

Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SDN 3 Kereng Bangkirai

Amanda Gresella Putri¹, Lira Oktorailova², Artha Yualin³, Matius Timan Herdi Ginting⁴

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

Email Penulis: gressella012@gmail.com¹, lllira1006@gmail.com², arthayualin78@gmail.com³, bangmatzz@gmail.com⁴

*Email Korespondensi: gressella012@gmail.com

Sejarah Artikel:

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

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of digital media (animated videos and educational comics) and conventional media (spinning wheel of the 12 disciples of Jesus) in Christian Religious Education and Character Education learning at SDN 3 Kereng Bangkirai and to analyze their impact on student learning motivation. This research used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, motivation questionnaires (pre-test and post-test), and documentation. The subjects of this study were 16 fifth-grade students. The results showed that digital media was very effective in increasing student motivation, with questionnaire results dominated by strongly agree and agree answers (SS=95, S=75, TS=10). Students appeared more enthusiastic, active, and able to understand the material easily. Meanwhile, conventional media also gave a positive contribution but with a lower level of motivation (SS=75, S=75, TS=10). Although conventional media directly involves students, the motivation generated is not as optimal as digital media. The conclusion of this study is that digital media is more effective in increasing learning motivation, but conventional media can still be used as a learning variation. This research recommends the use of varied and innovative learning media to create interesting and interactive learning. This study contributes to the development of learning media in Christian Religious Education in elementary schools.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media digital (video animasi dan komik edukatif) dan media konvensional (roda putar 12 murid Yesus) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SDN 3 Kereng Bangkirai serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket motivasi (pre-test dan post-test), dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 16 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, dengan hasil angket yang didominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju (SS=95, S=75, TS=10). Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi dengan mudah. Sementara itu, media konvensional juga memberikan kontribusi positif namun dengan tingkat motivasi yang lebih rendah (SS=75, S=75, TS=10). Meskipun media konvensional

melibatkan siswa secara langsung, motivasi yang dihasilkan tidak seoptimal media digital. Kesimpulan penelitian ini adalah media digital lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, namun media konvensional tetap dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah dasar.

Katakunci: Media Pembelajaran; Media Digital; Media Konvensional; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Kristen

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Putri, A. G. ., Oktorailova, L. ., Yualin, A. ., & Herdi Ginting, M. T. . (2026). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SDN 3 Kereng Bangkirai. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 6924-6935. <https://doi.org/10.63822/e7f4nv61>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang bertujuan tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral (Arsyad, 2019). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif, meningkatkan perhatian terhadap materi, serta mengurangi rasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung (Sanjaya, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian yang penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini memberikan banyak peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru maupun calon guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa (Yaumi, 2018). Penelitian Sirait et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja, karena memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga inspirasi belajar siswa akan muncul lebih besar yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Sianipar dan Simanjuntak (2025) juga menemukan bahwa penggunaan multimedia memberikan representasi visual dan interaktif dari kisah Alkitab serta nilai-nilai Kristiani sehingga pemahaman siswa lebih mendalam. Selain media digital, media konvensional juga masih memiliki peran penting karena dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung (Munadi, 2013).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arsyad (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Sanjaya (2016) juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang berorientasi pada standar proses pendidikan memerlukan pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Uno (2021) dalam teorinya tentang motivasi dan pengukurannya menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Siagian dan Saragin (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video interaktif, aplikasi Alkitab digital, dan permainan edukatif, memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian tentang media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen telah banyak dilakukan, namun masih terbatas pada penelitian yang membandingkan secara langsung efektivitas media digital dan media konvensional dalam konteks pembelajaran PAK di sekolah dasar. Yaumi (2018) mengemukakan bahwa media dan teknologi pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun implementasinya di lapangan masih memerlukan kajian lebih mendalam. Sardiman (2018) juga menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, dan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi tersebut. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena mengimplementasikan secara langsung dua jenis media yang berbeda dalam pembelajaran PAK di sekolah dasar serta mengukur perbandingan tingkat motivasi belajar siswa melalui angket motivasi.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Yuberti (2014) yang membahas tentang teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan, serta penelitian Susanto (2016) tentang teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Munadi (2013) juga mengkaji tentang media pembelajaran sebagai pendekatan baru dalam

proses pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik membahas perbandingan efektivitas antara media digital dan media konvensional dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengimplementasikan kedua jenis media secara langsung dan mengukur dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi media digital berupa video animasi dan komik edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SDN 3 Kereng Bangkirai? (2) Bagaimana implementasi media konvensional berupa roda putar 12 murid Yesus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SDN 3 Kereng Bangkirai? (3) Bagaimana perbandingan pengaruh penggunaan media digital dan media konvensional terhadap motivasi belajar siswa?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah: (1) Media digital berupa video animasi dan komik edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti; (2) Media konvensional berupa roda putar 12 murid Yesus efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti; (3) Media digital lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di sekolah; (2) Melatih kemampuan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas; (3) Mengetahui respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran; (4) Membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif; (5) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Kegiatan implementasi ini dilaksanakan di SDN 3 Kereng Bangkirai dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh kelompok. Media yang digunakan terdiri dari media konvensional berupa Roda Putar 12 Murid Yesus dan media digital berupa video animasi serta komik edukatif dengan tema "Aku Meneladani Yesus yang Berbela Rasa." Media-media tersebut dirancang agar siswa dapat lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti melalui kegiatan belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Melalui kegiatan implementasi ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias, aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta memiliki motivasi belajar yang lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman mengajar secara langsung serta mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah 16 siswa kelas V di SDN 3 Kereng Bangkirai yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 26 Mei 2026 menggunakan media digital dan tanggal 2 Juni 2026 menggunakan media konvensional (Arsyad, 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket motivasi belajar (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dokumentasi berupa foto kegiatan dan produk media pembelajaran digunakan untuk memperkuat data penelitian (Sugiyono, 2019).

Media pembelajaran yang diimplementasikan terdiri dari dua jenis, yaitu media digital berupa video animasi dan komik edukatif bertema "Aku Meneladani Yesus yang Berbela Rasa", serta media konvensional berupa Roda Putar 12 Murid Yesus. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil angket motivasi belajar siswa pada penggunaan media digital dan media konvensional (Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Digital (Video Animasi dan Komik Edukatif)

Pembelajaran menggunakan media digital dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2026 di SDN 3 Kereng Bangkirai dengan diikuti oleh 16 siswa kelas V. Media digital yang digunakan berupa video animasi dan komik edukatif yang berjudul "Aku Meneladani Yesus yang Berbela Rasa". Media digital digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu diberikan angket motivasi belajar (*pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Selanjutnya kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa bersama, serta apersepsi yang mengaitkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, siswa menyaksikan video animasi yang menceritakan tentang sikap peduli terhadap sesama melalui tokoh Rani dan Tari. Selama video diputar, siswa terlihat sangat antusias dan memperhatikan dengan baik setiap bagian cerita yang ditampilkan. Setelah video selesai ditayangkan, guru memberikan beberapa pertanyaan terkait isi cerita, tokoh-tokoh dalam video, serta pesan moral yang dapat dipelajari. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan menunjukkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Selanjutnya, guru menjelaskan firman Tuhan dalam Lukas 7:11–17 tentang Yesus yang menunjukkan belas kasihan kepada seorang ibu yang sedang berduka. Melalui penjelasan tersebut, siswa diajak memahami makna berbela rasa serta pentingnya memiliki sikap peduli terhadap sesama sebagaimana yang diajarkan oleh Yesus. Siswa terlihat aktif mendengarkan penjelasan dan memberikan tanggapan saat guru mengajukan pertanyaan.

Selain video animasi, guru juga menampilkan komik edukatif yang berisi cerita tentang sikap peduli terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan. Melalui komik tersebut, siswa diajak untuk memahami bahwa sikap berbela rasa dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Setelah membaca dan mengamati komik, siswa diminta untuk menyampaikan kembali isi cerita serta pesan moral yang diperoleh. Sebagian besar siswa mampu menjelaskan bahwa sebagai pengikut Yesus, mereka harus saling mengasihi, peduli, dan membantu sesama.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media digital. Siswa terlihat lebih antusias, aktif dalam kegiatan tanya jawab, serta berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Penggunaan video animasi dan komik edukatif juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena penyampaian materi dilakukan melalui gambar, cerita, dan tampilan yang menarik.

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan media digital:

Gambar 1. Suasana pembelajaran menggunakan video animasi di SDN 3 Kereng Bangkirai



(Sumber: Dokumentasi Kelompok Abraham, 2026)

Gambar 2. Siswa mengamati komik edukatif tentang sikap peduli terhadap sesama



(Sumber: Dokumentasi Kelompok Abraham, 2026)

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (Media Digital)

Kategori Jawaban	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	95
Setuju (S)	75
Tidak Setuju (TS)	10
Sangat Tidak Setuju (STS)	0

(Sumber: Data Primer, 2026)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berupa video animasi dan komik edukatif mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan motivasi belajar siswa secara optimal. Media digital juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Keberhasilan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui beberapa teori pembelajaran. Teori pemrosesan informasi (Information Processing Theory) menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui tiga tahap: sensori, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang (Atkinson & Shiffrin, 1968 dalam Santrock, 2018). Video animasi merangsang dua indra sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran, yang memperkuat proses masuknya informasi ke dalam memori sensori. Hal ini sejalan dengan temuan Sirait et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja, karena memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga inspirasi belajar siswa akan muncul lebih besar yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Teori konstruktivisme juga menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1970 dalam Suparno, 2019). Media digital seperti video animasi dan komik edukatif menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Ketika siswa menonton video tentang Rani dan Tari yang menunjukkan kepedulian terhadap sesama, mereka dapat merefleksikan pengalaman serupa dalam kehidupan mereka. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami, sebagaimana ditegaskan oleh Sianipar dan Simanjuntak (2025) bahwa penggunaan multimedia memberikan representasi visual dan interaktif dari kisah Alkitab serta nilai-nilai Kristiani sehingga pemahaman siswa lebih mendalam.

Teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller (1987) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat komponen: perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction). Media digital berhasil menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik dan narasi yang menyenangkan (Attention). Materi yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka merasa bahwa apa yang dipelajari berguna bagi mereka (Relevance). Siswa juga merasa percaya diri karena mereka dapat memahami materi dengan mudah melalui media yang menarik (Confidence). Terakhir, siswa merasa puas karena mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memahami materi dengan baik (Satisfaction). Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (2021) bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Teori belajar bermakna (Meaningful Learning Theory) dari Ausubel (1968) juga menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa. Komik edukatif yang berisi cerita tentang sikap peduli terhadap teman membantu siswa menghubungkan nilai-nilai Kristiani dengan pengalaman mereka sehari-hari. Ketika siswa membaca komik tentang sikap peduli terhadap teman yang sedang kesulitan, mereka dapat mengaitkannya dengan pengalaman mereka di sekolah atau di rumah. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Hal ini didukung oleh Susanto (2016) yang menyatakan bahwa teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan pengalaman siswa. Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu merangsang indra ganda, memberikan pengalaman belajar yang bermakna,

dan memenuhi komponen-komponen motivasi ARCS. Temuan ini sejalan dengan penelitian Siagian dan Saragin (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video interaktif, aplikasi Alkitab digital, dan permainan edukatif, memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Implementasi Media Konvensional (Roda Putar 12 Murid Yesus)

Pembelajaran menggunakan media konvensional dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2026 dengan memanfaatkan alat peraga berupa roda putar yang berisi nama-nama 12 murid Yesus. Kegiatan pembelajaran ini juga diikuti oleh 16 siswa di SDN 3 Kereng Bangkirai. Media roda putar digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk membantu siswa mengenal tokoh-tokoh murid Yesus serta memahami nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu diberikan angket motivasi belajar (*pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media digital. Selanjutnya kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa bersama, serta apersepsi yang mengaitkan pengalaman siswa dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara singkat tentang 12 murid Yesus.

Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan media roda putar kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya. Setiap siswa secara bergiliran memutar roda tersebut, kemudian menyebutkan nama murid Yesus yang ditunjuk oleh roda. Setelah itu, guru menjelaskan secara singkat tentang tokoh tersebut, termasuk peran dan sikap yang dapat diteladani dari masing-masing murid Yesus.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat cukup tertarik mengikuti pembelajaran, meskipun tingkat antusiasme tidak setinggi saat menggunakan media digital. Beberapa siswa tampak aktif saat mendapatkan giliran memutar roda dan menjawab pertanyaan dari guru, namun sebagian siswa lainnya masih cenderung pasif dan menunggu arahan. Guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa terkait nama-nama murid Yesus serta nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti sikap setia, taat, dan saling mengasihi. Sebagian siswa mampu menjawab dengan baik, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, penggunaan media roda putar cukup membantu siswa dalam mengenal nama-nama murid Yesus, namun kurang memberikan rangsangan visual dan cerita yang mendalam seperti pada media digital. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa tidak merata dan suasana pembelajaran cenderung lebih biasa.

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (Media Konvensional)

Kategori Jawaban	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	75
Setuju (S)	75
Tidak Setuju (TS)	10
Sangat Tidak Setuju (STS)	0

(Sumber: Data Primer, 2026)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media

konvensional berada pada kategori cukup baik, namun masih lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan media digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konvensional berupa roda putar 12 murid Yesus mampu membantu siswa dalam memahami materi, tetapi belum sepenuhnya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa secara optimal. Media ini tetap memiliki manfaat, namun kurang menarik dibandingkan media digital yang lebih interaktif dan variatif dalam penyajian materi.

Meskipun media konvensional menghasilkan motivasi yang lebih rendah dibandingkan media digital, media ini tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran. Teori belajar behaviorisme menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui penguatan (reinforcement) dan hukuman (punishment) (Skinner, 1938 dalam Dahar, 2018). Media roda putar memberikan penguatan langsung ketika siswa berhasil menyebutkan nama murid Yesus dengan benar. Siswa yang mendapatkan giliran memutar roda dan menjawab dengan benar akan mendapat pujian dari guru, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka. Namun, penguatan ini hanya dirasakan oleh siswa yang mendapat giliran, sementara siswa lain yang tidak mendapat giliran cenderung pasif. Hal ini menjelaskan mengapa keterlibatan siswa tidak merata. Teori belajar kognitif juga menekankan bahwa pembelajaran melibatkan proses mental seperti perhatian, ingatan, dan pemecahan masalah (Piaget, 1970 dalam Suparno, 2019). Media roda putar menuntut siswa untuk mengingat nama-nama murid Yesus secara hafalan. Namun, tanpa dukungan visual dan narasi yang kuat, proses mengingat ini menjadi lebih sulit. Siswa yang memiliki daya ingat kuat akan lebih mudah mengikuti pembelajaran, sementara siswa yang memiliki daya ingat lemah akan kesulitan. Hal ini menjelaskan mengapa beberapa siswa mampu menjawab dengan baik sementara yang lain kesulitan. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuberti (2014) yang menyatakan bahwa teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan memerlukan pendekatan yang bervariasi untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa.

Teori motivasi ARCS (Keller, 1987) juga dapat menjelaskan hasil ini. Media roda putar mampu menarik perhatian siswa (Attention) melalui elemen permainan dan kejutan saat roda berputar. Namun, relevansi (Relevance) materi kurang kuat karena siswa hanya menghafal nama tanpa memahami konteks dan peran masing-masing murid. Kepercayaan diri (Confidence) siswa juga bervariasi; siswa yang mampu menjawab akan merasa percaya diri, sementara siswa yang kesulitan akan merasa tidak percaya diri. Kepuasan (Satisfaction) hanya dirasakan oleh siswa yang berhasil menjawab dengan benar. Hal ini menjelaskan mengapa motivasi yang dihasilkan tidak setinggi media digital yang memenuhi keempat komponen ARCS secara lebih seimbang. Teori belajar sosial Bandura (1977) juga menekankan pentingnya observasi dan peniruan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan media roda putar, siswa mengamati teman-teman mereka yang mendapat giliran. Namun, tanpa adanya model yang jelas dan narasi yang mendalam, proses observasi ini kurang efektif. Siswa hanya melihat teman mereka memutar roda dan menyebutkan nama, tanpa memahami makna dan nilai-nilai di balik nama-nama tersebut. Hal ini berbeda dengan media digital yang menyajikan cerita dan nilai-nilai secara eksplisit, sehingga siswa dapat meniru sikap dan perilaku yang ditunjukkan dalam video.

Meskipun demikian, media konvensional seperti roda putar tetap memiliki kelebihan. Media ini melibatkan siswa secara langsung (direct involvement), menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning), dan melatih keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) bahwa media konvensional masih memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, media konvensional juga melatih keterampilan sosial siswa seperti bergiliran, menunggu, dan

menghargai teman. Hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2013) bahwa media pembelajaran memiliki pendekatan baru yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, meskipun media konvensional tidak seoptimal media digital dalam meningkatkan motivasi belajar, media ini tetap bermanfaat sebagai variasi pembelajaran untuk menghindari kebosanan dan memberikan pengalaman belajar yang beragam. Guru perlu mengombinasikan kedua jenis media ini untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Perbandingan Efektivitas Media Digital dan Media Konvensional

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media digital dan media konvensional terhadap motivasi belajar siswa. Media digital memperoleh skor Sangat Setuju (SS) sebanyak 95, sedangkan media konvensional hanya memperoleh 75. Hal ini menunjukkan bahwa media digital lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar

Kategori Jawaban	Media Digital	Media Konvensional
Sangat Setuju (SS)	95	75
Setuju (S)	75	75
Tidak Setuju (TS)	10	10
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0

(Sumber: Data Primer, 2026)

Perbedaan ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media digital seperti video animasi dan komik edukatif menyajikan materi dengan kombinasi gambar, suara, dan gerakan yang lebih menarik perhatian siswa. Kedua, media digital menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih mudah dipahami. Ketiga, media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif. Sementara itu, media konvensional seperti roda putar memang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar, tetapi kurang memberikan rangsangan visual dan auditori yang kuat. Hal ini menyebabkan motivasi yang dihasilkan tidak seoptimal media digital. Namun, media konvensional tetap memiliki manfaat sebagai variasi pembelajaran agar kegiatan belajar tidak monoton dan membosankan.

Perbedaan efektivitas antara media digital dan media konvensional dapat dijelaskan melalui teori multimodal learning yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika melibatkan berbagai mode representasi, seperti visual, auditori, dan kinestetik (Mayer, 2009). Media digital seperti video animasi menggabungkan mode visual (gambar, teks) dan auditori (suara, musik), yang memungkinkan siswa memproses informasi melalui dua saluran sekaligus. Hal ini memperkuat encoding dan retensi informasi dalam memori jangka panjang. Sementara itu, media konvensional seperti roda putar hanya melibatkan mode visual (teks pada roda) dan kinestetik (gerakan memutar), tanpa dukungan auditori yang kuat. Hal ini menjelaskan mengapa media digital lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Teori cognitive load theory (Sweller, 1988) juga menjelaskan bahwa beban kognitif siswa dapat dikelola melalui desain pembelajaran yang baik. Media digital dengan narasi yang terstruktur, visual yang menarik,

dan cerita yang koheren membantu siswa memproses informasi dengan lebih mudah (germane load), sehingga beban kognitif yang tidak perlu (extraneous load) dapat diminimalkan. Sebaliknya, media konvensional yang hanya menyajikan teks nama murid Yesus tanpa konteks dan narasi yang mendalam dapat meningkatkan extraneous load karena siswa harus mengingat nama-nama tersebut tanpa bantuan asosiasi yang kuat.

Penelitian ini juga memperkuat temuan Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, dan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi tersebut. Media digital yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini juga sejalan dengan Uno (2021) yang menekankan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini sejalan dengan temuan Siagian dan Saragin (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga didukung oleh Yuberti (2014) dan Sanjaya (2016) yang menekankan pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan media konvensional, namun media konvensional tetap memiliki peran penting sebagai variasi pembelajaran. Guru disarankan untuk menggunakan kombinasi kedua jenis media ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di SDN 3 Kereng Bangkirai, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital berupa video animasi dan komik edukatif menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini terlihat dari tingginya respon siswa pada angket motivasi belajar yang didominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju dengan rincian $SS=95$, $S=75$, $TS=10$, dan $STS=0$. Penggunaan media digital terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik di era digital. Video animasi merangsang dua indra sekaligus yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga memperkuat pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi yang disampaikan. Komik edukatif juga membantu siswa menghubungkan nilai-nilai Kristiani dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sementara itu, penggunaan media konvensional berupa roda putar 12 murid Yesus juga memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Media ini mampu melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar, sehingga siswa menjadi lebih berani dan aktif. Namun, tingkat motivasi yang dihasilkan masih lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan media digital dengan rincian $SS=75$, $S=75$, $TS=10$, dan $STS=0$. Media konvensional kurang memberikan rangsangan visual dan auditori yang kuat, sehingga keterlibatan siswa tidak merata dan suasana pembelajaran cenderung lebih biasa. Meskipun demikian, media konvensional tetap memiliki kelebihan dalam melatih keterampilan sosial siswa seperti bergiliran, menunggu, dan menghargai teman.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital lebih efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa, namun penggunaan media konvensional tetap dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Guru disarankan untuk mengombinasikan kedua jenis media ini guna menciptakan pembelajaran yang variatif, interaktif, dan efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif. Keberhasilan implementasi media pembelajaran ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru PAK telah mampu menerapkan teori yang dipelajari ke dalam praktik pembelajaran yang nyata di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Dahar, R. W. (2018). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi (GP Press Group).
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Siagian, I. S., & Saragin, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 45-58.
- Sianipar, D. N., & Simanjuntak, E. (2025). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen: Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kristiani. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 78-92.
- Sirait, R., Simbolon, M., & Sihombing, R. (2024). Efektivitas Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 112-125.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suparno, P. (2019). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Kanisius.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja.