

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Definisi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang guru gunakan dalam keperluan menyampaikan materi pembelajaran, membuat pembelajaran berlangsung secara menarik dan lebih efektif. Media pembelajaran tidak sekedar hanya berbentuk buku, tapi cakupannya juga meliputi berbagai elemen diantaranya adalah gambar, video serta suara yang berguna mempermudah pemahaman siswa.¹³ Dengan demikian media pembelajaran tersebut bisa dimengerti sebagai seluruh alat yang bisa guru gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran atau konten pendidikan pada berbagai format diantaranya suara, gambar teks serta video.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang memungkinkan siswa aktif berpartisipasi pada pembelajaran, mereka tidak sekedar menerima informasi secara pasif, yang menjadikan proses pemahaman materi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.¹⁴

¹³Zaka Hadikusuma Ramadan, *Konsep & Teori Belajar Pembelajaran Abad 21* (Jawa Timur: Zifatama Jawara, 2025), 161.

¹⁴Irdhan Epria Darma Putra, *Merancang Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Android*, ed. Diah Safitri (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2021), 5.

Menurut Pramono, dalam Lidwina Cornelia Maniboey menjelaskan jika media pembelajaran interaktif adalah sebagai perpaduan berbagai jenis media diantaranya yaitu video, audio, animasi dan teks yang dirancang untuk memicu interaksi. Kemudian Daryanto, menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif mengandung elemen-elemen yang dapat memicu partisipasi aktif dari pengguna selama proses pembelajaran. Munir, menekankan bahwa media interaktif berfungsi melibatkan siswa secara dinamis melalui pendekatan berbasis komputer dan multimedia.¹⁵ Media pembelajaran interaktif adalah gabungan teknologi dan konten edukatif yang mendukung pembelajaran dua arah, sehingga siswa lebih antusias dan mudah memahami materi.

2. Jenis- Jenis Media Pembelajaran Interaktif

- a. Simulasi interaktif adalah representasi digital dari suatu sistem atau fenomena yang memungkinkan pengguna melakukan eksplorasi dan interaksi secara langsung. Melalui simulasi ini, peserta didik dapat memahami proses atau konsep secara konkret. Dengan dukungan layar besar dan fitur multimedia *Smart TV*, simulasi ini dapat disajikan secara realistik dan menarik perhatian siswa.

¹⁵Lidwina Cornelia Maniboey, Aisyah Ali, *Media Pembelajaran Interaktif Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Sekolah Dasar*, ed. Sepriano (Jambi: PT. Sonpedia Publishing indonesia, 2024), 2–3.

- b. Tutorial interaktif merupakan sarana pembelajaran berbasis digital yang dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan serta memperoleh respons secara instan. Media ini digunakan dalam bentuk tutorial daring untuk mempelajari berbagai keterampilan seperti penguasaan bahasa asing, ketika ditampilkan lewat *Smart TV* tutorial ini menjadi lebih mudah diakses oleh seluruh siswa secara bersamaan, sehingga mendukung pembelajaran kolaboratif dan visual.
- c. Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dimaksudkan untuk membantu proses pembelajaran. Permainan ini menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Contoh permainan edukatif yang populer antara lain *Minecraft Education Edition* dan *Dragonbox*, ketika dimainkan melalui *Smart TV* permainan ini dapat menjadi aktivitas pembelajaran kelompok yang menyenangkan sekaligus mendidik.¹⁶
- d. Video interaktif Dengan mengikuti alur cerita atau memperhatikan konsep-konsep tertentu yang muncul dalam film, siswa bisa aktif terlibat pada tahap pembelajaran melalui video interaktif. Siswa dapat berinteraksi lebih dekat dengan materi pelajaran, sehingga

¹⁶Aisyah Ali, *Media Pembelajaran Interaktif*, ed. Sepriano (Jambi: PT. Sonpedia Publishing indonesia, 2024), 20.

proses pembelajaran menjadi lebih personal.¹⁷ Dengan demikian *Smart TV* berperan sebagai jembatan yang mengintegrasikan berbagai bentuk media pembelajaran interaktif ke dalam suatu perangkat yang mudah digunakan di ruang kelas. Dengan dukungan konektivitas internet, layar beresolusi tinggi, dan kemampuan menampilkan konten multimedia, *Smart TV* memungkinkan guru menyajikan tutorial, simulasi, permainan edukatif dan video interaktif. Semangat belajar siswa meningkat dan pengalaman belajar mereka ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan yang lebih visual dan menyenangkan.

3. Peran media interaktif dalam pembelajaran

- a. Digunakan menjadi alat bantu yang guru manfaatkan dalam menyampaikan materi secara lebih menarik.
- b. Ketika dirancang dengan baik media ini bisa menjadikan minat siswa belajar meningkat.
- c. Membantu siswa menyerap informasi melalui kombinasi teks, gambar dan bahkan video serta memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih nyata.
- d. Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan

¹⁷Rizal Faturrokhman, "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah SMK Pembangunan," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (2024): 715.

konten pembelajaran yang memfasilitasi interaksi dua arah antara siswa dengan konten pembelajaran, sehingga meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.¹⁸ Jadi media merupakan alat yang difungsikan dalam membuat penyampaian materi supaya lebih mudah dipahami dan menarik melalui kombinasi video dan gambar, serta melalui media ini minat belajar serta daya ingat dari siswa bisa meningkat.

4. Ciri-ciri media pembelajaran interaktif yaitu:

- a. Interaktivitas, media pembelajaran interaktif adalah media yang memfasilitasi siswa dalam berinteraksi langsung dengan, Hal ini karena siswa tidak sekedar hanya menerima informasi, namun mereka juga sebagai peserta yang berkontribusi di dalamnya.¹⁹
- b. Visual yang menarik, karena pada setiap elemen-elemennya dilengkapi dengan audio visual seperti gambar, teks dan video untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik.²⁰

¹⁸Dewi Sinta Kusuma Pertiwi, "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Media Akademik* 2 (2024): 11.

¹⁹R.E Guster, "Instructional Media and Technologies for Learning," 2018, 45–47.

²⁰R.E Mayer, *Dealing With Extraneous Content in Multimedia Learning : Coherence Principle* (Cambridge University Press, 2020), 25–34.

5. Kelebihan dan kekurangan media interaktif

Media interaktif terbagi menjadi 2 bagian yaitu:²¹

- a. Memberikan umpan balik dengan cepat dan memotivasi siswa
Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti kuis digital ini bisa langsung memberitahu siswa apakah jawabannya benar atau salah ini mampu membuat siswa tertantang untuk mencoba lagi
- b. Dapat menyesuaikan dengan gaya belajar (visual, kinestetik)
Media interaktif seperti tampilan visual melalui gambar, video dan animasi, ini sangat cocok untuk siswa dalam memahami materi.
- c. Membuat belajar lebih efektif, efisien, komunikatif, menarik, dan kreatif media interaktif dapat membuat proses belajar lebih cepat, mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa.
- d. Mampu memperbesar atau memperkecil objek serta menampilkan hal rumit dengan jelas. Dapat membantu siswa memahami materi yang rumit secara detail.
- e. Mempermudah pemahaman melalui contoh soal, mendukung penyediaan latihan soal yang langsung dengan penjelasannya.

²¹Khoirun Nisa, "Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislamaan*, n.d., 35,

Media interaktif memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Bisa menyebabkan gangguan atau hal yang dapat mengalihkan perhatian siswa sehingga siswa kehilangan fokus pada tujuan belajar. Pemanfaatan media interaktif yang menarik bisa membuat siswa lebih tertarik pada tampilan daripada isi pembelajaran.
- b. Berisiko menurunkan hasil belajar jika siswa hanya terpaku pada media jika siswa lebih mengandalkan media tanpa berusaha memahami dan berdiskusi maka mereka bisa kurang aktif berpikir.
- c. Biaya pengembangan mahal, sehingga tidak semua sekolah mampu menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Smart TV* memiliki banyak kelebihan dalam menggunakan tampilan visual yang menarik untuk membangkitkan minat dan pemahaman siswa dan sesuai gaya. Namun penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah dan kontrol agar tidak menimbulkan ketergantungan yang dapat mengganggu tujuan belajar.

B. *Smart TV* sebagai Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian *Smart TV*

Diantara berbagai jenis media interaktif yang sejalan dengan kemajuan teknologi, *Smart TV* merupakan salah satu pilihan yang relevan *Smart TV* adalah Televisi modern yang bisa terhubung ke internet dan digunakan lebih dari sekedar menonton siaran biasa

melalui perangkat ini, pengguna dapat menikmati berbagai layanan digital seperti menonton video streaming, membuka media sosial, hingga menjalankan aplikasi tambahan. *Smart TV* biasanya dilengkapi dengan koneksi wifi, browser dan internet yang memiliki fungsi seperti komputer sekaligus televisi.²² Oleh karena itu *Smart TV* adalah televisi canggih yang bisa terhubung ke internet dan dapat digunakan untuk media sosial, menjalankan berbagai aplikasi, serta menjadikan perangkat tersebut yang praktis dan multifungsi.

2. Keunggulan *Smart TV* sebagai media pembelajaran interaktif

Smart TV memiliki kelebihan utama dari kemampuannya untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual yang mudah dipahami dan begitu menarik. Dengan layar besar dan kualitas gambar yang tajam dapat membantu siswa melihat isi pembelajaran dengan lebih jelas dan rinci. Dilengkapi dengan berbagai fitur seperti aplikasi edukasi, video pembelajaran yang menjadikan siswa tertarik dan lebih aktif saat belajar, selain itu *Smart TV* bisa membuat kondisi belajar menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Setiap materi dari pembelajaran bisa ditampilkan melalui wujud video, gambar maupun animasi supaya cocok untuk siswa dengan berbagai gaya belajar. Prinsip-prinsip yang diajarkan lebih mudah dipahami

²²Wardatuz Zahro, "Tingkat Ketertarikan Penggunaan *Smart TV* Sebagai Media Pembelajaran Di MI Bustanul Ulum Kota Batu," *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6 no 2 (2024) 168

siswa dan merasa tertantang untuk terus belajar.²³ Dalam konteks pembelajaran yang memanfaatkan fitur audio visual. Menurut Nailin Najahatul Ilmiyah, Smart TV menawarkan konten yang menarik dan relevan, dan sumber daya pendidikan yang interaktif dan menarik bisa membuat motivasi belajar siswa meningkat. Fitur audio visual yang menyenangkan. Berdasarkan keunggulan visual, serta fitur interaktifnya *Smart TV* mampu menjadikan pengalaman belajar menarik, menyenangkan untuk siswa serta relevan terhadap gaya belajar.²⁴

3. Langkah - langkah Penggunaan *Smart TV* dalam pembelajaran interaktif

Smart TV adalah jenis sumber belajar berbasis teknologi digital yang dapat mengakses internet, menjalankan aplikasi edukatif, serta menampilkan konten multimedia secara interaktif yang mendukung proses belajar mengajar secara aktif dan menyenangkan. Menurut Eni Susilawati dan AI Ayubi, *Smart TV* dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai konten pembelajaran digital dan aplikasi edukatif, baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Hal ini memungkinkan para pendidik menyajikan materi melalui cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk

²³Nur Rahmah, Kasmawati "Efektivitas *Smart TV* Sebagai Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII MTS Yapit Tareta," *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 2024, 327

²⁴Nailin Najahatul Ilmiyah, "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Tv Pada Minat Belajar Siswa Di MI Tasywirul Afkar Madumulyorejo Dukun Gresik." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa 2* (2024): 433.

menyajikan konten melalui cara yang lebih mudah dipahami dan menarik untuk siswa karena tampilan visual yang interaktif dan besar.²⁵

Selain itu, hasil penelitian di MI Bustanul Ulum Kota Batu yang dilakukan oleh Wardatuz Zahro menunjukkan bahwa guru memanfaatkan *Smart TV* dengan menyambungkan laptop untuk menampilkan video pembelajaran dan kuis interaktif. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media ini karena tampilannya yang menarik dan kemudahan dalam memahami materi.²⁶

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar Menurut Para Ahli

Arti dari minat yaitu rasa tertarik dan keinginan seseorang untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Keinginan ini muncul dari dalam diri individu, baik karena dorongan sosial seperti dukungan dari teman dan guru maupun dorongan emosional seperti rasa senang atau puas saat belajar, bukan karena tertekan dan paksaan dari luar.²⁷ Sedangkan menurut Fighto Almagofi minat belajar adalah dorongan untuk ikut serta dalam kegiatan yang membuat siswa senang

²⁵M. Shalehuddin AI Ayubi Eni Susilawati, "Model Pembelajaran Inovatif Dengan Memanfaatkan TV Edukatif," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7 (2022): 186–90.

²⁶Zuhkhriyan Zakaria Wardatuz Zahro, "Tingkat Ketertarikan Penggunaan Smart Tv Sebagai Media Pembelajaran Di MI Bustanul Ulum Kota Batu," *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6 (2024): 4–5.

²⁷Ester Reni Sawifri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*, ed. Tritjahjo Danny Susilo & Harrie Siswanto (Semarang: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 8.

dan tertarik.²⁸ Dengan demikian minat adalah dorongan yang dipengaruhi oleh keadaan internal dan eksternal siswa dalam mengikuti pembelajaran karena merasa senang, tertarik, dan dukungan lingkungan sekitar dan perasaan positif.

Menurut Uno dalam Debby Yuliana Sinaga minat belajar merupakan pendorong yang mempengaruhi perubahan perilaku siswa, karena berkaitan dengan aspek mental, psikologis, dan emosional.²⁹ Kemudian menurut Tampubolon dalam Trygu, minat diartikan sebagai gabungan dari kemauan dan keinginan yang bisa tumbuh jika didorong melalui motivasi, jadi bisa dikatakan jika minat merupakan kemauan dan keinginan yang muncul ketika keduanya berpadu karena adanya motivasi.³⁰ Minat merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan yang terjadi karena adanya dorongan dari motivasi. Sesuai dengan uraian penjelasan dari para ahli maka diketahui Jika minat belajar adalah sebuah pendorong yang munculnya dari diri siswa dan lingkungan sekitarnya, yang berperan penting dalam menentukan perilaku, semangat dan situasi belajar demi mendukung realisasi tujuan pembelajaran. Jadi minat belajar adalah sebagai faktor yang menjadi penentu pencapaian dari siswa.

²⁸Halimatusy Sya'diyah Fighto Almagofi, *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD*, ed. Bayu Wijayama (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023).

²⁹Debby Yuliana Sinaga, "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4 (2024): 1552.

³⁰Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya Dengan Minat Belajar Matematika Siswa (GUEPEDIA, 2021), 22, <https://books.google.co.id/books?id=eKBKEAAQBAJ>.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Ariani dalam Nayla Elvira Salsabila Yenda Puspita, Surianingsih,:³¹

- a. Faktor Internal minat belajar bisa dipengaruhi oleh tiga faktor diantaranya

Faktor internal munculnya yaitu dari dalam diri peserta didik serta mencakup dua aspek diantaranya :

- 1) Aspek fisiologis, yaitu adalah kondisi kebugaran tubuh dan jasmani yang mempengaruhi semangat dan konsentrasi belajar.
- 2) Aspek psikologis, mencakup bakat, kecerdasan, minat, sikap serta motivasi dari siswa.

- b. Faktor Eksternal

Faktor ini munculnya yaitu dari luar diri siswa, yang terdiri dari:

- 1) Lingkungan sosial, seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan masyarakat.
- 2) Lingkungan non sosial, seperti gedung sekolah, lokasi, fasilitasi belajar, materi pembelajaran, waktu belajar, serta kondisi rumah.

³¹ Nayla Elvira Salsabila Yenda Puspita, Surianingsih, *Belajar Dan Pembelajaran Paud*, ed. Amran Hapsan (Gowa: CV.Ruang Tentor, 2025), 16–17.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Merupakan strategi atau cara yang siswa gunakan untuk mempermudah serta meningkatkan efektivitas belajar. Minat belajar siswa ditentukan oleh faktor dari dalam diri, lingkungannya, metode yang diterapkan sehingga perlu memperhatikan ketiga faktor-faktor berikut sebelum lebih jauh membahas indikator dari minat belajar.

3. Manfaat Minat Belajar

Terdapat 4 bagian dari manfaat minat belajar, diantaranya:³²

a. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Biasanya siswa yang mempunyai minat tinggi dalam belajar akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik, mereka lebih antusias, fokus dan aktif berpartisipasi pada seluruh aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini, konten yang guru sampaikan bisa dipahami siswa lebih mudah.

b. Mendorong penguasaan keterampilan Abad ke-21

Minat belajar dapat mendorong siswa untuk mengasah kemampuan berpikir, kreatif serta memecahkan sebuah masalah.

³²Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, ed. Annisa Febryanti (Sumatra Barat: PT Mafi Media Literasi Indonesia, 2024), 8.

c. Meningkatkan kepuasan dan kesejahteraan

Ketertarikan siswa dalam pembelajaran dapat mengurangi stress, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mendukung kesehatan mental.

d. Memperkuat hubungan sosial

Siswa yang memiliki minat belajar akan termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas serta bekerja sama, sehingga terjalin hubungan baik dengan teman sebaya maupun guru dalam suasana belajar yang penuh kerjasama.

4. Indikator Minat Belajar

Ada 5 indikator minat belajar menurut Slameto yaitu.³³

- a. Selalu tertarik dalam mengingat dan memperhatikan pelajaran secara berkelanjutan, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mudah mengingat pembelajaran.
- b. Merasa senang dan suka terhadap hal-hal yang dipelajari, siswa yang senang saat pembelajaran berlangsung, hal ini mampu membuat siswa bersemangat dalam belajar.
- c. Merasa bangga dan puas ketika mempelajari sesuatu yang diminatinya, siswa merasa bangga terhadap setiap pencapaian bermakna yang dilakukan.

³³Slameto, *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 56.

- d. Lebih memilih kegiatan yang sehubungan dengan minatnya dibandingkan dengan yang lain, siswa lebih cenderung akan memilih aktivitas yang sesuai dengan yang ketertarikannya.
 - e. Menunjukkan minatnya melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran misalnya, melalui diskusi, tanya jawab, dan berpartisipasi dalam tugas kelompok siswa akan menunjukkan minat belajar yang tinggi dari perhatian, konsisten, rasa senang pada materi, bangga saat memahami topik yang mereka minati, serta aktif terlibat dalam kegiatan yang sesuai dengan minatnya.
5. Cara Meningkatkan Minat belajar melalui *Smart TV*
- a. Menampilkan materi pembelajaran yang menarik dan visual, *Smart TV* membantu guru untuk menampilkan materi melalui bentuk animasi, gambar dan video yang menarik, yang akhirnya menjadikan siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan.³⁴ Melalui penggunaan media pembelajaran khususnya *Smart TV* ini guru sangat terbantu untuk menyajikan materi serta peserta didik sebagai penerima dari materi tersebut.
 - b. Menyesuaikan gaya belajar, *Smart TV* mendukung gaya belajar dengan tampilan multimedia yang menarik dan lebih jelas,

³⁴Wardatuz Zahro, "Tingkat Ketertarikan Penggunaan Smart Tv Sebagai Media Pembelajaran Di MI Bustanul Ulum Kota Batu", *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6 no 2 (2024): 167

sehingga siswa lebih termotivasi dan fokus dalam belajar.³⁵ *Smart TV* bisa menjadikan minat belajar siswa meningkat melalui penyajian materi pembelajaran yang menarik secara visual seperti gambar, video dan animasi. Selain itu, *Smart TV* juga mendukung berbagai gaya belajar siswa melalui tampilan multimedia yang jelas, jadi membuat siswa lebih mudah dalam mengerti materi, lebih fokus serta lebih antusias saat belajar.

D. Pendidikan Agama Kristen

1. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Menurut R. Boehkile, Pendidikan Agama Kristen merupakan usaha yang disengaja untuk membimbing seluruh orang, baik itu bagi mereka yang dewasa maupun masih anak-anak, supaya merespon Yesus Kristus, Alkitab, dan karya Tuhan dalam kehidupan gereja. Proses ini berlangsung di bawah tuntunan Roh Kudus.³⁶ Dan bertujuan agar mereka mampu melayani Tuhan dalam gereja, keluarga, masyarakat serta alam sekitar. Sementara itu, menurut Yudo Wibowo, Pendidikan Agama Kristen adalah kegiatan yang bertujuan menumbuhkan seluruh kemampuan peserta didik, baik anak maupun orang dewasa.

³⁵Nursamsi, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Agama Islam Di Mis Roudlotul Ulum Ds. Ngumbul." 748.

³⁶Hasudungan S. Dkk, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020), 4.

Tujuannya yaitu menumbuhkan sikap yang setia dan taat terhadap Tuhan serta firman Tuhan yang terlihat pada tindakannya setiap hari baik itu di dalam lingkungan masyarakat, keluarga maupun gereja, sesuai dengan ajaran Kristen yang memiliki sumber dari Perjanjian Baru maupun Perjanjian Lama.³⁷ Pendidikan Agama Kristen adalah proses pendidikan yang menyeluruh menekankan pengembangan sikap dan perasaan di samping pengetahuan. Sejalan dengan ajaran Firman Tuhan, metode ini mendorong transformasi individu yang berdampak pada transformasi masyarakat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Kristen

Tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah membantu setiap siswa menyadari bahwa dirinya adalah anak Allah yang telah diampuni dan diselamatkan melalui Yesus Kristus. Secara khusus, Pendidikan Kristen bertujuan membentuk karakter siswa agar berkembang menjadi pribadi yang utuh, mencerminkan kasih dan ketaatan kepada Tuhan. Pendidikan ini mendorong siswa untuk menjadi cerdas, terampil, berakhhlak mulia, peduli terhadap lingkungan, serta aktif berperan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³⁸

³⁷Ibid, 4.

³⁸Rismawaty Sabar, *Pendidikan Agama Kristen Terhadap Terbentuknya Nilai-Nilai Iman Kristiani* (Medan: CV. AZKA PUSTAKA, 2022).

3. Landasan Alkitab tentang Minat dan Media dalam Pengajaran Yesus

a. Minat dalam pembelajaran

Yesus membangkitkan minat belajar melalui pendekatan yang relevan, menyentuh hati, dan mudah dipahami dalam markus 4:33 dalam banyak perumpamaan semacam itu Ia memberitakan Firman terhadap mereka selaras terhadap pendefinisian mereka.

Pada ayat ini Yesus menyesuaikan metode dan tingkat pemahaman dan minat pendengar. Kemudian dalam Lukas 10: 25-37 menceritakan tentang perumpamaan orang samaria yang baik hati ini relevan secara sosial dan emosional membangkitkan empati dan pemahaman moral. Matius 13:10-13 murid-murid bertanya mengapa Yesus memakai perumpamaan. Perumpamaan digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan membuka pemahaman rohani secara bertahap.³⁹

b. Media yang digunakan Yesus dalam Pembelajaran

Yesus menggunakan berbagai media yang kontekstual dan komunikatif Dalam matius 13:3-9 (perumpamaan tentang seorang penabur) dengan menggunakan media cerita/perumpamaan, fungsinya yaitu untuk menyampaikan nilai rohani melalui narasi yang menarik dan mudah diingat. Matius 6: 26 (burung di langit), Yohanes 15:1-8 (Pokok anggur) jenis media yaitu alam adapun

³⁹Alkitab.

makna dan fungsi media visual alami untuk menjelaskan prinsip spiritual dan ketergantungan pada Allah.⁴⁰

⁴⁰Alkitab.