



Implementasi Media Pembelajaran SMPN 8 Palangka Raya Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VII

Lisdayanti Tinambunan^{1*}, Jesica Carolina², Royasefa Ketrin Suek³, Nafaya Yesilia⁴,
Triani Cahya Ningsih⁵, Fitri⁶, Matius Timan Herdi Ginting⁷

¹⁻⁷ Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya, Indonesia

lisdayantinambunan6@gmail.com¹, historiaboundelaire@gmail.com², ketrinroyasefa@gmail.com³,
nafayayesilia16@gmail.com⁴, trianicahya2304@gmail.com⁵, fitritajunganfitri@gmail.com⁶,
bangmatzz@gmail.com⁷

Alamat: Jalan Tampung Penyang (RTA. Milono Km. 6) Palangka Raya

Korespondensi penulis: lisdayantinambunan6@gmail.com*

Abstract. *This research focuses on the implementation of conventional and digital learning media in Christian Religious Education and Character Education at SMP Negeri 8 Palangkaraya. The study aims to analyze the effectiveness of these media in enhancing student understanding and engagement. A quantitative experimental design was employed, involving 106 seventh-grade students divided into groups using different media: educational snake and ladder games for conventional media and interactive PowerPoint presentations for digital media. Data were collected through observations and Likert-scale questionnaires. The findings indicate that both media effectively foster a lively learning atmosphere, with students showing high enthusiasm and participation. The conventional media was particularly beneficial for active learners, while digital media catered to visual learners. The implications suggest that varied media use can enhance teaching quality and accommodate diverse learning styles, making learning more engaging and meaningful.*

Keywords: *Christian education, digital media, engagement, learning media, conventional media.*

Abstrak. Penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran konvensional dan digital dalam Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Palangkaraya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Desain penelitian kuantitatif eksperimen digunakan, melibatkan 106 siswa kelas VII yang dibagi menjadi kelompok yang menggunakan media berbeda: permainan ular tangga edukatif untuk media konvensional dan presentasi PowerPoint interaktif untuk media digital. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket skala Likert. Temuan menunjukkan bahwa kedua media secara efektif menciptakan suasana belajar yang hidup, dengan siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Media konvensional sangat bermanfaat bagi siswa yang aktif, sementara media digital lebih sesuai untuk siswa dengan gaya belajar visual. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan mengakomodasi gaya belajar yang beragam, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Kata kunci: Media konvensional, media digital, Pendidikan Agama Kristen, keterlibatan, pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti merupakan bagian integral dalam kurikulum pendidikan nasional yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman, berakhlak, dan mampu mengamalkan ajaran Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Di tengah tantangan zaman yang terus berubah, terutama pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, peran guru dalam menyampaikan nilai-nilai kekristenan dengan cara yang relevan dan kontekstual menjadi sangat penting. Proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sering kali menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, membangkitkan

motivasi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran, baik yang bersifat konvensional maupun digital. Di SMP Negeri 8 Palangka Raya, guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti mencoba mengimplementasikan berbagai jenis media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di kelas VII. Implementasi ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan membentuk karakter Kristiani yang kuat. Media pembelajaran yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik siswa, sarana dan prasarana sekolah, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sebagai bagian dari tugas akhir praktik media pembelajaran yang diberikan oleh dosen, kami telah melaksanakan kegiatan implementasi dua jenis media pembelajaran di SMP Negeri 8 Palangkaraya tepatnya di hari Rabu tanggal 21 Mei 2025 di jam 10.35 s/d 11.55 dikelas VII 5 dan VII 6. Media pertama yang kami praktek kan adalah ular tangga digital, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang dirancang dalam format digital. Dalam permainan ini, siswa menjawab pertanyaan yang muncul di setiap kotak yang mereka tempati, sehingga mereka tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dengan cara yang menyenangkan bahkan ada juga tantangan yang akan mereka dapatkan apa bila mereka tepat di ular tangga nya dan siswa akan melakukan tantangan tersebut namun dibalik tantangan itu jika mereka melakukannya maka mereka akan mendapatkan hadiah yang telah kami persiapkan yaitu berupa 3 permen yang telah kami bungkus di kertas kado. Media kedua yang digunakan adalah PowerPoint (PPT) di hari Rabu tanggal 21 Mei 2025 di jam 12.25 s/d 13.45 di kelas VII 9 dan VII 10, yaitu media konvensional yang berisi rangkaian slide presentasi untuk menyampaikan materi secara visual, terstruktur, dan sistematis. Dibalik materi kami juga mempersiapkan beberapa kuis seputar materi yang telah kami paparkan. Kami juga telah mempersiapkan 5 hadiah untuk para siswa yang dapat menjawab pertanyaan kami dengan tepat dan benar. Kedua media ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dengan pendekatan yang berbeda namun tetap bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Tujuan Tugas

Adapun tujuan dari penyusunan tugas ini adalah sebagai berikut:

- Untuk menganalisis bagaimana implementasi media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 8 Palangka Raya.

- Untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media konvensional dan digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Untuk memberikan contoh konkrit bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam membina iman dan karakter siswa secara kreatif dan edukatif.
- Untuk mengevaluasi peran media dalam mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta menanamkan nilai-nilai kekristenan.

Deskripsi Singkat Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas VII, guru menggunakan dua jenis media utama yang masing-masing memiliki kelebihan tersendiri, yaitu:

- **Media Konvensional – Ular Tangga Edukatif**

Media ini berupa papan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan materi Pendidikan Agama Kristen. Di setiap kotak permainan terdapat pertanyaan, tantangan, atau perintah yang berkaitan dengan pelajaran, seperti tokoh-tokoh Alkitab, nilai-nilai moral, serta kisah inspiratif dari Kitab Suci. Media ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan, sambil memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pelajaran.

- **Media Digital – PowerPoint Interaktif**

Media ini disajikan dalam bentuk slide presentasi *PowerPoint* yang dirancang secara menarik, menggunakan teks, gambar, video pendek, dan animasi ringan. *PowerPoint* digunakan saat penyampaian materi utama agar siswa lebih mudah memahami isi pelajaran melalui bantuan visual dan audio. Selain itu, media ini juga memungkinkan guru menyampaikan materi secara sistematis, menekankan poin-poin penting, dan mengintegrasikan kutipan Alkitab serta nilai-nilai Kristiani secara kontekstual.

Penggunaan kedua media ini secara bergantian dan saling melengkapi memberikan variasi dalam pembelajaran, membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda (visual, kinestetik, dan auditori), serta memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai iman Kristen dan budi pekerti yang baik.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis ini menguraikan beberapa teori relevan yang mendasari penelitian mengenai implementasi media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Pertama, teori pembelajaran aktif, yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991),

menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui interaksi dan kolaborasi, yang tercermin dalam penggunaan media konvensional berupa permainan ular tangga edukatif. Kedua, teori gaya belajar oleh Kolb (1984) menunjukkan bahwa pengakuan terhadap preferensi belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang diakomodasi melalui penggunaan media konvensional dan digital. Ketiga, teori konstruktivisme, yang dijelaskan oleh Piaget (1976) dan Vygotsky (1978), menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi, yang didukung oleh penggunaan media yang beragam dalam penelitian ini. Selanjutnya, teori motivasi dari Deci dan Ryan (1985) menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik, seperti pemberian reward, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Terakhir, teori multimedia oleh Mayer (2001) menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, yang terlihat dalam penggunaan media PowerPoint interaktif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Palangkaraya. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII, dengan sampel yang terdiri dari kelas VII-5 dan VII-6 untuk media konvensional, serta kelas VII-9 dan VII-10 untuk media digital, totalnya mencakup 106 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi selama implementasi media pembelajaran dan angket yang diukur dengan skala Likert, mencakup aspek ketertarikan, tampilan, kemudahan pemahaman, semangat belajar, dan kesesuaian media. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata (mean), standar deviasi (SD), dan distribusi frekuensi, serta analisis inferensial dengan uji-t (t-test) untuk membandingkan rata-rata skor pemahaman siswa antara kedua kelompok. Model penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group, di mana dua kelompok siswa diberikan pretest sebelum intervensi, diintervensi dengan media yang berbeda, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Implementasi

Sebelum melaksanakan praktik implementasi media pembelajaran di SMP Negeri 8 Palangkaraya, tim pelaksana menyusun perencanaan kegiatan secara sistematis. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran berjalan efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Berikut adalah rincian tahapan perencanaan implementasi media pembelajaran yang dilaksanakan dalam beberapa minggu persiapan:

a. Minggu-1: Penyusunan Media Pembelajaran

Kegiatan:

- Merancang dan membuat dua jenis media pembelajaran, yaitu media konvensional Ular Tangga Edukatif dan media digital berupa *PowerPoint* Interaktif (PPT).
- Menyesuaikan konten media dengan materi ajar yang diambil dari kurikulum Pendidikan Agama Kristen untuk kelas VII.

Tujuan:

- Menyediakan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mendukung pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan permainan.

Hasil:

- Media ular tangga yang berisi soal-soal dan tantangan ringan bertema kekristenan.
- PPT berisi materi pembelajaran, gambar pendukung, kuis, dan poin-poin penting yang tersusun secara visual.

b. Minggu-2: Observasi dan Koordinasi

Kegiatan:

- Observasi langsung ke SMP Negeri 8 Palangkaraya untuk mengenali lingkungan belajar, kondisi kelas, serta fasilitas pendukung (proyektor, laptop, papan tulis, dll).
- Koordinasi dengan guru Pendidikan Agama Kristen dan pihak sekolah mengenai waktu pelaksanaan, kesiapan fasilitas, dan kesesuaian materi ajar.

Tujuan:

- Menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan realita sekolah serta menjalin komunikasi yang baik dengan pihak terkait.

Hasil:

- Penyesuaian waktu dan jadwal pelaksanaan kegiatan praktik.
- Dukungan dari guru mata pelajaran dan pihak sekolah terhadap rencana implementasi.

c. Minggu-3: Penyusunan Perangkat Pembelajaran dan Identifikasi Siswa

Kegiatan:

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Kurikulum Merdeka.
- Mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan siswa melalui pengamatan dan wawancara dengan guru.

Tujuan:

- Membuat panduan pelaksanaan yang sistematis dan berbasis pada kondisi aktual siswa.

Hasil:

- RPP yang mencakup tujuan, kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, dan penutup), metode, media, dan evaluasi.
- Informasi bahwa siswa kelas VII bersifat aktif, menyukai aktivitas visual dan permainan interaktif.

d. Minggu-4: Penentuan Strategi dan Simulasi Media

Kegiatan:

- Merancang strategi pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan identifikasi siswa.
- Melakukan simulasi media pembelajaran baik ular tangga maupun PPT.

Strategi Pembelajaran yang Disusun:

- *Game-Based Learning* menggunakan media ular tangga edukatif.
- *Visual Learning* dan Diskusi Terbuka melalui *PowerPoint* interaktif.
- *Reward System*, yaitu pemberian pujian atau hadiah sederhana untuk meningkatkan motivasi siswa.
- Tanya Jawab Spontan untuk menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tujuan:

- Memastikan media dapat digunakan dengan lancar dan strategi sesuai dengan dinamika kelas.

Hasil:

- Media berhasil diuji coba tanpa kendala teknis.
- Guru mata pelajaran siap mendampingi selama proses implementasi berlangsung.

Dengan tahapan perencanaan yang matang dan terstruktur selama empat minggu ini, implementasi media pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap

proses dan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan bermakna secara spiritual serta edukatif.

Pelaksanaan Implementasi

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran merupakan tahap krusial yang dilakukan setelah seluruh rangkaian perencanaan dilaksanakan secara menyeluruh. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran, baik konvensional maupun digital, secara langsung di lingkungan sekolah. Dengan menerapkan media yang telah dikembangkan, kami ingin melihat sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Implementasi dilaksanakan di SMP Negeri 8 Palangkaraya, bekerja sama dengan guru Pendidikan Agama Kristen (PAK). Waktu dan pelaksanaan kegiatan telah disesuaikan melalui koordinasi sebelumnya, sehingga kegiatan berjalan selaras dengan jadwal sekolah tanpa mengganggu pelajaran lain. Media pembelajaran diimplementasikan dalam dua bentuk, yaitu media konvensional berupa permainan ular tangga edukatif, dan media digital berupa presentasi *PowerPoint* interaktif.

- **Waktu Pelaksanaan**

Pelaksanaan implementasi dibagi ke dalam dua sesi berdasarkan jenis media yang digunakan. Hal ini dilakukan untuk mengamati secara lebih terfokus efektivitas masing-masing media.

- a) Sesi Media Konvensional (Ular Tangga Edukatif): Dilaksanakan pada pukul 10.35 – 11.55 WIB, pada jam pelajaran sebelum istirahat siang. Waktu ini dinilai ideal karena siswa masih cukup segar untuk mengikuti aktivitas pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan interaksi kelompok.
- b) Sesi Media Digital (*PowerPoint* Interaktif): Dilaksanakan pada pukul 12.25 – 13.55 WIB, setelah waktu istirahat siang. Waktu ini dimanfaatkan dengan pendekatan visual dan interaktif yang dapat membantu menjaga fokus siswa melalui tampilan slide yang menarik dan sistematis.

- **Tempat Pelaksanaan**

Implementasi dilakukan di ruang kelas yang berbeda untuk masing-masing jenis media, agar tidak terjadi tumpang tindih penggunaan sarana, dan memudahkan dalam melakukan evaluasi terhadap efektivitas media:

- a) Media Konvensional (Ular Tangga): Digunakan di kelas VII-5 dan VII-6, dengan pengaturan ruang kelas yang memungkinkan siswa duduk dalam kelompok-kelompok kecil secara fleksibel.
- b) Media Digital (*PowerPoint*): Digunakan di kelas VII-9 dan VII-10, yang dilengkapi dengan fasilitas teknologi seperti proyektor, laptop, dan speaker, guna mendukung penyampaian materi secara maksimal.

- **Peserta Didik**

Jumlah peserta didik yang mengikuti implementasi media adalah sebagai berikut:

- a) Kelas VII-5 dan VII-6 (media konvensional): Masing-masing terdiri dari 29 siswa. Karena jumlah yang cukup banyak, siswa dibagi menjadi empat kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 6–7 orang. Pembagian ini bertujuan untuk memaksimalkan interaksi dan kerja sama selama aktivitas berlangsung.
- b) Kelas VII-9 dan VII-10 (media digital): Masing-masing terdiri dari 24 siswa. Siswa mengikuti pembelajaran secara klasikal dengan tetap diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam sesi tanya jawab, kuis reflektif, dan diskusi kelompok kecil.

- **Metode Penggunaan Media**

- a) **Media Konvensional – Permainan Ular Tangga Edukatif**

Pada sesi ini, siswa diajak untuk belajar melalui permainan yang telah dimodifikasi menjadi sarana edukatif. Setiap kelompok memainkan papan permainan ular tangga yang berisi kotak-kotak dengan soal-soal singkat, tantangan, atau kutipan Alkitab yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Jika siswa berhenti pada kotak soal, mereka harus menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban yang benar akan diberi reward berupa hadiah kecil atau pujian, sedangkan jika salah, mereka diajak untuk mendiskusikan jawaban bersama kelompok.

Kegiatan menjadi semakin menarik ketika siswa berhenti di “kepala ular”, yang telah kami modifikasi menjadi kotak tantangan. Tantangan tersebut dapat berupa menyebutkan ayat hafalan, menyanyikan lagu rohani, atau menjelaskan kembali tokoh Alkitab. Jika siswa berani menyelesaikan tantangan, mereka tetap mendapatkan reward. Hal ini memberikan nuansa permainan yang menyenangkan namun tetap mendidik, serta mampu meningkatkan keberanian, kerja sama tim, dan keaktifan siswa dalam menyerap nilai-nilai PAK. Selama pelaksanaan, siswa terlihat sangat antusias, tertawa bersama, dan saling mendukung satu sama lain. Suasana

kelas menjadi lebih hidup dan inklusif, serta tercipta keterlibatan yang tinggi dalam proses belajar.

b) Media Digital – Presentasi *PowerPoint* Interaktif

Dalam kelas lainnya, kami menggunakan media *PowerPoint* sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi. Presentasi disusun secara sistematis dengan tampilan visual yang menarik: penggunaan warna yang kontras namun nyaman dipandang, gambar ilustratif, poin-poin penting yang disingkat, serta kutipan ayat Alkitab yang diperjelas dengan simbol atau animasi ringan. Materi disampaikan secara ceramah interaktif, yang dikombinasikan dengan sesi tanya jawab spontan untuk menjaga keterlibatan siswa. Kami juga menyisipkan kuis reflektif di tengah-tengah slide guna memancing respon dan diskusi antar siswa. Setiap siswa yang mampu menjawab kuis diberikan reward kecil, yang bertujuan memotivasi partisipasi dan meningkatkan konsentrasi. Dengan suasana kelas yang cukup kondusif, media *PowerPoint* terbukti memudahkan penyampaian materi secara lebih efisien, membantu siswa memahami inti materi dengan cepat, serta mengarahkan perhatian mereka secara visual.

Pembahasan

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran di SMP Negeri 8 Palangkaraya memberikan sejumlah temuan yang signifikan, baik dari segi efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran maupun dari segi daya tarik media terhadap siswa. Penelitian ini menggunakan dua jenis media, yaitu media pembelajaran konvensional berupa permainan ular tangga edukatif, dan media digital berupa presentasi *PowerPoint*. Evaluasi efektivitas dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung serta pengumpulan data persepsi siswa menggunakan angket berbasis skala Likert.

- 1 = Sangat tidak setuju (STJ)
- 2 = Tidak setuju (TS)
- 3 = Biasa saja (BS)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat setuju (SJ)

Hasil Observasi Kegiatan Implementasi

Secara umum, kegiatan implementasi berjalan dengan lancar dan memberikan suasana belajar yang bervariasi. Siswa di kelas yang menggunakan media konvensional menunjukkan antusiasme tinggi. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena aktivitas kelompok yang interaktif. Bahkan siswa yang biasanya kurang aktif tampak lebih berpartisipasi karena pendekatan pembelajaran melalui permainan terasa menyenangkan dan tidak menegangkan. Hal ini menjadi indikasi bahwa media yang bersifat aktif dan kolaboratif mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih merata. Sementara itu, di kelas yang menggunakan media digital, siswa juga menunjukkan respon yang baik. Mereka lebih fokus pada penjelasan guru, mencatat poin-poin penting dari slide yang ditampilkan, dan mengikuti kuis atau pertanyaan reflektif yang diberikan. Meskipun suasana kelas relatif lebih tenang dibanding kelas konvensional, interaksi tetap terjadi dalam bentuk diskusi dan tanya jawab yang bermakna. Media PowerPoint terbukti mendukung penyampaian materi secara sistematis dan memperjelas konsep-konsep yang disampaikan melalui tampilan visual yang menarik.

Hasil Angket Penilaian Media Pembelajaran

Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap masing-masing media, dilakukan pengisian angket dengan skala Likert (1–5), yang meliputi aspek ketertarikan, tampilan, kemudahan pemahaman, semangat belajar, dan kesesuaian media dengan pembelajaran.

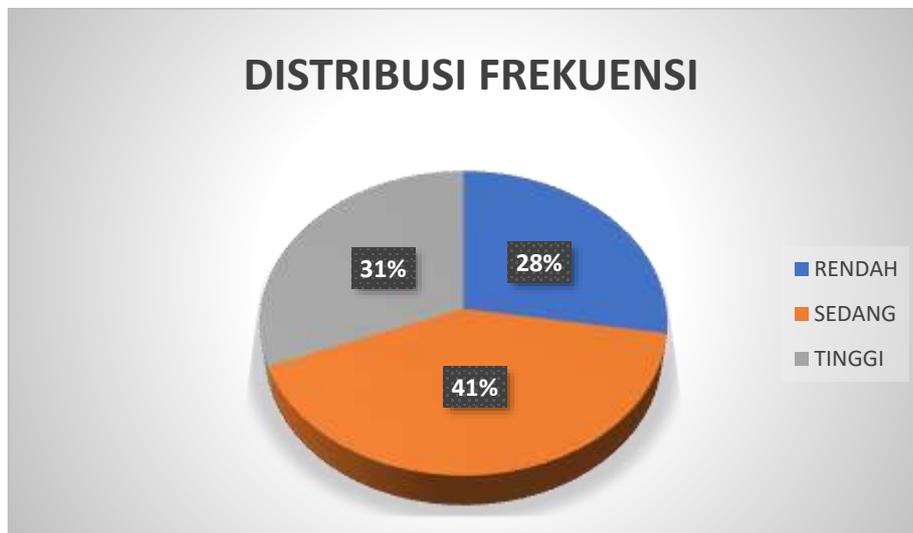
Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Konvensional (n = 29)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya tertarik saat media konvensional digunakan dalam pembelajaran	0	0	7	14	8
2	Tampilan media konvensional (bentuk, warna, ornament, gambar, tulisan) menarik perhatian saya	0	0	6	13	10
3	Media konvensional membantu saya memahami materi dengan lebih mudah	0	0	9	12	8
4	Penjelasan dalam media konvensional mudah saya ikuti	0	0	5	15	9
5	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan media konvensional	0	0	10	12	7
6	Media konvensional cocok digunakan di pembelajaran sekolah	0	0	4	16	9
7	Secara keseluruhan saya suka belajar dengan media konvensional	0	0	5	13	11

No	Tabulasi Data Kuesioner							Jumlah	Kategori
	Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7		
1	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
2	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
3	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
4	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
5	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
6	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
7	3	4	5	4	3	4	5	28	SEDANG
8	4	4	5	4	3	4	5	29	SEDANG
9	4	4	3	4	3	4	5	27	RENDAH
10	4	4	3	4	3	4	5	27	RENDAH
11	4	4	3	4	5	4	5	29	SEDANG
12	4	4	3	4	5	4	3	27	RENDAH
13	4	4	3	4	5	4	3	27	RENDAH
14	4	5	3	4	5	4	3	28	SEDANG
15	4	5	3	4	5	4	3	28	SEDANG
16	4	5	3	5	5	4	4	30	TINGGI
17	4	5	3	5	5	5	4	31	TINGGI
18	4	5	3	5	4	5	4	30	TINGGI
19	4	5	4	5	4	5	4	31	TINGGI
20	4	5	4	5	4	5	4	31	TINGGI
21	4	5	4	5	4	5	4	31	TINGGI
22	5	5	4	5	4	5	4	32	TINGGI
23	5	5	4	5	4	5	4	32	TINGGI
24	5	3	4	5	4	5	4	30	TINGGI
25	5	3	4	3	4	5	4	28	SEDANG
26	5	3	4	3	4	3	4	26	RENDAH
27	5	3	4	3	4	3	4	26	RENDAH
28	5	3	4	3	4	3	4	26	RENDAH
29	5	3	4	3	4	3	4	26	RENDAH
JUMLAH								828	

KETERANGAN	
MEAN	28,55172414
SD= Standar Deviasi	1,824167264
M-1SD	26,72755687
M+1SD	30,3758914

DISTRIBUSI FREKUENSI	
RENDAH	8
SEDANG	12
TINGGI	9



Gambar 1. Distribusi Frekuensi

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Digital (n=24)

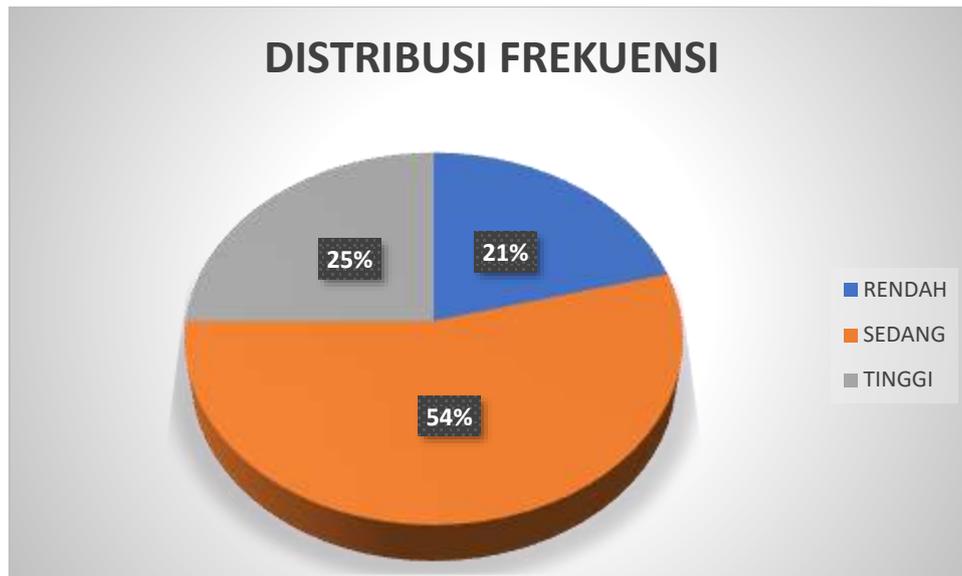
No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya tertarik saat media digital digunakan dalam pembelajaran	0	0	2	11	11
2	Tampilan media digital (gambar, warna, tulisan, dan video) menarik perhatian saya	0	0	1	12	11
3	Media digital membantu saya memahami materi dengan lebih mudah	0	0	4	9	11
4	Penjelasan dalam media digital mudah saya ikuti	0	0	3	12	9
5	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan media digital	0	0	4	10	10
6	Media digital cocok digunakan di pembelajaran sekolah	0	0	2	11	11
7	Secara keseluruhan saya suka belajar dengan media digital	0	0	1	10	13

No	Tabulasi Data Kuesioner							Jumlah	Kategori
	Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7		
1	3	4	5	3	4	5	3	27	RENDAH
2	3	4	5	3	4	5	4	28	RENDAH
3	4	4	5	3	4	5	4	29	RENDAH
4	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG

5	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG
6	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG
7	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG
8	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG
9	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG
10	4	4	5	5	4	5	4	31	SEDANG
11	4	4	5	5	3	5	4	30	SEDANG
12	4	4	4	5	3	4	5	29	RENDAH
13	4	5	4	5	3	4	5	30	SEDANG
14	4	5	4	4	5	4	5	31	SEDANG
15	5	5	4	4	5	4	5	32	TINGGI
16	5	5	4	4	5	4	5	32	TINGGI
17	5	5	4	4	5	4	5	32	TINGGI
18	5	5	4	4	5	4	5	32	TINGGI
19	5	5	4	4	5	4	5	32	TINGGI
20	5	5	4	4	5	4	5	32	TINGGI
21	5	5	3	4	5	4	5	31	SEDANG
22	5	5	3	4	5	4	5	31	SEDANG
23	5	5	3	4	5	3	5	30	SEDANG
24	5	3	3	4	5	3	5	28	RENDAH
JUMLAH								733	

KETERANGAN	
MEAN	30,54166667
SD= Standar Deviasi	1,413572922
M-1SD	29,12809374
M+1SD	31,95523959

DISTRIBUSI FREKUENSI	
RENDAH	5
SEDANG	13
TINGGI	6



Gambar 2. Distribusi Frekuensi

a) Penilaian terhadap Media Konvensional (Permainan Ular Tangga)

Hasil rekapitulasi penilaian dari 29 responden terhadap media konvensional ditampilkan dalam Tabel 1. Beberapa temuan utama dari data tersebut antara lain:

- Ketertarikan siswa cukup tinggi: Mayoritas siswa menyatakan "setuju" (14) dan "sangat setuju" (8) bahwa media ini menarik digunakan dalam pembelajaran.
- Tampilan media menarik: Sebanyak 23 siswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap aspek visual media.
- Membantu pemahaman materi: Sebanyak 20 siswa merasa media ini membantu memahami materi dengan lebih mudah.
- Meningkatkan semangat belajar: Meskipun ada 10 siswa yang merasa "biasa saja", sebagian besar tetap menyatakan bahwa mereka merasa lebih semangat saat menggunakan media ini.
- Keseluruhan penilaian positif: Rata-rata siswa menyukai metode pembelajaran ini karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan aktif.

b) Penilaian terhadap Media Digital (PowerPoint)

Sebanyak 29 siswa juga memberikan penilaian terhadap media digital, sebagaimana tercantum dalam Tabel 2. Beberapa poin utama dari hasil angket ini:

- Tingkat ketertarikan cukup tinggi: Mayoritas siswa merasa tertarik dengan penggunaan PowerPoint, dengan total 22 siswa memilih "setuju" dan "sangat setuju".

- Tampilan visual dianggap menarik: 23 siswa menyatakan bahwa tampilan PowerPoint dengan gambar, warna, dan struktur slide menarik perhatian mereka.
- Efektivitas dalam pemahaman: Sebanyak 20 siswa merasa media digital membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih jelas.
- Partisipasi dan fokus: Meskipun media ini tidak melibatkan aktivitas fisik seperti permainan, banyak siswa tetap merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar karena penyampaian yang sistematis dan visual.

Analisis dan Interpretasi Temuan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan angket penilaian siswa, dapat disimpulkan bahwa kedua media memiliki efektivitas masing-masing dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Perbedaan respon siswa menunjukkan bahwa:

- Media konvensional lebih cocok untuk siswa dengan gaya belajar aktif, kinestetik, dan kolaboratif. Permainan seperti ular tangga mendorong interaksi antar siswa, kerja sama kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Ini sangat berguna dalam membangkitkan semangat siswa dan membangun dinamika kelas yang positif.
- Media digital lebih tepat untuk siswa dengan gaya belajar visual dan reflektif. Tampilan slide PowerPoint yang dirancang secara menarik membantu menyampaikan materi dengan lebih sistematis dan mudah dipahami. Media ini mendukung kegiatan mencatat, diskusi mendalam, serta memfokuskan perhatian siswa pada inti materi yang disampaikan.

Respon positif dari guru dan siswa menjadi indikator bahwa variasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih segar, kreatif, dan terorganisir. Siswa pun merespon positif karena merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Implikasi Temuan

Temuan dari implementasi ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik dan gaya belajar siswa, serta konteks materi yang diajarkan. Penggunaan media konvensional dan digital secara bergantian atau bahkan integratif dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen agar siswa tidak

hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran konvensional dan digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 8 Palangkaraya, diperoleh beberapa temuan utama yang menjadi landasan kesimpulan penelitian ini. Media pembelajaran konvensional berupa permainan ular tangga edukatif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong kerja sama antar peserta didik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif dalam diskusi kelompok, dan merasa lebih termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, media pembelajaran digital berupa PowerPoint membantu guru dalam menyampaikan materi secara runtut, jelas, dan menarik. Tampilan visual yang informatif serta adanya elemen reflektif dalam slide presentasi mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi serta memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Kristen. Hasil angket juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap kedua jenis media pembelajaran, baik dari aspek ketertarikan, kemudahan pemahaman, maupun daya tarik visual. Meskipun metode penyampaian berbeda, kedua media sama-sama terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Implementasi ini memberikan bukti nyata bahwa variasi penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Dengan pendekatan media yang sesuai, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Temuan dari kegiatan ini juga memiliki implikasi penting bagi guru Pendidikan Agama Kristen maupun pendidik secara umum. Guru dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis media yang bervariasi, baik konvensional maupun digital, sebagai strategi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran serta membangun suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan media yang tepat juga dapat memperkuat kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa masa kini. Dengan demikian, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dan implementasi ke depan, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

- **Pengembangan konten media lebih lanjut:** Perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan baik dari segi isi maupun tampilan media, agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks materi. Media konvensional dapat dilengkapi dengan variasi soal atau permainan lain, sedangkan media digital bisa dikembangkan dalam bentuk video interaktif atau animasi.
- **Pelatihan guru dalam pemanfaatan media:** Guru perlu didukung dengan pelatihan atau workshop mengenai desain dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, agar dapat mengintegrasikan teknologi atau permainan edukatif secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.
- **Penerapan media secara berkelanjutan dan terintegrasi:** Disarankan agar media tidak hanya digunakan sebagai variasi sesaat, tetapi diintegrasikan secara berkelanjutan dalam rencana pembelajaran. Hal ini akan membantu menciptakan pembelajaran yang konsisten, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.
- **Penelitian lanjutan:** Diperlukan penelitian lebih lanjut dengan jangkauan yang lebih luas dan data kuantitatif lebih mendalam untuk mengevaluasi secara sistematis pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Anggreani, D., Tobeli, E., & Murdiyono, M. (2024). Analisis model pembelajaran active learning dan implikasinya dalam pembelajaran PAK untuk peserta didik usia 13–16 tahun. *Jurnal Penabiblos*, 15(3), 164–184.
- Anisyah, T., Fannisa, I., & Sinta. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.
- Antika Sari, N., & Ginting, M. T. H. (2023). Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama Kristen di Kekas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 141–152.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), 193–203.
- Ginting, M. T. H. (2024). Evaluasi proses pembelajaran daring pada mata pelajaran agama Kristen SMA di Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 81–91.

- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi di kelas X fase E SMAN 4 Padang. *Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167–176.
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 11(2), 173–182.
- Septanova, B. S. F. (2017). Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual dan dengan menggunakan media konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(2).
- Wadud, A. J., & Lailliyah, S. (2024). Pengaruh media ular tangga berbasis Genially terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan*, 4(1), 500–511.
- Wulanyani, I. M. S. (2013). Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 181–192.