

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dan Konvensional di SDN 3 Kereng Bangkirai

Difa Septiana¹, Eny Emelia Hewuni², Rafiela Loli³, 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: difaseptiana992@gmail.com¹, enyemeliahewuni@gmail.com², rafielaloli3006@gmail.com³, bangmatzz@gmail.com⁴

*Email Korespondensi: difaseptiana992@gmail.com

Diterima: 17-06-2026 | Disetujui: 22-06-2026 | Diterbitkan: 24-06-2026

ABSTRACT

The use of instructional media is a crucial factor in creating engaging, interactive, and meaningful learning experiences, particularly at the elementary school level. This study aims to describe the implementation of digital-based learning media (animated conversation videos and digital comics) and conventional media (pop-up book) in improving the learning motivation of fourth-grade students at SDN 3 Kereng Bangkirai, Central Kalimantan. This practical teaching activity was conducted in two meetings, each lasting 2 × 40 minutes, involving 8 fourth-grade students. The research employed a descriptive quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. Data were collected through observation sheets and motivation questionnaires administered before (pre-test) and after (post-test) the learning activities. The results showed an increase in the average student motivation score from 37.87 in the pre-test to 38.50 in the post-test, with an improvement of 0.63 points. Observational data also revealed positive behavioral changes in students, including increased attention focus, active participation in question-and-answer sessions, greater confidence in expressing opinions, and improved collaborative skills. The combination of digital and conventional media proved effective in creating a conducive and enjoyable learning atmosphere. The integration of both media types accommodated various learning styles—visual, auditory, and kinesthetic—and successfully delivered the moral message of appreciating diversity in Indonesian society. This study concludes that the use of varied and innovative instructional media contributes positively to increasing elementary school students' learning motivation.

Keywords: Instructional Media; Digital Media; Pop-up book; Learning Motivation; Elementary School

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran berbasis digital (video animasi percakapan dan komik digital) serta media konvensional (*pop-up book*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 3 Kereng Bangkirai, Kalimantan Tengah. Kegiatan praktik mengajar ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing selama 2 × 40 menit, dengan melibatkan 8 orang siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rancangan one-group pretest-posttest design. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan angket motivasi yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 37,87 pada *pre-test* menjadi 38,50 pada *post-test*, dengan kenaikan sebesar 0,63 poin. Data observasi juga mengungkapkan perubahan perilaku

siswa ke arah yang lebih positif, antara lain peningkatan fokus perhatian, keaktifan dalam tanya jawab, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta peningkatan kemampuan kerja sama. Kombinasi media digital dan konvensional terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Integrasi kedua jenis media ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa—visual, auditori, dan kinestetik—serta berhasil menyampaikan pesan moral tentang pentingnya menghargai keberagaman dalam masyarakat Indonesia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Media Digital; *Pop-up book*; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks ini, proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh sejauh mana siswa terlibat secara aktif dan termotivasi dalam mengikuti setiap kegiatan belajar mengajar (Sardiman, 2018; Uno, 2016).

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

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, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa mudah bosan, kurang perhatian, dan kesulitan dalam memahami materi (Purwanto, 2019; Wulandari & Suryani, 2020).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang berarti mereka belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan visualisasi yang jelas (Santrock, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar sebaiknya bersifat konkret, visual, dan menarik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam pengembangan media pembelajaran. Media digital seperti video animasi dan komik digital semakin banyak digunakan karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio secara simultan (Mayer, 2021; Kustandi & Darmawan, 2020).

Penelitian oleh Hidayat & Wijaya (2022) menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan pemahaman dan retensi belajar siswa. Rahman & Lestari (2021) serta Saputra et al. (2023) mengungkapkan bahwa komik digital efektif dalam menyampaikan materi kompleks melalui narasi dan ilustrasi yang menarik. Di sisi lain, media konvensional seperti *pop-up book* juga memiliki peran penting. *Pop-up book* adalah media visual tiga dimensi yang memberikan kejutan visual dan pengalaman taktil bagi siswa (Dzuanda, 2019; Permatasari & Sukirno, 2022). Fitriani & Dewi (2023) menemukan bahwa *pop-up book* dapat meningkatkan minat baca dan partisipasi aktif siswa.

Meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas media digital maupun media konvensional secara terpisah, penelitian yang menggabungkan kedua jenis media tersebut dalam satu rangkaian pembelajaran masih terbatas (Suryani & Setiawan, 2024; Haryanto & Fatimah, 2025). Padahal, kombinasi media digital dan konvensional dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan praktik ini.

Kegiatan praktik ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis digital (video animasi percakapan dan komik digital) pada pertemuan pertama serta media konvensional (*pop-up book*) pada pertemuan kedua dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas IV SDN 3 Kereng Bangkirai

dengan topik "Mensyukuri Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia". Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses implementasi kedua jenis media; (2) mengamati respons dan keterlibatan siswa; (3) menganalisis perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hipotesis dalam kegiatan ini adalah penggunaan kombinasi media digital dan konvensional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Kegiatan praktik implementasi media pembelajaran ini dilaksanakan di SDN 3 Kereng Bangkirai yang berlokasi di Jalan Panenga Raya V, Jalan RTA. Milono Kilometer 7,5, Kelurahan Kereng Bangkirai, Kecamatan Sabangau, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 8 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rancangan one-group pretest-posttest design (Sugiyono, 2020; Arikunto, 2019).

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua kali pertemuan dengan durasi masing-masing 2×40 menit. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media digital berupa video animasi percakapan dan komik digital yang menceritakan tentang tokoh Maria yang berasal dari Papua Barat. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa mengisi angket *pre-test* motivasi belajar. Pertemuan pertama diawali dengan ibadah singkat, dilanjutkan dengan penyampaian materi menggunakan media digital, serta diskusi dan tanya jawab. Pertemuan kedua menggunakan media konvensional *pop-up book* yang memvisualisasikan keberagaman budaya Indonesia. Pada akhir pertemuan kedua, siswa mengisi angket *post-test* motivasi belajar.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan angket motivasi belajar. Lembar observasi digunakan untuk mencatat respons, perilaku, dan keterlibatan siswa (fokus perhatian, keaktifan bertanya, keberanian berpendapat, kerja sama, dan antusiasme). Angket motivasi belajar terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1-4 yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Rahayu, 2021; Lestari & Prasetyo, 2022). Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif (mean dan selisih), sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Keterlibatan Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama dua kali pertemuan pembelajaran, terjadi perubahan perilaku siswa yang cukup signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada awal pertemuan pertama, beberapa siswa masih terlihat pasif, cenderung diam, dan kurang percaya diri ketika diminta untuk menjawab pertanyaan. Siswa Angel dan Alysia, misalnya, terlihat enggan untuk berpartisipasi dalam diskusi awal. Namun, ketika video animasi percakapan diputar, perhatian seluruh siswa terfokus pada layar. Siswa tampak terpesona dengan tokoh-tokoh yang bergerak dan bersuara, serta cerita yang disajikan dalam bentuk dialog. Reaksi spontan seperti "Wah, keren!" terdengar dari beberapa siswa. Saat komik digital ditampilkan, siswa mulai berkomentar dan bertanya tentang gambar yang mereka lihat.

Pada pertemuan kedua, antusiasme siswa tampak jauh lebih tinggi. Saat *pop-up book* dibuka dan menampilkan gambar-gambar tiga dimensi yang menyembul, seluruh siswa bereaksi dengan ekspresi kagum dan kegembiraan. Beberapa siswa berteriak "Wow!" dan "Bagus banget!" ketika melihat halaman

pertama *pop-up book*. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mengangkat tangan untuk bertanya dan meminta kesempatan melihat *pop-up book* lebih dekat. Suasana kelas menjadi lebih hidup. Pada sesi diskusi akhir, seluruh siswa terlibat aktif, termasuk siswa yang paling pendiam sekalipun mulai menyampaikan pendapatnya.

Tabel 1. Hasil Observasi Perilaku Siswa

Aspek Perilaku	Pertemuan 1 (Digital)	Pertemuan 2 (Konvensional)
Fokus perhatian	3,75	4,00
Keaktifan bertanya	2,75	3,75
Keberanian berpendapat	2,75	3,75
Kerja sama antar siswa	2,75	3,75
Antusiasme terhadap media	3,75	4,00

(Sumber: Data Observasi, 2026)

Berikut adalah dokumentasi kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN 3 Kereng Bangkirai:



Gambar 1. Siswa menyimak tayangan video animasi percakapan tentang keberagaman masyarakat Indonesia pada pertemuan pertama

(Sumber: Dokumentasi Kelompok Ester, 2026)



Gambar 2. *Pop-up book*
(Sumber: Dokumentasi Kelompok Ester, 2026)



Gambar 3. Foto bersama mahasiswa dan siswa kelas IV SDN 3 Kereng Bangkirai setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai
(Sumber: Dokumentasi Kelompok Ester, 2026)

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*). Hasil pengolahan data disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Skor *Pre-test* dan *Post-test* Motivasi Belajar Siswa

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Fa	40	39
2	Da	40	40
3	Al	33	30
4	Di	40	40
5	Fa	40	40
6	Aa	33	39
7	Dn	40	40
8	Fy	37	40
Total		303	308
Rata-rata		37,87	38,50

(Sumber: Data angket motivasi belajar, 2026)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 37,87 pada *pre-test* menjadi 38,50 pada *post-test*, dengan kenaikan sebesar 0,63 poin. Meskipun kedua nilai tersebut sama-sama berada pada kategori "Sangat Tinggi" (skor maksimal 40), peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi media digital dan konvensional memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan sebesar 0,63 poin setara dengan 1,66% dari skor maksimal.

Jika dilihat per individu, tujuh dari delapan siswa mengalami peningkatan atau mempertahankan skor maksimal, sementara satu siswa (Al) mengalami penurunan dari 33 menjadi 30. Penurunan pada satu siswa ini dapat disebabkan oleh faktor lain yang tidak terkontrol, seperti kondisi fisik, suasana hati, atau ketidaksiapan pada hari pelaksanaan *post-test*.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan ini tidak terlepas dari karakteristik media yang digunakan. Pada pertemuan pertama, video animasi percakapan dan komik digital menawarkan pengalaman belajar yang menarik secara visual dan auditori. Menurut teori kognitif multimedia Mayer (2021), pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui dua saluran (audio dan visual) secara simultan. Hal ini terbukti dari tingginya fokus perhatian siswa selama pemutaran video dan pembacaan komik digital. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayat & Wijaya (2022) yang mengungkapkan bahwa video animasi mampu meningkatkan retensi dan pemahaman siswa karena menyajikan informasi secara konkret dan kontekstual.

Selain itu, video animasi percakapan yang digunakan dalam kegiatan ini memiliki keunggulan tersendiri karena menampilkan dialog antartokoh yang hidup. Siswa dapat mendengar intonasi suara, melihat ekspresi wajah tokoh, dan mengikuti alur cerita yang dramatis. Hal ini membuat siswa merasa seolah-olah terlibat langsung dalam cerita, sehingga pesan moral tentang pentingnya menghargai perbedaan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Penelitian oleh Rahayu & Kurniawan (2022) juga mendukung temuan ini bahwa media audiovisual memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik mereka yang senang dengan tayangan bergerak dan bersuara.

Komik digital yang digunakan pada pertemuan pertama melengkapi pengalaman belajar dari video

animasi. Jika video animasi menyajikan materi secara dinamis dan bergerak, komik digital menyajikan materi dalam bentuk gambar diam dengan teks dialog yang dapat dibaca berulang-ulang oleh siswa. Keunggulan komik digital 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.

Pada pertemuan kedua, media *pop-up book* memberikan pengalaman yang berbeda dan melengkapi pengalaman sebelumnya. Jika media digital lebih mengandalkan layar dan audio, *pop-up book* memberikan pengalaman taktil dan visual langsung. Siswa dapat melihat, menyentuh, dan bahkan membalik halaman sendiri. Pengalaman multisensori ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret (Piaget dalam Santrock, 2021). Menurut Piaget, anak-anak pada usia 7-11 tahun belajar paling baik melalui benda-benda nyata dan pengalaman langsung, bukan melalui simbol-simbol abstrak. *Pop-up book* menyajikan materi dalam bentuk yang sangat konkret dan visual, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep keberagaman budaya.

Penelitian oleh Fitriani & Dewi (2023) dan Permatasari & Sukirno (2022) mengungkapkan bahwa *pop-up book* mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan keingintahuan siswa karena efek kejutan tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka. Dalam kegiatan ini, reaksi siswa saat melihat *pop-up book* sangat antusias. Gambar rumah adat, pakaian adat, dan alat musik tradisional yang tampak timbul dan nyata membuat siswa terkesima. Beberapa siswa bahkan meminta untuk memegang dan membuka sendiri halaman *pop-up book*. Hal ini menunjukkan bahwa media fisik seperti *pop-up book* masih memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa di era digital.

Kombinasi dua jenis media ini menciptakan variasi pembelajaran yang mencegah kebosanan. Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan ceramah, tetapi juga menyaksikan video, membaca komik, melihat *pop-up book*, berdiskusi, dan bertanya. Variasi aktivitas ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses belajar (Bonwell & Eison dalam Haryanto & Fatimah, 2025). 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, yaitu tentang "Mensyukuri Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia". Cerita dalam video dan komik tentang Maria yang berasal dari Papua Barat dan diejek oleh temannya memberikan pesan moral yang menyentuh hati siswa. Siswa tidak hanya belajar secara kognitif tentang definisi keberagaman, tetapi juga secara afektif merasakan pentingnya menghargai perbedaan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Kristen, yaitu membentuk karakter siswa yang beriman, toleran, dan saling mengasihi (Tompah & Sine, 2021; Lumbanraja et al., 2023). Ayat Alkitab dari Mazmur 150:1-6 yang mengajarkan bahwa semua orang dapat memuji Tuhan dengan cara dan keunikan masing-masing juga semakin menguatkan pesan moral tersebut.

Peningkatan skor motivasi belajar dari 37,87 menjadi 38,50, meskipun tidak besar secara angka, 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.

Namun, kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah siswa yang terlibat hanya 8 orang, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, kegiatan hanya berlangsung dalam dua pertemuan, sehingga belum dapat dilihat dampak jangka panjang dari penggunaan media ini. Ketiga, satu siswa mengalami penurunan skor motivasi, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi motivasi siswa; faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis juga berperan penting. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang 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 hasil pelaksanaan kegiatan praktik implementasi media pembelajaran di kelas IV SDN 3 Kereng Bangkirai, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital (video animasi percakapan dan komik digital) pada pertemuan pertama serta media konvensional (*pop-up book*) pada pertemuan kedua dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan topik "Mensyukuri Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia" telah berjalan dengan baik dan lancar. Seluruh rangkaian kegiatan, yang selalu diawali dengan ibadah singkat dan ditutup dengan doa bersama, mampu menciptakan suasana kelas yang tertib, interaktif, dan kondusif bagi siswa. Penggunaan variasi media pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap tingkat keterlibatan dan respons siswa di kelas. Siswa yang pada awal kegiatan terlihat pasif dan kurang percaya diri berubah menjadi lebih fokus, berani menyampaikan pendapat, aktif menjawab pertanyaan, serta antusias ketika berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang disediakan. Rangkaian implementasi media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pengolahan data angket, di mana terdapat peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari nilai awal (*pre-test*) sebesar 37,87 menjadi nilai akhir (*post-test*) sebesar 38,50. Adanya kenaikan nilai sebesar 0,63 poin menunjukkan bahwa penggunaan video animasi, komik digital, dan *pop-up book* efektif dalam mendorong dan menjaga semangat belajar siswa sepanjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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/jurnaldesain.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.
- 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.
- 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>
- Rahayu, S., & Kurniawan, D. (2022). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45-56. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v7i1.45678>
- 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.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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>
- Tompah, M. Y., & Sine, N. A. E. (2021). *Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- 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.