Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 31992-31997

Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Berbasis Video Animasi Superbook dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Iman Anak Sekolah Minggu

Hanock Kurmasela, Rosa orpa Sapulette[2]✉, Lili Sarce Joi Sapari[3]
[1]Universitas Kristen Papua, Program Studi Pendidikan Agama Kristen
[2]Universitas Kristen Papua, Program Studi Teknik Mesin

Corresponding Autho: rosasapulette29@gmail.com:

Published: November, 2025

ABSTRAK

Pendidikan agama memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, moral, dan iman anak sejak usia dini. Namun, proses pembelajaran di Sekolah Minggu khususnya di wilayah pedalaman seperti Persekutuan Anak dan Remaja Sorong Selatan masih didominasi metode konvensional yang cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media video animasi *Superbook* dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman iman anak Sekolah Minggu. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain one-group pretest–posttest, melibatkan 30 peserta anak. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar yang dianalisis menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, dan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi sebelum perlakuan adalah 73,45**,** meningkat signifikan menjadi 119,50 setelah pembelajaran dengan video animasi. Uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan $t = -6{,}701$ dengan $p < 0{,}001$, yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi *Superbook* efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman anak terhadap ajaran iman Kristen. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di lingkungan gerejawi, terutama untuk konteks daerah pedalaman, sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Keywords: First keyword, second keyword, third keyword, forth keyword, fifth keyword

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

INTRODUCTION

Pendidikan agama merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, moral, dan iman anak-anak sejak usia dini(Aruan & Kusumandyoko, 2021). Melalui pendidikan agama, nilai-nilai spiritual, etika, serta tanggung jawab sosial dapat ditanamkan agar anak mampu bertumbuh menjadi pribadi yang beriman dan berakhlak mulia(Manik et al., 2025). Dalam konteks kehidupan gerejawi, Sekolah Minggu menjadi salah satu lembaga pembinaan iman anak yang paling strategis karena berfungsi sebagai wadah pembelajaran dan penanaman nilai-nilai Kristiani(Yesikha Sagala et al., 2024). Di dalamnya, anak-anak diperkenalkan pada kisah-kisah Alkitab, doa, serta pujian sebagai bagian dari proses pembentukan iman. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan Sekolah Minggu di berbagai daerah, masih menghadapi banyak keterbatasan. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah, hafalan ayat, dan bercerita tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik. Pola pengajaran tradisional ini sering menimbulkan kejenuhan pada anak-anak karena mereka kurang dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, sehingga tujuan pendidikan iman yang mendalam menjadi sulit tercapai(Collins et al., 2021).

Kemajuan teknologi digital sebenarnya membuka peluang besar untuk memperbaharui metode pembelajaran di lingkungan gereja. Pemanfaatan teknologi, khususnya media audiovisual seperti video

animasi, terbukti mampu meningkatkan motivasi, daya tarik, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan minat belajar anak. Dengan demikian, guru atau pengajar dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna karena anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep yang disajikan melalui visualisasi yang menarik(Arsyad et al., 2024).

Video animasi, sebagai salah satu bentuk media audiovisual, memiliki kekuatan untuk memadukan elemen gambar bergerak, suara, dan teks menjadi satu kesatuan yang komunikatif dan menyenangkan(Sapulette et al., 2024). Media ini tidak hanya memperindah penyajian materi, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan karakter animasi populer dapat meningkatkan atensi dan pemahaman anak terhadap pesan moral yang disampaikan(Febriani et al., 2025). Karakter animasi yang dikenal anak-anak berfungsi sebagai jembatan edukatif yang menghubungkan dunia fantasi mereka dengan nilai-nilai kehidupan nyata(Primanda et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui observasi dan peniruan terhadap tokoh yang dianggap menarik atau berwibawa(Durimalang & Sunardi, 2006). Oleh karena itu, penggunaan video animasi Superbook dalam pembelajaran Sekolah Minggu menjadi inovasi strategis yang memadukan hiburan dengan pendidikan iman secara kontekstual(Ilat et al., 2021).

Superbook sendiri merupakan serial animasi yang menampilkan kisah-kisah Alkitab dengan gaya visual modern yang sangat dekat dengan dunia anak. Dengan tokoh-tokoh dan alur cerita yang dinamis, Superbook menyajikan pesan-pesan spiritual secara sederhana namun bermakna. penggunaan tokoh populer dalam media edukatif dapat membantu anak lebih fokus dan mudah memahami nilai-nilai yang disampaikan(Tonapa et al., 2025)(Maharani et al., 2022). Dalam konteks Persekutuan Anak dan Remaja di Sorong Selatan, media ini bukan hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga sarana untuk memperkenalkan anak-anak pedalaman terhadap teknologi digital secara positif. Pendekatan ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara keterbatasan fasilitas di daerah pedalaman dan kebutuhan pembelajaran yang kreatif di era modern(Sekoen.M. Rivaldo, Banua Maria, 2022).

Selain itu, penting untuk memahami bahwa Sekolah Minggu bukan sekadar kegiatan pengajaran Alkitab, melainkan juga sarana pembentukan karakter dan kepribadian Kristiani anak(Harmadi & Jatmiko, 2020). Masa kanak-kanak merupakan periode krusial dalam pembentukan moral dan spiritual seseorang (Aruan & Kusumandyoko, 2021). Pengenalan nilai-nilai iman melalui media yang menyenangkan akan membuat anak lebih mudah menyerap dan mempraktikkan pesan-pesan Kristiani dalam kehidupan sehari-hari(Suryandari & Character, 2025). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kontekstual dengan bantuan animasi seperti Superbook mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, reflektif, dan relevan dengan perkembangan zaman(Teologi et al., 2025).

Konteks daerah pedalaman seperti Persekutuan Anak dan Remaja di Sorong Selatan juga memberikan tantangan tersendiri. Minimnya akses terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan sering menyebabkan kegiatan pembelajaran di gereja berjalan secara tradisional dan monoton. Kesenjangan akses teknologi antara daerah perkotaan dan pedalaman berdampak signifikan terhadap kualitas pendidikan. Dengan menghadirkan media animasi, anak-anak di daerah seperti Sorong Selatan tidak hanya mendapatkan pemahaman Alkitab yang lebih mendalam, tetapi juga diperkenalkan pada literasi digital secara sederhana dan aman..

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama yang dihadapi dalam kegiatan Sekolah Minggu Persekutuan Anak dan Remaja di Sorong Selatan adalah rendahnya minat, pemahaman, dan partisipasi anak akibat metode pengajaran yang monoton dan kurang inovatif. Oleh karena itu, peneliti berupaya menghadirkan solusi melalui penerapan media video animasi Superbook. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan relevan dengan dunia anak-anak. Diharapkan pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan aktif anak-anak dalam kegiatan Sekolah Minggu, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap ajaran iman serta menumbuhkan karakter Kristiani yang kokoh sejak dini. Melalui integrasi antara pendidikan agama, media digital, dan konteks budaya lokal, kegiatan ini menjadi

bentuk nyata inovasi pendidikan iman yang berdaya guna dan berkelanjutan bagi anak-anak di wilayah pedalaman Papua Barat Daya.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan metode One-group pretest – posttest design dimana hanya melibatkan satu kelompok eksperimen. Desain penelitian ini sebagai berikut .

Tabel Desain Pre-eksperimental design dengan one-group pretest-posttest design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Postest
Eksperimen		$Q_1 To_2$	

Penelitian ini diselenggarakan kepada Sekolah Minggu Persekutuan Anak dan Remaja di Sorong Selatan yang terdiri dari 30 anak PAR dengan menggunakan dua variabel. Dua varaiabel tersebut adalah variabel bebas yakni Model Pembelajaran dengan menggunakan Video Animasi Superbook, sedangkan variabel terikat mencakup temuan dan motivasi belajar Persekutuan Anak dan Remaja di Sorong Selatan. Tahapan penelitian adalah penentuan sampel, pembelajaran awal, penggunaan video animasi superbook dan pengamatan selama proses pembelajaran. Pengumpulan data melalui hasil angket motivasi pembelajaran terhadap model pembelajaran dengan menggunakan video animasi Superbook.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Data Deskriptif , Uji normalitas, dan Uji Paired Sample Test Signifikan. Ketiga test ini untuk dapat melihat hasil motivasi setelah diberikan model pembelajaran video animasi superbook.

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.138	20	.200*	.960	20	.552
Post	.384	20	<,001	.672	20	<,001

*. This is a lower bound of the true significance.

b. Data Deskriptif

Setelah dilakukan uji normalitas untuk memastikan distribusi data yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis deskriptif terhadap hasil pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan rata-rata skor motivasi belajar anak Sekolah Minggu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis video animasi *Superbook*. Melalui analisis deskriptif, peneliti dapat melihat sejauh mana peningkatan nilai rata-rata, rentang skor, serta penyebaran data (deviasi standar) yang mencerminkan variasi motivasi belajar peserta. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menentukan apakah terdapat peningkatan yang berarti secara statistik maupun secara praktis terhadap motivasi dan pemahaman anak setelah intervensi diberikan

Tabel 2. Data Deskriptif

			Statistic	Std. Error
Pre	Mean		73.45	4.730
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.55	
		Upper Bound	83.35	
	5% Trimmed Mean		73.67	
	Median		76.50	
	Variance		447.524	
	Std. Deviation		21.155	
	Minimum		33	
	Maximum		110	
	Range		77	
	Interquartile Range		33	
	Skewness		.023	.512
	Kurtosis		-.671	.992
Post	Mean		119.50	2.712
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	113.82	
		Upper Bound	125.18	
	5% Trimmed Mean		119.44	
	Median		120.00	
	Variance		147.105	
	Std. Deviation		12.129	
	Minimum		90	
	Maximum		150	
	Range		60	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		-.731	.512
	Kurtosis		4.419	.992

c. Uji Paired Sample Test

Setelah dilakukan analisis deskriptif terhadap hasil pretest dan posttest, langkah berikutnya adalah menguji perbedaan yang terjadi secara statistik untuk memastikan bahwa peningkatan motivasi dan pemahaman anak benar-benar disebabkan oleh perlakuan pembelajaran menggunakan video animasi *Superbook*. Untuk itu, digunakan uji Paired Sample t-Test, yaitu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari kelompok yang sama pada dua waktu pengukuran berbeda—sebelum dan sesudah intervensi. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, hasil uji *t* ini menjadi dasar dalam menilai keberhasilan model pembelajaran berbasis video animasi *Superbook* dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman iman anak Sekolah Minggu di Sorong Selatan.

Tabel 3. Uji Paired Sample Test

	Paired Differences							Significance	
				95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p

Pair 1	Pre - Post	-46.050	30.734	6.872	-60.434	-31.666	-6.701	19	<,001	<,001

DISKUSI

Hasil uji normalitas terhadap motivasi menunjukkan bahwa data pre-test berdistribusi normal (p = 0,552), sementara data post-test tidak berdistribusi normal (p < 0,001). Hal ini mengindikasikan bahwa setelah diberikan model pembelajaran video animasi superbook ,terjadi peningkatan skor pengetahuan yang sangat tinggi dan relatif homogen di antara para anak. Kondisi ini wajar, sebab edukasi yang diberikan secara sistematis dapat meningkatkan pengetahuan hampir seluruh responden secara serentak, sehingga distribusi data menjadi tidak normal. Meski demikian, uji lanjut tetap dapat dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan analisis yang ingin menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi.

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan sebelum intervensi adalah 73,45, dengan skor minimum 33 dan maksimum 110. Setelah dilakukan edukasi rata-rata skor meningkat drastis menjadi 119,5, dengan skor minimum 90 dan maksimum 150. Peningkatan sebesar 46,05 poin ini menunjukkan bahwa intervensi edukasi diberikan model pembelajaran video animasi superbook ,sangat efektif dalam memperbaiki pengetahuan dan minat anak. Hal ini penting karena pengetahuan dan minat anak merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan dalam pembelajaran.

Uji Paired Sample t-Test pada data motivasi menunjukkan nilai t = -6,701 dengan p < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor motivasi sebelum dan sesudah intervensi. Hasil ini menegaskan bahwa pemberian model pembelajaran video animasi superbook mampu meningkatkan motivasi dan pengetahuan anak secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video animasi *Superbook* secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman iman anak Sekolah Minggu di Sorong Selatan. Media audiovisual tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi anak-anak. Peningkatan skor rata-rata sebesar 46,05 poin menegaskan bahwa *Superbook* bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Kristiani sejak dini. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam pendidikan agama merupakan langkah strategis dalam memperkuat pembinaan iman anak di era modern, khususnya di wilayah pedalaman yang masih minim inovasi pembelajaran

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak Gereja dan Universitas Kristen Papua yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.

REFERENSI

Arsyad, S. N., Zubair, A. G. H., Swandi, A., & ... (2024). … Pembuatan Game Edukasi dan Animasi Pembelajaran untuk Mereduksi Dampak Negatif TIK dan Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kabupaten Maros. *Jurnal Pengabdian …*, *9*(November), 31–40. https://mediteg.politala.ac.id/index.php/mediteg/article/view/279%0Ahttps://mediteg.politala.ac.id/index.php/mediteg/article/download/279/182

Aruan, J. L., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Perancangan Motion Comic Untuk Kegiatan Ibadah Online Sekolah Minggu Hkbp Lontar. *Jurnal Barik*, *2*(2), 190–201.

https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41741
Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 済無No Title No Title No Title*. 167–186.

Durimalang, A. B., & Sunardi, A. (2006). *IMAN ANAK DI GBI KOTA RAJA SIANTAN PONTIANAK UTARA KOTA MADYA PONTIANAK*.
Febriani, B., Sumiharti, S., & Amral, S. (2025). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants: Sponge on the Run Full Movie Pada Youtube. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *9*(1), 46. https://doi.org/10.33087/aksara.v9i1.1002

Harmadi, M., & Jatmiko, A. (2020). Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Kristen Generasi Milenial. *PASCA : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, *16*(1), 62–74. https://doi.org/10.46494/psc.v16i1.72

Ilat, I. P., Talangamin, S., & Wullur, K. A. (2021). Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Sekolah Minggu Di Era Digital (Penggunaan Media Pembelajaran Superbook Bagi Anak Usia 5-12 Tahun). *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, *2*(2), 1–9.

Maharani, E. M., Simamora, L., Silaban, L. N. I. P., Simamora, M., & Widiastuti, M. (2022). Pembelajaran pendidikan agama Kristen berbasis contextual teaching and learning terhadap upaya pembentukan karakter peserta didik. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *1*(4), 292–310.

Manik, J. T., Bermana, A. L., Xaverius, F., & Karyadi, Y. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Perancangan Animasi Media Pembelajaran Untuk Anak-Anak Sekolah Minggu Tentang Kisah Sodom Dan Gomora Menurut Versi Alkitab Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. *1*, 86–94.

Primanda, K. R., Setiawan, S., & Widyastuti. (2021). Revealing Puns Used In Spongebob Squarepants Animated Show. *LANGUAGE HORIZON: Journal of Language Studies*, *9*(1), 63–69.

Sapulette, R. O., Ohoiwutun, K. V., Anouw, Y., Dayera, D., & Papua, U. K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil dan Motivasi belajar Siswa di SD Inpres 19 Kota Sorong*. *4*, 16926–16934.

Sekoen.M. Rivaldo, Banua Maria, M. C. (2022). Belajar Alkitab Melalui Animasi Superbook Bersama Anak Sekolah Minggu GMIM Galilea Kokoleh Dua. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 88–97.
Suryandari, C., & Character, C. (2025). *Aktualisasi Pendidikan Kristen Di Era Digital Upaya Gereja*. *7*(2).

Teologi, J., Kristen, A., & Strategi, D. A. N. (2025). *Pendidikan Kristen Dan Spiritualitas Di Era Digital : 8*(01), 59–69.

Tonapa, D., Legi, R. E., Ivone, A., Lumantow, S., Herman, Y., Jennifer, A., & Mailoor, A. (2025). Membangun Karakter Kristiani Melalui Agama Kristen. *Excelsior Pendidikan*, *6*(1), 14–28.

Yesikha Sagala, Destimawati Harefa, & Endang Junita Sinaga. (2024). Edukasi Inovasi Peningkatan Minat Anak Sekolah Minggu Melalui Animasi Super Book The Lost Sheep di BNKP Jemaat Persiapan Moria Sidikalang Kecamatan Sidikalang, Kabupaten Dairi. *ARDHI : Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, *2*(3), 153–159. https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i3.520