

Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya

Chelsi Mellyanti^{1*}, Hanti², Theresia Anjeli³, Matius Timan Herdi Ginting⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

*Email Korespondensi: chelsimellyanti@gmail.com

Email: chelsimellyanti@gmail.com¹, Hantinyrum7@gmail.com², theresiaanjeli7@gmail.com³, bangmatzz@gmail.com⁴

Diterima: 24-06-2026 | Disetujui: 28-06-2026 | Diterbitkan: 30-06-2026

ABSTRACT

The use of instructional media is a crucial component in creating engaging, interactive, and meaningful learning experiences, especially in Christian Religious Education at the elementary school level. This study aims to describe the implementation of conventional media (Noah's Ark media, animal coloring pictures, and colored pencils) and digital media (learning videos and educational comics) in Christian Religious Education learning at SDS 2 Kristen Palangka Raya. This practical teaching activity was conducted in a single meeting divided into two sessions, involving 19 students from grades I to V. Data were collected through observation sheets and motivation questionnaires administered before (pre-test) and after (post-test) the learning activities. The results showed that the use of conventional media helped students understand the story of Noah's Ark more concretely and enjoyably, while digital media assisted students in comprehending the material about love based on 1 Corinthians 13:4 through visual displays and stories relevant to their daily lives. Observational data revealed that students showed great enthusiasm, active participation, focus, and courage in answering questions and expressing opinions. The combination of conventional and digital media proved effective in creating a lively, interactive, and meaningful learning atmosphere. This study concludes that the use of varied instructional media contributes positively to increasing elementary school students' learning motivation and understanding of Christian Religious Education material.

Keywords: Instructional Media; Conventional Media; Digital Media; Learning Motivation; Christian Religious Education

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media konvensional (media bahtera Nuh, gambar hewan untuk diwarnai, dan pensil warna) serta media digital (video pembelajaran dan komik edukatif) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya. Kegiatan praktik mengajar ini dilaksanakan dalam satu pertemuan yang dibagi menjadi dua sesi, melibatkan 19 siswa dari kelas I sampai V. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan angket motivasi yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media konvensional membantu siswa memahami kisah Nabi Nuh secara lebih konkret dan menyenangkan, sementara media digital membantu siswa memahami materi tentang kasih berdasarkan 1 Korintus 13:4 melalui tampilan visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Data observasi mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif, fokus perhatian, serta keberanian dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Kombinasi media konvensional dan digital terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang hidup, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Kristen.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Media Konvensional; Media Digital; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Kristen

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Mellyanti, C. ., Hanti, H., Anjolie, T. ., & Herdi Ginting, M. T. . (2026). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya. *Educational Journal*, 1(4), 2209-2223. <https://doi.org/10.63822/p3ebsf03>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh sejauh mana siswa terlibat secara aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti setiap kegiatan belajar mengajar (Sardiman, 2018; Uno, 2016). Tanpa adanya motivasi yang kuat dari dalam diri siswa, proses pembelajaran akan terasa berat, membosankan, dan pada akhirnya tidak mencapai hasil yang optimal.

Salah satu faktor determinan yang mempengaruhi tingkat keterlibatan dan motivasi siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arsyad, 2017; Nurrita, 2018). Media berfungsi sebagai jembatan antara materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman konkret yang dapat dipahami oleh siswa. Tanpa media yang memadai, pembelajaran cenderung bersifat verbalistik, abstrak, dan monoton, yang pada akhirnya dapat menurunkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa.

Gagne dalam Kustandi & Darmawan (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki sembilan fungsi utama, yaitu: (1) membangkitkan minat dan perhatian siswa; (2) menyajikan informasi atau materi pembelajaran; (3) memberikan contoh konkret dari konsep abstrak; (4) memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks; (5) memperkuat ingatan dan retensi siswa; (6) memberikan pengalaman belajar yang bervariasi; (7) merangsang pemikiran dan diskusi; (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera; serta (9) mengevaluasi pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Uno, 2016). Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, ulet, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa mudah bosan, kurang perhatian, malas, dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Purwanto, 2019; Wulandari & Suryani, 2020). Motivasi belajar memiliki peran yang sangat strategis karena menjadi energi penggerak yang menentukan kualitas dan kuantitas usaha belajar siswa. Siswa yang termotivasi tinggi akan menunjukkan perilaku belajar yang positif, seperti ketekunan dalam mengerjakan tugas, keaktifan dalam bertanya, kesungguhan dalam mengikuti pelajaran, serta kemauan untuk belajar di luar jam sekolah.

Motivasi belajar sendiri dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami sesuatu, atau kepuasan pribadi ketika berhasil memecahkan masalah. Sementara itu, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri siswa, seperti pujian dari guru, hadiah, nilai yang baik, atau dukungan dari orang tua (Uno, 2016; Sardiman, 2018). Dalam konteks

pembelajaran di sekolah, kedua jenis motivasi ini saling melengkapi dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa (motivasi intrinsik), sekaligus memberikan apresiasi dan penguatan positif (motivasi ekstrinsik) ketika siswa berhasil memahami materi yang disajikan.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa konkret, tetapi masih kesulitan dengan konsep-konsep abstrak (Santrock, 2021; Piaget dalam Suparno, 2019). Mereka belajar lebih baik melalui pengalaman langsung, benda-benda nyata, dan visualisasi yang jelas. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar sebaiknya bersifat konkret, visual, menarik, dan dapat melibatkan indera secara langsung. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan memiliki rentang perhatian yang terbatas juga menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bervariasi.

Media konvensional atau media tradisional merupakan media yang telah lama digunakan dalam dunia pendidikan dan umumnya berbentuk fisik atau cetak. Media ini memiliki keunggulan dalam hal kesederhanaan, kemudahan penggunaan, dan kemampuan untuk melibatkan siswa secara langsung melalui pengalaman nyata (Arsyad, 2017; Dzuanda, 2019). Media bahtera/perahu, gambar untuk diwarnai, dan pensil warna adalah contoh media konvensional yang sangat cocok untuk siswa sekolah dasar. Media bahtera membantu siswa membayangkan kisah Alkitab secara lebih nyata, sementara kegiatan mewarnai melibatkan motorik halus siswa dan menciptakan suasana belajar yang santai namun terarah (Permatasari & Sukirno, 2022; Fitriani & Dewi, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran. Media digital seperti video animasi, komik digital, aplikasi interaktif, dan platform pembelajaran daring semakin banyak digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih visual, *engaging*, dan kontekstual (Mayer, 2021; Kustandi & Darmawan, 2020). Video pembelajaran, misalnya, mampu menggabungkan unsur visual dan audio secara simultan, sehingga siswa dapat melihat dan mendengar penjelasan materi secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan teori kognitif multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui dua saluran (visual dan auditori) secara simultan, karena otak manusia memproses informasi melalui dua jalur yang berbeda namun saling melengkapi.

Penelitian oleh Hidayat & Wijaya (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan retensi belajar siswa karena informasi diproses melalui dua saluran yang memperkuat ingatan jangka panjang. Video animasi juga memiliki keunggulan dalam menyajikan materi yang dinamis, bergerak, dan berwarna, sehingga sangat menarik bagi siswa sekolah dasar yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap tayangan visual bergerak. Demikian pula dengan komik edukatif, media ini terbukti efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks melalui narasi dan ilustrasi yang menarik, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Rahman & Lestari, 2021; Saputra et al., 2023). Komik membantu siswa memahami isi materi dengan cara yang lebih ringan dan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang dekat dengan kehidupan mereka.

Penelitian tentang penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen juga telah

banyak dilakukan. Lumbanraja et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran PAK dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai iman dan karakter Kristiani. Penelitian oleh Sihombing & Situmorang (2022) mengungkapkan bahwa media visual dan audio visual sangat efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai Alkitab kepada siswa sekolah dasar karena dapat menjangkau aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Simanjuntak et al. (2024) juga menambahkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran PAK sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa.

Meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas media digital maupun media konvensional secara terpisah, penelitian yang menggabungkan kedua jenis media tersebut secara bersamaan dalam satu rangkaian pembelajaran masih terbatas, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Kristen di sekolah dasar (Suryani & Setiawan, 2024; Haryanto & Fatimah, 2025). Padahal, kombinasi media digital dan konvensional dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, ada yang lebih mudah belajar melalui visual, auditori, atau kinestetik. Dengan menggabungkan berbagai jenis media, guru dapat memenuhi kebutuhan belajar seluruh siswa di kelas.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada beberapa hal. Pertama, penelitian ini menggabungkan dua jenis media yang berbeda (konvensional dan digital) secara bersamaan dalam satu rangkaian pembelajaran, sedangkan penelitian sebelumnya cenderung fokus pada satu jenis media saja. Kedua, penelitian ini menggunakan materi Pendidikan Agama Kristen dengan dua topik berbeda (kisah Nabi Nuh dan kasih berdasarkan 1 Korintus 13:4), yang jarang diangkat dalam penelitian tentang media pembelajaran. Ketiga, penelitian ini melibatkan siswa dari berbagai tingkatan kelas (I-V) dalam satu pembelajaran karena kondisi lapangan, yang memberikan pengalaman unik dalam pengelolaan kelas heterogen. Keempat, penelitian ini dilaksanakan di SDS 2 Kristen Palangka Raya, Kalimantan Tengah, yang memiliki karakteristik budaya dan sosial yang khas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi dan media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah dasar.

Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan praktik ini. Kegiatan praktik ini bertujuan untuk menerapkan media konvensional (bahtera Nuh, gambar hewan untuk diwarnai, dan pensil warna) pada sesi pertama serta media digital (video pembelajaran dan komik edukatif) pada sesi kedua dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya. Pada sesi pertama, materi yang disampaikan adalah kisah Nabi Nuh dengan fokus pada nilai ketaatan kepada Tuhan. Pada sesi kedua, materi yang disampaikan adalah kasih berdasarkan 1 Korintus 13:4 dengan fokus pada nilai sabar, murah hati, dan mengampuni.

Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses implementasi media konvensional pada sesi pertama dan media digital pada sesi kedua dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen; (2) mengamati dan menganalisis respons, keterlibatan, serta perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran menggunakan kedua jenis media tersebut; (3) menganalisis perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan angket motivasi; (4) mengevaluasi keefektifan kombinasi media konvensional dan digital dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Kristen.

Rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah: (1) Bagaimana proses implementasi media

konvensional dan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya? (2) Bagaimana respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan kedua jenis media tersebut? (3) Apakah penggunaan kombinasi media konvensional dan digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa? Hipotesis dalam kegiatan ini adalah penggunaan kombinasi media konvensional dan digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SDS 2 Kristen Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rancangan *one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2020). Kegiatan dilaksanakan di SDS 2 Kristen Palangka Raya pada Selasa, 2 Juni 2026, melibatkan 19 siswa gabungan kelas I-V. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan angket motivasi belajar dengan skala Likert 1-4 yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Rahayu, 2021; Lestari & Prasetyo, 2022). Prosedur pelaksanaan dibagi menjadi dua sesi: sesi pertama menggunakan media konvensional (bahtera Nuh, gambar hewan untuk diwarnai, pensil warna) dengan materi kisah Nabi Nuh, dan sesi kedua menggunakan media digital (video pembelajaran dan komik edukatif) dengan materi kasih berdasarkan 1 Korintus 13:4 (Suryani & Setiawan, 2024). Data dikumpulkan melalui *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test* setelah pembelajaran, serta observasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif (mean dan selisih), sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif (Miles & Huberman dalam Sugiyono, 2020). Penelitian ini bertujuan mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran (Arikunto, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, penggunaan media konvensional dan media digital memberikan dampak yang positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sejak awal pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang baik, terutama ketika pembelajaran dilakukan dengan media yang dapat dilihat, dipegang, didengar, dan dimainkan bersama. Kegiatan mewarnai, penggunaan media bahtera Nuh, penayangan video melalui TV sekolah, pembacaan komik, serta kuis dan permainan edukatif membuat siswa lebih aktif dibandingkan jika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan lisan saja.

Pada sesi media konvensional, siswa tampak tertarik ketika melihat media bahtera Nuh dan menerima gambar hewan untuk diwarnai. Kegiatan mewarnai menjadi sarana yang efektif untuk membangun suasana belajar yang santai namun tetap terarah. Anak-anak terlihat senang, fokus, dan mau mengikuti instruksi. Saat cerita Nabi Nuh disampaikan, sebagian besar siswa memperhatikan dengan baik dan beberapa siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan. Kehadiran media membuat cerita lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa kelas kecil yang lebih mudah belajar melalui benda konkret dan gambar.

Pada sesi media digital, perhatian siswa juga terlihat sangat baik. Saat video ditayangkan melalui TV sekolah, siswa tampak fokus menonton dan tertarik mengikuti alur cerita. Mereka juga menunjukkan

respons yang baik ketika diajak berdiskusi mengenai makna kasih, sabar, murah hati, dan mengampuni. Komik edukatif membantu siswa memahami isi materi dengan cara yang lebih ringan dan menyenangkan. Beberapa siswa terlihat antusias ketika diminta menceritakan kembali isi video atau komik dengan bahasa mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena materi disampaikan melalui visual, suara, dan cerita yang dekat dengan pengalaman mereka.

Dari sisi motivasi belajar, hasil pre-test dan post-test menunjukkan hasil yang baik. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa sudah menunjukkan kesiapan untuk mengikuti kegiatan, meskipun tingkat perhatian dan kepercayaan diri mereka masih beragam. Setelah pembelajaran selesai, hasil post-test menunjukkan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi mengikuti pembelajaran menggunakan media. Secara umum, siswa memberikan respons yang positif terhadap kegiatan yang dilakukan. Mereka terlihat lebih bersemangat, lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih berani berpartisipasi, dan lebih mudah memahami isi materi yang diajarkan.

Selain itu, suasana kelas selama pembelajaran juga cenderung hidup dan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi ikut mewarnai, mengamati, menonton, membaca, menjawab pertanyaan, dan bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Walaupun peserta yang hadir berasal dari kelas I sampai V dengan kemampuan yang berbeda-beda, kegiatan tetap dapat berjalan baik karena media yang digunakan cukup fleksibel dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Tabel 1. Hasil Observasi Perilaku Siswa (Sesi Media Konvensional)

No	Aspek yang Diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/mahasiswa	4
2	Siswa menunjukkan antusias selama pembelajaran	4
3	Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan	3
4	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran	4
5	Siswa bekerja sama dengan teman selama kegiatan	4
6	Siswa mengikuti aturan dan arahan pembelajaran	4
7	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat kegiatan berlangsung	3
8	Siswa menyelesaikan tugas/kegiatan yang diberikan	4
9	Suasana kelas terlihat aktif dan kondusif	4
10	Media pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa	4

(Sumber: Data Observasi, 2026)

Tabel 2. Hasil Observasi Perilaku Siswa (Sesi Media Digital)

No	Aspek yang Diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/mahasiswa	4
2	Siswa menunjukkan antusias selama pembelajaran	4
3	Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan	4
4	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran	4
5	Siswa bekerja sama dengan teman selama kegiatan	4
6	Siswa mengikuti aturan dan arahan pembelajaran	4
7	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat kegiatan berlangsung	4
8	Siswa menyelesaikan tugas/kegiatan yang diberikan	4
9	Suasana kelas terlihat aktif dan kondusif	4
10	Media pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa	4

(Sumber: Data Observasi, 2026)

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, seluruh aspek observasi memperoleh skor minimal 3 (Baik) hingga 4 (Sangat Baik). Pada sesi media konvensional, aspek yang mendapat skor 4 antara lain: perhatian siswa terhadap penjelasan, antusiasme, keterlibatan dalam penggunaan media, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, penyelesaian tugas, suasana kelas, dan kontribusi media terhadap keterlibatan siswa. Sementara itu, aspek keaktifan bertanya dan kepercayaan diri memperoleh skor 3 (Baik). Pada sesi media digital, seluruh aspek memperoleh skor 4 (Sangat Baik).

Catatan Observer:

- Sesi Media Konvensional: "Siswa menunjukkan sikap yang positif selama pembelajaran. Mereka mampu mengikuti instruksi guru, memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan. Suasana kelas tetap tertib dan mendukung proses belajar. Penggunaan media pembelajaran membantu menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa."
- Sesi Media Digital: "Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan antusias. Media digital yang digunakan membantu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran berlangsung dengan baik, aktif, dan kondusif. Sebagian besar siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta mampu mengikuti arahan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik."

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional dan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Anak-anak terlihat sangat suka dengan pembelajaran

yang dilakukan. Mereka lebih antusias, tidak cepat bosan, dan lebih mudah menangkap pesan utama dari materi yang diajarkan, yaitu tentang ketaatan melalui kisah Nabi Nuh dan kasih melalui ajaran 1 Korintus 13:4. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung proses belajar yang efektif, menarik, dan menyenangkan.

B. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Gambar 1. Mahasiswa menggunakan media bahtera Nuh saat bercerita tentang kisah Nabi Nuh pada sesi media konvensional



(Sumber: Dokumentasi Kelompok Zefanya, 2026)

Gambar 2. Siswa menonton video pembelajaran tentang kasih melalui TV sekolah pada sesi media digital



(Sumber: Dokumentasi Kelompok Zefanya, 2026)

Gambar 3. Foto bersama mahasiswa dan siswa SDS 2 Kristen Palangka Raya setelah kegiatan pembelajaran selesai



(Sumber: Dokumentasi Kelompok Zefanya, 2026)

C. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa, dilakukan pengukuran menggunakan angket motivasi yang diberikan sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai (*post-test*). Berdasarkan hasil angket yang terkumpul dari 14 siswa, data skor *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Skor Pre-Test dan Post-Test Motivasi Belajar Siswa

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Alma	40	40
2	Josua	36	38
3	Z. Huy	39	39
4	K. J. P. R. Y	40	40
5	Jaki	40	40
6	Herdin	38	39
7	Aima	40	40
8	Viki	28	31
9	Jpr I	34	36
10	R. T. J. D. I. Y. K	32	36
11	Pelain	34	36
12	Rqy	32	36
13	J (r)	30	34
14	Uak	39	40
Total		502	525
Rata-rata		35,86	37,50

(Sumber: Data angket motivasi belajar, 2026)

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 35,86 pada *pre-test* menjadi 37,50 pada *post-test*, dengan kenaikan sebesar 1,64 poin. Skor maksimal angket adalah 40. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi media konvensional dan digital

memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Jika dilihat per individu, dari 14 siswa, 12 siswa mengalami peningkatan skor, 2 siswa mempertahankan skor maksimal (40), dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan. Peningkatan tertinggi terjadi pada siswa R.T.J.D.I.Y.K (kelas V) yang mengalami kenaikan dari 32 menjadi 36 (+4 poin), dan Rqy (kelas V) dari 32 menjadi 36 (+4 poin). Siswa kelas V secara umum menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siswa kelas IV.

Kategori motivasi belajar berdasarkan rentang skor: 33-40 = Sangat Tinggi; 25-32 = Tinggi; 17-24 = Sedang; 10-16 = Rendah. Meskipun kedua nilai rata-rata (*pre-test* dan *post-test*) sama-sama berada pada kategori "Sangat Tinggi" (33-40), peningkatan yang terjadi secara konsisten pada sebagian besar siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif dalam mendorong dan mempertahankan semangat belajar siswa.

D. Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan ini tidak terlepas dari karakteristik media yang digunakan. Pada sesi pertama, media konvensional berupa bahtera Nuh, gambar hewan untuk diwarnai, dan pensil warna menawarkan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan indera secara langsung. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar lebih baik melalui benda-benda nyata dan pengalaman langsung (Santrock, 2021; Suparno, 2019). Media bahtera Nuh membantu siswa membayangkan kisah Alkitab secara lebih nyata, sementara kegiatan mewarnai melibatkan motorik halus siswa dan menciptakan suasana belajar yang santai namun terarah (Permatasari & Sukirno, 2022; Fitriani & Dewi, 2023). Hal ini terbukti dari tingginya fokus perhatian dan antusiasme siswa selama sesi media konvensional berlangsung. Siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan mewarnai yang menyenangkan.

Media bahtera Nuh yang digunakan dalam kegiatan ini memiliki keunggulan tersendiri karena berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat dan dipegang langsung oleh siswa. Hal ini membuat siswa lebih mudah membayangkan peristiwa yang diceritakan. Penelitian oleh Dzuanda (2019) juga mendukung temuan ini bahwa media tiga dimensi mampu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa karena menyajikan informasi secara konkret dan visual. Kegiatan mewarnai yang dilakukan sebelum cerita dimulai juga berfungsi sebagai *ice breaking* yang efektif untuk membangun suasana belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih rileks dan siap menerima materi pembelajaran.

Pada sesi kedua, media digital berupa video pembelajaran dan komik edukatif memberikan pengalaman yang berbeda dan melengkapi pengalaman sebelumnya. Jika media konvensional lebih mengandalkan benda fisik dan aktivitas motorik, media digital memberikan pengalaman visual dan auditori yang kaya. Siswa dapat melihat dan mendengar penjelasan materi secara bersamaan melalui tayangan video. Hal ini sejalan dengan teori kognitif multimedia Mayer (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui dua saluran (visual dan auditori) secara simultan, karena otak manusia memproses informasi melalui dua jalur yang berbeda namun saling melengkapi. Penelitian oleh Hidayat & Wijaya (2022) juga mengungkapkan bahwa video animasi mampu meningkatkan retensi dan pemahaman siswa karena menyajikan informasi secara konkret dan kontekstual.

Video pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini berisi cerita sederhana tentang kasih yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa dapat melihat tokoh-tokoh dalam video, mendengar

dialog, dan mengikuti alur cerita yang dramatis. Hal ini membuat siswa merasa seolah-olah terlibat langsung dalam cerita, sehingga pesan moral tentang pentingnya mengasihi, sabar, dan mengampuni dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Penelitian oleh Sembiring, Siregar, & Bangun (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran video dapat memberi pengaruh yang baik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAK.

Komik edukatif yang digunakan pada sesi kedua melengkapi pengalaman belajar dari video. Jika video menyajikan materi secara dinamis dan bergerak, komik menyajikan materi dalam bentuk gambar diam dengan teks dialog yang dapat dibaca berulang-ulang oleh siswa. Keunggulan komik adalah siswa dapat membaca ulang bagian-bagian yang belum dipahami, memperhatikan ilustrasi dengan seksama, dan menghubungkan antarbagian cerita secara mandiri (Rahman & Lestari, 2021; Saputra et al., 2023). Dalam kegiatan ini, siswa yang cepat memahami materi dapat membantu temannya yang masih kesulitan, sehingga terjadi interaksi positif antar siswa.

Kombinasi dua jenis media ini menciptakan variasi pembelajaran yang mencegah kebosanan. Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan ceramah, tetapi juga mewarnai, mengamati media bahtera, menonton video, membaca komik, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bermain sambil belajar. Variasi aktivitas ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses belajar. Penelitian oleh Suryani & Setiawan (2024) juga memperkuat temuan ini bahwa kombinasi media digital dan konvensional lebih efektif daripada penggunaan satu jenis media saja, karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik).

Selain itu, materi yang disampaikan melalui media-media tersebut memiliki muatan afektif yang kuat. Pada sesi pertama, kisah Nabi Nuh mengajarkan tentang ketaatan kepada Tuhan meskipun menghadapi tantangan dan ejekan dari orang lain. Nilai ketaatan ini sangat penting untuk ditanamkan sejak dini agar siswa menjadi pribadi yang patuh dan bertanggung jawab. Pada sesi kedua, materi tentang kasih berdasarkan 1 Korintus 13:4 mengajarkan tentang kasih yang sabar, murah hati, tidak cemburu, tidak memegahkan diri, dan tidak sombong. Siswa tidak hanya belajar secara kognitif tentang definisi kasih, tetapi juga secara afektif merasakan pentingnya mengasihi sesama. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Kristen, yaitu membentuk karakter siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Lumbanraja et al., 2023).

Peningkatan skor motivasi belajar dari 35,86 menjadi 37,50 mencerminkan adanya perubahan sikap dan perilaku yang mendukung proses pembelajaran. Peningkatan ini penting karena motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk terus belajar dengan tekun, bahkan di luar jam sekolah. Sebagaimana dikemukakan oleh Sardiman (2018) dan Uno (2016), motivasi adalah energi penggerak yang menentukan kualitas usaha belajar siswa. Siswa yang termotivasi tinggi akan menunjukkan perilaku belajar yang positif, seperti ketekunan dalam mengerjakan tugas, keaktifan dalam bertanya, dan kesungguhan dalam mengikuti pelajaran.

Keberhasilan kegiatan ini juga tidak terlepas dari persiapan yang matang dari mahasiswa pelaksana, mulai dari koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan RPP, pembuatan media, hingga pelaksanaan di kelas. Dukungan dari guru pamong dan kepala sekolah juga sangat berperan dalam kelancaran kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran yang efektif memerlukan kerja sama yang baik antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Simanjuntak et al. (2024),

keaktivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran PAK sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa.

Namun, kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah siswa yang terlibat hanya 19 orang dengan tingkatan kelas yang berbeda-beda (I-V), sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, kegiatan hanya berlangsung dalam satu pertemuan, sehingga belum dapat dilihat dampak jangka panjang dari penggunaan media ini. Ketiga, adanya penggabungan kelas yang tidak direncanakan sebelumnya menyebabkan penyesuaian materi dan cara penyampaian yang harus dilakukan secara langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar, durasi yang lebih panjang, dan perencanaan yang lebih matang masih diperlukan.

Meskipun demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi dan media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah dasar. Temuan ini juga memberikan implikasi praktis bagi guru, bahwa penggunaan media yang bervariasi dan inovatif sangat dianjurkan untuk menjaga motivasi dan keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan praktik pembelajaran di SDS 2 Kristen Palangka Raya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konvensional dan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen memberikan hasil yang baik dan membawa pengaruh positif terhadap proses belajar siswa. Media konvensional berupa bahtera Nuh dan gambar hewan untuk diwarnai membantu siswa memahami materi kisah Nabi Nuh dengan lebih konkret, menarik, dan menyenangkan. Sementara itu, media digital berupa video pembelajaran dan komik edukatif membantu siswa memahami materi tentang kasih dengan lebih mudah melalui tampilan visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka.

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam satu pertemuan dan dibagi menjadi dua sesi dapat berjalan dengan baik, meskipun pada pelaksanaannya peserta didik yang mengikuti kegiatan tidak sesuai dengan rencana awal. Jika semula kegiatan dirancang untuk kelas IV dan V, pada hari pelaksanaan ternyata siswa yang mengikuti pembelajaran adalah gabungan dari kelas I sampai kelas V sebanyak 19 orang. Walaupun demikian, kegiatan tetap dapat dilaksanakan dengan baik melalui penyesuaian dalam penyampaian materi dan pengelolaan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Mereka tampak aktif, senang, dan terlibat dalam berbagai kegiatan, seperti mewarnai, mendengarkan cerita, menonton video, membaca komik, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan edukatif. Hasil pre-test dan post-test juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, di mana rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 35,86 menjadi 37,50 dengan kenaikan sebesar 1,64 poin. Dengan demikian, kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang lebih hidup, menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Selain memberi manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi mahasiswa dalam belajar mengajar secara langsung di sekolah, menyesuaikan diri dengan kondisi lapangan, serta memahami pentingnya kreativitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Penyerahan media bahtera/perahu Nuh dan pensil warna kepada sekolah juga menjadi bentuk kontribusi sederhana yang

diharapkan dapat berguna bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Doni, M., & Belo, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 9(1), 45-58. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7k4jm>
- Dzuanda, S. (2019). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Kesenian Reog Ponorogo. *Jurnal Desain*, 6(2), 147-158. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v6i2.3521>
- Fitriani, S., & Dewi, N. K. (2023). Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Minat Baca dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 78-89. <https://doi.org/10.21009/jpd.121.08>
- Haryanto, D., & Fatimah, S. (2025). Kombinasi Media Digital dan Konvensional dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 45-58. <https://doi.org/10.23887/jtp.v27i1.7890>
- Hidayat, R., & Wijaya, A. (2022). Efektivitas Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112-124. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.51234>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, M., & Prasetyo, B. (2022). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan*, 10(1), 35-47. <https://doi.org/10.21831/jppp.v10i1.48921>
- Lumbanraja, P., Sihombing, E., & Sinaga, H. (2023). Pendidikan Agama Kristen dan Pembentukan Karakter Toleransi Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(2), 89-102. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6k4jm>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mubaidilla, M. (2025). Analisis Komparatif Efektivitas Media Digital dan Konvensional dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 78-92. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.23456>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.31943/misykat.v3i1.52>
- Permatasari, D., & Sukirno, S. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(2), 134-145. <https://doi.org/10.26418/jppk.v29i2.52341>
- Purwanto, N. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, S. (2021). Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 22-33. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.45612>
- Rahman, F., & Lestari, D. (2021). Pengembangan Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 56-68. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v6i1.34567>

- Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Saputra, A., Nugroho, B., & Kurniawan, D. (2023). Efektivitas Komik Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 15(3), 210-225. <https://doi.org/10.26905/jtp.v15i3.12345>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sembiring, B., Siregar, E., & Bangun, P. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAK. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 6(2), 112-125. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8j9km>
- Siagian, R., & Saragin, E. (2024). Peran Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAK. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 8(1), 34-48. <https://doi.org/10.31219/osf.io/3m5nx>
- Sihombing, E., & Situmorang, J. (2022). Efektivitas Media Visual dan Audio Visual dalam Pembelajaran PAK di Sekolah Dasar. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 5(1), 45-58. <https://doi.org/10.31219/osf.io/2b7nv>
- Simanjuntak, F., Lumbanraja, P., & Sinaga, H. (2024). Kreativitas Guru PAK dalam Mengembangkan Media Pembelajaran terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 8(1), 33-47. <https://doi.org/10.31219/osf.io/4p6ng>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2019). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryani, N., & Setiawan, A. (2024). Integrasi Media Digital dan Konvensional dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 189-202. <https://doi.org/10.23887/jpi.v13i2.67890>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, R., & Suryani, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 200-212. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.14567>