

Mengoptimalkan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui Metode Cerita dan Pemanfaatan Media Teknologi

Nofedin Waruwu¹ & Endrow Dona²

^{1,2} Sekolah Tinggi Teologi Bethel The Way Jakarta
Email: ononamolo2@gmail.com¹, endrow.dona@gmail.com²

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-08-24

Revised : 2025-09-04

Accepted: 2025-09-08

KEYWORD

Story Method,
Technological media,
Role of Story Method

KATA KUNCI

Metode Cerita,
Media Teknologi,
Peran Metode
Cerita

ABSTRACT

This study aims to examine the role of storytelling methods and the use of technological media in optimizing Christian Religious Education (PAK) learning. The research employed a library research design with a qualitative descriptive approach, which allowed the researcher to analyze in depth various literatures concerning the application of technology-based storytelling in the teaching and learning process. The findings indicate that integrating storytelling methods with technological media enhances students' interest and motivation, fosters emotional engagement with the learning materials, and creates an interactive and meaningful learning experience. The use of narrative, visual, and interactive elements not only facilitates deeper understanding of the subject matter but also develops students' critical, creative, and collaborative skills. Therefore, the implementation of technology-based storytelling emerges as an innovative and relevant strategy for Christian Religious Education in the digital era.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran metode cerita dan pemanfaatan media teknologi dalam mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang memungkinkan peneliti menganalisis secara mendalam berbagai literatur terkait penerapan metode cerita berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi metode cerita dengan media teknologi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, membangun keterlibatan emosional dengan materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Penggunaan elemen naratif, visual, dan interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dengan demikian, penerapan metode cerita berbasis teknologi menjadi strategi inovatif yang relevan dalam konteks pendidikan agama Kristen di era digital.

1. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, tantangan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terus menjadi perhatian utama para pendidik. (Zulaiha Efrita) Metode pengajaran yang diterapkan seringkali tidak mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Hal ini terutama terlihat pada mata pelajaran yang

yang sifatnya kisah, seperti Sejarah, Pendidikan Agama Kristen dan sebagainya. Mata pelajaran ini kerap dipandang monoton oleh siswa karena lebih banyak mengandalkan penyampaian fakta secara linear tanpa pendekatan yang interaktif. (Muhammad Hasan, 2021) Kenyataan di lapangan metode pengajaran konvensional yang masih dominan di berbagai sekolah sering bersifat satu arah.

(Nahampun, 2018) Guru berperan sebagai penyampai informasi, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. (Nugraheni, 2018) Pendekatan ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari. Akibatnya, siswa merasa bosan dan tidak terhubung dengan pembelajaran. Meskipun beberapa sekolah telah dilengkapi fasilitas teknologi, kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. (Elviana Rangkuti, (2024)) Padahal, teknologi memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. (Irika Wideasanti et al., 2023) Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah metode cerita. Metode cerita memiliki kemampuan unik untuk menarik perhatian dan membangun koneksi emosional antara siswa dan materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, fakta yang disajikan dalam bentuk narasi dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Pendekatan ini juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui dialog dan refleksi terhadap cerita yang disampaikan. Dengan mengintegrasikan metode cerita dan media teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak terbesar terlihat pada cara pembelajaran dilakukan, di mana pendekatan tradisional mulai tergantikan oleh metode pembelajaran berbasis teknologi. Pendidikan sebagai salah satu cara dalam pembentukan kemampuan komunikasi, juga tidak terlepas dari pengaruh ini. Penggunaan media digital menjadi salah satu sarana yang semakin diminati untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa. (Mahyudi, 2023) Metode cerita interaktif digital muncul sebagai inovasi yang potensial dalam mengatasi tantangan pembelajaran yang lebih menarik. Dengan menggabungkan elemen narasi dan teknologi, cerita interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan relevan bagi siswa. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa mereka. (Eka Melati et al., 2023) Aktivitas seperti memilih alur cerita, menjawab pertanyaan, atau menyelesaikan tantangan berbasis narasi memberikan stimulus kognitif yang dapat memperkuat pembelajaran. Namun, penerapan

metode cerita interaktif digital tidak terlepas dari sejumlah tantangan. Pertama, aksesibilitas teknologi menjadi salah satu kendala utama. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai atau akses internet yang stabil untuk mengakses media pembelajaran interaktif. Ketimpangan ini dapat menciptakan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran antara siswa yang memiliki akses teknologi dan yang tidak. Kedua, ketersediaan konten berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa juga menjadi persoalan. Banyak konten digital yang tersedia di pasar belum sepenuhnya relevan atau sesuai dengan kurikulum pendidikan, sehingga memerlukan adaptasi atau penyempurnaan lebih lanjut. (Hendra et al., 2023) Guru dan pengembang media pembelajaran sering kali dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan materi yang tidak hanya menarik, tetapi juga edukatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketiga, tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih menjadi isu yang perlu diperhatikan. Siswa sering kali kehilangan minat jika media yang digunakan tidak cukup interaktif atau relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari. (Judika Jurnal et al., 2024) Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, seperti melalui gamifikasi, personalisasi cerita, dan penyertaan elemen multimedia yang menarik.

Salah satu pendekatan inovatif yang sedang berkembang adalah pemanfaatan media teknologi dalam metode cerita dalam proses pembelajaran. Metode ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan relevan, yang sangat mendukung proses pembelajaran, terutama bagi generasi yang semakin akrab dengan teknologi digital. Cerita interaktif digital memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui narasi yang menarik dan elemen interaktivitas seperti pilihan alur cerita, tantangan, serta fitur multimedia. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan secara menyeluruh, termasuk pemahaman pembelajaran, tata bahasa, dan pengucapan, serta metode ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dalam pendidikan agama kristen untuk dapat membawa siswa bertumbuh sesuai nilai-nilai kristen yang dalam kehidupan. Namun, meskipun potensi metode ini sangat besar, penerapannya menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam konteks inilah, metode cerita interaktif digital dapat dioptimalkan untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Dengan desain yang tepat, media pembelajaran berbasis cerita dapat menjembatani

kesenjangan teknologi, memperkaya konten pendidikan, dan meningkatkan partisipasi siswa. Maka dari itu Peran Metode Cerita Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dibutuhkan. (Anarasian A Rapa et al., 2024) Yang menjadi sebuah pertanyaan bagaimana jika metode cerita ini di gunakan dalam pembelajaran di era digital dan apa saja dampak yang terjadi dalam pembelajarannya serta bagaimana bisa di era digital dapat memanfaatkan teknologi yang ada.

Storytelling merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian dan membangun keterlibatan emosional peserta didik, terutama ketika dipadukan dengan ekspresi, intonasi, dan visualisasi (Bahar, 2020). Pemanfaatan media teknologi terbukti mampu memperkuat interaktivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teks, animasi, audio, dan video sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Apriyanti, Supriyadi, & Jayusman, 2021; Widiyanti et al., 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital seperti animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan (Melati et al., 2023; Rangkuti, 2024). Namun, sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum dan belum secara spesifik mengkaji Pendidikan Agama Kristen (Rapa et al., 2024). Selain itu, penelitian cenderung membahas metode cerita atau media teknologi secara terpisah, belum mengintegrasikan keduanya dalam kerangka pembelajaran yang utuh (Siddiq, Salama, & Khatib, 2020). Oleh karena itu, terdapat gap penelitian dalam mengembangkan model integrasi metode cerita berbasis teknologi yang relevan untuk konteks PAK, khususnya dalam membangun keterhubungan kognitif, afektif, dan spiritual peserta didik (Hasan et al., 2021).

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam bagaimana metode cerita yang dipadukan dengan pemanfaatan media teknologi dapat mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Penelitian ini secara khusus berupaya menjawab beberapa pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana penerapan metode cerita dalam konteks pembelajaran PAK dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik; (2) sejauh mana media teknologi mendukung efektivitas metode cerita dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna; serta (3) tantangan apa saja yang dihadapi dalam penerapan metode cerita berbasis teknologi pada pembelajaran PAK di era digital. Dengan menekankan pada pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi

teoretis sekaligus praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran PAK yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka (*Library Research*) bertujuan untuk memahami dan menggambarkan bagaimana peran metode cerita dalam penggunaan media teknologi secara mendalam. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan studi pustaka memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi peran metode cerita dalam pembelajaran, termasuk bagaimana metode cerita dapat memanfaatkan media teknologi dalam menyajikan pembelajaran interaktif dan praktik Pendidikan Agama Kristen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi, melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis, gambar atau rekaman yang terkait dengan topik penelitian. sumber-sumber ini berupa buku, artikel atau media lain yang dapat memberikan gambaran lengkap tentang objek penelitian.

Pengolahan data pada penelitian ini, akan dilakukan dengan cara analisis isi atau analisis wacana, sehingga menemukan pola atau makna dalam dokumen.

3. Hasil dan Pembahasan Metode Cerita

Metode cerita, lebih dikenal dengan sebutan storytelling, adalah seni menyampaikan cerita kepada pendengar dengan menggunakan suara yang lantang, gerakan tubuh, serta ekspresi wajah yang menggambarkan isi cerita. Metode cerita atau storytelling merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan seni bercerita dengan menggunakan berbagai elemen seperti suara, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan alat peraga untuk menyampaikan cerita kepada audiens. Dalam konteks pendidikan, metode ini tidak hanya bertujuan untuk menginformasikan, tetapi juga untuk merangsang imajinasi dan emosi pendengar. Dengan menghidupkan cerita melalui teknik-teknik tersebut, guru dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan memikat bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. (Fatimah Bahar, 2020) Metode ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga bertujuan untuk membangun imajinasi dan emosi audiens. Dalam konteks pendidikan, storytelling menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral, mengembangkan kreativitas, dan melibatkan aspek intelektual serta emosional peserta didik. Pendekatan

ini memanfaatkan potensi otak kiri dan kanan secara bersamaan, menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Metode ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media teknologi dalam metode cerita, dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dan memberikan mereka kesempatan untuk tidak hanya mendengarkan tetapi juga berpartisipasi secara aktif. (Robiatul Munajah, 2021) Dengan menggunakan aplikasi media teknologi yang mendukung visualisasi cerita, siswa dapat melihat bagaimana cerita diceritakan dengan menggunakan layar.

Oleh sebab itu, ada beberapa hasil positif dari penerapan metode cerita dalam media pembelajaran interaktif. Metode ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi dengan kombinasi elemen audio, visual, dan naratif. Studi menunjukkan bahwa cerita yang memiliki struktur yang menarik dapat membantu siswa mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka ketahui. Kedua, telah terbukti bahwa menceritakan kisah membantu siswa belajar berpikir kritis dan kreatif. Siswa diajak untuk memecahkan masalah, menganalisis tindakan tokoh, atau merancang solusi berdasarkan situasi yang ada di dalam cerita. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, hal ini meningkatkan empati dan kesadaran sosial, terutama jika cerita mencakup topik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Metode cerita yang disertai dengan penggunaan media seperti power point, video dan lain-lain tidak hanya memberikan cara baru dan menyenangkan untuk mengajar, tetapi juga membantu siswa menjadi lebih kreatif, kritis, dan sosial. Dengan media teknologi metode cerita dapat menjadi salah satu metode pembelajaran terbaik di era digital ini. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang luas dan menarik dengan penggunaan media yang melibatkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan suara. Kombinasi ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan media dalam metode cerita, berfungsi untuk mengajak siswa berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan, baik itu melalui diskusi, tanya jawab, atau kegiatan yang melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan berdasarkan alur cerita. (Bahar) Hal ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, metode

bercerita dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang sejalan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

4. Media Pembelajaran Interaktif Penggunaan Media Teknologi Dalam Metode Cerita

Media Teknologi didefinisikan sebagai alat atau platform digital yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara aktif, efektif, dan menyenangkan, dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video untuk meningkatkan pemahaman siswa. (Linda Apriyanti, 2021) Media ini memanfaatkan teknologi informasi, seperti internet, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan relevan dengan kebutuhan individu, tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Penggunaan media teknologi memiliki peran strategis sebagai pendekatan pedagogis yang memberikan konteks dan relevansi terhadap materi pembelajaran.

Metode cerita yang disertai penggunaan media teknologi tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan motivasi belajar. Metode cerita yang disertai penggunaan media teknologi akan mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Metode cerita yang disertai dengan penggunaan media teknologi akan membantu setiap peserta didik mudah memahami pembelajaran yang di sampaikan, dan pembelajaran tidak membosankan.

Salah satu contoh pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen: Kisah tentang pembelajaran pendidikan agama Tembok Yerikho. Kisah ini disampaikan dalam bentuk metode cerita disertai dengan penggunaan media teknologi berupa aplikasi canva untuk menunjukkan gambar-gambar yang menyerupai tembok Yerikho pada jaman Alkitab. Dengan adanya metode cerita yang menggunakan media teknologi akan memudahkan peserta didik untuk memahami kisah tersebut. Peserta didik dapat lebih mudah berimajinasi dalam pola pikirnya dan mudah untuk di ingat sambil mendengar bahkan melihat gambar-gambar yang ada yang di buat oleh pendidik. Akan mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik serta bisa juga ditampilkannya video yang lebih menarik sesuai topik pembahasan yang di ajarkan.

5. Peran Media Teknologi Dalam Metode Cerita

Metode cerita merupakan strategi pembelajaran yang efektif ketika dipadukan dengan media teknologi, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna (Agustian, 2018). Narasi yang disampaikan melalui media digital seperti gambar, video, animasi, atau aplikasi interaktif tidak hanya memudahkan siswa memahami konsep abstrak, tetapi juga membangun keterhubungan emosional dengan materi. Pendekatan ini membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Widiasanti et al., 2023).

Selain itu, metode cerita mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, refleksi, serta aktivitas pemecahan masalah yang ada dalam alur cerita. Proses ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, sekaligus melatih empati, komunikasi, dan kerja sama (Shelemo, 2023). Dengan dukungan teknologi, storytelling dapat disajikan lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka (Siddiq, Salama, & Khatib, 2020).

Menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik,

Metode cerita dan penggunaan media teknologi membuat proses belajar mengajar lebih hidup dan interaktif. Siswa lebih cenderung menjadi lebih aktif dalam memberikan respons ketika mereka terlibat dalam cerita. Ini dapat mencakup pertanyaan, solusi, atau pendapat pribadi. (Amelia Putri Wulandari et al., 2023) Suasana yang selalu berubah ini sangat membantu proses pembelajaran karena membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak monoton. Meningkatkan Motivasi dan Minat untuk Belajar, Siswa dapat menjadi tertarik pada pelajaran jika metode yang digunakan menarik. Materi pembelajaran disampaikan dengan metode cerita dengan menggunakan media teknologi dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti pelajaran.

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif,

Materi pembelajaran yang disampaikan dengan metode cerita dan didukung media teknologi seperti Canva, PowerPoint, atau Quizizz dapat menampilkan simulasi interaktif yang memberi ruang bagi siswa untuk memecahkan masalah berdasarkan konteks

cerita. Hal ini merangsang mereka berpikir kritis dan kreatif, misalnya melalui pertanyaan atau tugas berbasis cerita di akhir sesi pembelajaran (Feridi, 2015). Pendekatan ini memperkuat aspek kognitif sekaligus emosional siswa, karena narasi yang dikombinasikan dengan teknologi mampu menghidupkan prinsip moral, etika, serta pengetahuan melalui efek visual, audio, dan animasi yang menarik. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mendengar, berbicara, dan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan imajinasi peserta didik.

Pemanfaatan media teknologi dalam metode cerita membantu pendidik menyampaikan materi secara menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami, mengingat, bahkan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, penggunaan media digital seperti video, gambar, dan animasi sangat penting untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya memahami isi cerita Alkitab, tetapi juga dapat merasakan, menghayati, dan menerapkan ajaran Tuhan Yesus dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana ditegaskan dalam 2 Timotius 3:16. Oleh karena itu, pendidik maupun guru sekolah minggu perlu mengoptimalkan metode cerita berbasis teknologi agar pembelajaran PAK lebih efektif, menyenangkan, dan membangun interaksi yang positif antara guru dan peserta didik.

Tabel 1.
Ringkasan Hasil Penelitian tentang Penerapan Metode Cerita dan Media Teknologi

Indikator	Temuan Utama	Dampak terhadap Pembelajaran	Sumber
Motivasi dan Minat Belajar	Metode cerita dengan dukungan media digital membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.	Meningkatkan antusiasme, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa.	Bahar (2020); Melati et al. (2023)
Keterlibatan Emosional	Narasi yang divisualisasikan melalui animasi dan multimedia membangun koneksi emosional siswa.	Siswa merasa lebih terhubung dengan materi, sehingga pembelajaran lebih bermakna.	Widiasanti et al. (2023); Rangkuti (2024)
Pemahaman Materi	Integrasi cerita dan media teknologi membantu siswa memahami	Memperkuat daya ingat, memudahkan internalisasi nilai, dan	Apriyanti, Supriyadi, & Jayusman (2021);

Indikator	Temuan Utama	Dampak terhadap Pembelajaran	Sumber
	konsep abstrak dengan lebih mudah.	meningkatkan hasil belajar.	Hasan et al. (2021)
Keterampilan Berpikir Kritis	Aktivitas berbasis cerita (diskusi, refleksi, problem solving) memicu siswa untuk berpikir kritis.	Mengembangkan kemampuan analitis, kreatif, dan kolaboratif.	Siddiq, Salama, & Khatib (2020); Rapa et al. (2024)
Relevansi dengan Kehidupan	Cerita yang kontekstual dan disampaikan dengan teknologi membuat materi dekat dengan kehidupan siswa.	Siswa lebih mudah mengaitkan ajaran PAK dengan pengalaman sehari-hari.	Hasan et al. (2021); Rapa et al. (2024)

6. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode cerita yang dipadukan dengan pemanfaatan media teknologi mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Penggunaan narasi yang dikemas secara interaktif melalui media digital, seperti animasi, video, atau aplikasi pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten yang ditampilkan, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa dapat mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari maupun nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Agama Kristen. Temuan ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kombinasi antara metode pedagogis yang komunikatif dengan media teknologi mampu membangun keterhubungan emosional sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan demikian, integrasi metode cerita dan media teknologi dapat dipandang sebagai strategi inovatif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

7. Referensi

Agustian, R. (2018). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 41(7), 104–110.

- Apriyanti, L., Supriyadi, S., & Jayusman, Y. (2021). E-learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 54–63.
- Bahar, F. (2020). Pengaruh metode cerita dan metode ceramah terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VI di MI DDI Palirang Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Feridi. (2015, March). Pembelajaran interaktif.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hendra, H. A., Tanwir, N. H., Supardi, S. N. L., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Retrieved from <https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf>
- Jurnal, J., Pendidikan, U., Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Judika*, 12(2), 193–208. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Media-pembelajaran-interaktif.pdf. (n.d.). <https://guruinovatif.id>
- Guruinovatif.id. (2025, January 21). Media pembelajaran interaktif: Revolusi pendidikan abad ke-21. Retrieved from <https://guruinovatif.id/artikel/media-pembelajaran-interaktif-revolusi-pendidikan-abad-ke-21?username=sriagungb>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Munajah, R. (2021). *Modul pedoman bercerita (storytelling) untuk guru sekolah dasar* (p. 20).
- Nahampun, J. (2018). Inovasi dalam penggunaan metode ekspositori dalam pembelajaran. *Ilmu Kependidikan*, 1–9. Retrieved from http://repositori.kemdikbud.go.id/13283/1/Metode_Ekspositori_Jeperis.pdf

- Nugraheni, T. D. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen.
- Rangkuti, E. (2024). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli T.A. 2022/2023. *Jurnal Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera*, 3(2), 130–134.
- Rapa, A. A., Dyulius, A., Bilo, T., & Arastamar, S. T. T. I. (2024). Peran guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam implementasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, 2(3), 220–231. Retrieved from <https://journal.aripafi.or.id/index.php/tritunggal/article/view/525>
- Shelemo, A. A. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan. *Nuclear Physics*, 13(1), 104–116.
- Siddiq, M., Salama, H., & Khatib, A. J. (2020). Manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam metode bercerita. *Jurnal Teknodik*, 24(2), 131. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v24i2.496>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulaiha, E., Novita, S. D., Marzuki, R., Dwi, A., & Dinda, L. (2024). Analisis tantangan meningkatkan minat belajar di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 635–642.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).