



Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 1 Wori Kabupaten Minahasa Utara

Angelin Togelang

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer di Manado

Received: 20 April 2025

Revised: 27 April 2025

Accepted: 01 Mei 2025

Abstract

The purpose of this study is to examine and describe the use of online learning media and learning interest in Christian Religious Education at SMA Negeri 1 Wori. This qualitative study was conducted at SMA Negeri 1 Wori, North Minahasa, North Sulawesi, from February to June 2025. Data were collected using interviews, observations, and documentation. The data collected and analyzed using qualitative analysis techniques revealed a lack of variety and effectiveness in the use of online learning media in Christian Religious Education, with a predominant emphasis on WhatsApp, resulting in a lack of student learning interest, as seen from student responses during learning. Based on these findings, it is recommended to develop more variety in the use of online learning media and provide more thoughtful solutions to address the problems of online learning media use, thereby increasing student learning interest in Christian Religious Education.

Keywords: *Learning Media, Online, Learning Interest*

(*) Corresponding Author: angelinetogelang@gmail.com

How to Cite: Togelang, A. (2025). Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 1 Wori Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5.D), 352-370. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12832>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas SDM (sumber daya manusia). Peningkatan efektivitas dan efisien penyelenggaraan pendidikan sangat diperlukan guna memperbaiki kualitas pendidikan. Pembaharuan dalam bidang pendidikan harus terus dilakukan menyangkut tentang peningkatan kualitas dari suatu bangsa/ negara. Terkait adanya perubahan budaya kehidupan yang harus dilakukan ialah melakukan transformasi dalam dunia pendidikan.¹ Perubahan yang dimaksudkan adalah segala bentuk pembaruan pada semua tingkatan harus terus menerus dilakukan sebagai suatu inovasi bagi kepentingan masa depan. Pendidikan dari hari ke sehari harus mampu untuk menyesuaikan terkait adanya perubahan.

Masih rendahnya mutu pendidikan yang menjadi permasalahan bangsa Indonesia yang dipengaruhi beberapa faktor yang dinilai masih berkurangnya kualitas dalam proses pembelajaran.² Pembelajaran yang berkualitas dilihat dari proses dan luaran pembelajaran yang selalu berkaitan satu dengan yang lain. Proses

¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.1

² Nanang, *et. al. Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Reflika ADIMATA, 2012), h.5

pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan hasil pembelajaran yang berkualitas pula. Dan pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang bisa menempatkan tugas dan peran guru dengan benar. Peran guru salah satunya yaitu sebagai motivator, untuk membangun serta mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran ada banyak faktor yang mempengaruhi, salah satu diantaranya adalah minat belajar siswa. Minat belajar adalah ketertarikan atau tidak tertariknya siswa terhadap aspek dalam belajar.³ Minat belajar merupakan pemahaman seseorang bahwa suatu objek, suatu hal dan situasi ada keterkaitan dengan dirinya sendiri. Masalah minat belajar secara umum ada pada pendidikan dikarenakan dorongan internal maupun eksternal yang kurang efektif. Kegiatan belajar siswa yang dilakukan bertolak belakang dengan minatnya maka memungkinkan mempengaruhi hasil belajarnya nanti. Minat yaitu suatu pendorong motivasi yang berdampak kepada seseorang, memutuskan perhatiannya terhadap subjek dan objek atau bahkan kegiatan tertentu. Minat adalah faktor yang penting dan berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa. Proses pembelajaran itu akan baik dan menjawab setiap kebutuhan siswa maupun guru jika disertai dengan minat.⁴

Di era globalisasi dan canggih saat ini, pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan tidak bisa dihindari lagi. Inovasi-inovasi baru terus bermunculan dengan maksud menopang proses pembelajaran, salah satunya dengan banyaknya media pembelajaran yang baru berkat adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat bermunculan didunia ini. Saat sekarang ini yang memberikan cakupan yang efektif, efisien luas dan cepat, terhadap penyebaran informasi ke berbagai belahan dunia adalah sistem teknologi informasi dan komunikasi.

Berbicara tentang media pembelajaran berarti sarana untuk menyalurkan pesan dalam menyampaikan informasi bahkan mencari materi pembelajaran yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian siswa dalam belajar. Pembelajaran bukan berarti sesuatu hal yang tidak bisa diubah melainkan suatu hal yang bisa dikembangkan dengan mengikuti keadaan zaman dan juga kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai wujud pengembangan sumber daya manusia. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan satu usaha untuk menarik minat belajar siswa.

Pembelajaran dalam jaringan hadir sebagai bentuk model pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti sekarang ini. Pembelajaran dalam jaringan ialah pembelajaran yang dilakukan secara *online* menggunakan fasilitas jaringan. Pembelajaran dalam jaringan sangat dikenal dikalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran internet (*online learning*). Pembelajaran dalam jaringan ialah proses pembelajaran yang mengandalkan jaringan, melalui pengajaran secara tidak langsung bertatap muka yang diberikan oleh guru kepada siswa. Pembelajaran dalam jaringan dapat dipahami sebagai sarana atau media pendidikan formal yang dibuat oleh pihak sekolah, dimana peserta didik dan guru

³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016), h.268

⁴ Sardiman, *Intraksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Grasindo, 2016), h. 95

saling interaksi, memberikan informasi terkait pembelajaran, ditempat berbeda dan didukung oleh ketersediaan alat pendukung yang dilakukan setiap saat.

Dalam konteks penelitian ini minat belajar terhadap Pendidikan Agama Kristen teridentifikasi terdapat suatu masalah dalam hal minat untuk belajar dalam motivasi intrinsik melalui respon aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan Agama Kristen menurut Yudo Wibowo ialah kegiatan yang berfokus untuk menumbuhkembangkan seluruh kemampuan anak didik, baik kanak-kanak, remaja pemuda maupun orang dewasa, kepada ketaatan dan pengabdian serta keimanannya kepada Allah berpacu kepada ajaran agama Kristen yang berdasarkan Firman Tuhan dan diaplikasi dalam kehidupan sehari-hari baik dalam gereja, keluarga dan didalam masyarakat pada umumnya.⁵

Siswa yang ada di SMA Negeri 1 Wori, hampir semuanya sudah menggunakan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Kemajuan yang sangat pesat sekarang ini mengharuskan lembaga Pendidikan mengkaji pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 15, secara garis besar menjelaskan bahwa Pendidikan memanfaatkan yang dimana pendidik dan peserta didik terpisah oleh jarak dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan sumber belajar berbasis teknologi dan media lainnya.⁶

Sistem pembelajaran dalam jaringan dianggap sudah memberikan kemudahan terhadap kegiatan pembelajaran. Penghantaran materi-materi, tugas-tugas saat ini tidak lagi terpaku pada media fisik seperti buku cetak. Materi-materi pelajaran saat ini berupa data digital yang boleh dijelaskan melalui perangkat elektronik, misalnya telepon, dan sebagainya. Bukan hanya materi atau tugas saja, bahkan guru mengajar pun tidak perlu bersusah-susah untuk mengadakan tatap muka langsung, bisa secara virtual dengan menggunakan internet dan aplikasi video *conference* (pertemuan). Pembelajaran dalam jaringan memberikan banyak keuntungan, misalnya mendunia tanpa batas dan bisa mengeksplorasi berbagai informasi, tanpa berpindah dan hanya dari depan layar kaca telepon atau komputer, seseorang sudah dapat berkeliling dunia, membaca berbagai macam informasi materi dalam pembelajaran.

Peneliti menemukan masalah di SMA Negeri 1 Wori bahwa lembaga pendidikan/ sekolah dalam hal ini guru yang kurang variatif dan efektif dalam hal penggunaan media pembelajaran dalam jaringan contohnya seperti memberikan tugas dan ujian akhir bagi peserta didik berbasis digital atau memanfaatkan jaringan. Bila tidak diperhatikan dengan baik, maka akan berdampak buruk bagi minat belajar dari siswa-siswa. Setelah Studi Pendahuluan dan bahwa observasi sebelumnya, didapati di sekolah SMA Negeri 1 Wori, media pembelajaran dalam jaringan terbilang kurang interaktif yang pembelajarannya hanya menggunakan media pembelajaran dalam jaringan aplikasi *WhatsApp* dengan memberikan materi yang sudah dibuat oleh guru kemudian dikirim begitu saja kepada murid, lalu murid mempelajari materi bahkan mengerjakan tugas-tugas secara mandiri.

⁵ Hasundangan Simatupang, *et. al*, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta: Andi, 2020), h. 4

⁶ Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 BAB I Pasal 1 ayat 15, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Visimedia, 2007), h. 3

Jika lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah lebih mencari tahu secara akurat, mencermati teliti dan menerapkan secara baik dan benar tentang penerapan media pembelajaran daring itu memberikan banyak keunggulan, yaitu memberikan maupun menerima materi pelajaran secara cepat, menjadikan segala sesuatu menjadi praktis untuk mencari seputar materi pelajaran bahkan pengetahuan umum yang dibantu dengan akses internet, dan juga dapat membaca berbagai macam referensi dan mendapatkan berbagai informasi terbaru. Kelebihan media pembelajaran daring bisa dikatakan praktis untuk digunakan. Kelebihan media pembelajaran daring inilah apabila dipakai dengan baik untuk kebutuhan belajar mengajar khususnya Pendidikan Agama Kristen dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Beberapa informan memberikan keterangan secara langsung pada peneliti berupa wawancara dengan memberikan penjelasan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam jaringan serta minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran dalam jaringan yang ada. Tanggapan beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran karena media yang digunakan kurang interaktif. Ini akan berdampak pada minat belajar siswa. Minat belajar siswa sangat menentukan berhasil atau tidak berhasilnya pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif disebut deskriptif karena data yang terkumpul berbentuk data-data atau gambar.⁷ Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang dibuat dalam bentuk kumpulan data-data.

Dengan menggunakan jenis pendekatan ini, peneliti hendak menjelaskan data yang dihasilkan, baik secara lisan maupun tulisan yang diperoleh dari orang-orang yang diteliti. Selain itu juga melalui penggunaan metode ini, peneliti berusaha menjelaskan serta menguraikan data-data yang diperoleh dari responden sesuai dengan suasana yang sebenarnya kemudian dianalisis secara baik dan benar. Alasan dari pemilihan objek penelitian ini adalah ingin melihat penggunaan media pembelajaran dalam jaringan pada minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 1 Wori.

HASIL PEMBAHASAN

MEDIA

Pengertian Media

Kata Media yang asalnya dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah diartikan “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.⁸ Media dalam pandangan pendidikan yaitu untuk menuntun siswa melalui proses belajar yang ditentukan oleh respon dan interaksi siswa dengan media. Media yang disesuaikan dengan tujuan akan berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran. Kualitas respon dan interaksi dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh

⁷ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2018) h. 10

⁸ Izwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2

pancaindra manusia, terutama indera dengar yaitu telinga dan indera penglihat yaitu mata, kedua indera ini saling terhubung satu sama lain dengan pusat penerimaan yang ada di otak manusia.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk atau wujud komunikasi baik dalam bentuk cetakan maupun komponen suara dan gambar atau disebut juga audiovisual dan peralatan lainnya.⁹ Kemudian pengertian yang juga menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah model, bentuk saluran yang fungsinya sebagai penyalur pesan atau informasi.¹⁰

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media merupakan sebuah objek berupa manusia, benda/materi serta kejadian untuk menjawab setiap kebutuhan peserta didik.¹¹ Nunu Mahnun mengatakan bahwa media asal kata yaitu medium dari bahasa latin yang artinya perantara. Media juga menurutnya yaitu sebagai sarana menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan.¹²

Melalui beberapa arti media di atas menurut peneliti bahwa media merupakan bentuk komunikasi yang digunakan untuk proses penyaluran informasi kepada orang lain sehingga informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Media juga merupakan alat untuk menyampaikan atau menyebarkan informasi bagi masyarakat dan sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat gagasan atau ide serta sebagai sarana sosialisasi pendidikan yang luas bagi peserta didik dan publik.

Media dalam Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru adalah keseluruhan alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dengan tujuan menyampaikan pesan (informasi) pelajaran yang bersumber dari guru maupun sumber lain, kepada penerima dalam hal ini siswa atau warga belajar.¹³ Selanjutnya Sadirman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut dengan alat berfungsi untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima pesan atau informasi tersebut. Hal ini dapat memicu dalam proses merangsang pikiran, perasaan, fokus dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.¹⁴

Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa informasi dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yaitu siswa. Guru akan terbantu apabila media belajar disajikan dalam pembelajaran, karena media mewakili guru dalam menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program dan unsur media itu dirancangkan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan

⁹ Arie Sadirman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2021), h.7

¹⁰ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121

¹¹ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Vol.2 No.2, (Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2018), h.103

¹² Ibid, h.104

¹³ Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, Vol. 37 No. 1, (Riau: Jurnal Pendidikan Keguruan, 2012), h.31

¹⁴ Ibid, h.32

dapat diperlukan oleh media meskipun tanpa ada atau tidaknya guru memberikan penjelasan secara langsung.¹⁵ Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi kepada penerima. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang ada akan sangat membantu guru maupun siswa mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikatakan sebagai sesuatu berupa alat, bahan atau keadaan yang digunakan sebagai perantara atau pengantar informasi dan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran jika dipakai dan dimanfaatkan dengan baik oleh guru maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Tetapi masing-masing jenis media pembelajaran tentunya pasti memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugiannya masing-masing, jadi bagaimana kebijakannya seorang guru untuk mengkondisikannya adalah hal yang terpenting.

Pemilihan dan pemanfaatan media

Setiap media pasti memiliki keunggulan dan kelemahan atau masing-masing. Pemahaman tentang keunggulan dan kelemahan setiap jenis media sangat penting, agar guru dapat langsung memilih dan memanfaatkan berdasarkan kriteria yang hendak dicapai. Pemilihan dan pemanfaatan media itu perlu kita lakukan agar kita dapat menentukan media yang sesuai dengan tujuan, tepat dan menjawab semua kebutuhan dan konsisi siswa.

Pemilihan dan pemanfaatan media perlu dilihat melalui beberapa unsur dibawah ini:

- a. Tujuan, tujuan pengajaran yang telah dirumuskan, maka hendaknya media perlu untuk menunjangnya. Misalnya, apa tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk ranah pengetahuan, tingkah laku, ketrampilan, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang menjadi penekanan, apakah mata, telinga atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan-gerakan atau cukup visual diam saja? Jawaban atas pertanyaan itu mengarah pada jenis media tertentu, apakah media audio, visual, audio visual, dan lain sebagainya.
- b. Keterpaduan, sesuai, tepat dan bermanfaat bagi pemahaman bahan yang dipelajari. Apa kelebihan dan kelemahannya? sesuaikah media yang kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita akan mengalami kesulitan jika melihat keterpaduan masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya merupakan suatu hal membandingkan berbagai tipe yang akan digunakan, mana yang lebih baik dan lebih sesuai untuk dapat dipakai. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami secara bijak bagaimana karakteristik media tertentu.
- c. Keadaan peserta didik, dengan melihat keadaan peserta didik perlu dipertimbangkan kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik. Misalnya, siapakah sasaran yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka? berapa jumlahnya ? bagaimana latar belakang sosialnya? bagaimana motivasi dan

¹⁵ Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 12

¹⁶ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h.6

minat belajarnya? dan seterusnya. ini sebagai contoh ketika kita ini agar siswa dapat menangkap setiap penjelasan yang diberikan lewat media, apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tidak ada pengaruh dan manfaatnya. Alasannya, karena pada akhirnya sasaran atau siswa inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan. Oleh karena itu, media harus sesuai dengan kondisi mereka.

d. Ketersediaan, ketersediaan media perlu diperhatikan apakah media yang hendak dipakai mudah atau sulit diperoleh. Kita bisa menganalisa terlebih dahulu, misalnya apakah media yang digunakan diperuntukan untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar? Dalam hal ini kita perlu merencanakan strategis dan melihat media pembelajaran secara keseluruhan yang akan kita gunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tergambar kapan dan bagaimana konteks penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

e. Mutu teknis, kejelasan dan mutu yang baik harus dimiliki oleh media. Kriteria ini terutama untuk memilih media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, grafis atau media cetak lain. Bagaimana mutu teknis media tersebut, apakah gambarnya jelas, menarik dan cocok untuk digunakan? Apakah suaranya jelas dan enak didengar? Jangan hanya karena keinginan kita untuk menggunakan media saja karena dirasa praktis digunakan, lantas media itu yang kurang bermutu kita paksakan penggunaannya.

f. Biaya, pertimbangan anggaran dimaksudkan apakah yang dikeluarkan seimbang dan sesuai dengan hasil yang dicapai. Faktor biaya merupakan salah satu penentu dalam memilih dan memanfaatkan media. Bukankah penggunaan media tujuannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Tidak ada artinya jika kita menggunakan media, tetapi tidak melihat dari segi efisiensi akibatnya justru terjadi pemborosan. Faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan dengan melihat misalnya, berapa biaya yang diperlukan untuk membuat, membeli atau menyewa media tersebut? apakah besarnya biaya seimbang dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai? Apakah ada alternatif media lain yang lebih murah namun kualitas media tidak berkurang dan tetap dapat mencapai tujuan belajar? Media yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah. Hanya pemelihan yang tepat dari penggunalah yang diharapkan, agar tidak merasa dirugikan oleh penggunaan media yang dipilih¹⁷

MEDIA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Pengertian media pembelajaran dalam jaringan

Istilah dalam jaringan merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung yang dilaksanakan dengan memanfaatkan internet atau jaringan.¹⁸ Menurut Bilfaqih dan Qumarid, pembelajaran dalam jaringan adalah penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau target secara

¹⁷ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.

¹⁸ Ana Widyastuti, *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh, Daring luring, BdR*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021), h. 22

luas.¹⁹ Pada tingkatan pelaksanaannya, media pembelajaran dalam jaringan diperlukan adanya perangkat-perangkat seperti *smarthphone* atau telepon genggam, laptop, Komputer, dan tablet yang dapat dipergunakan tujuannya untuk mengakses informasi di mana saja dan kapan saja.²⁰

Menurut Nurita Putranti, media pembelajaran dalam jaringan merupakan suatu unsur dalam pembelajaran fungsinya sebagai sarana dalam menyampaikan bahan ajar ke siswa dengan menggunakan fasilitas internet. Media pembelajaran daring (dalam jaringan) sebagai sebuah alternatif dalam menunjang proses pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh seperti sekarang ini. Dalam membuat media pembelajaran dalam jaringan perlu meninjau atau melihat harapan mereka dalam menggunakan media pembelajaran dalam jaringan, misalnya mengenai kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan kapasitas biaya untuk akses internet atau sering disebut pula kuota data internet.²¹

Pandangan yang senada dari ahli Ni Nyoman Padmadewi yang mengatakan bahwa media pembelajaran pada pembelajaran dalam jaringan digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dalam jaringan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan pancaindera manusia. Mempercepat proses lebih pembelajaran, menimbulkan semangat, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan kondisi lingkungan mereka dan kenyataan yang ada di lapangan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka.²²

Media pembelajaran dalam jaringan dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan dan dikontrol oleh penggunanya, misalnya mengunduh sumber-sumber untuk materi pelajaran, sehingga pengguna tersebut dapat mengkondisikan, mengendalikan serta mengakses apa yang menjadi kebutuhan dan tujuan pengguna. Penggunaan media pembelajaran dalam jaringan merasakan keuntungan didalamnya, misalnya memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, meng-*update* isi, mengunduh berbagai macam informasi dan pelajaran, para siswa juga bisa mengirim tugas-tugas melalui email, mengirim komentar pada forum diskusi *platform* dan lainnya, bisa memakai ruang *chat* untuk menukar informasi dan pendapat, hingga video *conference* atau tatap muka langsung lewat layar telepon atau komputer untuk berkomunikasi langsung tanpa harus berpindah-pindah tempat.²³

¹⁹ Yusuf Bilfaqih dan M.Nur Qomarudin, *Esensi penyusunan materi pembelajaran daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h.1

²⁰ Meda Yuliani, *et. al, Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h.2

²¹ Fazar Nuriansyah, *Efektifitas penggunaan media daring dalam meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan ekonomi saat awal pandemic covid-19*, Vol.1 No.2, (Bandung: Jurnal pendidikan ekonomi Indonesia, 2020), h. 62

²² *Ibid*, h.63

²³ Zainuddin Atsani, *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol.1 No.1, (Lombok: Jurnal studi Lp2m IAIN Lombok, 2020), h.85

Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dalam jaringan merupakan alat atau perantara dalam pembelajaran yang cara kerjanya dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses interaksi dan komunikasi saat pembelajaran yang dilakukan meskipun jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi internet yang ada. Lewat media pembelajaran dalam jaringan guru dan siswa bisa saling berinteraksi, menukar pikiran, mengembangkan ide-ide serta memecahkan permasalahan tanpa harus berpindah tempat, mengeluarkan tenaga dan biaya.

Manfaat Media Pembelajaran Dalam Jaringan

- a. Memudahkan guru untuk memberikan materi dan diskusi serta tes setiap waktu melalui jaringan internet, dan guru juga menjadi lebih sangat inovatif dan kreatif dalam mengelola pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa untuk mengunduh materi di mana saja dan kapan saja, dan juga siswa cepat serta mudah beradaptasi dengan laptop atau telepon genggam, internet dan sarana online lainnya, serta siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan.
- c. Efisien, praktis dan cepat dalam mengakses informasi
- d. Tersedianya aplikasi *e-learning* untuk memudahkan lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah untuk menjalankan tes atau ujian secara *online*
- e. Bagi orang tua memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan anak, mendampingi anak dalam belajar serta dapat memberikan pendidikan *life skill* kepada anak.²⁴

Tipe dan Macam-macam Media Pembelajaran Dalam Jaringan

Menurut Hartanto (2016), tipe media pembelajaran dalam jaringan ada dua yaitu pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus.

- a. Asinkronus, artinya pelaksanaan belajar tidak terjadi dalam waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel serta dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya sesuai rentang waktu yang telah ditentukan oleh guru. Pembelajaran dapat berupa pemberian bacaan, video, simulasi, permainan edukatif, kuis, dan pengumpulan tugas. Contohnya *WhatsApp*, *Telegram*, *Email*, dan sebagainya
- b. Sinkronus, artinya pelaksanaan belajar berada pada waktu yang sama. Diharuskan antara guru dan peserta didik mengakses internet dalam waktu bersamaan. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik secara daring. Pembelajaran sinkronus secara lebih singkat dapat digambarkan sebagai kelas nyata namun bersifat maya (virtual). Pembelajaran sinkronus biasanya dapat berupa video *conference*, contoh media pembelajaran daring bersifat sinkronus yaitu, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan sebagainya.

Terkait hal ini, ada beberapa macam media pembelajaran dalam jaringan yang bisa dijadikan pilihan, di antaranya: *Whatsapp*, *Telegram*, *Zoom meeting*, *Google Meet*, *Classroom*, *Youtube*, *E-mail*.²⁵

- a. *Zoom Meeting*

²⁴ Devit, et.al., *Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring bagi guru dan siswa*, Vol. 2 No.2, (Banyuwangi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2017), h.97

²⁵ Zainuddin Atsani, *Transformasi Media Pembelajaran*, h.87

Zoom Meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. *Platform* ini tidak memungut biaya jadi dapat digunakan oleh siapa pun dengan tetapi ada batasan waktu 40 menit kecuali jika kita ingin tidak ada batasannya maka akun kita harus membayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan siapapun dan dimanapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam jaringan.²⁶ Pada masa pandemi saat ini aplikasi *zoom meeting* tidak hanya difungsikan bagi perusahaan atau organisasi tertentu tetapi sudah merambat dalam dunia pendidikan, makanya kebanyakan lembaga pendidikan yaitu sekolah sering menggunakan media pembelajaran ini.

Kelebihan dari aplikasi *Zoom Meeting* dalam pembelajaran, versi gratis yang memungkinkan melakukan pertemuan sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat pertemuan sedang berlangsung dalam kolom *chat* yang tertera pada layar, pengguna dapat menjadwalkan pertemuan lewat fitur *schedule* (jadwal) jika ingin mengadakan pertemuan sesuai tanggal dan waktu yang ditargetkan, pengguna dapat mengirimkan tangkapan layar saat pertemuan berlangsung ke *goole drive*, *power point* dan sebagainya. Kekurangan dari aplikasi *Zoom Meeting* dalam pembelajaran yaitu pertemuan hanya dapat berlangsung selama 40 menit.

b. Google Meet

Google Meet adalah sebuah aplikasi *video confrence* yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi dan informasi dimana pun dan kapan pun dengan banyak partisipan tanpa harus bertemu fisik secara langsung. *Google Meet* merupakan aplikasi untuk melakukan *video conference*, dengan ringannya kapasitas yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut yang dapat menghalang pertemuan yang sedang dilangsungkan, serta tidak terlalu banyak memakan *resource memory* (penyimpanan memori) jika dijalankan di *Android* atau *PC*.

Kelebihan dari aplikasi *Google Meet* dalam pembelajaran yaitu pemakaiannya gratis dan tanpa ada batasan waktu, jumlah partisipan bisa 100 orang dalam pertemuan. Kekurangan dari aplikasi *Google meet* dalam pembelajaran yaitu perlu jaringan internet yang stabil makanya akan menyulitkan bagi para peserta yang tinggal ditempat yang susah untuk dijangkau jaringan.

c. Google Classroom

Google Classroom merupakan suatu layanan kelas secara virtual yang dimiliki oleh *Google*. *Google Classroom* mempunyai banyak layanan secara bersama dengan *Google* guna memberikan manfaat dan menjadikan alternatif dalam permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran secara dalam jaringan serta sebagai sambung tangan bagi lembaga- lembaga pendidikan agar beralih cara menuju sistem tanpa kertas dan praktis untuk digunakan.

Kelebihan *Google classroom* dalam pembelajaran yaitu sangat mudah digunakan untuk pemula dan mudah juga dalam mengelola tugas yang diberikan. Kekurangannya adalah tampilan yang kurang menarik dan tidak bisa untuk *video live conference* atau video tatap muka.

²⁶ Danin Haqien, *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol.5 No.1, (Jakarta: Susunan artikel Pendidikan, 2020), h. 52

d. E-mail

E-mail adalah fasilitas internet yang sangat populer dan digunakan kebanyakan orang perihal surat menyurat secara elektronik antara seseorang dengan lainnya dimana pun dan kapan pun mereka berada tanpa mengkhawatirkan pesan tersebut tidak sampai kepada penerimanya. Dengan fasilitas *E-mail* ini mereka dapat saling mengirim dan menerima surat, gambar, suara, dan video dengan kapasitas yang memadai untuk digunakan.²⁷

Kelebihan email dari dalam pembelajaran yaitu bisa mengirimkan file atau tugas secara cepat dan gratis, data-data seperti materi, tugas dan file penting lainnya tersimpan dengan aman melalui email. Kekurangannya ialah tidak semua orang paham mengenai email, dan tidak dapat terkirim apabila internet lambat.

e. WhatsApp

WhatsApp merupakan aplikasi *chatting* yang bisa dikatakan paling populer dibandingkan dengan aplikasi *chatting* media sosial lainnya. Saat ini, *WhatsApp* sudah mengalami berbagai macam transformasi yang membuat aplikasi ini makin banyak digemari sehingga banyak digunakan sebagai media pembelajaran dalam jaringan. Jika diawal perkenalannya, hanya digunakan untuk mengirim pesan atau telepon, saat ini pengguna *WhatsApp* sudah bisa berbagi 'status' baik berupa teks atau video.

Kelebihan aplikasi *WhatsApp* dalam pembelajaran yaitu mudah digunakan dan dijangkau karena sudah banyak dipakai banyak orang. Kekurangannya adalah video grup hanya bisa diikuti oleh enam orang. Tidak cocok apabila digunakan untuk kapasitas orang yang banyak

f. Youtube

Youtube adalah sebuah website untuk membagikan video ataupun menonton video yang dibagikan oleh individu, kelompok maupun organisasi. Banyak sekali konten dan tayangan yang bisa ditemukan di *Youtube*, mulai dari aktivitas keseharian, pembelajaran, hiburan dan masih banyak lagi. Pengguna bisa mengunggah video dan ditonton oleh jutaan orang diberbagai penjuru dunia. Sekarang banyak sekali orang atau kelompok yang menggunakan *Youtube* untuk berbagi inspirasi, motivasi dan juga pengetahuan bagi penonton.

Kelebihan *Youtube* dalam pembelajaran yaitu sebagai sumber pengetahuan dan hiburan yang kaya akan kreativitas, bisa mengirim bahkan mendownload video inspirasi atau pengetahuan dan dilihat oleh banyak orang. Kekurangannya adalah masih banyak berita yang kebenarannya belum valid (*hoax*), banyak konten-konten yang dirasa kurang pantas untuk dilihat oleh anak-anak yang belum cukup umur.

g. Telegram

Aplikasi *Telegram* adalah aplikasi *messenger chat* berbasis *cloud* untuk *smartphone* dan komputer yang berfokus pada keamanan dan kecepatannya. Secara umum aplikasi *Telegram* tidak jauh berbeda dengan aplikasi *WhatsApp*, akan tetapi tidak sebanyak pengguna aplikasi *WhatsApp*. Beberapa keunggulan *Telegram* yaitu

²⁷ Richardus Eko Indrajit, *Digital Mindset*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020), h.75

mengirim pesan lebih cepat, bisa mengunduh video dengan kapasitas yang besar serta keunggulan lainnya.²⁸

Kelebihan dari *Telegram* dalam pembelajaran yaitu bisa mengirim file atau berkas dengan jumlah kapasitas yang besar, akses aplikasi yang mudah, bisa membuat *grup* dengan jumlah kapasitas orang lebih dari 500 orang. Kekurangannya tidak memiliki *grup video call* atau panggilan video dalam jumlah yang lebih dari 2 orang.

Ada begitu banyak lagi media-media pembelajaran dalam jaringan yang bisa dimanfaatkan dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh saat ini. Pada masa generasi sekarang ini, guru harus bijak memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran supaya tujuan yang diharapkan bisa tercapai. Oleh sebab itu, para guru diharuskan memahami secara benar dan menguasai banyak media pembelajaran agar pengajaran bukan saja berfokus pada penyusunan materi saja tetapi juga pada perantara penyampaian materinya.

Penggunaan dan Upaya-upaya meningkatkan keefektifan Media pembelajaran dalam jaringan

Penggunaan media pembelajaran dalam jaringan dimasa seperti ini menunjukkan angka yang signifikan. Berbagai inovasi terus dikembangkan demi meningkatkan keefektifan media belajar dalam jaringan.²⁹ Dibalik kecanggihannya beberapa media dalam pembelajaran terselip pula tantangan didalamnya, sebagai contohnya lewat infrastruktur dan akses teknologi yang belum merata diseluruh wilayah Indonesia seperti jaringan internet, listrik termasuk alat komunikasi seluler, komputer, TV dan radio. Tantangan yang lain pula yang sama dikemukakan oleh Ana Widyastuti yaitu dunia pendidikan dikejutkan dengan adanya permasalahan pandemi covid 19 yang mau tidak mau secara spontanitas menggunakan media pembelajaran yang tidak dipersiapkan sebelumnya.

Lewat permasalahan yang terjadi melalui beberapa contoh, adapun upaya atau solusi meningkatkan keefektifan media pembelajaran daring antara lain, sebagai guru yang perlu diingat ialah harus selalu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam memberikan layanan pendidikan kepada seluruh siswa agar mereka dapat belajar, dan tidak tertinggal.³⁰ Guru harus memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, mampu menjalin ikatan batin dengan siswa yang melakukan perannya sebagai motivator, fasilitator, mediator dan komunikator, saling menjalin komunikasi yang baik dengan siswa kemudian guru harus kreatif dalam memberikan materi atau tugas-tugas yang dapat mendorong siswa untuk aktif, dan guru harus memiliki penguasaan dalam strategi belajar sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

MINAT BELAJAR

²⁸ Kawakibul Qamar dan Selamat Riyadi, *Efektivitas Blended Learning Menggunakan Aplikasi Telegram*, Vol.2 No. 1, (Malang: Jurnal Ilmu Teknologi Informasi, 2017), h. 6

²⁹ Aprilia Dewi Astuti dan Dedi Prestiadi, *Efektifitas Penggunaan Media Belajar dengan Sistem Daring di tengah Pandemi Covid-19*, Vol.2 No.2, (Malang: Prospek Pendidikan Nasional Pasca Pandemi covid19, 2020), h.133

³⁰ Ana Widyastuti, *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh, Daring, Luring, Bdr*, h.124

Pengertian Minat Belajar

Definisi minat menurut Slameto adalah suatu perasaan lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, pengetahuan, ketrampilan, motivasi, pengatur perilaku ketekunan, usaha, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan objek dan kejadian atau kegiatan tertentu.³¹ Secara sederhana dapat dikatakan bahwa minat merupakan rasa suka atau ketertarikan seseorang pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan. Pada dasarnya rasa suka atau ketertarikan inilah merupakan sebuah penerimaan dari diri seseorang kepada hal yang diluar dari dirinya sendiri.³²

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Iskandar, bahwa menurutnya minat belajar adalah kemampuan atau kekuatan penggerak dari dalam diri seseorang dalam melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan menambah pengalaman, dan membawa perubahan bagi sikapnya ke arah yang lebih baik. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga lebih bersungguh-sungguh dalam belajar. Minat belajar menurut Clayton Aldelfer merupakan kecondongan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh tekad untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.³³

Uraian diatas dapat dikatakan bahwa, minat belajar merupakan rasa ketertarikan seseorang untuk mencari tahu terhadap suatu pelajaran dan mendorong seseorang untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut dengan tanpa ada paksaan. Minat belajar sebagai suatu energy kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar

Peranan dan Fungsi Minat Belajar

Dalam proses belajar di kelas, suatu minat dalam belajar selalu melekat dalam diri peserta didik. Fungsi minat yaitu sebagai pendorong yang kuat, sehingga dapat menambah rasa senang pada setiap hal yang ditekuni seseorang dalam mencapai suatu tujuan/prestasi. Menjadi hal yang pening fungsi minat belajar karena dapat membantu siswa dalam mengetahui apa yang menjadi pusat perhatian dan disukai olehnya

Peranan minat dalam pembelajaran, membuat rasa gemar siswa dalam belajar karena ada faktor gairah dalam hatinya sehingga menimbulkan rasa kepuasan tersendiri. Peranan minat dalam belajar lainnya, yaitu menciptakan dan menimbulkan kosentrasi serta perhatian dalam belajar, memperkuat ingatan siswa terhadap pelajaran yang diberikan guru, menjadikan cara belajar yang positif dan membangun, mengurangi rasa kebosanan siswa terhadap pelajaran.³⁴

Faktor Minat Belajar

Menurut Taufani, ada beberapa faktor mendasar minat belajar peserta didik:

³¹ Siti Nurhansanah dan A. Sobandi, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Vol.1 No.1, (Jawa Barat: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2016), h.130

³² Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.180

³³ Andi Achru, *Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran*, Vol. 3 No.2, (Makassar: Jurnal Idaarah, 2019), h.208

³⁴ Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press, 2021), h.11

- a. Faktor dorongan dari dalam, yaitu dorongan dari seseorang itu sendiri, yang mengakibatkan timbul minat untuk melakukan tindakan untuk memenuhinya.
- b. Faktor motivasi sosial, yaitu penerimaan dan pengakuan dari lingkungan dalam melakukan suatu aktifitas.
- c. Faktor emosional, yaitu minat berkaitan dengan emosi sebab faktor emosional selalu ada dalam diri seseorang dalam hubungan dengan objek minat tersebut. Perasaan suka dan puas seseorang timbul akibat keberhasilan seseorang dalam melakukan aktivitas, sementara perasaan tidak senang timbul akibat kegagalan seseorang dalam melakukan aktivitas, ini dapat mengurangi minat terhadap kegiatan tersebut.

Minat belajar siswa dapat ditumbuhkembangkan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan suatu kebutuhan, misalnya kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan, pengakuan dan hasil yang akan diterima
- 2) Menghubungkan pengalaman masa lampau dengan keadaan yang berlangsung saat ini
- 3) Memberi kesempatan untuk menerima sesuatu yang positif
- 4) Menggunakan berbagai bentuk mengajar, diskusi, bertukar pendapat, memberikan solusi dan sebagainya.³⁵

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Definisi Konseptual Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Secara etimologi, pembelajaran dipakai kata dari kata *instruction*. Kata *instruction* (bahasa Inggris) yang mempunyai arti luas dari pengajaran. Proses pembelajaran merupakan proses pembentukan karakter dengan sifat-sifat belajar menjadi, mengetahui dan melakukan, melalui proses belajar. Istilah pembelajaran berkaitan erat dengan pengertian belajar dan mengajar, karena pada dasarnya pembelajaran adalah proses belajar mengajar atau interaksi antara guru dengan siswa.³⁶ Berbicara tentang Pendidikan Agama Kristen berpaku pada pendidikan yang bercorak moral-moral kristiani. Maksudnya materi pengajaran Pendidikan Agama Kristen merupakan materi yang berisi tentang nilai-nilai kebenaran iman Kristen dan semua teladan yang Yesus ajarkan.

Homrighausen menjelaskan bahwa Pendidikan atau pengajaran Kristen yaitu pengajaran yang diperuntukan bagi sekolah Kristen, baik sekolah-sekolah rakyat, dan sekolah lanjutan yang dijalankan oleh lembaga (perhimpunan) Kristen maupun gereja. Jadi hal ini menunjuk sebenarnya seperti pengajaran pada umumnya, tetapi diberikan dalam suasana Kristen.³⁷ Nico Syukur Dister menegaskan pendapatnya bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, seorang pengajar memberikan pengajaran yang bersifat pemahaman ajaran-ajaran iman Kristen agar bertumbuh melalui pengajaran dan pengalaman sesuai dengan kehendak Allah,

³⁵ S.Nation, *Asas-asas Mengajar*, (Bandung: Jemmars, 2014), h.85

³⁶ Yornan Masinambow, *Menerapkan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bergereja Bagi Warga Jemaat*, Volume 1, Nomor 2 (Manado: Jurnal Didaskalia Prodi PAK FIPK IAKN Manado, 2020), h.3

³⁷ Homrighausen dan Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2019), h.19

selain itu juga bertanggung jawab memberikan sikap keteladanan tingkah laku, keyakinan, nilai-nilai dan tindakan yang sesuai dengan iman Kristen.³⁸

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka peneliti dapat mengatakan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan umat Kristen. Pembelajaran dapat terjadi di mana-mana, misalnya sekolah Kristen, keluarga, gereja maupun masyarakat. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen diperuntukan untuk memberikan pengaruh positif misalnya memberikan sikap keteladanan, memiliki nilai-nilai Kristiani serta mampu mempertanggung jawabkan iman kepada Yesus Kristus.

Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen

Media Pembelajaran Dalam Perjanjian Lama

Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah sarana atau alat yang dapat dipakai untuk menyampaikan materi Pendidikan Agama Kristen. Dalam Alkitab Allah memakai beragam media. Pada masa perjanjian lama, bangsa Israel dalam pengajaran melalui perantara para nabi sudah memakai media atau alat peraga sekalipun masih dalam bentuk yang sederhana dan belum mengenal fasilitas Internet.

Yeremia pasal 18-1-17 merupakan ayat yang menceritakan tentang tukang periuk.³⁹ Bejana yang dibuat oleh tukang periuk itu jika rusak maka akan dibuat kembali menjadi bejana yang lain atau berbeda bentuk dari bentuk sebelumnya. Pembuat periuk atau periuk itu, dari ayat ini dijelaskan bahwa dia akan membuat kembali bejana yang lain dengan tanah liat yang sama jika bejana yang sebelumnya itu rusak.

Tujuan TUHAN menyuruh Yeremia untuk pergi ke tukang periuk itu adalah untuk memberikan penjelasan kepada Yeremia, bahwa Tuhan berdaulat atas bangsa Israel pada waktu itu. TUHAN memberikan sebuah pengertian kepada Yeremia untuk disampaikan kepada bangsa itu, bahwa TUHAN bisa berbuat seperti yang dilakukan tukang periuk itu kepada bejana yang rusak itu. Dari kisah ini, menunjukkan bahwa Tuhan sedang memberikan penjelasan bahwa Tuhan berdaulat atas hidup mereka.

Dari penjelasan dan penggambaran diatas dapat dikatakan bahwa TUHAN menggunakan pengajaran melalui media bejana. Dimana manusia diibaratkan seperti bejana yang telah diukir sedemikian rupa, tetapi oleh karena dosa maka bejana itu pecah. Tetapi TUHAN tidak meninggalkan begitu saja malahan TUHAN memakai perantaranya dalam hal ini Yeremia agar ia dapat membawa bejana yang rusak atau pecah itu kembali kepada pembuatnya yaitu TUHAN dalam penggambarannya sebagai tukang periuk. TUHAN tidak akan membiarkan ciptaanNya rusak begitu saja karena dosa, Ia mau agar kita manusia sebagai ciptaanNya yang telah terikat oleh dosa bisa kembali untuk diperbaiki kembali. Dan ini mengingatkan pula bahwa TUHAN berdaulat dan berkuasa atas kehidupan ini, Ia tidak akan membiarkan umat ciptaanNya hidup dalam dosa

³⁸ Nico Syukur Dister, *Filsafat Agama Kristen*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1985), h24

³⁹ Robert M. Paterson, *Tafsiran Alkitab-kitab Yeremia*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2007)

kemudian hancur, Ia mau agar kita kembali dan bertobat kepadaNya agar dipulihkan dan kehidupan kita menjadi baru kembali.

Media Pembelajaran dalam Perjanjian Baru

Dalam kitab perjanjian baru, Tuhan Yesus sebagai Guru Agung dalam setiap pengajaranNya juga sering menggunakan berbagai macam media sebagai alat peraga dan penggambaran, misalnya ketika Yesus mengajar tentang apa yang layak diberikan kepada Tuhan dari apa yang dimiliki, Ia menggunakan mata uang sebagai media dalam menyampaikan pengajaran kepada banyak orang (matius 22:15-22).

Yesus meminta contoh mata uang untuk pajak. Ternyata mata uang itu merupakan mata uang bertanda Romawi. Ini berarti mereka sebenarnya tidak keberatan untuk mengadopsi sistem ekonomi karena Romawi saat itu menguntungkan. Tetapi mereka anti membayar pajak karena mereka pikir sangat merugikan jika harus memberikan kepada orang lain dan tidak dinikmati diri sendiri. Maka Tuhan Yesus melalui pengajaranNya menyampaikan bahwa semua orang harus memberi kepada setiap pihak apa yang berhak diterima oleh pihak-pihak tersebut. Tetapi harus diketahui bahwa ada Allah yang berhak mendapatkan keseluruhan hidup kita, apa yang menjadi milik kita itu semua adalah milik Allah. Maka berikan kepada kaisar apa yang menjadi milik kaisar dan berikan kepada Allah apa yang wajib diberikan kepada Allah. Jawaban yang sangat lugas dan jelas yang Yesus kemukakan lewat pengajaranNya. Menjadi umat Tuhan tidak berarti melepaskan diri dari tanggung jawab dan kewajiban sebagai warga negara yang baik. Tetapi menjadi warga negara yang baik mengikuti setiap peraturan yang ada sesuai dengan kehendak dan kepemilikan Allah atas seluruh keberadaan hidup kita kita.⁴⁰

Melalui pernyataan di atas bahwa dalam perjanjian baru Yesus mengajar kepada orang-orang menggunakan media pembelajaran yaitu mata uang. Dimana Yesus memberikan penggambaran tentang apa yang menjadi kewajiban manusia baik kewajiban masa sekarang maupun masa yang akan datang. Yesus merupakan pribadi yang mengajar kepada banyak orang menggunakan perantara yang bisa dipahami dan memberikan makna sehingga semua orang dapat mengerti.

Media yang dipilih atau dipakai Yesus dalam pengajaran-Nya adalah objek yang ada di lingkungan sekitar-Nya, dan mudah ditangkap oleh orang-orang pada saat itu misalnya benda-benda yang ada di alam dan bahkan juga manusia. Meski media yang Yesus gunakan tidak berupa audio atau visual teknologi seperti yang berkembang pada masa modern ini, namun pengajaran-Nya berhasil dengan sangat baik dan Alkitab mencatat banyaknya perubahan yang terjadi pada kehidupan setiap orang yang menerima pengajaran-Nya. Pengajaran yang Yesus sampaikan bukan hanya terkhususkan orang-orang pada saat itu tetapi bagi kita orang percaya dimasa sekarang ini yang membaca pengajaran Yesus menggunakan media-media yang ada melalui Firman Tuhan. Media pembelajaran yang Yesus gunakan merupakan suatu warisan yang dapat ditiru dan dibagikan bagi semua orang, sebagaimana Yesus pun menggunakan media pembelajaran agar para murid-Nya mengerti apa yang Dia sampaikan. Yesus tidak hanya memberikan ajaran-ajaran yang hampa tanpa makna,

⁴⁰ J.J. de Heer, *Tafsiran Alkitab Injil Matius Pasal 1-22*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008), h.432

tetapi mengupayakan lewat media yang digunakan banyak orang yang bisa paham serta melakukan pengajaranyangdisampaikan.⁴¹

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran dalam jaringan sebenarnya telah diterapkan pada awal pembelajaran jarak jauh oleh pihak sekolah dalam hal ini guru-guru. Namun yang menjadi kendala adalah penggunaan media yang tidak variatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang hanya menggunakan satu media pembelajaran dalam jaringan yaitu *WhatsApp* saja. Permasalahan jangkauan jaringan di tempat tinggal siswa yang belum memadai menjadi pemicu, alasan mengapa guru menggunakan media pembelajaran dalam jaringan tersebut. Makanya pimpinan sekolah dan juga guru mata pelajaran mengambil inisiatif untuk menggunakan media yang bisa dijangkau oleh siswa.
2. Tidak variatifnya penggunaan media pembelajaran dalam jaringan sangat mempengaruhi minat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya kendala-kendala yang tidak bisa dihindarkan ini yang mengharuskan semuanya serba apa adanya asalkan pembelajaran berjalan sebagaimana mestinya. Dan pada kenyataannya setelah hasil data dianalisis, didapatkan menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam penggunaan media pembelajaran dalam jaringan, dan ini mengakibatkan bagi tujuan yang hendak dicapai lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid Mustofa, dkk, *Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitoan Kualitatif*, Sukabumi: CV. Jejak, 2018.
- Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Atsani, Zainuddin, *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol.1 No.1, Lombok: Jurnal studi Lp2m IAIN Lombok, 2020.
- Bilfaqih Yusuf dan M.Nur Qomarudin, *Esensi penyusunan materi pembelajaran daring*, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Danin Haqien, *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol.5 No.1, Jakarta: Susunan artikel Pendidikan, 2020.
- Devit, et.al., *Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring bagi guru dan siswa*, Vol. 2 No.2, Banyuwangi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2017.

⁴¹ Yesi Tamara, *Profesionlitas Yesus Sang Guru Agung Dalam Penggunaan Media Pembelajaran*, Vol.1 No.1, (Semarang: Didache Journal of Christian Education, 2020), h. 69

- Dewi Astuti, Aprilia dan Dedi Prestiadi, *Efektifitas Penggunaan Media Belajar dengan Sistem Daring di tengah Pandemi Covid-19*, Vol.2 No.2, Malang: Prospek Pendidikan Nasional Pasca Pandemi covid19, 2020.
- Hanafiah, et. al. *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Reflika ADIMATA, 2012.
- Homrighausen dan Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2020.
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Hasundangan Simatupang, et. al, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* Yogyakarta: Andi, 2020.
- Izwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Kawakibul Qamar dan Selamat Riyadi, *Efektivitas Blended Learning Menggunakan Aplikasi Telegram*, Vol.2 No. 1, Malang: Jurnal Ilmu Teknologi Informasi, 2017.
- Kurnia Dewi, Shinta, *Efektivitas E-learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajar TIK Kelas XI Di SMA Negeri 1 Depok*, Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta, 2011.
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Mahnun, Nunu, *Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, Vol. 37 No. 1, (Riau: Jurnal Pendidikan Keguruan, 2012.
- Masinambow, Yornan, *Menerapkan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bergereja Bagi Warga Jemaat*, Volume 1, Nomor 2 Manado: Jurnal Didaskalia Prodi PAK FIPK IAKN Manado, 2020.
- Meyriska Tangel, Syutrika, *Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PAK Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP N 4 Manado*, Skripsi yang tidak diterbitkan Tateli: Program Studi Pendidikan Agama Kristen IAKN Manado, 2017.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2016
- Richardus Eko Indrajit, *Digital Mindset*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020.
- Sadirman, Arie dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2021.
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alberta, 2011.
- Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, Malang: Ahlimedia Press, 2021.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Tafonao, Talizaro, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Vol.2 No.2, Jurnal Komunikasi Pendidikan: Yogyakarta, 2018.
- Tamara, Yesi, *Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung Dalam Penggunaan Media Pembelajaran*, Vol.1 No.1, Semarang: Didache Journal of Christian Education, 2020.

- Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 BAB I Pasal 1 ayat 15, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Visimedia, 2007.
- Widyastuti, Ana, *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh, Daring luring, BdR*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021
- Yani, Erna, *Analisis Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Biologi peserta didik kelas XII SMA Negeri Se-kota Bandar Lampung*, Skripsi tidak diterbitkan, Lampung: Fakultas Keguruan Universitas Raden Intan Lampung, 2018.
- Yuliani, Meda, et. al, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020