

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan II Timotius 3:14-17 Pada Mata Pelajaran Pak Di SMK Negeri 3 Kota Bogor

Nonce Julianti Manafe¹
noncemanafe19@gmail.com

Sri Rezeki²
sriesrie937@gmail.com

Herman Madjan³
noncemanafe19@gmail.com

Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Bogor¹²
Korespondensi penulis: noncemanafe19@gmail.com

Abstract. *This research is titled "The Effect of Using Interactive Multimedia on Student Learning Motivation Based on II Timothy 3:14-17 in Religious Education Subjects at SMK Negeri 3 Bogor." This thesis examines whether there is an effect and to what extent the use of interactive multimedia based on II Timothy 3:14-17 is applied in the current educational context to enhance student learning motivation in religious education subjects. The background of this research is based on the reality of the increasing use of technology, especially interactive multimedia, in the education sector. However, despite the high access to interactive multimedia at SMK Negeri 3 Bogor, its usage in religious education is limited. This research aims to understand and explain the use of interactive multimedia that can improve student learning motivation and explain the benefits that will be gained from the use of interactive multimedia based on II Timothy 3:14-17 and can prove that the use of interactive multimedia can influence students' learning motivation. The research method used is quantitative research through interviews, observations, and questionnaires. The implications are that the researcher has implemented the use of interactive multimedia in the PAK learning process at SMK Negeri 3 Kota Bogor. Educators have the ability to manage the class, master the material using interactive multimedia, and STT Kadesi Bogor students can apply the use of interactive multimedia in activities at that location. This can serve to broaden students' perspectives by reading this scientific paper, making it a learning resource to enhance learning motivation.*

Keywords: *Interactive Multimedia, Students' Learning Motivation, II Timothy 3:14-17, Christian Religious Education, SMK Negeri 3 Kota Bogor.*

Abstrak. Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan II Timotius 3:14-17 pada Mata Pelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor". Skripsi ini mengkaji apakah adanya pengaruh dan sejauh mana penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17 diaplikasikan dalam konteks pendidikan saat ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAK. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada realitas meningkatnya penggunaan teknologi terlebih multimedia interaktif dalam dunia pendidikan. Namun, meskipun di SMK Negeri 3 Kota Bogor akses terhadap multimedia interaktif sangat tinggi namun dalam pembelajaran PAK kurang penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui dan menjelaskan penggunaan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjelaskan manfaat yang akan diperoleh dengan adanya penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17 serta dapat membuktikan bahwa dengan adanya penggunaan multimedia interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif melalui wawancara, observasi, dan angket. Implikasinya adalah peneliti telah menerapkan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor, Pendidik memiliki kemampuan dalam mengelola kelas, menguasai materi dengan penggunaan multimedia interaktif, Mahasiswa STT Kadesi

Received: August 29, 2023; Accepted: November 22, 2023; Published: February 28, 2024

* Nonce Julianti Manafe, noncemanafe19@gmail.com

Bogor dapat menerapkan penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan di tempat tersebut, dan bagi peserta didik untuk menambah wawasan melalui membaca karya ilmiah ini sehingga menjadi sumber belajar supaya meningkatkan motivasi belajar.

Kata kunci: Multimedia Interaktif; Motivasi Belajar Siswa; II Timotius 3:14-17; Pendidikan Agama Kristen; SMK Negeri 3 Kota Bogor.

LATAR BELAKANG

Teknologi yang berkembang secara pesat membuat kebutuhan akan teknologi terlebih media interaktif dalam dunia pendidikan pun semakin tinggi, karena itu seorang pendidik dituntut untuk memahami, mengoperasikan dan mengaplikasikan media dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran tidak monoton dan peserta didik bersemangat saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode-metode dan media yang telah disiapkan oleh seorang pendidik.

Multimedia Interaktif adalah penggabungan video, teks, animasi, gambar, dan audio dalam satu sarana dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi melalui media elektronik seperti komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Munir, 2012). Hal ini dapat dilihat dengan adanya sarana yang di dalamnya sudah ada alat pengontrol yang bisa digunakan oleh penggunanya dan ia bisa memilih apa saja yang ingin dilakukan untuk proses selanjutnya (Hyper Lapse Pictures, 2020).

Dalam proses kegiatan pembelajaran pun menggunakan multimedia interaktif untuk mempermudah pembelajaran dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini secara umum mau pun khusus yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Kota Bogor berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan pada latar belakang, yaitu: Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan II Timotius 3:14-17 Pada Mata Pelajaran PAK. Dengan demikian tujuan penelitian secara umum adalah untuk menjelaskan penggunaan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjelaskan manfaat yang akan diperoleh dengan adanya penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah membuktikan bahwa dengan adanya penggunaan multimedia interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

KAJIAN TEORITIS

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangatlah berpengaruh bagi siswa-siswi dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Adapun motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk melakukan sesuatu yang membuat peserta didik mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, baik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Motivasi sangatlah penting bagi setiap orang terlebih bagi siswa-siswi saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi dalam diri seseorang sangat penting karena ketika peserta didik menghadapi sebuah masalah, tantangan dan juga kegagalan dalam studinya yang membuat dia putus asa, akan ada harapan dan usaha dari dalam dirinya untuk bangkit lagi.

Menurut Mc. Donald dalam buku yang ditulis oleh Syaiful, Motivasi adalah respons yang ditunjukkan oleh seseorang terhadap timbulnya perasaan atau dorongan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu (Baharuddin, 2015). Sedangkan David McClelland et al., berpendapat bahwa motif adalah suatu perubahan yang terjadi pada sikap seseorang sebagai akibat dari hasil pertimbangan yang sudah dipelajari. Rangsangan antara situasi sekarang dan situasi yang diharapkan menjadi sumber utama adanya motif sehingga pada perubahan yang terjadi adanya perbedaan saat adanya motif dan saat usaha pencapaian yang diharapkan (McClelland, Atkinson, Clark, & Lowel, 1976).

Motivasi adalah energi atau daya yang ada dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk bertindak atau melakukan sesuatu hal. Melalui tindakan atau kelakuan seseorang dapat menginterpretasikan motif karena motif tidak dapat diamati secara langsung (Adi, 1994). Tak hanya itu, adapun motivasi menurut Giddens adalah suatu dorongan atau stimulasi yang memberikan energi pada tindakan seseorang melalui proses kognitif dan perilaku menuju pemenuhan kebutuhan (Daeli, 2024).

Berdasarkan definisi di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu atau mengubah sesuatu yang tidak dapat dilihat secara langsung namun dapat dirasakan dan diamati melalui perubahan kelakuan orang tersebut.

Belajar adalah sesuatu yang selalu ada dalam kehidupan manusia selagi masih hidup, manusia bisa belajar dari apa saja, kapan dan di mana saja. Dengan belajar semua orang dapat mengetahui dan mengenali semua hal yang ada di sekitarnya maupun apa saja yang dia temui ke mana pun dia pergi. Banyak tokoh yang mendefinisikan tentang belajar dengan pengalaman sendiri atau apa yang sudah dipelajari.

Dalam buku yang ditulis oleh Achmad Baharuddin, Aliah B. Purwania Hasan menjelaskan bahwa belajar adalah pengalaman seseorang yang membawa perubahan secara permanen dalam perilakunya, baik itu pengalaman melalui praktik, menuntut ilmu, observasi, maupun pengulangan, dan bukan perubahan fisiologis, kematangan secara fisik atau pun karena pewarisan perilaku atau sifat dari kedua orang tua yang membawa perubahan bagi orang tersebut (Baharuddin, 2015). Sedangkan belajar menurut Thorndike adalah proses interaksi antara stimulus (mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) (Entwistle, 1981). Belajar merupakan proses yang menjadi bagian dari diri setiap orang selama hidupnya. Interaksi antara seseorang dengan lingkungannya disebut dengan belajar. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Perubahan yang terjadi pada seseorang, baik itu dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik merupakan salah satu tanda bahwa orang tersebut sudah belajar (Suyono, 2017). Adapun, belajar menurut S. Nasution yang hampir sama dengan pendapat Aliah B. Purwania adalah sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi, belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar, perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan melainkan juga bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian minat, dan penyesuaian diri terhadap lingkungan maupun dirinya sendiri (Slameto, 1997). Kemudian Ngalim Purwanto mendefinisikan bahwa belajar itu berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (Feida, 2020).

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik secara terus menerus dan tetap yang meliputi ketiga aspek perkembangan peserta didik melalui pengalaman maupun eksperimen dan juga informasi dari orang.

Berdasarkan definisi Motivasi dan Belajar, Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan sebuah dorongan dari dalam diri dan dari luar diri peserta didik yang membuatnya mau mengalami perubahan dalam ketiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik yang berlangsung terus menerus baik melalui pengalaman, eksperimen dan juga informasi dari orang lain.

b. Hakekat Multimedia Interaktif

Multimedia terdiri dari dua kata dan secara harfiah terdiri dari kata Multi yang berarti banyak dan media yang berarti sebuah alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan sesuatu, contohnya pesan, informasi dan sebagainya.

Gumelar berpendapat bahwa multimedia merupakan pengumpulan teks, audio, gambar, video, dan animasi dalam satu perangkat oleh individu maupun kelompok sehingga individu ataupun kelompok tersebut bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan kumpulan informasi itu (Roring, n.d.). Multimedia adalah integrasi beberapa elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi ke dalam platform digital (Rukmana, n.d.). Sedangkan menurut Turban, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, dan gambar (Oka, n.d.). Sedangkan Nopriyanti menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan teks, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi (Nopriyanti, 2015). Berbeda dengan tokoh lainnya, Daryanto berpendapat bahwa multimedia interaktif merupakan sarana yang ada alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna (Daryanto, 2013). Sedangkan Atmawarni berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, sound, animasi, video, dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Atmawarni, 2011). Sedangkan menurut Samiyanto, multimedia interaktif merupakan penggabungan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu media untuk menyampaikan informasi melalui media elektronik (Samiyanto, 2024).

Berdasarkan definisi di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Multimedia interaktif merupakan bentuk penyampaian informasi dengan menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi menjadi satu dengan tujuan untuk membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan

kepada komunikasi, misalnya saat guru mengajar dengan menggunakan media-media tersebut dapat memudahkan siswa untuk mengerti dan memberikan nuansa belajar yang menarik.

Adapun hipotesa yang dapat dipaparkan peneliti adalah diduga adanya Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan II Timotius 3:14-17 Pada Mata Pelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor.

c. Eksposisi II Timotius 3:14-17

Dari kitab II Timotius 3:14-17 ini, Peneliti menemukan 3 indikator yang akan peneliti ekspos, yaitu:

1. Memberikan Inovasi (Ayat 15). Berikut adalah bunyi kitab II Timotius 3:15

2 Timotius 3:15 dalam konteks inovasi dan indikator yang relevan membutuhkan pendekatan yang sistematis. Ayat tersebut menyatakan, “Dan ingatlah bahwa dari kecil engkau sudah mengenal Kitab suci, yang dapat memberikan hikmat kepadamu, sehingga engkau dapat diselamatkan oleh iman kepada Kristus Yesus.” Dalam konteks ini, akan mengeksplorasi bagaimana pemahaman dan penerapan ajaran Kitab suci dapat berkontribusi pada inovasi, terutama dalam konteks pendidikan dan pengembangan karakter. Setiap ide menekankan bahwa Kitab suci tidak hanya pantas dipelajari, tetapi harus dipraktikkan dan dihidupi dengan cara-cara baru yang relevan.

Gagasan mengenai “inovasi” dalam 2 Timotius 3:15 adalah Ingatlah juga bahwa dari kecil engkau sudah *mengenal Kitab suci* yang dapat *memberi hikmat* kepadamu dan *menuntun engkau kepada keselamatan* oleh iman kepada Kristus Yesus.

Pertama, “Mengenal Kitab suci” (γινώσκεις – ginosko, mengenal melalui pengalaman pribadi) dan juga **oi=daj** verb indicative perfect active 2nd person singular (Bibleworks7). Inovatif karena: Ini bukan sekedar pengetahuan teoritis, tetapi merupakan pengenalan yang aktif dan berproses. Hal ini menunjukkan pentingnya metode pengenalan yang hidup dan relevan – tidak bisa hanya mengandalkan ceramah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi: metode yang kreatif, pengalaman yang kontekstual, dan aplikasi yang praktis.

Kedua, “Memberi hikmat” (σοφία – sophia) **sofi,sai** verb infinitive aorist active artinya membuat bijak, mengajar. Inovatif karena: Hikmat (Sophia) adalah kemampuan

untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hikmat bersifat dinamis-ia berkembang sesuai dengan konteks. Firman Tuhan memberikan dasar untuk inovasi dalam aspek spiritual dan moral: menciptakan Solusi, memahami zaman, dan bertindak dengan bijak. Dengan demikian, ini menuntut pendekatan baru dalam pengajaran, pelayanan, dan penyampaian pesan Alkitab.

Ketiga, “Menuntun kepada keselamatan” (σωτηρία – soteria) Inovatif karena: “Menuntun” (mengarah, membimbing) merupakan proses yang berkelanjutan, bukan sekedar titik akhir. Hal ini membuka peluang inovatif untuk berbagai cara dalam menuntun iman: penginjilan yang kreatif, pemuridan melalui media, dan pelatihan karakter melalui pengalaman.

Kata kunci Inovatif “mengenal – memberi hikmat – menuntun” Ketiganya mencerminkan nilai proses yang dinamis, bukan statis. Artinya: Pengajaran Firman tidak boleh terjebak dalam metode yang lama. Inovasi sangat diperlukan agar Kitab Suci tetap relevan, menyentuh, dan mengubah kehidupan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang sangat penting dalam era digital saat ini. Inovasi dalam Pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dalam konteks mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di SMK Negeri 3 Kota Bogor, penerapan multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Misalnya, video pembelajaran yang menggambarkan nilai-nilai yang terkandung dalam II Timotius 3:14-17 dapat membantu siswa memahami dan menerapkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Data yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam sektor pendidikan berpotensi untuk meningkatkan partisipasi siswa hingga 30%. Dalam laporan Statistik Pendidikan 2023, terdapat informasi yang menggambarkan kondisi Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, dan Teknologi untuk Tahun Ajaran 2022/2023. Informasi ini mencakup jumlah sekolah, ketersediaan dan kondisi ruang kelas, sanitasi di Sekolah, serta jumlah guru. Data tersebut disajikan baik pada Tingkat nasional maupun provinsi (Badan Pusat Statistik, 2023).

Dengan adanya multimedia interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi ajar. Contoh kasus di beberapa sekolah yang telah menerapkan multimedia interaktif menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan.

Lebih jauh lagi, inovasi ini juga sejalan dengan prinsip yang diajarkan dalam II Timotius 3:14-17, yang menekankan pentingnya tetap berpegang pada ajaran yang benar dan terus belajar. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa diajak untuk lebih mendalami ajaran tersebut dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini berpotensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan mendukung perkembangan motivasi belajar siswa.

Dalam implementasinya, guru perlu dilatih untuk mengintegrasikan multimedia interaktif ke dalam kurikulum PAK. Pelatihan ini penting agar guru dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal dan menciptakan materi ajar yang menarik. Sebagai contoh, pelatihan yang dilakukan oleh Elia Umbu Zasa di beberapa sekolah di Depok menunjukkan bahwa guru yang terlatih mampu menciptakan konten yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Zasa, 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai inovasi dalam pembelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga sejalan dengan prinsip-prinsip yang terdapat dalam II Timotius 3:14-17, Inovasi ini diharapkan dapat menjadi Langkah awal untuk menciptakan generasi yang lebih kreatif dan berkarakter.

2. Melatih Siswa Untuk Kreatif (Ayat 16).

“Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran”.

Ayat ini menegaskan bahwa Firman Tuhan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai agen transformasi melalui proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan korektif. Ini menjadi landasan bagi pengembangan kreativitas baik secara spiritual maupun intelektual.

Melatih Siswa untuk Kreatif Berdasarkan II Timotius 3:16 adalah Pertama, Mengajar siswa untuk menulis ulang kisah Alkitab dari sudut pandang tokoh lain, misalnya dari perspektif Petrus saat Yesus disalibkan dengan tujuan meningkatkan imajinasi kerohanian dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap ajaran Kitab suci. Siswa dapat menggali Firman secara pribadi dan kreatif. Kedua, Menyatakan kesalahan. Melatih Berpikir Kritis dan Refleksi siswa. Siswa dapat diberikan studi kasus yang berkaitan dengan etika atau situasi sehari-hari, seperti konflik antar teman, dan minta siswa untuk mengevaluasi berdasarkan prinsip-prinsip Alkitab. Dengan tujuan membiasakan siswa untuk berpikir kritis dalam konteks rohani. Ketiga, kreativitas. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah nilai-nilai kebenaran dalam konteks yang nyata.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkan prinsip-prinsip Alkitab dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya memberikan inovasi, tetapi juga melatih siswa untuk menjadi lebih kreatif. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa era informasi saat ini. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran yang kreatif cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Dalam konteks PAK, Kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui proyek-proyek berbasis multimedia, seperti pembuatan video pembelajaran atau presentasi interaktif tentang nilai-nilai Kristen.

Dalam proses pembelajaran yang melibatkan multimedia interaktif, siswa juga diajarkan untuk menggunakan berbagai alat dan aplikasi yang dapat membantu mereka dalam berkreasi. Misalnya, penggunaan aplikasi desain grafis untuk membuat poster tentang nilai-nilai Kristen atau aplikasi editing video untuk membuat poster tentang nilai-nilai Kristen atau aplikasi editing video untuk membuat konten yang lebih menarik. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir di luar batasan tradisional.

Lebih jauh lagi, melatih siswa untuk kreatif melalui multimedia interaktif juga sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan siswa

agar siap menghadapi tantangan di masa depan, juga memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Dengan melibatkan siswa dalam proses kreatif, mereka diajarkan untuk menjadi pemecah masalah yang inovatif dan berpikir kritis.

Dalam kesimpulannya, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor berpotensi besar untuk melatih siswa menjadi lebih kreatif. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan berkolaborasi, diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan dan termotivasi dalam pembelajaran.

3. Meningkatkan Motivasi Intrinsik (Ayat 17).

Motivasi intrinsik merujuk pada pendorong yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan suatu aktivitas karena merasa senang, mendapatkan kepuasan, atau memiliki makna pribadi, bukan semata-mata untuk memperoleh imbalan atau menghindari konsekuensi negatif.

Motivasi ini muncul ketika seseorang melayani Tuhan bukan karena terpaksa atau demi mendapatkan ganjaran, melainkan karena cinta kepada Kristus dan hasrat untuk memuliakan-Nya. Dalam hal ini, terdapat pengingat dalam kitab Kolose 3:23 yang menyatakan, “Lakukanlah segala sesuatu dengan sepuh hati seolah-olah untuk Tuhan dan bukan untuk manusia”.

Dengan demikian, motivasi intrinsik berfokus pada kepuasan dan nilai yang dirasakan individu dalam tindakan yang dilakukannya, menciptakan hubungan yang lebih dalam dan lebih berarti dengan aktivitas tersebut.

Motivasi intrinsik merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran yang efektif. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Salah satu cara multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Misalnya, penggunaan game edukatif yang mengajarkan nilai-nilai Kristen dapat membuat siswa lebih antusias untuk belajar. Data menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui game edukatif

memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dalam konteks PAK, game yang menguji pengetahuan siswa tentang II Timotius 3:14-17 dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, multimedia interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi materi sesuai dengan minat mereka. Dengan adanya akses ke berbagai sumber belajar Online, siswa dapat memilih materi yang ingin mereka pelajari lebih dalam. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan pentingnya pengembangan minat dan bakat siswa. Ketika siswa merasa memiliki kontrol atas proses belajar mereka, motivasi intrinsik mereka cenderung meningkat.

Contoh lain yang relevan adalah penggunaan platform pembelajaran Online yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka dan berdiskusi tentang materi PAK. Interaksi sosial ini dapat meningkatkan rasa keterhubungan siswa dengan materi pelajaran dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Survei yang dilakukan di SMK Negeri 3 Kota Bogor menunjukkan bahwa 78% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat berdiskusi dengan teman-teman mereka secara online.

Dalam kesimpulannya, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan minat mereka, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara langsung di SMK Negeri 3 Kota Bogor dengan metode kuantitatif, melibatkan 37 siswa Kristen dari kelas X–XII sebagai populasi, dan diambil 33 responden menggunakan teknik simple random sampling dengan rumus Slovin (taraf signifikansi 5%), ditambah 3 pakar untuk uji coba instrumen. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru PAK, angket skala Likert, serta

kuesioner yang telah diuji validitas (korelasi Pearson) dan reliabilitasnya (Spearman Brown). Hasil observasi dan wawancara menunjukkan kendala pembelajaran PAK, antara lain kurangnya fokus siswa akibat penggabungan kelas lintas agama, rendahnya motivasi belajar karena jadwal di luar jam pelajaran, serta keterbatasan sarana. Analisis data dilakukan dengan SPSS 26 melalui statistik deskriptif, uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), linearitas, korelasi, dan uji hipotesis untuk menguji hubungan antarvariabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian adalah gambaran terhadap objek penelitian melalui data sampel sebagaimana adanya, tanpa membuat analisa dan kesimpulan yang berlaku secara umum. Adapun bagian dari deskripsi data tersebut adalah:

Pertama, Mean (rata-rata) adalah nilai angka yang menunjukkan rata-rata skor data. Kedua Count (N) adalah jumlah responden yang merupakan sumber data pengamatan yang valid atau jumlah sampel yang terkumpul dan telah diolah. Ketiga, Median (Nilai Tengah) adalah data yang telah diurutkan dari yang terbesar sehingga yang terkecil dan dibagi dua sama besar. Nilai Median menunjukkan masing-masing 50% data yang memiliki nilai besar median ke atas dan nilai besar median ke bawah analisa. Keempat, Modus adalah data yang sering muncul dari keseluruhan data yang sedang di analisa. Kelima, standar deviation atau simpangan baku merupakan suku yang menunjukkan ukuran standar penyimpangan dari rata-rata, semakin besar simpangan baku maka semakin besar pula variasi datanya. Keenam, varian atau ragam adalah macam-macam data kuadrat dari standar deviasi atau penyimpangan. Ketujuh, range atau rentang data merupakan nilai rentang yang didapatkan dengan cara mengurangi nilai terbesar dengan nilai terkecil, semakin besar rentang maka varian atau ragam data akan sangat besar. Kedelapan, minimum merupakan nilai terkecil pada suatu kumpulan data yang karena diolah. Kesembilan, maksimum adalah nilai terbesar pada suatu kelompok yang akan diolah. Kesepuluh, Sum (jumlah) adalah total skor data yang akan diolah. Kesebelas, banyaknya kelas adalah angka yang menunjukkan banyaknya kelas interval yang harus dibuat pengelompokan data. Perhitungan didasarkan pada rumus, yaitu: $BK=1+3.3 \log(n=\text{jumlah responden})$. Kedua belas, Panjang kelas merupakan angka yang

menunjukkan rentang antar interval yang diperoleh dari nilai rentang data dibagi banyaknya interval.

Hasil penelitian yang diperoleh akan menjadi tolak ukur peneliti dalam mengumpulkan keakuratan data dengan menggunakan metode kuantitatif untuk menguji keakuratan data dan hipotesis yang telah ditetapkan. Melalui penyebaran angket dengan skala linkert 1 sampai 5 akan menguraikan variabel Penggunaan multimedia interaktif berdasarkan 2 Timotius 3:14-17 terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAK di SMKN 3 Kota Bogor yang akan diuraikan menggunakan *IBM SPSS Statistic* dan *Microsoft Office Excel*.

b. Penyajian Data Distribusi Frekuensi Instrumen

1. Deskripsi Data Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Variabel Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Y)	
Kriteria	Nilai
Rata-rata (Mean)	123.36
Kemiringan (Standard Error)	2.236
Modus (Mode)	116
Simpangan Taksiran (Stand. Deviation)	12.845
Varian Sampel (Sample Variance)	164.989
Rentang (Range)	55
Median	120.00
Nilai Terendah (Minimum)	90
Nilai Tertinggi (Maximum)	145
Jumlah (Sum)	4071
Banyaknya Responden (Count)	33
Tingkat Kepercayaan (Confidence Level (95,0%))	95,0%
Banyak Kelas	6

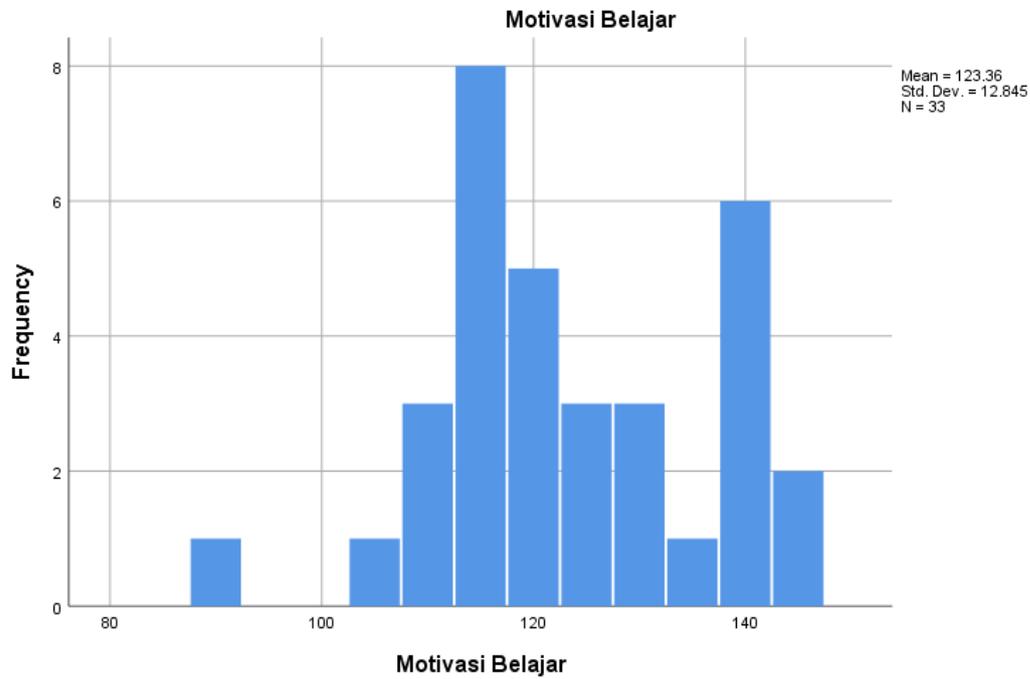
Variabel Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Y)	
Panjang Kelas	10

Berdasarkan tabel deskriptif statistic, motivasi belajar siswa ada 3 kriteria mulai dari mean sampai panjang kelas. Dari situ peneliti bisa mencari nilai distribusi frekuensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa				
Kelas	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi relative
1	90-99	94,5	1	3%
2	100-109	104,5	3	10%
3	110-118	114	11	33%
4	119-127	123	6	18%
5	128-136	132	4	12%
6	137-145	141	8	24%
Total			33	100%

Posisi dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi frekuensi berada pada kelas Ketiga sebanyak 11, sedangkan nilai terendah pada kelas pertama sebanyak 1. Dengan demikian keadaan nilai frekuensi data menunjukkan suatu lengkung kurva di mana kelas ke satu merupakan nilai terendah dan kelas ketiga merupakan nilai tertinggi. Hal ini memberi arti bahwa responden terbanyak memiliki nilai pada posisi rata-rata, median dan modus sama-sama terletak pada kelas interval ketiga. Dari tabel distribusi frekuensi maka terlihat bahwa data penelitian meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bogor memiliki kecenderungan sebaran yang cenderung yaitu antara 110 sampai 118.

Gambar 4.1 Kelas Interval Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa



Berdasarkan histogram di atas dapat disimpulkan bahwa interval distribusi frekuensi variabel meningkatkan motivasi belajar siswa dan variabel pengaruh penggunaan multimedia interaktif menggambarkan terdapatnya pengaruh antar variabel. Pengaruh yang dimiliki membuktikan bahwa adanya keterkaitan antara dua variabel.

2. Deskripsi Data Meningkatkan Multimedia Interaktif

Tabel 4.3 Deskriptif Statistik Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif

Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif Berdasarkan II Timotius 3:14-17	
Kriteria	Nilai
Rata-rata (Mean)	123.73
Kemiringan (Standard Error)	2.101
Modus (Mode)	138

Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif Berdasarkan II Timotius 3:14-17	
Simpangan Taksiran (Stand. Deviation)	12.071
Varian Sampel (Sample Variance)	145.705
Rentang (Range)	45
Median	121.00
Nilai Terendah (Minimum)	102
Nilai Tertinggi (Maximum)	147
Jumlah (Sum)	4083
Banyaknya Responden (Count)	33
Tingkat Kepercayaan (Confidence Level (95,0%))	95,0%
Banyak Kelas	6
Panjang Kelas	8

Berdasarkan tabel deskriptif statistic, penggunaan multimedia interaktif 5 kriteria mulai dari mean sampai panjang kelas. Dari situ peneliti bisa mencari nilai distribusi frekuensi penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17.

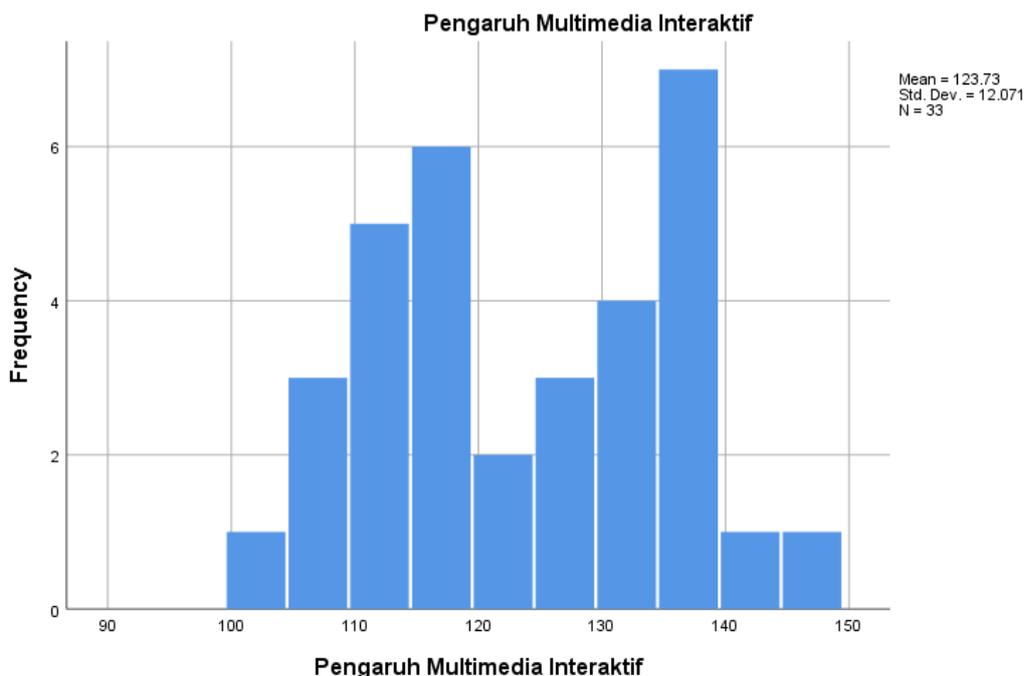
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Penggunaan Multimedia Interaktif Berdasarkan II Timotius 3:14-17

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berdasarkan II Timotius 3:14-17				
Kelas interval	Kelas interval	Nilai Tengah	Frekuensi i	Frekuensi i relative
1	102-109	105,5	4	12%
2	110-117	113,5	7	21%
3	118-125	121,5	8	24%

4	126-133	129,5	5	15%
5	134-140	137	8	24%
6	141-147	144	1	3%
Total			33	99%

Posisi dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi frekuensi berada pada kelas ketiga dan kelima sebanyak 8, sedangkan nilai terendah pada kelas keenam sebanyak 1. Dengan demikian keadaan nilai frekuensi data menunjukkan suatu lengkung kurva di mana kelas keenam merupakan nilai terendah dan kelas ketiga dan kelima merupakan nilai tertinggi. Hal ini memberi arti bahwa responden terbanyak memiliki nilai pada posisi rata-rata, median dan modus sama-sama terletak pada kelas interval ketiga dan kelima. Dari tabel distribusi frekuensi maka terlihat bahwa data penelitian pengaruh penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17 memiliki kecenderungan sebaran yang cenderung yaitu antara 118 sampai 125 dan 134 sampai 140.

Gambar 4.2 Grafik Kelas Interval Penggunaan Multimedia Interaktif



Berdasarkan histogram di atas dapat disimpulkan bahwa interval distribusi frekuensi variabel pengaruh penggunaan multimedia interaktif dan variabel meningkatkan motivasi belajar siswa menggambarkan terdapatnya pengaruh antar variabel. Pengaruh yang dimiliki membuktikan bahwa adanya keterkaitan antara dua variabel.

c. Uji Statistika Deskriptif

Tabel 4.5 Analisa Statistika Deskriptif

Statistics		Pengaruh Multimedia Interaktif	Motivasi Belajar
N	Valid	33	33
	Missing	0	0
Mean		123.73	123.36
Std. Error of Mean		2.101	2.236
Median		121.00	120.00
Mode		138	116
Std. Deviation		12.071	12.845
Variance		145.705	164.989
Range		45	55
Minimum		102	90
Maximum		147	145
Sum		4083	4071

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai-nilai Variabel motivasi belajar siswa dengan jumlah responden 33, adalah sebagai berikut: **a)** nilai *mean* ialah 123,36 **b)** nilai *standar error of mean* adalah 2.236 **c)** nilai median adalah 120.00 **d)** nilai *mode* adalah

116 e) nilai *standar deviation* adalah 12.845 f) nilai *variance* adalah 164.989 g) nilai *range* adalah 55 h) nilai *minimum* adalah 90 i) nilai *maksimum* adalah 145 j) nilai *sum* adalah 4071.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai-nilai Variabel penggunaan Multimedia Interaktif Berdasarkan II Timotius 3:14-17 dengan jumlah responden 33, adalah sebagai berikut: a) nilai *mean* ialah 123.73 b) nilai *standar error of mean* adalah 2.101 c) nilai *median* adalah 121.00 d) nilai *mode* adalah 138 e) nilai *standar deviation* adalah 12.071 f) nilai *variance* adalah 145.705 g) nilai *range* adalah 45 h) nilai *minimum* adalah 102 i) nilai *maksimum* adalah 147 j) nilai *sum* adalah 4083.

d. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Instrumen

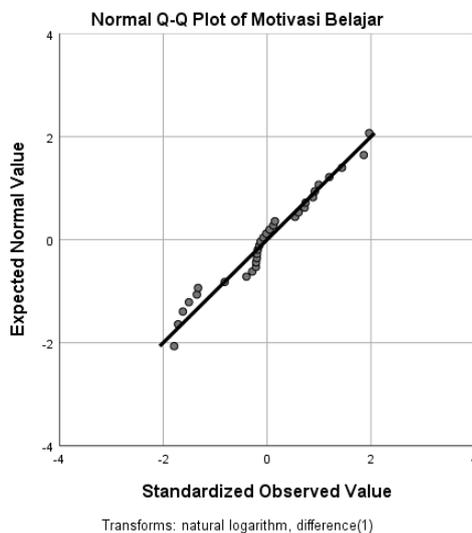
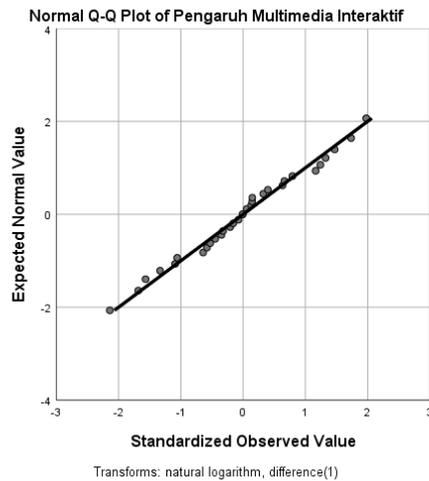
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kolmogorov-Sminorv

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pengaruh Multimedia Interaktif	Motivasi Belajar
N		33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	123.73	123.36
	Std. Deviation	12.071	12.845
Most Extreme Differences	Absolute	.121	.118
	Positive	.107	.118
	Negative	-.121	-.115
Test Statistic		.121	.118
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, pada kolom kolmogrov Smirnov *output* di atas pada baris *Asymptotic Only Sig. (2-tailed)* menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel yaitu variabel independen (Pengaruh Multimedia Interaktif) dan variabel dependen (meningkatkan motivasi belajar siswa) adalah 0,200. Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data variabel

independen dan dependen berdistribusi normal. Pada grafik “Normal Q-Q Plot” di bawah ini dapat dilihat bahwa jika titik-titik bergerombol di sekitar garis uji yang mengarah ke kanan atas, dan tidak ada data yang terletak jauh dari sebaran data maka data tersebut dikatakan normal.



Berdasarkan grafik Q-Q Plots kedua variabel, maka dapat dilihat bahwa noktah-noktah hasil data berada pada garis lurus dan tidak berpencar sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pengaruh Multimedia Interaktif * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	3479.879	23	151.299	1.151	.435
		Linearity	1709.522	1	1709.522	13.009	.006
		Deviation from Linearity	1770.357	22	80.471	.612	.833
	Within Groups	1182.667	9	131.407			
	Total	4662.545	32				

Berdasarkan hasil uji linearitas pada *output* di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi antar variabel penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada *Linearity* sebesar 0.833. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa antara kedua variabel terdapat hubungan yang linier.

e. Uji Korelasi

Correlations			
Double-click to activate		Pengaruh Multimedia Interaktif	Motivasi Belajar
Pengaruh Multimedia Interaktif	Pearson Correlation	1	.606**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.606**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) pada *output* di atas adalah Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Dilihat dari nilai *pearson correlation*/r-hitung sebesar $0,606 > 0,22$ yang berarti hubungan kedua variabel bersifat positif. Dari tanda bintang (**) yang terdapat pada masing-masing nilai *pearson*

correlation, ini berarti terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan dengan taraf signifikansi 1%.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 ^a	.367	.346	10.386
a. Predictors: (Constant), Pengaruh Multimedia Interaktif				

Dari tabel tersebut dapat terlihat nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,606. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan multimedia interaktif dengan motivasi belajar siswa. Diketahui nilai r-hitung untuk penggunaan multimedia interaktif adalah sebesar 0,606 > r-tabel 0,344 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel penggunaan multimedia interaktif dengan motivasi belajar siswa. Karena r-hitung atau *Pearson Correlations* dalam analisis ini bernilai positif maka itu artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain penggunaan multimedia interaktif memiliki hubungan yang erat dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun, koefisien korelasi positif terbesar = 1 dan koefisien korelasi negative terbesar = -1, sedangkan yang terkecil adalah 0. Bila hubungan antara dua variabel antara lebih itu mempunyai koefisien korelasi = 1 atau -1, maka hubungan tersebut sempurna. Interpretasi terhadap koefisien korelasi disajikan pada tabel berikut:¹

Tabel 4.10 Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah

¹ Bisma Indrawan Sanny. Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Retur non Aset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat dan Banten Tbk Periode 2013-2017. *Jurnal E-Bis (Ekonomi – Bisnis)*

0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dari tabel interpretasi terhadap koefisien korelasi dan hasil korelasi di atas, ditemukan bahwa hubungan antara multimedia interaktif dengan motivasi belajar siswa kuat dengan nilai interpretasinya sebesar 0,606 atau 61%.

f. Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.641	18.906		2.308	.028
	Pengaruh Multimedia Interaktif	.644	.152	.606	4.236	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat dilihat dari tabel di atas bahwa nilai signifikan penggunaan multimedia interaktif (X) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Y) sebesar 0,000. Nilai sig= 0,000<0,05, maka H0 di tolak, karena H0 di tolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan multimedia interaktif (X) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Y).

g. Pembahasan

Berdasarkan analisis teoritik dapat dilihat bahwa pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat merupakan hubungan fungsional apabila dilihat dari analisis di mana meningkatkan motivasi belajar siswa terbentuk sebagai hasil dari bekerjanya variabel penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17. Pembahasan hasil penelitian pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa

berdasarkan II Timotius 3:14-17 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif berdasarkan II Timotius 3:14-17. Pembahasan hasil penelitian pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan II Timotius 3:14-17 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Pertama, berdasarkan hasil perhitungan validitas terhadap 33 responden dinyatakan valid, di mana ditemukan $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ ($r\text{-tabel} = 0,344$) baik variabel X maupun variabel Y dengan pernyataan sebanyak 30 butir pernyataan.

Kedua, hasil reliabilitas dinyatakan reliabel di mana dari uji reliabilitas ditemukan nilai Cronbach's Alpha variabel X = 0,1306 dan nilai Cronbach's Alpha Y = 0,9283, karena nilai Cronbach's Alpha $> 0,5$. Jadi dapat disimpulkan bahwa butir-butir pernyataan untuk variabel X maupun butir-butir pernyataan Y dinyatakan reliabel.

Ketiga, hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel meningkatkan motivasi belajar siswa (Y) sebesar 0,200 dan penggunaan multimedia interaktif (X) sebesar 0,200, karena nilai signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa populasi pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

Keempat, hasil uji linearitas dapat dilihat bahwa nilai signifikan berpengaruh pada multimedia interaktif (X) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Y) nilai signifikan deviation from linearity sebesar $0,006 < 0,005$, jadi H_0 ditolak, karena H_1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara pengaruh multimedia interaktif (X) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Y).

Kelima, adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa yang dapat dilihat melalui nilai korelasi (R) sebesar 0,606. Oleh karena itu maka dapat dinyatakan bahwa adanya korelasi antara variabel X dan Y, karena nilai R sebesar 0,606 lebih besar dari nilai $r\text{-tabel}$ yaitu 0,344. Nilai R Square pada tabel uji korelasi adalah 61% yang termasuk dalam interpretasi nilai korelasi kuat sehingga kedua variabel saling berpengaruh dengan nilai 61%.

Berdasarkan hasil data di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengujian terdapat 33 responden siswa di SMK Negeri 3 Kota Bogor sebesar 0,950 dengan catatan nilai r-hitung sebesar 0,606 dan r-tabel sebesar 0,344 yang artinya r-hitung lebih besar dari r-tabel. Dengan demikian adanya bukti H0 ditolak sedangkan H1 diterima. Jadi, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara kedua variabel dengan pengaruh yang kuat yaitu 61%.

Hasil penelitian yang selaras dengan teori yang ada yaitu pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan II Timotius 3:14-17. Menyatakan bahwa siswa akan memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, sehingga siswa dilatih untuk menggunakan berbagai metode, gaya belajar dan strategi belajar sehingga termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti selama melakukan penelitian, peneliti telah mengamati dengan baik

Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan II Timotius 3:14-17 pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK Negeri 3 Kota Bogor. Berdasarkan hasil temuan dengan menggunakan metode kuantitatif melalui penyebaran angket dan kajian pustaka, serta teori-teori maka semakin besar pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan multimedia interaktif (X) dan motivasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran PAK di SMK Negeri 3 Kota Bogor, dengan nilai korelasi kuat sebesar 61%. Penggunaan multimedia interaktif sesuai II Timotius 3:14–17 terbukti mampu memberikan inovasi pembelajaran, melatih kreativitas, serta meningkatkan motivasi intrinsik siswa, seperti keinginan, kesenangan, dan inisiatif belajar. Peneliti merekomendasikan agar guru PAK memanfaatkan multimedia interaktif, sekolah memberikan fasilitas setara dengan mata pelajaran lain, siswa tetap termotivasi meski penggunaan multimedia belum optimal

DAFTAR REFERENSI

- Adi, I. R. (1994). *Psikologi, pekerjaan sosial, dan ilmu kesejahteraan sosial: Dasar-dasar pemikiran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan media interaktif guna menciptakan pembelajaran yang inovatif di sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*, 4(1), 23.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik pendidikan 2023*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/24/54557f7c1bd32f187f3cdab5/statistics-of-education-2023.html>
- Baharuddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. Malang: CV Abe Kreatifindo.
- Daeli, A. D. (2024, Juli 23). Makna motivasi pelayanan berdasarkan Matius 20:25-28 terhadap pembentukan karakter.
- Daryanto. (2013). *Inovasi pembelajaran efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Entwistle, N. (1981). *Styles of learning and teaching: An integrated outline of educational psychology for students, teachers, and lecturers*. New York: John Wiley & Sons Ltd.
- Feida, I. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Hyper Lapse Pictures. (2020). *Multimedia interaktif dan contoh project multimedia*. https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/05_Multimedia_Interaktif_dan_Contoh_Project_Multimedia_25mar20.pdf
- McClelland, D. C., Atkinson, J. W., Clark, R. A., & Lowel, E. L. (1976). *The achievement motive*. New York: Irvington.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nopriyanti. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 224.
- Oka, G. P. A. (n.d.). *Media dan multimedia pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Roring, R. S. (n.d.). *Dasar dan teori sistem multimedia*. Bekasi: JIU Press.
- Rukmana, A. Y. (n.d.). *Dunia multimedia (Pengenalan dan penerapannya)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Samiyanto. (2024, Mei 23). Definisi multimedia interaktif.
- Sanny, B. I. (n.d.). Pengaruh net interest margin (NIM) terhadap retur non aset (ROA) pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat dan Banten Tbk periode 2013–2017. *Jurnal E-Bis (Ekonomi – Bisnis)*.
- Slameto. (1997). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyono, H. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zasa, E. U. (2024). Wawancara kebangsaan. <https://youtu.be/sEL7OYHKAI>

