



Pengaruh Media Gambar Flashcard oleh Penyuluh Agama Kristen untuk Meningkatkan Motivasi Anak dalam Mengikuti Penyuluhan di Desa Sipultak Kecamatan Pagaran 2026

Ester Claudya Sitinjak

Mahasiswa, Pendidikan Penyuluh Agama, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN
Tarutung

*correspondence: claudyyy086@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan Media Gambar *Flashcard* Oleh Penyuluh Agama Untuk Meningkatkan Motivasi Anak Dalam mengikuti Penyuluhan Di Desa Sipultak Kecamatan Pagaran 2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi adalah anak Desa Sipultak Kecamatan Pagaran berjumlah 72 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 30 orang yaitu anak berusia 10-13 tahun menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 40 item. Hasil analisis uji normalitas, uji korelasi Product Moment (r_{xy}), uji t, serta analisis regresi sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa 1) Uji persyaratan analisis: a) Uji normalitas dalam 40 item soal terbukti berdistribusi normal ($\text{sig} > 0,05$) artinya rangkain data dinyatakan valid; b) Uji hubungan positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,920$ yang lebih besar dari $r_{\text{tabel}} = 0,361$, sehingga terdapat hubungan positif antara media gambar *flashcard* (X) motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan (Y); c) Uji hubungan signifikan (Uji t), diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 12,452$ yang lebih besar dari $t_{\text{tabel}} = 2,048$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hubungan tersebut dianggap signifikan. 2) Uji pengaruh: a) pada uji persamaan regresi, diperoleh persamaan $Y = 17,013 + 0,741X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satuan pada media gambar *flashcard* akan meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan sebesar 0,741 satuan, b) pada uji koefisien determinasi regresi (R^2) = 0,842 artinya 84,2% menegaskan bahwa penerapan media gambar *flashcard* oleh Penyuluh Agama Kristen tidak hanya berpengaruh secara signifikan, tetapi juga memberikan daya dorong yang sangat masif terhadap motivasi belajar anak, sedangkan 15,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar penelitian ini. Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang menunjukkan bahwa media gambar *flashcard* memiliki pengaruh positif dan signifikan meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan di Desa Sipultak Kecamatan Pagaran 2026.

Kata Kunci: Media Gambar, *Flashcard*, Penyuluh Agama Kristen, Motivasi Anak.

PENDAHULUAN

Penyuluh agama memiliki peranan yang sangat penting sebagai penggerak utama dalam memberikan nasihat dan pemahaman tentang ajaran agama untuk membantu masyarakat menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah sosial dan moral. Menurut Keputusan Jenderal Bimbingan Masyarakat Kristen Nomor 350 Tahun 2023 Tentang Petunjuk Teknis Penyuluh Agama Kristen Non-Pegawai Negeri Sipil menyatakan penyuluh agama adalah jabatan yang mempunyai ruang lingkup tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh oleh pejabat yang berwenang untuk melakukan bimbingan atau penyuluhan agama, dan pengembangan bimbingan atau penyuluhan agama dan pembangunan.

Penyuluhan merupakan kegiatan pendidikan non-formal yang di dalamnya terjadi hubungan timbal balik antara penyuluh dan anak dalam proses belajar mengajar dimana penyuluh sebagai pengajar dan anak sebagai kelompok binaan yang menerima pengajaran untuk dibina dengan ajaran dan bahasa agama. Untuk mencapai tujuan tersebut maka penyuluh dan anak terlibat secara aktif dalam proses penyuluhan.

Berbicara tentang penyuluhan tidak lepas dari pembahasan tentang belajar, karena didalam penyuluhan pasti ada pembelajaran. Belajar pada hakikatnya adalah proses untuk membantu anak mendapatkan pengajaran agama Kristen. Proses belajar mengajar memiliki tujuan untuk membentuk iman Kristen pada anak. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi anak dalam mengikuti proses penyuluhan.

Motivasi anak adalah dorongan dalam diri anak untuk berbuat sesuatu. Motivasi anak bisa timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik, Faktor Intrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan dan cita – cita. Kemudian Faktor ekstrinsik dapat berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan kegiatan belajar yang menarik (Sunarti, 2015). Dengan kata lain, motivasi anak merupakan dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang menyebabkan seseorang tersebut melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yang berarti bahwa dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan sasaran, keadaan inilah yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar. Contohnya saat seseorang memiliki cita-cita menjadi guru, maka akan terus berusaha terus – menerus untuk mencapai tujuannya, usaha inilah yang disebut sebagai salah satu orang termotivasi. Dalam konteks Alkitab dapat kita lihat bahwa Yesus menggunakan perumpamaan sebagai media dalam pengajarannya supaya pesan yang disampaikan dapat mudah dipahami orang-orang yang mendengarkannya. Seperti yang tertulis dalam Matius 13 yaitu tentang perumpamaan tentang seorang penabur, Lukas 15:11-32, perumpamaan tentang domba yang hilang. Sehingga media yang digunakan penyuluh menjadi salah satu kunci yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penyuluhan agama, sehingga media tersebut dapat menjadi menarik bagi anak dalam meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan.

Flashcard adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa atau anak dalam belajar. Media ini dirancang untuk membantu anak dalam proses belajar mengenali, mengingat, dan memahami konsep secara cepat. Menurut Echols & Shadily flashcard adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas. Jika diartikan per kata, maka istilah flash card dapat dibagi dalam dua kata, yaitu kata flash dan card (Akbar, 2022). Manfaat flashcard sangat relevan dalam penyuluhan

agama Kristen untuk anak, media ini tidak hanya mempercepat pengenalan kosakata Alkitab (misalnya, nama-nama tokoh Perjanjian Lama), simbol-simbol rohani atau ayat-ayat kunci, tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak dan mudah diingat melalui elemen visual yang menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di kelompok binaan anak Desa Sipultak, Kecamatan Pagaran pada hari Sabtu 04 Oktober 2025 dalam kegiatan penyuluhan kepada anak terdapat masalah anak dimana sebagian anak kurang motivasi dalam mengikuti proses kegiatan penyuluhan dan kurangnya penggunaan media dalam penyuluhan. Hal ini terindikasi dari: 1) adanya anak yang tidak fokus mengikuti proses penyuluhan, 2) kurangnya dorongan dari diri anak dalam mengikuti penyuluhan, 3) anak mudah merasa bosan, 4) penggunaan media pembelajaran dalam penyuluhan kurang variatif dan interaktif karena penyuluh lebih mengandalkan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dalam penyuluhan sehingga membuat anak terlihat pasif dan merasa jenuh dalam penyuluhan. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih ada anak yang belum memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti penyuluhan. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif agar siswa memiliki antusias dalam belajar. media pembelajaran yang tepat ialah media gambar flashcard. Salah satu usaha sadar guru ialah menggunakan media gambar flashcard yang berpengaruh terhadap motivasi anak. Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar flashcard mampu menarik motivasi anak agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dalam penyuluhan, dikarenakan media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang pelaksanaannya banyak melibatkan anak berpikir. Jika penggunaan media Flashcard dilakukan dengan baik dan benar, tidak hanya motivasi anak yang meningkat, tetapi juga keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.

Motivasi anak dapat ditingkatkan melalui penerapan media gambar flashcard. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar flashcard dapat mengubah paradigma pembelajaran dalam penyuluhan yang semula berpusat pada penyuluh agama menuju berpusat pada anak (Winatha, 2020). Media flashcard dapat mempengaruhi motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan, kenyataannya beberapa motivasi anak dapat dipengaruhi dari luar dirinya/ekstrinsik yaitu lingkungan pembelajaran atau lingkungan penyuluhan. Seorang penyuluh harus dapat memberdayakan aspek luar anak agar termotivasi dalam mengikuti penyuluhan. Salah satunya yaitu menggunakan media flashcard dalam meningkatkan motivasi anak.

Penyuluhan Agama Kristen memiliki peran penting dalam membentuk karakter iman anak pada nilai-nilai kristiani. Namun, dalam pelaksanaannya, sering kali ditemui berbagai tantangan, seperti rendahnya motivasi anak dalam penyuluhan. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran dalam penyuluhan yang kurang menarik dan tidak termotivasi, sehingga membuat anak kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dalam era teknologi informasi saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi anak. Salah satu metode yang kini digunakan adalah media gambar flashcard, sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan keterlibatan anak. flashcard, sebagai permainan edukasi berbasis kartu gambar, menjadi salah satu inovasi yang banyak diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran dinilai efektif karena menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan

kompetitif, sehingga mampu menarik minat anak dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Melalui pemanfaatan flashcard dalam penyuluhan, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memacu anak untuk lebih termotivasi. Hal ini penting terutama bagi kelompok binaan anak yang sering kali dihadapkan pada perubahan pola belajar yang lebih mandiri. Dengan demikian, penerapan media gambar flashcard diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran penyuluhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Binaan Anak Desa Sipultak Kecamatan Pagaran 2026. Penelitian ini dilakukan dengan alasan peneliti untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flashcard Oleh Penyuluh terhadap Motivasi Anak Dalam Mengikuti Penyuluhan Di Desa Sipultak Kecamatan Pagaran Tahun 2025. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan maka penelitian direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Maret- juni 2026.

Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan Purposive Sampling yang dipilih berdasarkan kriteria oleh peneliti yaitu umur 10-13 tahun, sampel penelitian ini adalah 30 orang anak di kelompok binaan anak Desa Sipultak Kecamatan Pagaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Media Gambar *Flashcard* Oleh Penyuluh Agama Kristen Di Desa sipultak Kecamatan Pagaran 2026 berada pada kategori baik dengan rata-rata skor sebesar 2,79. Nilai ini menunjukkan bahwa anak merasakan manfaat dari penggunaan media gambar *flashcard* yang diberikan oleh penyuluh agama Kristen. Penyuluhan agama tidak hanya memberikan pemahaman keagamaan, tetapi juga memberikan dukungan emosional dan spiritual kepada anak. Hal ini terlihat dari indikator gambar pada *flashcard* terlihat jelas yang memperoleh skor tertinggi yaitu 2,92. Kondisi ini menunjukkan bahwa ilustrasi *flashcard* memberikan informasi yang baru bagi anak karena gambar-gambar dalam kartu dibuat dengan penuh warna dan menarik sehingga anak mudah memahami isi cerita dalam *flashcard*.

Di sisi lain, indikator bahan dan alat memperoleh skor terendah yaitu 2,00 meskipun masih berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan dalam *pop up book* masih perlu ditingkatkan agar lebih optimal penggunaan media dalam penyuluhan. Dengan adanya peningkatan bahan dan ukuran *flashcard* anak lebih memahami dan lebih jelas melihat setiap ilustrasi yang ada didalam *flashcard*.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan diperoleh rata-rata skor sebesar 2,92 yang menunjukkan bahwa kondisi minat belajar dalam anak berada dalam kategori baik. Skor tertinggi terdapat pada indikator ketertarikan dengan nilai 3,13. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak percaya diri dalam bertanya serta anak mempertahankan sesuatu yang diyakini kebenarannya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar *flashcard* dapat membantu anak termotivasi dalam mengikuti penyuluhan agama Kristen.

Namun demikian, indikator mempertahankan pendapat memperoleh skor terendah yaitu 2,58 meskipun masih berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak kurang mempertanggungjawabkan kritikan dan pendapatnya. Oleh karena itu,

penyuluhan agama Kristen perlu menciptakan penyuluhan yang lebih menarik, kreatif, serta memotivasi anak sehingga anak merasakan percaya diri dalam mengikuti penyuluhan.

Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara media gambar *flashcard* dengan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi berjumlah 0,920 yang berada pada interval 0,800-1,000. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media gambar *flashcard*, maka semakin baik pula motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan. Media gambar *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu komunikasi untuk memperjelas pesan, memperkuat pemahaman, serta meningkatkan minat dan perhatian peserta penyuluhan terhadap materi ajaran kristen yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan yang menyatakan bahwa motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan adalah dorongan internal dan eksternal yang terdapat dalam diri anak yang menimbulkan semangat, minat dan keinginan untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, hasil uji regresi menunjukkan bahwa media gambar *flashcard* oleh penyuluhan agama Kristen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan dengan persamaan regresi $Y = 17,013 + 0,741X$. Nilai koefisien determinasi sebesar 84,2% menunjukkan bahwa penyuluhan agama Kristen memberikan kontribusi yang besar terhadap motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan. Sementara itu, sisanya sebesar 15,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 30 orang anak di Desa Sipultak Kecamatan Pagaran diperoleh penggunaan media gambar *flashcard* berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 2,79. Sementara itu motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan juga berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 2,92. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media gambar *flashcard* dengan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji korelasi, uji t, uji regresi, serta uji F yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar *flashcard* memiliki pengaruh yang cukup besar untuk meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media gambar *flashcard* pengaruh yang positif dan signifikan terhadap meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan di Desa Sipultak Kecamatan Pagaran. Penggunaan media gambar *flashcard* memberikan kontribusi sebesar 84,2% terhadap motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Oleh karena itu, penggunaan media gambar *flashcard* oleh penyuluh agama Kristen memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti penyuluhan di Desa Sipultak Kecamatan pagaran 2026.

DAFTAR PUSTAKA

Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.

- Anriani, R., Sulfasyah, S., Akhir, M., & Babo, R. (2023). The Effect of Guided Writing Method Assisted by Flash Card Media on Learning Motivation to Write Descriptive Essays in Class IV Elementary School Students. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(1), 69-75.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian. PT Asdi Mahasatya.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Hariani, S., & Rini, M. (2014). Penggunaan Media Flashcard dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SDN Ngagel Rejo 1/396 Surabaya Mulyorini PGSD FIP Universirtas Negeri Surabaya. *Jpgsd*, 2(02), 1-12.
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, K. A. D. J., Zulaichoh, S., Haryanto, B. K. T., & Putri, S. S. (2023). Motivasi dalam pendidikan (Vol. 1). PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Idayanti, T., Angraeni, W., & Fauziyah, R. (2022). Penerapan metode mengajar dan motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Kristen Nomor 350 Tahun 2023 tentang Petunjuk Teknis Penyuluh Agama Kristen Non-Pegawai Negeri Sipil. (2023).
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Rahayu, M. (2013). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), 1–17.
- Rijaul, A. (2022). Flashcard sebagai media pembelajaran dan penelitian (Nasrudin, Ed.). CV Haura Utama.
- Romly, A. M. (2001). Penyuluh agama menghadapi tantangan baru. PT Bina Rena Pariwara.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi motivasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 35.
- Sari, D. P., Sujarwo, S., & Masripah, M. (2023). Pengaruh pemanfaatan flashcard terhadap motivasi belajar dan penguasaan kosakata pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6376–6385.
- Shilphy, A. (2020). Motivasi belajar dalam perkembangan remaja. Deepublish.

- Simanjuntak, J. (2016). Psikologi pendidikan agama Kristen. ANDI.
- Simatupang, H. (2020). Pengantar pendidikan agama Kristen. PBMR.
- Sipahutar, M. A., Imeldawati, T., Manalu, W., & Sipahutar, M. (2023). Etika komunikasi penyuluh agama Kristen. *ELETTRA: Jurnal Pendidikan Penyuluhan Agama Kristen*, 1(1), 19–30.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. Alfabeta.
- Suharni, & Purwanti. (2019). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 73–82.
- Uno, H. B. (2018). Teori motivasi dan pengukurannya. Bumi Aksara.
- Winatha, K. R. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Yosefo, G. (2022). Motivasi belajar siswa: Studi kasus tinjauan melalui kompetensi sosial dan keteladanan guru. CV Adanu Abimata.