

Implementasi Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen bagi Siswa di SPNF SKB Sonder

Maya Imelda Sari Bokau¹ Valentino Reykliv Mokal²

Sekolah Tinggi Agama Kristen Apollos Manado, Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara,
Indonesia^{1,2}

Email: mayabokau@gmail.com¹ reyklivmokal@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan dari teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama Kristen, terlebih pun dalam penerapan system pembelajaran yang berfokus pada pemanfaatan teknologi. Dengan diimplementasikannya, guru PAK harus mengembangkan sistem belajar PAK berdasar pada teknologi, karena guru adalah poros dalam setiap pembelajaran di dalam dan diluar kelas. Terjadi perubahan dan dinamika di dalam sistem pembelajaran, maka PAK harus diajarkan dalam ruang public maupun dalam batasan ruang kecil (kelas) yang tetap yang menjadi fondasi pada esensi nilai-nilai Kristiani. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Kristen bagi siswa di SPNF SKB sonder. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan melalui wawancara dan studi kepustakaan. Hasil dan kesimpulannya yakni pertama, Teknologi penting dalam Proses Pembelajaran, karena teknologi pendidikan memotivasi siswa untuk bekerja secara mandiri dimana siswa lebih termotivasi untuk kembali belajar dan bekerja karena peralatan teknis modern tersedia sebagai fasilitas penunjang dalam memperlengkapi siswa memahami setiap materi. Kedua, dengan adanya teknologi akan meningkatkan motivasi belajar dari siswa terlebih khusus pembelajaran PAK, Pengajaran PAK adalah wadah dalam mengimplementasikan teknologi secara tepat guna, sehingga siswa dapat dengan jelas mengerti apa yang sementara diajarkan, sebab dibantukan dengan media audio visual dan kemas supaya model pembelajaran tidak menjadi bosan sehingga siswa dapat leluasa untuk belajar dan memotivasi siswa dalam meningkatkan prestasi yang ada dalam poros mengenal karya Allah dalam Alkitab yang ditampilkan melalui teknologi.

Kata Kunci: Implementasi, Pemanfaatan Teknologi, Motivasi Belajar, PAK



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia dalam menghadapi perkembangan zaman dan urgensi hidup yang terus dihadapi. Bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah faktor yang penting dijalankan di dalam menghadapi kemelut arus globalisasi seperti sekarang ini. Kalau pendidikan tidak ada kemungkinan manusia sekarang tidak akan berbeda dengan pendahulunya yaitu masa purbakala. (Ahmadi & Uhbiyanti, 1991) Hal ini dapat dibuktikan banyaknya inovasi di masa sekarang, dari yang sederhana sampai yang menghebohkan dunia, contohnya: dahulu menggunakan komputer, tetapi sekarang dengan layar (*liquid crystal display*) yang praktis, untuk komputer versi sekarang atau yang disebut laptop ada keluaran terbarunya berbentuk buku. Tentu hal ini membuat para pengguna semakin tertarik dan ingin memilikinya yang dipakai dalam menunjang kerja, aktivitas bahkan digunakan sebagai perangkat pembelajaran. (Ahmadi & Uhbiyanti, 1991)

Terlebih di dunia Pendidikan perkembangan teknologi inilah yang secara tidak langsung telah memaksa para pendidik untuk juga terus berinovatif dan kreatif dalam mengajar dengan menggunakan alat-alat teknologi (Muhadi, 2012). Di samping itu, pendidikan formal di sekolah-sekolah saat ini pun telah menyediakan sarana dan prasaarana untuk menndukung kelancaran

proses belajar mengajar. Kelengkapan fasilitas (sarana dan prasarana) akan berpengaruh yang berarti terhadap motivasi belajar siswa. Sarana dan prasarana belajar lebih lengkap, motivasi belajar siswa akan lebih baik. Penemuan ini mendukung beberapa pendapat yang mengatakan bahwa sarana dan prasarana atau fasilitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. (Davies, 1991) Proses pengajaran menjadi suatu kegiatan untuk melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi setiap siswa menuju pada pembahasan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial. Jadi, untuk dapat mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses belajar dan mengajar. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membawa perubahan yang sangat baik terhadap kehidupan manusia, baik itu dalam segala aspek ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh sebab itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah salah satu faktor tersebut merupakan media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh calon guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran secara baik.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 45 ayat 1 menjelaskan tentang sarana dan prasarana pendidikan, yaitu: "*Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan siswa.*" (Indonesia, 2008) Penggunaan alat teknologi disadari oleh para pendidik, bahwa alat teknologi membantu aktivitas proses pembelajarannya baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dalam peningkatan motivasi belajar siswa melalui teknologi. Wina Sanjaya menjelaskan bahwa secara umum teknologi merupakan kata jamak dari medium, yang berarti adanya perantara atau pengantar dalam bentuk perangkat keras dan lunak. Kata teknologi berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha bahkan dijadikan alat untuk menyampaikan suatu makna atau peristiwa dalam pembelajaran ataupun pengalaman. (Suryadi, 2020)

KBBI menyatakan bahwa teknologi adalah alat yang bersifat bisa didengar di lihat dan bisa disampaikan dan dijadikan media pembelajaran berupa alat peraga yang bersifat dapat didengar, tapi juga dalam teknologi berupa media visual dan audio. (KBBI, 2009) Ayu Fitria menjelaskan bahwa teknologi berupa media audio visual merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai unsur suara audio juga memiliki unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik ini kemudian diputar dengan suatu alat. Alat itu kaset video recorder atau video player. (Fitria, 2014) Hamdani menjelaskan media adalah kombinasi tentang audio dan visual atau bisa disebut media untuk pandang dan media untuk dengar. (Hamdani, 2011) Arsyad menekankan bahwa teknologi media audio visual yang menjadi media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar, dengan kata lain media audio visual, adalah jenis media yang mengandung suara juga mengandung gambar dan bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. (Arsyad, 2003)

Selain itu, media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa dapat menyerap dengan baik materi yang diterima sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Bahkan pembelajaran akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin kompleks. Sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian teknologi dalam media audio visual diartikan sebagai

sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong minat belajar. Gagne dan Briggs, menekankan pentingnya teknologi media audio visual adalah alat untuk merangsang proses belajar. (Ali, 1984) Hal ini juga dibenarkan oleh Sidjabat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berguna bagi siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. dalam memberikan bahan ajar bagi siswa. (Sidjabat, 1993)

Itulah sebabnya pembelajaran dengan menggunakan media audio visual begitu penting untuk diterapkan oleh pengajar, agar melalui media tersebut proses pembelajaran PAK di sekolah dapat berjalan secara efektif, edukatif, dan inovatif untuk mencapai tujuan tersebut. Teknologi Media Audio visual bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan dan bahkan sudah sejak lama media audio visual digunakan dalam dunia pendidikan. Dilihat dari segi kemampuan untuk dapat menyerap materi, daya serap tiap siswa tentunya tidak sama. Terlebih dalam mengikuti pelajaran, ada yang hanya memiliki daya serap melalui audio yaitu memiliki kemampuan daya serap dengan mendengar saja, tetapi ada juga siswa yang memiliki kemampuan daya serap dengan visual yaitu siswa mampu memahami dengan cara melihat, dan ada juga siswa yang memiliki kekuatan daya serap melalui keduanya yaitu media audio visual. Seperti yang diungkapkan oleh Arifin bahwa kemampuan belajar manusia sangatlah berkaitan dengan kemampuan masing-masing manusia itu sendiri untuk dapat mengetahui dan mengenal terhadap obyek-obyek pengamatan melalui panca inderanya. (Arifin, 2007)

Tuhan Yesus sebagai Guru Agung juga mengenal kegunaan alat peraga, sehingga dalam pelayanannya sering menggunakan dalam berbagai kesempatan mengajar untuk mencapai tujuan-Nya. Misalnya dalam Yohanes 2:1-11, ayat ini menunjukkan bahwa Tuhan Yesus menggunakan sarana atau alat peraga untuk memvisualisasikan pengajaran-Nya, tidak hanya berbicara atau berkhotbah, dapat dilihat bahwa proyeksi visualisasi yang dilakukan oleh Yesus ini memiliki pengaruh yang besar yang telah mengambil banyak perhatian sehingga murid-murid-Nya menjadi percaya karena mereka melihatnya secara langsung. (Pfeiffer & Harrison, 2001) Di SPNF SKB Sonder banyak pengajar apalagi dalam pembelajaran PAK kurang memfungsikan teknologi Media Audio Visual sebagai media pembelajaran yang dipandang sangat dekat dengan kaum milenial yang adalah siswa di SPNF SKB Sonder. Permasalahan ini harus diatasi dengan adanya kurikulum yang mungkin dapat memfasilitasi supaya pembelajaran PAK bisa di implementasikan melalui perangkat teknologi media audio visual supaya motivasi dan prestasi siswa meningkat.

Berdasarkan hal tersebut di atas penulis melihat bahwa Tuhan Yesus berhasil menarik perhatian orang banyak pada waktu itu. Seharusnya dalam mengajar, guru juga dapat menggunakan audio visual yang dapat menarik perhatian siswa. Seperti Tuhan Yesus Ketika mengajar Dia dapat menarik perhatian setiap orang yang mendengarkan-Nya. Berdasarkan Observasi yang Penulis lakukan di SPNF SKB SONDER bahwa masih banyak siswa yang belum memahami tentang penggunaan Audio Visual. Hal ini terlihat dari saat guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan Audio Visual masih banyak siswa yang tidak tahu cara penggunaan dan tujuan dari pembelajaran Audio Visual. Akibatnya, siswa yang diajar dan dibina kurang menemukan kebaruan dari interaksi pembelajaran. Selama proses belajar mengajar berlangsung banyak siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, hal ini dikarenakan timbulnya rasa bosan dan malas. Pengaruh lain, bisa juga bersumber dari keluarga yang kurang memberikan waktu dan perhatian kepada anak, sehingga anak tidak memiliki minat untuk belajar, berusaha dan tidak memiliki semangat. Selain itu pengaruh lingkungan atau pergaulan teman sebaya yang tidak kondusif dapat membuat anak tidak memiliki motivasi dalam belajar. Dilihat dari perspektif Alkitab, panggilan guru dalam konteks Pendidikan Agama Kristen bukan

sekedar mengajarkan materi yang ditugaskan kepadanya. Guru hadir dan bekerja sebagai pendidik. Artinya, pendidik atau guru mampu menjadi segala-galanya bagi siswanya. Para siswa mengharapkan pendidik atau guru sebagai penunjuk jalan, pengarah, pemberi informasi, motivator, fasilitator. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rasul Paulus dalam 1 Tesalonika 2:7-11, bahwa guru juga bertindak sebagai orangtua bagi siswa. (G.P., 2016)

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai balik dari data yang tampak. (Sugiyono, 2017) Metode penelitian kualitatif menjelaskan bahwa penelitian kualitatif disebut juga penelitian naturalistik. Disebut kualitatif, karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif bukan kuantitatif, karena tidak menggunakan alat pengukur. (Nasution, 2003) Jenis penelitiannya menggunakan wawancara (yang diberikan yaitu 5 pertanyaan) dan studi kepustakaan yang mampuni dapat menemukan tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui bagaimana implementasi pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Kristen bagi siswa di SPNF SKB sonder.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan

Kata pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna, faedah. Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer disebutkan bahwa pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat. (Salim & Salim, 2002) Menurut Poerwadarminto pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Jadi Pemanfaatan adalah merupakan proses atau cara perbuatan yang dapat bermanfaat. (W. J. S., 2002) Kemp dan kawan-kawan (1985) dalam buku Hamzah dan Nina Lamatenggo menjabarkan sejumlah memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut : a) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar b) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik c) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif d) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi e) Kualitas belajar dapat ditingkatkan pelajaran Pendidikan Agama Islam f) Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan g) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat atau baik h) Memberikan nilai positif bagi pengajar. (Arifin, 2007)

Teknologi

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan, dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Penemuan prasejarah tentang kemampuan mengendalikan api telah menaikkan ketersediaan sumber-sumber pangan, sedangkan penciptaan roda telah membantu manusia dalam perjalanan, dan mengendalikan lingkungan mereka. Perkembangan teknologi terbaru, termasuk di antaranya mesin cetak, telepon, dan Internet, telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas dalam skala global. Tetapi, tidak semua teknologi digunakan untuk tujuan damai. Pengembangan senjata penghancur yang semakin hebat telah berlangsung sepanjang sejarah, dari pentungan

sampai senjata nuklir. Penggunaan istilah 'teknologi' (bahasa Inggris: Technology) telah berubah secara signifikan lebih dari 200 tahun terakhir. Sebelum abad ke-20, istilah ini tidaklah lazim dalam bahasa Inggris, dan biasanya merujuk pada penggambaran atau pengkajian seni terapan. (Crabb, 1823) Istilah ini sering kali dihubungkan dengan pendidikan teknik, seperti di Institut Teknologi Massachusetts (didirikan pada tahun 1861). (Adams S. et al., 2005) Kata teknologi bermakna perkembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari, kata teknologi berdekatan dengan artinya dengan istilah tata cara. (Maryono & Istiana, 2008)

Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya. Sebagai contoh, seorang anak yang berada jauh dari orang tuanya dapat menyampaikan pesan rindunya dengan cara mengirimkan pesan lewat surat, SMS, telegram, telepon, atau mengirim email lewat internet. Jadi, anak tadi sebenarnya sudah menggunakan teknologi dalam informasi dan komunikasi. Apabila di atas telah dijelaskan pengertian secara umum dari Teknologi, maka pembahasan berikutnya adalah tentang pengembangan teknologi yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jika Teknologi bermakna perkembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi manusia, maka kata informasi dapat diartikan sebagai berita yang mengandung maksud tertentu. Manusia memiliki pengetahuan dan pengalaman yang selalu ingin dibagikan kepada orang lain. Pengalam atau pengetahuan yang dikomunikasikan kepada orang lain tersebut merupakan pesan atau informasi. Jadi, pesan atau informasi menuntut adanya kehadiran pihak lain. Kata komunikasi berasal dari Latin *communicare* yang bermakna berbagi atau menyampaikan berita, pesan, informasi, dan perasaan kepada orang lain. (Maryono & Istiana, 2008)

Dari makna di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian teknologi informasi adalah tata cara atau sistem yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi. Seiring dengan perkembangan komputer dan peralatan komunikasi modern, pengertian teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai pemanfaatan perangkat komputer dan perangkat lainnya sebagai alat untuk memproses, menyajikan, serta mengelola data dan informasi dengan berbasis pada peralatan komunikasi. Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi (yang selanjutnya dikenal dengan istilah teknologi informasi), mulai dari gambar-gambar yang tak bermakna di dinding-dinding gua, peletakan tonggak sejarah dalam bentuk prasasti, sampai diperkenalkannya dunia arus informasi yang dikenal dengan nama internet.

Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan agama Kristen adalah Pembelajaran tentang hubungan Manusia dengan Tuhan serta ciptaan-Nya. Pendidikan Agama Kristen dapat dilakukan di dalam keluarga, sekolah dan tempat ibadah tanpa dibatasi dengan apapun. Intinya adalah menghadirkan suasana yang damai antara yang mendidik dengan peserta didik menurut Mavis L Anderson, bahwa kata mendidik berarti memimpin dan membimbing pembentukan kebiasaan-kebiasaan yang menuju pada kecakapan, pada jalan yang harus ditempuhnya memiliki arti yang lebih luas daripada sekedar memberikan penjelasan secara teoritis. (Tafanao, 2018) Pendidikan agama Kristen pada dasarnya adalah ilmu yang tidak hanya menekankan ilmu secara teoritis, melainkan juga membentuk daya implementasi terhadap naradidik dalam membangun relasi moral antar umat manusia. Ada banyak faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, misalnya, kondisi naradidik, ketersediaan sarana belajar, pembelajaran yang digunakan, dan peranan pendidik. Pendidik Kristen yang baik memberikan dampak besar

dalam hidup naradidiknya, paradigma guru yang “tahu segala tahu” dan murid yang “hanya menerima pengetahuan” sudah lama ditinggalkan dalam dunia pendidikan. (Utomo, 2017) Pendidikan dapat dikatakan berhasil jika pendidik mampu melakukan proses pembelajaran yang menarik, interaktif dan baik. Pendidikan yang baik dapat direalisasikan kalau kemampuan daya keingintahuan naradidik dikembangkan. Pendidikan (atau pengajaran) Kristen biasanya dipergunakan untuk pengajaran di sekolah-sekolah Kristen, baik sekolah-sekolah rakyat, maupun di sekolah-sekolah lanjutan, yang masih dijalankan oleh gereja atau organisasi (perhimpunan) Kristen. Jadi nama ini menunjuk kepada pengajaran biasa, tetapi yang diberikan dalam suasana Kristen. (Enklaar, 2008)

Motivasi Belajar

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu “movere” yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara mengatakan bahwa *“motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class”* (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). (Mangkunegara, 2017) Menurut Sardiman, motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. (M., 2018) Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Uno, mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. (Hamzah, 2017) Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Di mana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Sardiman, fungsi motivasi ada 3 yaitu: (M., 2018)

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selanjutnya, Sukmadinata, mengatakan bahwa motivasi memiliki 2 fungsi, yaitu: (Sukmadinata, 2011)

1. Mengarahkan. Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan. Sedangkan bila sasaran tidak diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran.
2. Mengaktifkan dan Meningkatkan Kegiatan. Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat, maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat, sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan mencapai prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang melakukan kegiatan itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan sasaran akan tercapai.

Pembahasan

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pentingnya Teknologi dalam Pembelajaran. Teknologi penting dalam proses pembelajaran. Tapi fakta dilapangan ditemukan komputer masih belum banyak digunakan di banyak sekolah, proses pengajaran didominasi oleh metode tradisional. Hal ini didominasi oleh bentuk kerja frontal dimana guru cukup berinteraksi dengan siswa. Kegagalan untuk berkembang dengan kecepatan mereka sendiri dan aktivitas siswa yang tidak mencukupi adalah salah satu kelemahan dari jenis pembelajaran ini. Di kelas, terlihat jelas dalam pengamatan para informan anak-anak tidak seragam dalam pengetahuan dan tidak pernah cukup memperhatikan mereka yang tidak cukup menguasai materi dan mereka yang di atas rata-rata. Perbedaan ini seringkali terkendala oleh penilaian kerja guru dan cara mentransfer pengetahuan kepada sekelompok anak yang berbeda pengetahuan. Guru memilih untuk mempertahankan rata-rata pengajaran yang baik di mana anak-anak dengan pengetahuan yang tidak memadai tidak akan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan. Anak-anak dengan pengetahuan yang kurang dapat berkembang dengan lancar tanpa perasaan tidak menyenangkan dari ketidaktahuan mereka, tidak ada frustrasi, dan penghinaan sedangkan untuk anak-anak yang paling maju mengajar akan membosankan. Dengan penerapan teknologi pendidikan, siswa dapat secara mandiri maju dalam penguasaan bahan ajar, memilih langkah kerja, mengulang materi yang kurang jelas, sehingga setelah dilakukan tes langsung mendapatkan hasil dan melacak kemajuannya. Konten multimedia interaktif memberikan keuntungan besar dari pembelajaran modern dibandingkan pembelajaran tradisional dan mendapatkan umpan balik antara guru dan siswa. Pengetahuan yang dimiliki guru cukup untuk penggunaan dasar teknologi pendidikan. Namun, teknologi pendidikan adalah satu sistem besar. Pertama-tama, guru memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan teknologi pendidikan. Dibutuhkan pelatihan yang jauh lebih profesional melalui berbagai konferensi, kursus, literatur profesional, seminar untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih baik dalam penggunaan teknologi pendidikan. Faktanya adalah bahwa di bawah penggunaan teknologi pendidikan, terutama karena sumber daya yang diperlukan peralatan sekolah yang buruk, informasi dan

pengetahuan guru yang tidak mencukupi dan kurangnya minat dan motivasi guru untuk menggunakannya. Guru harus termotivasi untuk menggunakan hal yang sama karena penggunaan teknologi pendidikan dalam pengajaran memberikan interaksi yang lebih baik dengan siswa, penerimaan informasi yang lebih baik karena siswa menerima pengetahuan visual, pendengaran dan kinestetik. Antara lain, teknologi pendidikan memotivasi siswa untuk bekerja secara mandiri di mana siswa lebih termotivasi untuk kembali belajar dan bekerja karena peralatan teknis modern tersedia secara luas setiap saat.

2. Dengan adanya teknologi akan meningkatkan motivasi belajar dari siswa terlebih khusus pembelajaran PAK. Adanya teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terlebih khusus pembelajaran PAK. Sebab Teknologi digital dapat digunakan untuk mengubah perilaku manusia, termasuk perilaku siswa dan pendidik, dan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, merekam, memproses, dan mendistribusikan ulang bahan ajar yang diperlukan. Ketika bahan ajar dipadukan dengan teknologi digital, proses pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan memotivasi. Hal ini dikarenakan kombinasi bahan ajar dapat lebih artistik dan menarik karena menggabungkan gambar, audio, video, dan animasi, yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar dan membantu anak belajar lebih efektif. Dejelaskan pula oleh para informan Mulai tahun 1980-an, menjadi jelas bahwa siswa di abad ke-21 juga dikenal sebagai abad teknologi modern sangat canggih berkat semua kemampuan yang mereka miliki. "Sebut saja apa saja dari penggunaan komputer hingga penggunaan teknologi komunikasi seperti telepon seluler, dan sekarang telah menyebar ke lokasi terpencil di mana kita menggunakannya. Di satu sisi, kemajuan teknologi ini membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih efektif, dan efisien; di sisi lain, bagi sumber daya manusia yang tidak mampu menangani teknologi digital secara tepat dan benar, perubahan hidup menjadi ganjil dan tidak menyenangkan. "Proses pembelajaran harus terhindar dari efek negatif teknologi, perlunya pengawasan dan arahan orang tua dan guru kepada siswa agar dapat memaksimalkan efek baik dari pertumbuhan teknologi digital sebagai bagian sumber motivasi belajar dari siswa itu sendiri. Pengajaran PAK adalah wadah dalam mengimplementasikan teknologi secara tepat guna, sehingga siswa dapat dengan jelas mengerti apa yang sementara diajarkan, sebab dibantukan dengan media audio visual dan kemas supaya model pembelajaran tidak menjadi bosan sehingga siswa dapat leluasa untuk belajar dan memotivasi siswa dalam meningkatkan prestasi yang ada dalam poros mengenal karya Allah dalam Alkitab yang ditampilkan melalui teknologi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam Penelitian ini adalah: Teknologi penting dalam Proses Pembelajaran, karena teknologi pendidikan memotivasi siswa untuk bekerja secara mandiri di mana siswa lebih termotivasi untuk kembali belajar dan bekerja karena peralatan teknis modern tersedia sebagai fasilitas penunjang dalam memperlengkapi siswa memahami setiap materi. Dengan adanya teknologi akan meningkatkan motivasi belajar dari siswa terlebih khusus pembelajaran PAK, Pengajaran PAK adalah wadah dalam mengimplementasikan teknologi secara tepat guna, sehingga siswa dapat dengan jelas mengerti apa yang sementara diajarkan, sebab dibantukan dengan media audio visual dan kemas supaya model pembelajaran tidak menjadi bosan sehingga siswa dapat leluasa untuk belajar dan memotivasi siswa dalam meningkatkan prestasi yang ada dalam poros mengenal karya Allah dalam Alkitab yang ditampilkan melalui teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams S., J., Mannix, L. H., & Hand. (2005). *The Birth of MIT*. MIT Press.
Ahmadi, A., & Uhbiyanti, N. (1991). *Ilmu Pendidikan*. Rineka Cipta.

- Ali, M. (1984). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru.
- Arifin. (2007). *Cara Belajar yang Efektif dan Efisien*. Kompas B Uno Hamzah.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Grafindo Persada.
- Crabb, G. (1823). *Universal Technological Dictionary*. Baldwin, Cradock and Joy.
- Davies, I. K. (1991). *Pengelolaan Belajar*. Rajawali Pers.
- Enklaar, E. H. H. & I. H. (2008). *Pendidikan agama Kristen*. Gunung Mulia.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(2), 58.
- G.P., H. (2016). *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini*. ANDI.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamzah, U. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Bumi Aksara.
- Indonesia, U. R. (2008). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- KBBI. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. PT Media Pustaka Phoenix Jakarta.
- M., S. A. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Mangkunegara, A. P. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Perusahaan*. Remaja Rosdakarya.
- Maryono, Y., & Istiana, B. P. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi 1: SMP Kelas VII*. Quadra.
- Muhadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Gaung Perseda.
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Tarsito.
- Pfeiffer, C. F., & Harrison, E. F. (2001). *Tafsiran Alkitab Wycliff*. Gandum Mas.
- Salim, P., & Salim, Y. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Modern English Press.
- Sidjabat, B. S. (1993). *Mengajar Secara Profesional, Mewujudkan Visi Guru Profesional*. Yayasan Kalam Hidup.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Tafanao, T. (2018). Peran Pengajaran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Sangat Penting Untuk Diajarkan Kepada Anak-Anak, Baik Dalam Keluarga, Sekolah, Di Tempat Ibadah Dan Masyarakat, Agar Kelak Anak-Anak Dapat Menghadapi Setiap Problem Secara Kognitif, Afektif Dan Psik. *Edudikara*, 3(2), 125.
- Utomo, B. S. (2017). Revolusi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mentransformasi Kehidupan Siswa. *DUNAMIS: Jurnal Penelitian Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(2), 102.
- W. J. S., P. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.