut Marten Luther pengertian pendidikan agama Kristen merupakan pendidikan yang mengajak jemaat Tuhan untuk belajar dengan rutin dan dapat menyadari dosa mereka, sehingga ada pengenalan akan Allah dalam Yesus Kristus yang menebus semua dosa manusia. Selain itu, Pendidikan Agama Kristen juga melengkapi jemaat Tuhan dengan pemahaman iman, yang berdasarkan dengan pengajaran firman Tuhan, dan dan belajar memahami setiap keadaan dalam bermasyarakat sehingga mereka bisa mengambi

¹¹ Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007), 193.

bagian melayani sesamanya termasuk dalam masyarakat dan negara serta mengambil bagian dengan bertanggung jawab dalam persekutuan dengan Kristus.¹²

Pengertian dewasa adalah manusia yang sudah matang dalam pikiran, perbuatan dan secara fisik juga harus mendukung. Dewasa berarti bukan lagi kanak-kanak dan telah menjadi pria atau wanita sepenuhnya. Untuk menuju yang namanya dewasa seseorang melewati setiap fase atau masa mulai kanak-kanak, remaja, pemuda dan tiba saatnya masuk dalam masa dewasa, masa yang mengharuskan seseorang berkecimpung dengan masyarakat. Bila dibandingkan dengan masa remaja, masa waktu yang paling lama dalam hidup setiap manusia adalah masa dewasa. Masa dewasa pada umumnya dimulai dari usia 17 tahun sampai kira-kira usia 40 tahun, dan biasanya seseorang telah selesai masa pertumbuhan pubertas, dimana seorang individu sudah dapat melakukan produksi. Dalam masa dewasa, seseorang akan mengalami perubahan fisik dan psikologis, hal ini juga disertai sikap dan karakter serta pemahaman yang matang dalam setiap kondisi, sekaligus memiliki beberapa harapan terhadap perubahan tersebut. Orang sudah dewasa memiliki tanggung jawab penuh atas dirinya dan juga harus bertanggungjawab dalam setiap keputusan yang di ambilnya. Bertanggung jawab dapat diartikan sebagai orang yang memahami dan mengerti serta menghidupi setiap norma-norma, agama, susila dan nilai-nilai etis.¹³

PAK dewasa merupakan pembelajaran firman Tuhan (Alkitab) yang ditujukan kepada mereka yang secara umur telah memenuhi syarat, tetapi secara iman mereka masih kurang sehingga perlu diajarkan dan dikuatkan terus-menerus dan berulang-ulang melalui gereja. Allah memberikan Amanat Agung (Mat 28:19-20) kepada gereja untuk memuridkan orang-orang yang baru percaya kepada Yesus, sehingga mereka akan mengalami pertumbuhan iman, menjadi dewasa di dalam iman dan menghasilkan buah iman. Untuk itu perlu dipahami PAK Dewasa merupakan proses pendidikan yang harus diajarkan secara sistematis, dan berkesinambungan untuk memahami pengajaran Alkitab melalui pengajaran yang telah dirancang oleh gereja dan bukan hanya sekedar mereka percaya, melainkan ada perubahan dalam hidupnya menjadi semakin lebih baik dan serupa dengan Yesus Kristus. sebagai orang Kristen yang dewasa berarti dewasa dalam kerohanian juga dalam pola pikir. Ini juga yang terus berproses secara terus-menerus di lakukan karena kedewasaan rohani dan pola pikir tidak dipeleha secara instan.

Pengertian Dan Tujuan *Technological Centered Design*

Technological Centered Design adalah desain pendidikan pada teknologi. Sejak era modern, pendidikan mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat signifikan, bisa diamati dari proses belajar mengajar yang disampaikan oleh gereja kepada jemaat, dan terutama dalam menerapkan kurikulum. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan dan tidak dibatasi bagi lembaga gereja. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri memakai teknologi untuk membantu proses pembelajaran dan pengajaran kepada jemaat. Menurut Lestar dan Sudarsri, *Technological Centered Design* adalah desain yang tersistem dan terencana, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya yang berpusat pada teknologi, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih

¹² Hendrik Legi, *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen* (Tasikmalaya: PT. Kharisma Putra Utama, 2020), 12.

¹³ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2011), 245.

efektif.¹⁴ Kemajuan teknologi menuntut para pendidik untuk mengikuti dan terus beradaptasi terutama dalam dunia pendidikan yang berbasis teknologi. Rosenberg, memberikan pendapat dengan berkembangnya penggunaan teknologi ada beberapa pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:¹⁵

- Belajar dalam ruangan gereja ke dimana dan kapan saja artinya proses pembelajaran tidak harus berkumpul dalam satu ruangan gereja, melainkan bisa lewat ruang *Zoom*, *Google Class room*, dalam hal ini menjadi salah satu solusi, untuk gereja untuk terus mengajarkan jemaatnya.
- Mengerjakan tugas lewat kertas sekarang ke “online” atau saluran, artinya mengerjakan tugas tidak lagi harus di atas kertas.
- Dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, artinya gereja harus terus menyediakan fasilitas jaringan yang berbasis teknologi dan informasi.

Menurut Suropto, dkk, dalam mengembangkan dan menerapkan teknologi informasi juga bermanfaat untuk pendidikan, antara lain:¹⁶

1. Adanya media teknologi, yaitu media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat Pendidikan. Seperti jaringan Internet, Lab. Komputer Sekolah dan lain-lain. Yang membuat guru bukanlah sebagai sumber ilmu pengetahuan, melainkan salah satu sumber ilmu sehingga siswa dalam belajar tidak perlu terlalu terpaksa terhadap terhadap guru, melainkan siswa bisa mencari informasi mengenai materi yang diajarkan oleh guru, dengan mengakses materi pelajaran langsung dari Internet, oleh sebab itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah dalam menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran. Seiring berjalannya waktu pada era saat ini guru diharuskan untuk menjadi bijaksana dan mau semakin sadar sehingga memiliki keinginan untuk semakin terus belajar dan mengembangkan kemampuan diri secara terus menerus selama dia masih berada dalam dunia pendidikan.¹⁷ Faulinda Ely Nastiti menyatakan bahwa ada 8 hal kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru pada abad 21. Kemampuan atau kompetensi tersebut meliputi: Kepemimpinan (*Kepemimpinan*), literasi digital (*digital literacy*), komunikasi (*komunikasion*), kecerdasan emosional (*emotional intelligence*), kewirausahaan (*entrepreneurship*), kewarganegaraan global (*global citizenship*), memecahkan masalah (*problem solving*), kerja sama tim (*team-working*). Kedelapan harus dimiliki dan dipelajari oleh pendidik, sehingga dalam mengajar memiliki kemampuan yang lebih dari yang di didik, pendidik bisa menggunakan media dalam mempersiapkan bahan ajar. Media khususnya merupakan pendekatan proses perancangan desain yang dilakukan terus menerus namun tetap pada tujuan kegunaannya, berdasarkan kajian dari desainnya.

¹⁴ Sudarsri Lestari, “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi,” *EDURELIGIA: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* 2, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

¹⁵ Rosenberg, Marc. J., “E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age,” *USA* 41, no. 5 (2007): 50–51, <https://doi.org/HTTPS://DOI.ORG/10.1002/PFI.4140410512>.

¹⁶ Suropto, Fatmasari R, “‘Penggungan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan’,” *Makal. Semin-Citiz. Journal. Dan Keterbukaan Inf. Publik Untuk Semua*, April 16, 2014, 1–11.

¹⁷ Ricardo, “Program Guru Pembelajar: Upaya Peningkatan Guru Profesionalisme Guru Abad 21,” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2016.

Teknologi ini tidak tertutup kemungkinan untuk digunakan oleh gembala jemaat untuk mengajar jemaat.

2. Dengan adanya cara pembelajaran yang baru, sangat memudahkan pendidik dan yang dididik dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi maka terciptalah metode baru yang membuat jemaat mampu memahami setiap materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak, dan dapat dipahami secara mudah oleh jemaat. Saat ini yang paling umum digunakan adalah “*cyber teaching*” (pengajar maya), ini adalah sebuah proses pengajar memberikan pembelajaran dengan internet atau dapat juga dikenal dengan istilah *E-learning*. *E-Learning* memiliki banyak sekali kontribusi penting dimana dapat merubah, menyimpan, serta memberikan informasi. *E-Learning* berfokus lebih jauh lagi untuk paradigma pembelajaran tradisional.¹⁸ Untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, bisa dengan ceramah, tanya jawab, eksperimen, sehingga lewat metode belajar inilah pendidik jemaat terus mengembangkan skill dalam belajar serta didukung oleh media teknologi yang mempermudah para pendidik untuk mengakses materi pengajaran. Maka seorang pendidik dituntut untuk terus mengembangkan metode belajar yang mengikuti perkembangan teknologi.
3. Pembelajaran bisa tatap muka dan bisa juga daring. Proses pembelajaran selama ini, pada umumnya dikenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan penagajar dengan yang diajar secara langsung, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos internet dan sejenisnya. Yang dapat dilakukang dengan menggukan teknologi yaitu “*web based learning*” adalah salah satu jenis penerapan pembelajaran menggunakan elektronik (*e-learning*). *E-Learning* adalah proses pembelajaran berbasis computer (*computer based learning*), (*Virtual Classroom*), dan (*digital classroom*).¹⁹
4. Adanya pemanfaatan teknologi untuk mengolah hasil data penilaian yang menggunakan sistem. Ketika melakukan sebuah penelitian, maka untuk menganalisis data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya kemajuan IPTEK, semua tugas yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti komputer yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah diinstallkan. Suryaningrum berpendapat bahwa bagaimana proses akan pemanfaatan internet didalam kehidupan masyarakat dan juga pendidikan. Jadi dengan adanya ilmu teknologi memudahkan cara kerja dan mempersingkat waktu yang digunakan. Dalam pengolahan *Big Data* yang diproses melalui kecerdasan buatan atau yang dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence (AI)*, orang-orang akan melakukan akses layanannya dengan

¹⁸ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 25.

¹⁹ Ahmad Jaelani, Hamlan Fauzi, and Hety Aisah, “PENGUNAAN MEDIA ONLINE DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PAI DIMASA PANDEMI Covid-19,” *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 8, no. 1 (June 2020): 19, <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>.

menggunakan *cloud* (data base) didunia maya melalui internet, unuk mencari, mengambil, menganalisa data atau informasi.²⁰

5. Meningkatnya keperluan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam dunia pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, yaitu; menulis dipapan tulis secara manual, namun dengan adanya teknologi guru tidak perlu menulis lagi pelajaran di papan tulis, melainkan menggunakan media Leptop dan LCD, khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu: pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga dapat menjelaskan materi yang sulit/kompleks, menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi selama ini yaitu mempercepat proses yang lama, untuk menunjukkan peristiwa yang baru dan mudah dijangkau.

Tanpa disadari, hampir di semua sekolah sedang menerapkan *Technological Centered Design*. Hal ini wajar karena tingginya tingkat kebutuhan sekolah akan teknologi, sehingga teknologi sangat dibutuhkan dan akan menjadi pusat dalam dunia pendidikan. Tujuan utama *Technological Centered Design* yaitu memfasilitasi pembelajaran, dan untuk meningkatkan kinerja para pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar. Gejera harus juga terus berbenah dalam mengikutiperkembangan teknologi, karena salah satu tugas dan panggilan gereja adalah mengajar. Teknologi akan sangat membantu para tenaga guru dalam proses belajar mengajar, oleh sebab itu para pendidik harus bisa dan bahkan harus menguasai teknologi, dengan demikian dunia pendidikan akan semakin maju berkembang dan akan memberikan dampak yang sangat baik bagi siswa. Demikian gereja harus terus peran dalam merealisasikan *Technological Centered Design* di setiap pelayanannya terlebih dalam cara pengajaran harus lebih menarik, demi kemajuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan para jemaat dalam memahami pengajaran prinsip kekristenan.

Intergrasi Teknologi Dalam Desain Kurikulum Pak Dewasa

Pada dasarnya seorang guru PAK perlu memahami prinsip dasar dalam menerapkan sebuah desain kurikulum yang berpusat pada teknologi. Peneliti mencoba memberikan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam merancang dan mengintegrasikan desain kurikulum PAK Dewasa yang berpusat pada teknologi dengan pendekatan teori yang dijelaskan oleh Ignasia Yuyun (2018), ia memberikan beberapa langkah-langkah prinsip dalam menerapkan desain kurikulum yang berpusat pada teknologi, sebagai berikut:

1. Analisis

Lingkungan Analisis lingkungan melibatkan serta mempertimbangkan faktor-faktor yang akan mempunyai pengaruh yang kuat pada keputusan tentang tujuan kursus, apa yang harus disertakan dalam kursus, dan bagaimana mengajar dan menilainya. Faktor-faktor tersebut dapat muncul dari peserta didik, guru, dan situasi belajar mengajar (Nation & Macalister, 2010). Pada langkah ini,

²⁰ Kristien Margi Suryaningrum, "Siapakah Indonesia Menyongsong Society 5.0 Dengan Seiring Perkembangan Big Data Yang Semakin Pesat?," June 10, 2021, <https://socs.binus.ac.id/2020/11/01/siapakah-indonesia-menyongsong-society-5-0-dengan-seiring-perkembangan-big-data-yang-semakin-pesat/>.

informasi yang cukup dikumpulkan dari peserta didik, guru, dan situasi belajar-mengajar.

2. Analisis Kebutuhan

Tujuan dari bagian proses desain kurikulum ini adalah untuk mendapatkan untuk mendapatkan minat pelajar dengan apa yang ingin dipelajarinya. Analisis ini mencakup kebutuhan, kekurangan, dan keinginan (Hutchinson & Waters, 1987; Nation & Macalister, 2010). Kebutuhan mengacu pada apa yang harus diketahui peserta didik dari fungsi secara efektif. Kekurangan mengacu pada apa yang pelajar ketahui dan belum ketahui. Keinginan mengacu pada apa yang peserta didik pikir mereka butuhkan. Untuk mengumpulkan informasi mengenai analisis lingkungan dan analisis kebutuhan, beberapa survei atau kuesioner dibuat dan didistribusikan menggunakan aplikasi survei seperti Survey Monkey (www.surveymonkey.com), Google Forms (www.googleforms.com), Type form (www.typeform.com), Zoho Survey (www.zoho.com), Survey Gizmo (www.surveygizmo.com), dan Survey Planet (<https://surveyplanet.com>).

3. Prinsip

Sangat penting bahwa desain kurikulum membuat hubungan antara penelitian dan teori pembelajaran bahasa dan praktik merancang pelajaran dan kursus. Langkah ini memberikan dasar yang masuk akal untuk memandu pengajaran dan untuk membantu dalam desain kursus bersandar pada prinsip-prinsip berikut. Prinsip-prinsip ini harus didasarkan pada penelitian dan teori, dan harus cukup umum untuk memungkinkan variasi dan fleksibilitas dalam penerapannya agar sesuai dengan berbagai kondisi di mana bahasa diajarkan (Nation & Macalister, 2010). Beberapa aplikasi dapat digunakan untuk merangkum dan mensintesis teori dan prinsip terkait dari berbagai sumber seperti Canva (<https://www.canva.com/>), Mendeley (<https://www.mendeley.com/>), Endnote, dan Nvivo. Pada tahap ini, proses keterampilan berpikir diasah karena guru diharapkan merangkum, mengintegrasikan, dan mensintesis referensi terkait.

4. Tujuan, Konten, dan Urutan

Tujuan dari bagian proses desain kurikulum ini adalah untuk membuat daftar item yang akan diajarkan sesuai urutannya akan diajarkan. Isi dan urutan harus memperhitungkan lingkungan di mana kursus akan digunakan, kebutuhan peserta didik, dan prinsip-prinsip belajar mengajar. Model desain kurikulum pada Gambar 1 menunjukkan tujuan sebagai pusatnya (Nation & Macalister, 2010) karena sangat penting untuk memutuskan mengapa suatu mata pelajaran diajarkan dan apa yang perlu diperoleh siswa darinya. Selain itu, isi kursus bahasa terdiri dari item bahasa, ide, keterampilan, dan strategi yang memenuhi tujuan kursus. Salah satu cara untuk memberikan dasar yang sistematis dan diteliti dengan baik untuk suatu kursus adalah dengan menggunakan daftar frekuensi dan daftar item atau keterampilan bahasa lainnya.

5. Format dan Penyajian

Tujuan dari bagian proses desain kurikulum ini adalah untuk memilih teknik belajar-mengajar dan merancang rencana pelajaran. Penyajian materi dalam kursus melibatkan penggunaan teknik dan prosedur pengajaran yang sesuai. Ada tiga (3) keuntungan memiliki format pelajaran yang tetap: pelajaran lebih mudah dibuat, kursus lebih mudah dipantau, dan pelajaran lebih mudah dipelajari. Untuk menyusun RPP, guru dapat menjelajahi aplikasi berikut:

www.lessonwriter.com, <https://www.planbook.com/>, <https://www.chalk.com/planboard>, dan <https://www.planbookedu.com>, Buku rencana juga tersedia seluler di toko android.

6. Pemantauan dan Penilaian

Tujuan dari bagian proses desain kurikulum ini adalah untuk memutuskan apa yang akan diuji dan bagaimana mengujinya. Lingkaran luar model desain kurikulum (lingkungan, kebutuhan dan prinsip) menyediakan data untuk memandu perencanaan proses di lingkaran dalam. Dengan demikian, pemantauan dan penilaian harus mempertimbangkan lingkungan di mana kursus akan digunakan, kebutuhan peserta didik, dan prinsip-prinsip belajar mengajar. Jenis utama dari pemantauan dan penilaian adalah tes profisiensi, tes prestasi, tes penempatan, tes diagnostik, observasi pembelajaran, dan penilaian prestasi jangka pendek (Nation & Macalister, 2010). Beberapa aplikasi seperti <https://www.quibblo.com>,

<http://quizstar.4teachers.org>, <https://kahoot.it>, <https://quizlet.com>, dan <https://www.classmarker.com> dapat menjadi sumber yang baik untuk menangani tugas penilaian apa pun seperti kuis dan penilaian.

7. Evaluasi

Tujuan dari bagian proses desain kurikulum ini adalah untuk memutuskan bagaimana memeriksa apakah kursus itu berhasil dan di mana perlu ditingkatkan. Evaluasi memerlukan melihat baik hasil kursus, perencanaan, dan pelaksanaan kursus. Ini melibatkan jumlah pembelajaran, mutu pembelajaran, mutu pengajaran, kualitas desain kurikulum, kualitas administrasi kursus, kualitas layanan pendukung (perpustakaan, lab bahasa, dll.), kepuasan guru, kepuasan pelajar, kepuasan sponsor, kesuksesan kemudian dari lulusan kursus, dan profitabilitas keuangan kursus (Nation & Macalister, 2010). Untuk mengumpulkan informasi aspek evaluasi, beberapa survei atau kuesioner dibuat dan didistribusikan menggunakan aplikasi survei.²¹

KESIMPULAN

Menentukan sebuah bentuk desain Kurikulum adalah cara tertentu untuk mengatur isi dan tujuan pengajaran dan pembelajaran PAK Dewasa dapat tersampaikan tepat dengan visi dan misi yang ditetapkan oleh gereja. Desain Kurikulum PAK Dewasa menggunakan desain yang berpusat pada teknologi menjadi salah satu jawaban bagi gereja dalam menanggapi kebutuhan mendalam yang dirasakan banyak peserta didik dan jemaat kategori usia dewasa secara khusus yang dapat ditawarkan dalam landasan nilai-nilai kristen dari pengetahuan dan keterampilan yang esensial. Pekerjaan kurikulum adalah penting karena kurikulum mempengaruhi pola pengajaran yang diajarkan guru PAK serta sangat berpengaruh dengan apa yang dipelajari peserta didik. Dengan demikian kurikulum membantu membentuk identitas pertumbuhan iman kristen yang bertumbuh dewasa dalam pengenalan akan Injil Kristus.

Kurikulum membutuhkan banyak pekerjaan - memperdebatkan ide untuk perubahan kurikulum, membuat rencana kurikulum, mencari kesepakatan dari pemangku kepentingan penting pada rencana tersebut, mewujudkan rencana tersebut di ruang kelas dan sekolah, dan mempelajari kurikulum dan pengaruhnya. Pekerjaan

²¹Ignasia Yuyun, "Exploring Technology Applications In Curriculum Design," 2018, https://www.researchgate.net/publication/322981841_Curriculum_and_Technology_Design_A_Course_to_Explore_Technology_Applications_in_EFL_Curriculum_Design.

kurikulum berhasil ketika guru PAK dan siswa memberlakukan kurikulum di kelas yang mengarahkan siswa untuk mempelajari konten yang dimaksudkan dan mencapai tujuan yang dimaksudkan. dan itu menyenangkan para guru, pemimpin sekolah, orang tua, dan masyarakat. Kurikulum merupakan metode yang mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam pembelajaran dan dapat digunakan dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, bisa dengan ceramah, tanya jawab, eksperimen, sehingga lewat metode belajar inilah siswa terus mengembangkan skill dalam belajar serta didukung oleh media teknologi yang mempermudah para pelajar untuk mengakses materi belajar. Maka seorang pendidik dituntut untuk terus mengembangkan metode belajar yang mengikuti perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pekerjaan kurikulum pada dasarnya bekerja dengan dan untuk guru, tetapi juga membutuhkan persetujuan dan kerjasama dari banyak pemangku kepentingan lainnya termasuk siswa, orang tua, pejabat sekolah, akreditasi lembaga, gereja dan jemaat, antara lain. Pemangku kepentingan ini merangkul berbagai cita-cita pendidikan, Di sekolah, pekerjaan kurikulum tersegmentasi berdasarkan mata pelajaran dan usia atau tingkat kelas dan harus sering dilakukan dengan waktu dan uang yang sangat terbatas. Kondisi ini membuat kurikulum bekerja di sekolah-sekolah saat ini sangat menantang. Sementara di Gereja pekerjaan kurikulum tersegmentasi berdasarkan topik-topik kotbah Firman Tuhan yang ditentukan oleh sinode maupun gembala gereja setempat sesuai dengan kewenangannya dan ciri khas model kepemimpinannya. Dengan adanya perkembangan dan penggunaan teknologi dalam praktik pengajaran saat ini sangat penting untuk meningkatkan pengajaran dan proses pembelajaran, khususnya dalam desain kurikulum. Perencanaan strategis dan langkah-langkah efektif harus diperhitungkan ketika menggabungkan aplikasi teknologi untuk mempertajam kemampuan berpikir siswa, untuk meminimalkan potensi masalah, dan untuk menghadapi kemungkinan tantangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Jaelani, Hamlan Fauzi, and Hety Aisah. "PENGUNAAN MEDIA ONLINE DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PAI DIMASA PANDEMI Covid-19." *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 8, no. 1 (June 2020). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>.
- Ariesto Hadi Sutopo. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Asep Herry Hernawan. "Pengertian, Dimensi, Fungsi Dan Peranan Kurikulum", *Dalam Toto Ruhimat (Koordinator Tim Pengembang MKDP Kurikulum Dan Pembelajaran), Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Hendrik Legi. *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen*. Tasikmalaya: PT. Kharisma Putra Utama, 2020.
- Ignasia Yuyun. "Exploring Technology Applications In Curriculum Design," 2018. https://www.researchgate.net/publication/322981841_Curriculum_and_Technology_Design_A_Course_to_Explore_Technology_Applications_in_EFL_Curriculum_Design.
- Jamas Hurlock. "The Fire Next Time : The Dangers in The Next Debt Crisis." *Int'I Fin. L. Rev* 15, no. 14 (1996).
- Johanes Waldes Hasugian. "Kurikulum Dan Pembelajaran Warga Jemaat Dewasa Di Gereja." *KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)* 5 (2019): 36–53.

- John D. McNeil. *Contemporary Curriculum: In Thought and Action, 8th Edition*. Los Angeles: Wiley, 2014.
- Kristien Margi Suryaningrum. "Siapakah Indonesia Menyongsong Society 5.0 Dengan Seiring Perkembangan Big Data Yang Semakin Pesat?," June 10, 2021. <https://socs.binus.ac.id/2020/11/01/siapakah-indonesia-menyongsong-society-5-0-dengan-seiring-perkembangan-big-data-yang-semakin-pesat/>.
- Maully Sihombing. "The Effect of Transformational Leadership, Work Discipline, and Satisfaction on Lecturers' Performance at the Tarbiyah and Teaching Faculty of UIN Antasari Banjarmasin." *Journal of K6 Education and Management* 3, no. 2 (2020). <http://www.j-k6em.org/index.php/jkemorg/article/view/384>.
- Oemar Hamalik. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007.
- Ricardo. "Program Guru Pembelajar: Upaya Peningkatan Guru Profesionalisme Guru Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2016.
- Rokhmah, Na'immatur, Jusep, and Saputra. "Peran Matematikawan Dalam Era Revolusi Industri 4.0 TEKNOLOGI YANG RELEVAN MENJADI BAGIAN INTEGRAL DARI KURIKULUM." *Universitas Pasundan Institutional Repositories & Scientific Journals*, n.d. <http://repository.unpas.ac.id/>.
- Rosenberg, Marc. J. "E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age." *USA* 41, no. 5 (2007): 50–51. <https://doi.org/HTTPS://DOI.ORG/10.1002/PFI.4140410512>.
- Sudarsri Lestari. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* 2, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Suripto, Fatmasari R. "'Penggungan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan'." *Makal. Semin-Citiz. Journal. Dan Keterbukaan Inf. Publik Untuk Semua*, April 16, 2014, 1–11.
- Wahono Wahono, Niswatul Imsiyah, and Aris Setiawan. "ANDRAGOGI: PARADIGMA PEMBELAJARAN ORANG DEWASA PADA ERA LITERASI DIGITAL." *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, n.d. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4877>.
- Wina Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2011.
- Zaluchu, Sonny Eli. "Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama." *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat* 4, no. 1 (January 31, 2020): 28. <https://doi.org/10.46445/ejti.v4i1.167>.
- Zulkarnaeni, Achmad Syahfrudin, and Novitasari Caesar Rizki. "PENGARUH PENDIDIKAN TERAKHIR, SKALA USAHA DAN PELATIHAN AKUNTANSI TERHADAP PENGGUNAAN INFORMASI AKUNTANSI PADA UKM (STUDI EMPIRIS TERHADAP UKM DI DESA KEDENSARI, KECAMATAN TANGGULANGIN KABUPATEN SIDOARJO)." *JIAI (Jurnal Ilmiah Akuntansi Indonesia)* 4, no. 2 (October 25, 2019). <https://doi.org/10.32528/jiai.v4i2.2662>.