

## Pemberdayaan Multimedia Bergereja Pada Pemuda Jemaat GPM Souhuru Melalui Pelatihan *Software Easy Worship*

Leonardo Petra Refialy\*<sup>1</sup>, Danny Rande<sup>2</sup> Gabriela Salhuteru<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kristen Indonesia Maluku

\*e-mail [leo.refialy@gmail.com](mailto:leo.refialy@gmail.com)<sup>1</sup> [dannyrande06@gmail.com](mailto:dannyrande06@gmail.com)<sup>2</sup> [salhuterugabriela@gmail.com](mailto:salhuterugabriela@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

*In the current development of science and technology, many impacts appear in every aspect of life, including the aspect of diversity. The rapid progress of science and technology has also resulted in the church starting to adapt in carrying out services. Youth in the church is a very important element in supporting service activities in the church. Worship in this case is intended as an effort by the church to carry out activities that involve youth groups. The Souhuru GPM congregation in developing services within the congregation has taken advantage of the service by utilizing interactive multimedia to empower young people. Community service activities carried out aim to empower youth in supporting multimedia-based service activities. Community service activities by the team using easy worship software training. In carrying out the activities, the team used the theoretical presentation method, followed by a practicum session (Demo Program) and ended with a test and project evaluation to measure the final competencies achieved by the training participants. The conclusion obtained from the implementation of the activity was that participants were very enthusiastic about the process of running the training activities, participants were able to understand the functions of shortcut items and toolbars in easy worship software and were able to create interactive multimedia projects in easy worship software in accordance with the results expected by the community service team.*

**Keywords:** Service, Church, Multimedia, Easy worship

### Abstrak

*Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, banyak dampak yang muncul dalam setiap aspek kehidupan, termasuk aspek keanekaragaman. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengakibatkan gereja mulai beradaptasi dalam menjalankan ibadah. Pemuda dalam gereja merupakan unsur yang sangat penting dalam menunjang kegiatan pelayanan di gereja. Ibadah dalam hal ini dimaksudkan sebagai upaya gereja untuk melaksanakan kegiatan yang melibatkan kelompok pemuda. Jemaat GPM Souhuru dalam mengembangkan pelayanan di lingkungan jemaat telah memanfaatkan pelayanan dengan memanfaatkan multimedia interaktif untuk memberdayakan kaum muda. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk memberdayakan pemuda dalam mendukung kegiatan pengabdian berbasis multimedia. Kegiatan pengabdian masyarakat oleh tim menggunakan software pelatihan easy worship. Dalam melaksanakan kegiatan, tim menggunakan metode presentasi teori, dilanjutkan dengan sesi praktik (Demo Program) dan diakhiri dengan tes dan evaluasi proyek untuk mengukur kompetensi akhir yang dicapai oleh peserta diklat. Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan adalah peserta sangat antusias dengan proses menjalankan kegiatan pelatihan, peserta mampu memahami fungsi item shortcut dan toolbar pada software easy worship dan mampu membuat project multimedia interaktif dengan mudah dan sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh tim pengabdian masyarakat.*

**Kata kunci:** Ibadah, Gereja, Multimedia, Easy Worship

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi menimbulkan banyak dampak dalam segala bidang kehidupan (Setiawan, 2019) (Tjandrawinata, 2016). Perkembangan tersebut pun dapat kita jumpai dalam segi kehidupan beragama dimana kehidupan beragama masyarakat Maluku dengan kearifan lokal nya kitorang samua basudara (kita semua adalah bersaudara) (Amalia and Nanuru, 2018). Perubahan perkembangan teknologi dalam kehidupan beragama tersebut yang dalam hal ini dapat kita lihat dalam perubahan media yang dipakai dalam kegiatan-kegiatan keagamaan yang sudah mulai meninggalkan cara-cara konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan beragama (Maurenis, 2020). Dalam perkembangannya teknologi dapat sangat membantu dalam bidang keagamaan, seperti pada penggunaan aplikasi sebagai media

bantu Edukasi agama Islam untuk anak usi dini (Barovich and Sugara, 2020), Contoh lainnya dapat dilihat pada software pendukung kegiatan ibadah agama Kristen seperti Easy Worship sebagai penunjang multimedia pada ibadah (Tuwohingie et al. 2021). Perubahan dalam Kemajuan teknologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan pelayanan bergereja untuk meningkatkan kapasitas melayani di tengah umat atau jemaat (Afandi,2018). Iptek yang mengalami perkembangan yang pesat mengakibatkan gereja juga beradaptasi untuk menyesuaikan pelayanan sesuai dengan perkembangan zaman (Tambunan,2021). Hal-hal yang kontekstual dalam bergereja yang dulunya menggunakan liturgi dan lagu berbasis teks/tulisan pada lembaran kertas sudah mulai ditinggalkan dan mulai beralih menggunakan teknologi multimedia interaktif (Camerling et al.2020).

Pemuda dalam gereja adalah faktor yang memegang peranan yang sangat besar dalam mendukung pelayanan dalam bergereja pelayanan dalam bergereja(Panggarra and Sumule,2019). Kegiatan pelayanan haruslah mengikut sertakan pemuda dalam pengembangan kapasitas pelayanan di lingkungan jemaat (Pondanan 2020). Berdasarkan hal-hal tersebut jemaat dalam kapasitasnya sebagai penggerak dalam kegiatan bergereja pun bergerak untuk memberdayakan pemuda dalam kegiatan pelayanan. Jemaat GPM Souhuru dalam pengembangan pelayanan di lingkungan berjemaatnya sudah menggunakan pelayanan dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Sehubungan dengan pemberdayaan pemuda dalam menunjang pelayanan, maka jemaat GPM souhuru sebagai Mitra dari tim pengabdian melakukan pembicaraan dan perencanaan terkait dengan bagaimana memberdayakan pemuda dalam kreatifitas dalam membantu pelayanan dengan menggunakan multimedia interaktif. Berdasarkan alasan itulah tim pengabdian kepada masyarakat melakukan Kegiatan pemberdayaan pemuda di jemaat GPM Souhuru melalui pelatihan *software easy worship*. Dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan potensi dan kreativitas pemuda/pemudi di jemaat GPM Souhuru dalam menunjang kegiatan pelayanan bergereja melalui pelatihan penggunaan *software multimedia* dalam hal ini *software easy worship*.

Permasalahan penguasaan *software multimedia* oleh pemuda merupakan suatu hal yang perlu untuk mendapat perhatian hal tersebut menunjang kegiatan pelayanan di jemaat GPM Souhuru telah mengakibatkan kurangnya sumber daya manusia dalam megoperasikan dan menunjang kegiatan pelayanan . Sebagai akibat dari masalah tersebut pemuda dalam lingkup jemaat GPM Souhuru menjadi sulit untuk terlibat dalam pelayanan bergereja berbasis multimedia yang diprogramkan oleh jemaat GPM Souhuru.

Solusi dari permasalahan diatas adalah melakukan kegiatan pelatihan *software easy worship* bagi pemuda Jemaat GPM Souhuru dalam memberdayakan pemuda dalam pmenunjang pelayanan. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan dalam mengoperasikan *software multimedia* dalam hal ini *software easy worship* dalam menunjang kegiatan pelayanan bergereja di ingkungan jemaat GPM souhuru, namun selain diberikan pelatihan tetap diperlukan juga kegiatan pendampingan yang berkelanjutan (Putri, 2018).

## 2. METODE

Persiapan Pengabdian Masyarakat Mandiri di SMTPI Bethesda adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Kegiatan PKM di SMTPI Bethesda
2. Melakukan Koordinasi dengan Mitra Penyelenggara yaitu Ketua SMTPI Bethesda sebagai penanggung jawab dari kegiatan tersebut
3. Melakukan Survei lokasi PKM
4. Melalukan sosialisasi terhadap materi yang akan di sampaikan kepada Guru – Guru sekolah Minggu.
5. Menentukan jadwal kegiatan selama 2 hari
6. Menentukan Jumlah Peserta yang akan dijadikan sebagai objek.

## A. Pelaksanaan

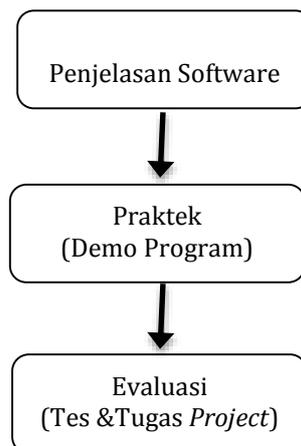
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mempertimbangkan beberapa hal salah satunya tentang karakter setiap murid SMTPI Bethesda yang pada saat ini difokuskan pada tingkatan Remaja yang merupakan siswa/I SMA kelas I sampai Kelas III dengan sekolah yang berbeda beda. Maka dari itu, pendekatan kajian yang ada sebagai berikut :

1. Tingkat Motivasi Belajar computer untuk Murid SMTPI Tersebut masih rendah dan tidak didukung oleh fasilitas yang memadai
2. Dibutuhkan metode yang baik dalam meningkatkan kembali daya Tarik siswa-siswi.
3. Dibutuhkan metode yang baik agar setiap peserta bisa menggali kreatifitasnya dalam mendesain ppt yang menarik dan mampu mempresentasikannya.

Dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, Tim Pengabdian melakukan kegiatan persiapan dengan proses berikut ini :

1. Pengamatan langsung di lokasi Mitra (Jemaat GPM Souhuru)
2. Mengkaji dan Menelusuri serta menemukan pemecahan masalah.
3. Menyusun tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat.
4. Melaksanakan pelatihan *software easy worship* pada pemuda di lokasi yang sudah disepakati antara Tim pengabdian masyarakat dan Mitra

Kegiatan Pengabdian kepada Pemuda /Pemudi jemaat GPM Souhuru dilakukan menggunakan metode pelatihan dalam membuat proyek digital menggunakan *software easy worship*. Kegiatan dilakukan dengan urutan kegiatan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

### 1. Penjelasan Software

Peserta Pelatihan akan dijelaskan mengenai apa itu *software easy worship* dan penjelasan lain terkait *software* yang biasa dipakai dalam menunjang kegiatan pelayanan gereja seperti: *easy worship* dan power point. Selain itu dijelaskan kelebihan dan manfaat *easy worship* dibandingkan dari power point. fungsi-fungsi item dan *toolbar* dalam *software easy worship*.

### 2. Praktek (Demo Program)

Pada tahap praktek (Demo Program), peserta pelatihan mengikuti arahan dari pemateri dalam mengoperasikan *software easy worship*.

### 3. Evaluasi (Tes & Tugas Project)

Dalam tahapan evaluasi, semua peserta kegiatan pelatihan mengerjakan tes tertulis untuk menguji pemahaman terhadap fungsi dari *toolbar* dan icon dari *software easy worship*, dan pemberian tugas *project* yang harus dikerjakan seluruh peserta pelatihan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan pada 10 April 2021 dengan 12 peserta yang merupakan Pemuda/pemudi jemaat GPM Souhuru yang dilaksanakan di gedung gereja Lahairoi. Dalam melaksanakan kegiatan, anggota tim pengabdian masyarakat melakukan beberapa tahapan kegiatan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap awal adalah berupa Pemaparan (Ceramah) yaitu penyampaian materi dan pengenalan aplikasi *easy worship* kepada para peserta kegiatan pelatihan. Tahapan ini diselingi dengan diskusi dan tanya jawab. Pengenalan *software easy worship* tersebut berupa penjelasan istilah-istilah yang dipakai dalam mengoperasikan *software easy worship*, penjelasan fungsi hotkey, shortcut dan *toolbar* serta fungsi lainnya yang ada pada *interface* (antarmuka) *software easy worship*.



Gambar 2. Proses Pemaparan (Ceramah) oleh Ketua Tim Pengabdian Masyarakat

Selanjutnya, pada tahap berikutnya adalah praktek penggunaan *software easy worship* sesuai dengan pemaparan/ceramah materi yang sudah diberikan pada tahapan sebelumnya. Pada tahap praktek ini lebih mengutamakan *skill* dan kemampuan para peserta pelatihan. Pada sesi praktek dilakukan juga proses pendampingan dan pemantauan bagi peserta dalam mempraktekkan *software easy worship*



Gambar 3. Tahap Praktek (Demo Program)

Materi Praktek yang di demokan oleh tim pengabdian adalah sebagai berikut :

1. *Entry*/Mengetik Lagu Baru pada Program
2. Menampilkan Teks Lagu ke Layar
3. Memasukan Atau Mengganti Backgroud
4. Membuat *Running Text*
5. Menggabungkan lagu/judul lagu dalam file yang sama
6. Menampilkan File Power Point di Program *Easy worship*
7. Menampilkan Alkitab di Program
8. Mengaktifkan *Schedule* pada Program

Tahapan terakhir dalam pelaksanaan kegiatan adalah proses evaluasi dengan tes tertulis dan pengerjaan *project* oleh peserta sesuai dengan kriteria *project* yang sudah diberikan oleh tim. Kriteria *project* yang diberikan oleh tim yaitu:

1. Kesesuaian *Background* Pada *Project*
2. Menggunakan *Running Text*
3. Dapat Menggabungkan Judul lagu dan penggunaan *schedule* pada *project*



Gambar 4. Tahapan Evaluasi (Tugas *Project*)

Evaluasi yang dilakukan menghasilkan memberikan umpan balik kepada tim pengabdian masyarakat untuk melihat dampak yang diberikan dari pelatihan *software easy worship*. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Jenis Evaluasi	Sebelum	Sesudah
Tes Tertulis	Peserta pelatihan belum memahami fungsi-fungsi <i>toolbar &amp; Shortcut</i> pada <i>software easy worship</i>	Peserta pelatihan sudah memahami fungsi-fungsi <i>toolbar</i> pada <i>software easy worship</i>
Tugas <i>project</i>	Peserta belum bisa membuat multimedia interaktif menggunakan <i>software easy worship</i>	Peserta Sudah bisa membuat multimedia interaktif menggunakan <i>software easy worship</i>

#### 4. KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan Pelatihan *software easy worship* pada jemaat GPM Souhuru, Tim Pengabdian dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pemuda/pemudi yang mengikuti kegiatan sangat tertarik dalam mengikuti kegiatan pelatihan *software easy worship*.
2. Semua peserta kegiatan mampu memahami fungsi-fungsi *shortcut item* dan *toolbar software easy worship* terlihat dalam hasil evaluasi pada *test* tertulis yang diikuti.
3. Semua peserta kegiatan mampu membuat *project* multimedia interaktif sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

Hal-hal diatas memperlihatkan kesan yang positif dari kegiatan pengabdian karena permasalahan pada Mitra yaitu penguasaan *software* multimedia oleh pemuda dalam menunjang kegiatan pelayanan di jemaat GPM Souhuru dapat diatasi dengan adanya sumber daya pemuda yang mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan *software easy worship* dalam menunjang pelayanan bergereja .

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Rektor UKIM dan Lembaga Penelitian UKIM (Universitas Kristen Indonesia Maluku) dalam memberi dukungan, bimbingan serta mendanai seluruh tahapan pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih untuk Jemaat GPM Souhuru sebagai Mitra yang telah bersedia dan membantu terlaksananya kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Yahya. 2018. "Gereja Dan Pengaruh Teknologi Informasi 'Digital Ecclesiology.'" *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis dan Praktika* 1(2): 270–83.
- Amalia, A., & Nanuru, R. (2018). Toleransi Beragama Masyarakat Bali, Papua, Maluku. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 10(1), 150-161.
- Barovich, Guntoro, and Eka Prasetya Adhy Sugara. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Sebagai Media Bantu Edukasi Agama Islam Untuk Anak Usia Dini." *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(1): 152–60.
- Camerling, Yosua Feliciano, Mershy Ch Lauded, and Sarah Citra Eunike. 2020. "Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0." *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen* 2(1): 1–22.
- Maurenis, Andreas. 2020. "Kristen Dan Teknologi: Etika, Literasi Dan Ciptaan: Christianity and Technology: Ethics, Literacy and Creation." *Jurnal Teologi Amreta (ISSN: 2599-3100)* 3(2).
- Panggarra, Robi, and Leonard Sumule. 2019. "Pengaruh Pelayanan Pemuda Berbasis Kontekstual Terhadap Pertumbuhan Gereja Kemah Injil Indonesia Di Kota Samarinda." *Jurnal Jaffray* 17(1): 91–106.
- Pondanan, Obet. 2020. "Implementasi Pemuridan Kontekstual Terhadap Pengaruh Pelayanan Pemuda Mengenai Pertumbuhan Gereja Di Indonesia."
- Putri, L. D., & Soehardi, F. (2018). Pemberdayaan Mahasiswa Fakultas Teknik Dengan Program Kreatifitas Mahasiswa (PKM). *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 315-321.
- Setiawan, Daryanto. 2018. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya." *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4(1): 62–72.
- Tambunan, Fernando. 2021. "Analisis Dasar Teologi Terhadap Pelaksanaan Ibadah Online Pascapandemi Covid-19." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 4(2): 154–69.
- Tjandrawinata, Raymond R. 2016. "Industri 4.0: Revolusi Industri Abad Ini Dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan Dan Bioteknologi." *Jurnal Medicinus* 29(1): 31–39.
- Tuwohingie, Desmin, Christian Koloay, and Alfrianus Papuas. 2021. "Pemberdayaan Pemuda Gereja Sebagai Tim Multimedia Dan Teknologi Informasi." *Jurnal Ilmiah Tatengkorang* 5(1): 39–43.