

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 7-9 TAHUN

Rahel Sianturi¹, Astrina Srikandi Rumahorbo², Delf Gustaf Kalalo³

Universitas Kristen Indonesia^{1,2,3}

e-mail: rahelsianturi9@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan bidang ilmu yang berperan penting dalam membentuk karakter dan pertumbuhan spiritual anak. Di era digitalisasi, pembelajaran PAK perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dan mampu menjawab kebutuhan peserta didik. Anak usia 7–9 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif yang pesat dan merupakan fase kritis dalam pembentukan pola pikir, moral, dan sosial. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi strategi penting untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep keagamaan dan nilai-nilai kristiani. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAK dapat meningkatkan ketertarikan belajar serta mempercepat pemahaman materi keagamaan dan moral pada anak usia 7–9 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka melalui kajian terhadap buku, jurnal ilmiah, dan sumber pendukung lainnya. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan referensi, analisis literatur, identifikasi kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi, serta perumusan model penerapan media digital dalam PAK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti video edukasi, aplikasi Alkitab anak, dan media interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat kemampuan kognitif, serta membantu internalisasi nilai moral dan spiritual. Simpulan utama, integrasi teknologi dalam PAK merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi anak usia 7–9 tahun.

Kata Kunci: *Pendidikan Agama Kristen, Teknologi, Kognitif*

ABSTRACT

Christian Religious Education (PAK) is a field of study that plays an important role in shaping children's character and spiritual growth. In the digital era, PAK learning must adapt to technological advancements to remain relevant and responsive to learners' needs. Children aged 7–9 are in a stage of rapid cognitive development and a critical phase in the formation of their thinking patterns, moral understanding, and social behavior. Therefore, the use of technology in the learning process becomes an important strategy to increase learning interest while strengthening the understanding of religious concepts and Christian values. The purpose of this study is to analyze the extent to which the use of technology in PAK learning can enhance learning motivation and accelerate the comprehension of religious and moral material among children aged 7–9. This research employs a qualitative method with a literature review approach through the examination of books, scientific journals, and other supporting sources. The stages of the study include gathering references, analyzing literature, identifying the needs of technology-based learning, and formulating a model for implementing digital media in PAK. The results show that the use of technology—such as educational videos, children's Bible applications, and interactive media—can increase learning motivation, strengthen cognitive abilities, and support the internalization of moral and spiritual values. In conclusion, the

integration of technology into PAK is a strategic step to create more effective, engaging, and meaningful learning experiences for children aged 7–9.

Keywords: *Christian Religious Education, Technology, Cognitive*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk iman, karakter, dan kepribadian anak sejak usia dini. Pada tahap perkembangan awal, anak berada dalam masa emas (*golden age*), yaitu periode yang menentukan arah pembentukan kepribadian dan nilai moral yang akan dibawa hingga dewasa. Karena itu, pendidikan rohani perlu diberikan sejak dini untuk menanamkan nilai-nilai kristiani melalui pembelajaran yang berkesinambungan dan berlandaskan ajaran Alkitab. Interaksi yang intensif dengan firman Tuhan sejak kecil diyakini mampu menumbuhkan sikap spiritual yang kuat sekaligus membentuk perilaku sosial yang positif pada anak, karena Pendidikan Agama Kristen yang diterapkan secara konsisten dalam kehidupan keluarga dapat memperkuat spiritualitas dan moralitas anak secara signifikan (Boiliu, 2020). PAK tidak hanya bertujuan menanamkan pemahaman teologis, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, moral, dan sosial peserta didik secara holistik.

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Anak-anak generasi saat ini adalah digital native, yaitu kelompok yang sejak lahir telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat teknologi dan media digital (Saragih, 2022). Situasi ini menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran PAK, agar dapat menjawab karakteristik belajar anak yang semakin visual, interaktif, dan kolaboratif. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman konsep abstrak, serta membantu internalisasi nilai moral melalui pengalaman belajar yang bermakna (Yaumi, 2018). Sejalan dengan itu, Jones dan Charles (2020) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Alkitab interaktif, video animasi pendidikan, dan permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran agama dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Meskipun potensi teknologi sangat besar, kondisi praktik pembelajaran PAK di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan. Tidak semua guru memiliki kompetensi literasi digital dan kemampuan pedagogis yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Dalam banyak kasus, penggunaan teknologi hanya menjadi tambahan, bukan bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis (Saragih, 2022). Selain itu, masih terdapat anggapan bahwa pembelajaran PAK cukup dilakukan melalui metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga implementasi media digital belum dilihat sebagai kebutuhan prioritas. Kesenjangan ini memperlihatkan perbedaan antara harapan ideal pembelajaran PAK yang kontekstual dan aktual dengan kenyataan pelaksanaan di sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman spiritual anak, khususnya pada kelompok usia 7–9 tahun. Rentang usia ini merupakan masa krusial dalam perkembangan kognitif menurut teori perkembangan Piaget yaitu tahap operasional konkret, di mana anak mulai memahami konsep melalui aktivitas nyata, visualisasi, dan pengalaman langsung. Karena itu, pendekatan teknologi berbasis visual, audio, dan interaksi sangat relevan untuk pembelajaran PAK pada tahap perkembangan ini.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus spesifik pada integrasi teknologi untuk pembelajaran PAK bagi anak usia 7–9 tahun, yang selama ini belum banyak dikaji secara

Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

mendalam, terutama dalam konteks pendidikan Kristen di Indonesia. Penelitian ini juga menawarkan gagasan inovatif berupa pemanfaatan strategi pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti platform pembelajaran digital, aplikasi Alkitab anak, media animasi, dan permainan edukatif yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai alat pedagogis untuk memperkuat pembentukan karakter kristiani secara holistik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pendidik, sekolah, dan orang tua dalam mengoptimalkan integrasi teknologi pada pembelajaran PAK serta menjawab tantangan transformasi pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Data penelitian diperoleh melalui pengumpulan dan penelaahan berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan, meliputi artikel jurnal, prosiding, buku, dan laporan penelitian yang membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen serta perkembangan kognitif anak usia 7–9 tahun. Proses penelitian diawali dengan penentuan topik dan fokus kajian mengenai pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman nilai moral dalam Pendidikan Agama Kristen. Selanjutnya, dilakukan penelusuran literatur secara daring melalui basis data Google Scholar, DOAJ, dan Garuda Kemdikbud dengan menggunakan kata kunci *Christian Religious Education, digital learning, technology-based learning, cognitive development, children aged 7–9, religious values*, dan *interactive media for Christian education*. Literatur yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria: relevansi dengan topik penelitian, tahun publikasi antara 2016–2024, serta berasal dari jurnal nasional maupun internasional yang terakreditasi. Seluruh sumber yang terpilih dianalisis menggunakan teknik analisis konten kualitatif deskriptif dengan menelaah isu, temuan, perbandingan, serta implikasi dari masing-masing studi. Tahap akhir penelitian dilakukan melalui sintesis hasil analisis untuk menghasilkan kesimpulan yang mendukung tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui analisis dan sintesis berbagai literatur yang membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK), karakteristik perkembangan anak usia 7–9 tahun, kemampuan kognitif menurut tahap perkembangan, serta jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk anak usia sekolah dasar. Sintesis literatur menunjukkan bahwa teknologi telah memberikan pengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran PAK, baik dalam meningkatkan motivasi belajar maupun memperkuat pemahaman nilai moral dan spiritual anak.

Selain itu, kajian kemampuan kognitif menurut Piaget mengungkapkan bahwa anak usia 7–9 tahun berada pada tahap operasi konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, audio, konkret, dan interaktif agar dapat memahami konsep secara lebih mudah. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media digital, storytelling berbasis teknologi, serta media konkret seperti benda manipulatif mendukung perkembangan berpikir logis, kemampuan mengelompokkan, memahami sebab-akibat, dan meningkatkan daya imajinasi anak. Temuan sintesis literatur dirangkum pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Sintesis Literatur

Peneliti & Tahun	Jenis Teknologi / Media	Subjek Usia / Sasaran	Temuan Utama Penelitian
Sinaga & Saragih (2023)	Media pembelajaran digital interaktif	Siswa SD	Teknologi meningkatkan efektivitas pembelajaran PAK dan motivasi belajar siswa.
Joy & Boiliu (2021)	Penggunaan perangkat digital & pembelajaran berbasis konseling	Siswa SD kelas rendah	Perlu pengendalian penggunaan gawai dan kolaborasi guru-orang tua untuk membentuk karakter kristiani.
Jonatan & Waruwu (2023)	Teknologi edukasi berbasis aplikasi & multimedia	Pembelajaran PAK di sekolah	Teknologi mempercepat inovasi pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta partisipasi aktif siswa.
Romini & Harefa (2020)	Media pembelajaran visual-audio	Anak usia 7–9 tahun	Membantu memahami konsep spiritual dan moral dengan cara konkret dan mudah dipahami.
Choo et al. (2020)	Digital storytelling	Anak SD	Meningkatkan kemampuan imajinasi, literasi, dan pemahaman pesan cerita secara lebih efektif dibanding cerita konvensional.
Muthmainnah & Nurma (2019)	Media manipulatif konkrit (tutup botol)	Anak usia 7–9 tahun	Mengembangkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran konkret sesuai tahap perkembangan anak.

Temuan literatur pada Tabel 1 menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen mampu mendukung proses belajar anak usia 7–9 tahun secara efektif, khususnya melalui penggunaan media yang bersifat visual, audio, dan interaktif sesuai dengan tahap operasi konkret. Media digital dan *digital storytelling* terbukti membantu anak memahami konsep moral dan spiritual secara lebih kontekstual dan menarik. Di sisi lain, media konkret dan manipulatif tetap memiliki peran penting sebagai pendukung pembelajaran, sehingga penggunaan teknologi perlu dipadukan dengan pengalaman belajar langsung. Integrasi kedua jenis media tersebut memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menginternalisasi nilai-nilai kristiani secara lebih bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAK perlu disertai pendampingan guru dan orang tua agar perkembangan kognitif dan karakter anak dapat berlangsung secara seimbang.

Pembahasan

Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan di era teknologi membutuhkan kedalaman dari para guru Pendidikan Agama Kristen untuk dapat mengubah metode ceramah menjadi pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses dan operasional pembelajaran. Peran teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Hal ini menjadi tantangan bagi para guru Pendidikan Agama Kristen saat ini, karena guru Pendidikan Agama Kristen harus mampu mengembangkan bakatnya dalam menguasai teknologi, selain itu guru juga harus mampu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung Proses belajar mengajar di sekolah agar dapat berjalan lebih

efektif dan efisien. Oleh karena itu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah guru Pendidikan Agama Kristen harus mampu mengembangkan kecerdasan mental siswa dengan penggunaan media pendidikan yang menarik sehingga anak-anak akan merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Sinaga & Saragih, 2023).

Perkembangan teknologi menuntut guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) untuk menjalankan peran yang semakin strategis dan bertanggung jawab dalam proses mengajar, mendidik, serta mendampingi peserta didik. Perubahan sosial yang terjadi akibat kemajuan teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk membekali siswa agar mampu menyikapi berbagai informasi di ruang digital secara bijaksana, khususnya dalam menghadapi isu-isu yang berpotensi melemahkan iman Kristen. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Kristen di sekolah memiliki peran penting dalam mengantisipasi dampak penggunaan teknologi pada siswa. Pertama, guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pemanfaatan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab. Kedua, guru dapat melakukan pendampingan atau konseling terhadap siswa yang menunjukkan kecenderungan kecanduan teknologi agar penggunaannya sesuai dengan kebutuhan. Ketiga, guru perlu melakukan pengawasan terhadap penggunaan teknologi di lingkungan sekolah, misalnya dengan membatasi penggunaan telepon genggam selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, kerja sama antara guru dan orang tua juga perlu dibangun untuk mengontrol penggunaan teknologi oleh siswa di lingkungan rumah (Joy & Boiliu, 2021).

Teknologi memiliki kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui penyediaan berbagai sarana dan sumber belajar yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Dalam konteks pengembangan pembelajaran PAK, teknologi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bentuk yang memberikan dampak positif. Pada era disrupsi, teknologi berperan dalam menghadirkan kualitas serta pendekatan baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, seperti pemanfaatan dan pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi, evaluasi terhadap sumber belajar yang digunakan, pendampingan proses pembelajaran hingga tuntas, peningkatan disiplin keilmuan guru, serta kemudahan dalam penggunaan teknologi secara efektif dan efisien. Selain itu, teknologi juga mampu memberikan motivasi baru bagi peserta didik, mendorong terciptanya inovasi pembelajaran, serta membantu guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi sarana yang kuat dalam mentransformasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen agar lebih inovatif dan adaptif terhadap perubahan zaman (Jonatan & Waruwu, 2023).

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan mendorong terjadinya restrukturisasi peran guru, termasuk guru Pendidikan Agama Kristen, di mana proses pembelajaran harus mampu berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Kondisi ini melahirkan berbagai program dan media pembelajaran baru yang mendukung proses belajar mengajar. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi oleh guru, orang tua, maupun pendeta perlu terus ditingkatkan. Perkembangan teknologi dan pendidikan menjadikan peran guru Pendidikan Agama Kristen semakin disorot, khususnya dalam menjalankan aspek perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran yang tetap berlandaskan nilai-nilai iman Kristen.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, teknologi digunakan sebagai sarana untuk menumbuhkan iman dan mendukung efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak menjadi hambatan, melainkan dapat mendorong kemajuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen ke arah yang lebih baik. Dengan menjadikan nilai-nilai inti pendidikan Kristen sebagai fondasi dalam pengembangan teknologi, hal ini justru memperkuat eksistensi pendidikan Kristen yang berlangsung di lingkungan keluarga, gereja, dan sekolah. Mengingat dunia pendidikan dan teknologi akan terus

mengalami perkembangan, maka pendidikan Kristen dituntut untuk tetap konsisten dalam menyampaikan nilai-nilai iman sesuai dengan konteks perkembangan zaman (Susanto, 2022).

Karakteristik Anak Usia 7 – 9 Tahun

Kepribadian merupakan faktor penting dalam perkembangan anak. Pembentukan karakter perlu dilakukan sejak dini untuk mempersiapkan anak menghadapi kehidupan di masa depan. Anak usia 7 hingga 9 tahun sering disebut sebagai usia emas karena perkembangan otak berlangsung sangat pesat. Oleh karena itu, diperlukan program pembelajaran yang mendukung perkembangan anak dengan melibatkan kemampuan visual, auditori, dan motorik secara terpadu (Oktavimadiana & Nugrahanta, 2022).

Dalam proses tumbuh kembang anak, ciri-ciri moral anak usia 7 sampai 9 tahun menurut Paulus Lie antara lain: Berperilaku akhlak yang baik, ditinjau dari apa yang menyenangkan atau dapat membantu orang lain, Anak cenderung tidak keberatan dengan apa yang dipikirkannya. Wajar, ketika mereka meminta persetujuan orang-orang disekitarnya tentang apa yang baik atau tidak boleh dilakukan, mereka dengan senang hati bisa mengikuti dan menjaga aturan-aturan tertentu. Perbuatan yang benar adalah ketika tugas dan kewajiban telah selesai. Selain itu, tindakan yang benar adalah menghormati figur otoritas (orang tua, guru). Sedangkan perkembangan spiritual anak meliputi: Anak mulai memahami rasa takut, mempunyai landasan keimanan dan keyakinan, memahami gagasan keagamaan yang abstrak, anak dapat memahami siapa Tuhan yang maha kuasa, memahami Tuhan sebagai cinta dan pencipta alam semesta serta memahami apa itu Tuhan (Romini & Harefa, 2020).

Kemampuan Kognitif Anak Usia 7-9 Tahun

Tahap perkembangan kemampuan kognitif pada manusia terbagi dalam beberapa tahap. Jean Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia berdasarkan usia menjadi 4 tahap. Pertama, tahap sensori (*sensorimotor*) perkembangan kemampuan kognitif tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Kedua, tahap pra-operasional (*preoperational*) perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Ketiga, tahap operasi konkrit (*concrete operational*) tahap operasi konkrit ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Dan yang keempat, tahap operasi formal (*formal operational*) tahap operasi formal terjadi pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada tahap ini seorang anak mendapatkan kemampuan baru, atau dapat dikatakan langkah berpikirnya anak naik 1 level. Kemampuan tersebut bermanfaat pada dirinya sendiri untuk mengkomunikasikan pikirannya terhadap peristiwa yang anak alami (Nazilatul, 2020). Dari beberapa tahap tersebut dapat dilihat bahwa anak usia 7-9 tahun masuk ke dalam tahap operasi konkrit (*concrete operational*). Untuk lebih memahami kemampuan kognitifnya maka akan dijelaskan berdasarkan tingkatan usianya.

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Tujuh Tahun

Pada usia 7 tahun sebagian besar anak telah memiliki kemampuan untuk mempertahankan ingatan tentang ukuran, panjang atau jumlah benda cair. Dalam tahap ini anak akan mengembangkan kemampuan mempertahankan ingatan terhadap substansi. Misalnya, ketika tanah liat yang awalnya berbentuk bola lalu diubah menjadi bentuk persegi atau di pecah-pecah menjadi beberapa ukuran yang berbeda-beda bentuknya, maka anak usia 7 tahun akan tetap tahu bahwa itu semua masih tanah liat yang sama hanya bentuknya saja yang berubah-ubah (Marinda, 2020).

Pada usia 7 tahun ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam penggunaan logikanya sudah memadai. Ada beberapa proses penting dalam tahapan ini yaitu: 1) Pengurutan; dimana kemampuan kognitif anak untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri-cirinya sudah baik. 2) Klasifikasi: kemampuan kognitif anak untuk memberi

nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut karakteristiknya. 3) *Decentering*: yaitu anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Dan yang ke 4) *Reversibility*: yaitu anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian dapat kembali ke bentuk semula (Khadijah, 2016).

2. Kemampuan Kognitif Anak Usia Delapan Tahun

Pada usia 8 tahun kemampuan kognitif sudah lebih baik dari pada tahap sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, anak sudah memasuki jenjang C2 (memahami) dan masuk pada tahap C3 (menerapkan) yang semakin baik. Pada tahap ini kemampuan anak seperti menerangkan, menjelaskan, menguraikan, membedakan, mengubah, mendeteksi, menduga, mengelompokkan, memberi contoh dan menghitung sudah lebih baik. contohnya, anak sudah mampu untuk membaca sebuah teks dengan lancar, lalu anak sudah mampu untuk mengelompokkan jenis-jenis warna yang memiliki kemiripan dan telah dapat mengerjakan tugas bentuk tabel sederhana, seperti mengisi kolom, menjodohkan dan melengkapi. Anak usia delapan tahun juga sudah dapat memahami isi suatu cerita dan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan teks.

Pada usia 8 tahun, seorang anak telah mampu mengetahui hubungan yang terdapat dalam sekumpulan objek dan menyusunnya berdasarkan ukuran atau bentuknya. Anak usia 8 tahun juga sudah bisa fokus mengikuti pembelajaran dengan durasi 2-3 jam, selebihnya anak akan merasa lelah, mengantuk dan cenderung mencari aktivitas bermain. Anak sudah bisa belajar dengan suasana yang formal, tetapi masih membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan, seperti pembelajaran yang berbasis permainan (Bujuri, 2018).

3. Kemampuan Kognitif Anak Usia Sembilan Tahun

Pada usia sembilan tahun, perkembangan kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Anak mulai mampu menyelesaikan permasalahan yang lebih kompleks karena telah memiliki bekal pengetahuan, wawasan, serta pengalaman belajar dari tahap sebelumnya. Pada fase ini, anak telah memasuki tingkat kognitif yang lebih tinggi, yaitu ranah penerapan (C3). Kemampuan pada ranah ini mencakup penggunaan dan pengaplikasian konsep atau materi yang telah dipelajari ke dalam situasi baru dengan melibatkan aturan dan prinsip tertentu. Kata kerja operasional yang umumnya digunakan pada tahap ini antara lain memilih, mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memodifikasi, meramalkan, menghasilkan, menghubungkan, menunjukkan, dan mempraktikkan.

Kemampuan berpikir anak usia sembilan tahun juga semakin mendalam, ditandai dengan kemampuan berimajinasi terhadap objek yang dijelaskan serta memahami hubungan sebab dan akibat dari suatu peristiwa. Anak mulai mampu mencari alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah, meskipun masih memerlukan pendampingan dari guru atau bantuan teman sebaya. Pada tahap ini, anak sudah dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis diskusi kelompok. Namun demikian, peran guru tetap diperlukan untuk mengarahkan dan mengendalikan jalannya diskusi, mengingat keterampilan berdiskusi dan kemampuan bekerja sama anak masih dalam tahap perkembangan.

Selain itu, rentang konsentrasi anak pada usia ini masih relatif terbatas sehingga mudah mengalami gangguan perhatian. Oleh karena itu, anak memerlukan pengawasan, pengendalian, serta bimbingan belajar yang lebih intensif. Secara umum, anak usia sembilan tahun mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara fokus selama sekitar tiga hingga empat jam dalam satu hari (Bujuri, 2018).

Media pembelajaran berbasis teknologi bagi anak usia 7-9 tahun

Secara umum, media pembelajaran dimengerti sebagai perantara (Latin: *medius*) dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran merujuk pada segala sarana yang

Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

digunakan untuk menyalurkan informasi pembelajaran dari sumber kepada peserta didik dalam rangka mendukung terjadinya proses belajar. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi pendidikan. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang mencakup kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar) yang dirancang untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Syahputra et al., 2023; Prasetyo & Patmisari, 2024).

Dengan kata lain, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana fisik maupun digital yang digunakan untuk menyajikan pesan pembelajaran guna merangsang minat dan aktivitas belajar siswa. Media tidak hanya mencakup alat atau bahan ajar, tetapi juga dapat berupa manusia, materi, maupun peristiwa yang sengaja dirancang untuk menciptakan situasi belajar sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai alat grafis, visual, audio, maupun elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi pembelajaran secara verbal maupun visual agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Asmara et al., 2023). Media pembelajaran dapat pula berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap (Muthmainnah & Nurma, 2019).

Secara menyeluruh, berbagai definisi yang dikemukakan di atas mengandung pengertian dasar yang sama, yaitu media pembelajaran sebagai kombinasi antara “perangkat lunak” (*software*) berupa pesan atau informasi pendidikan dan “perangkat keras” (*hardware*) sebagai alat bantu penyampaian pesan agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media dan peralatan pembelajaran merupakan dua unsur yang berbeda, namun saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam proses penyampaian informasi pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai wadah pesan pembelajaran yang disalurkan dari sumber kepada peserta didik dengan tujuan utama terjadinya proses belajar yang efektif dan bermakna (Prasetyo & Patmisari, 2024).

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran strategis dalam memanfaatkan media untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, materi yang bersifat abstrak, kompleks, atau konseptual akan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diperlukan agar proses penyampaian materi dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien serta membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa (Asmara et al., 2023).

Secara umum, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran berperan penting dalam memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran membantu menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan interaktif, serta memungkinkan terjadinya efisiensi waktu dan tenaga dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media yang tepat juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan fleksibilitas belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu, serta menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal juga mendorong perubahan peran guru menjadi lebih produktif sebagai fasilitator pembelajaran (Prasetyo & Patmisari, 2024).

Teknologi berasal dari istilah Yunani *technologia* yang merujuk pada proses pengerjaan sesuatu secara teratur dan sistematis (Sari & Asmendri, 2020). Selain itu, teknologi juga dipahami sebagai aktivitas manusia yang tidak terlepas dari pengaruh budaya dan lingkungan

tempat individu tersebut berada (Mokalu et al., 2022). Dalam ranah pendidikan, teknologi dimaknai sebagai pengembangan berbagai komponen sistem pembelajaran yang mencakup pesan, peserta didik, bahan ajar, perangkat, metode, serta kerangka kerja yang dikelola secara sistematis guna membantu pemecahan masalah dalam proses belajar (Ismail, 2020).

Lebih lanjut, teknologi pendidikan dipandang sebagai suatu proses terpadu yang melibatkan prosedur, perangkat, serta gagasan dalam menganalisis permasalahan pembelajaran, melakukan evaluasi, dan mengelola seluruh aspek belajar manusia. Aspek tersebut mencakup *hardware* sebagai media komunikasi berupa perangkat teknologi, serta *software* yang berfungsi sebagai analisis dan langkah-langkah operasional berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian, teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai sarana pendukung dalam pengembangan, penilaian, dan penerapan pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar manusia.

Oleh karena itu, pemilihan teknologi pendidikan yang sesuai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 7–9 tahun. Pada rentang usia ini, anak berada pada tahap berpikir konkret, idealis, dan rasional, sehingga penggunaan teknologi yang tepat dapat mendukung proses pemahaman dan pengembangan kemampuan kognitif secara optimal (Rombe et al., 2023).

Jenis-jenis Media Pembelajaran berbasis Teknologi untuk Anak Usia 7-9 Tahun

Penelitian yang dipaparkan oleh Irina V. Brylina dkk. mengungkapkan bahwa pemikiran kritis merupakan bentuk teknologi bersifat kognitif yang berfokus pada pengembangan kompetensi logis (rasional) dan konkret melalui pendekatan didaktik. Dalam arti, berpikir kritis merupakan salah satu media pembelajaran dari teknologi pendidikan kognitif karena melibatkan kemampuan siswa untuk menganalisis informasi (Brylina et al., 2016).

Berbagai media berbasis teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, antara lain internet, jaringan intranet, perangkat seluler, serta media penyimpanan digital yang mendukung akses dan distribusi materi pembelajaran secara luas. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya jaringan komputer dan internet, memungkinkan terjadinya komunikasi dan interaksi pembelajaran secara langsung antara guru dan siswa maupun antarsiswa. Melalui jaringan komputer, proses pembelajaran dapat dirancang agar mendukung pembelajaran individual maupun kolaboratif, termasuk diskusi kelompok dan pertukaran ide secara daring. Sistem pembelajaran berbasis jaringan ini juga banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan *online learning*, yang memungkinkan proses belajar berlangsung tanpa dibatasi ruang dan waktu. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan jaringan komputer dalam pembelajaran dapat memperkaya model pembelajaran, mempercepat pemecahan masalah belajar siswa, serta meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran (Surahman et al., 2020).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan kesiapan dan bentuk penyajiannya, yaitu media yang siap digunakan serta media yang perlu dirancang secara khusus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dalam praktiknya banyak berporos pada media visual dan audio. Media visual atau grafis merupakan media yang dapat dilihat dan berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran tanpa melibatkan unsur suara, seperti gambar, sketsa, diagram, grafik, animasi, dan peta. Sementara itu, media audio berkaitan dengan indera pendengaran dan digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara, seperti radio, alat perekam, dan media audio digital. Pengelompokan media visual dan audio ini membantu guru memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran berlangsung lebih efektif (Yaumi, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Muthmainnah dan Nurma menunjukkan bahwa media visual berupa tutup botol dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media tutup botol digunakan dalam kegiatan berhitung karena memungkinkan siswa untuk melihat dan menyentuh objek secara langsung. Selain itu, siswa juga dapat mengekspresikan pemahamannya melalui kemampuan verbal selama proses pembelajaran. Melalui media konkret tersebut, siswa belajar memahami dan memaknai konsep berhitung dari benda-benda yang tersedia di lingkungan sekitarnya (Muthmainnah & Nurma, 2019).

Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa *digital storytelling* sebagai media berbasis audio-visual dapat memberikan dampak signifikan dalam menyampaikan cerita yang diproyeksikan ke dalam gambar dan suara. Choo et al. (2020) mengatakan adanya perbedaan signifikan antara *conventional* dan *digital storytelling*. Pertama, pembeda antara *digital* dan *conventional storytelling* adalah penggunaan teknologi. *Digital storytelling* dan *conventional storytelling* sama-sama menyampaikan cerita secara lisan kepada pendengar. Namun penyampaian media *conventional storytelling* menggunakan alat-alat yang sederhana, sedangkan penyampaian *digital storytelling* menggunakan video yang harus melewati tahap pembuatan, *editing*, *mastering*, *rendering* menggunakan teknologi yang ada pada masa kini. Dapat dikatakan bahwa *digital storytelling* adalah sebuah seni dalam menggunakan beragam aplikasi dan perangkat lunak untuk menciptakan dan mengkomunikasikan sebuah cerita kepada para pendengar. Kedua, keterlibatan penonton. Dalam *oral storytelling* atau *storytelling* konvensional, pendengar mendengar dan perlu mengimajinasikan sendiri setiap detail cerita yang disampaikan. Sedangkan dalam *digital storytelling*, penonton sudah mendapatkan gambaran melalui video dan music untuk mereka dapat mengerti dengan jelas setiap alur cerita yang ada di dalamnya (Choo et al., 2020). Dengan demikian, penggunaan *digital storytelling* diharapkan dapat diterima oleh siswa secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

KESIMPULAN

Pendidikan di era teknologi menuntut guru Pendidikan Agama Kristen untuk mengubah metode ceramah menjadi pembelajaran yang menekankan keterampilan proses dan operasional pembelajaran. Peran teknologi dalam pembelajaran semakin penting, menantang guru Pendidikan Agama Kristen untuk mengembangkan bakat mereka dalam menguasai teknologi dan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, guru Pendidikan Agama Kristen memegang peran sentral dalam memastikan persiapan, proses, dan evaluasi pembelajaran berjalan sesuai dengan nilai-nilai iman Kristen. Teknologi menjadi alat yang kuat dalam mengubah cara pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dilakukan, memungkinkan adopsi inovasi dan desain pembelajaran yang responsif terhadap perubahan zaman.

Selain itu, pemahaman tentang perkembangan kognitif anak usia 7-9 tahun menjadi kunci dalam merancang pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang efektif. Pada tahap ini, anak memasuki periode konkret operasional, di mana mereka mampu berpikir logis tentang objek dan kejadian, meskipun berorientasi pada realitas. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti internet, *mobile phone*, dan *digital storytelling*, dapat memberikan dampak signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif anak dan memfasilitasi proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan lebih baik.

Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tidak hanya memungkinkan pengembangan keterampilan proses dan operasional, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Peran guru Pendidikan Agama Kristen sebagai

fasilitator dan pembimbing menjadi semakin penting dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dan bertanggung jawab dalam konteks nilai-nilai iman Kristen.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). *Media pembelajaran berbasis teknologi: Pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Boiliu, F. M. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam keluarga di era digital untuk meningkatkan spiritualitas dan moralitas anak*. *Te Deum: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan*, 10(1). <https://doi.org/10.51828/td.v10i1.17>
- Brylina, I. V., Turchevskaya, B. K., Bogoryad, N. V., Brylin, V. I., & Chaplinskaya, Y. I. (2016). Critical Thinking as a Cognitive Educational Technology. *SHS Web of Conferences*, 28. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20162801018>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Nawi, A. M. (2020). Digital storytelling vs. Oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5 A). <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081907>
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher. https://books.google.com/books/about/Teknologi_Pembelajaran_Sebagai_Media_Pem.html?id=IPcOEAAAQBAJ
- Jonatan, J., & Waruwu, A. T. M. (2023). Peran Teknologi Digital dalam Pengembangan Pembelajaran Kristen di Era Digital. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 805–811. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.233>
- Jones, A., & Charles, B. (2020). The impact of technology on religious education: An analysis of effective practices. *Journal of Religious Education*, 68(3), 245–261. <https://doi.org/10.1007/s40839-020-00105-8>
- Joy, P. D. J., & Boiliu, F. M. (2021). Peran pendidikan agama Kristen dalam penggunaan teknologi pada anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2038–2046. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1115>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. In Perdana Publishing.
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13 (1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Muthmainnah, & Nurma. (2019). *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media tutup botol di TK Meulati Mon Pasong Aceh Barat*. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 75–93. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v5i2.6391>
- Nazilatul, M. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263. <https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144>

- Oktavimadiana, S., & Nugrahanta, G. A. (2022). Membina Karakter Leadership Anak Usia 7-9 Tahun Dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 185–201. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i1.6325>
- Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. (2024). *Pengenalan media pembelajaran berbasis media teknologi untuk meningkatkan literasi digital bagi siswa sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 157–168. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.157>
- Rombe, E. Y., Dillak, I., Noti, Y. A., & Rantung, D. A. (2023). Prinsip pemilihan teknologi pembelajaran dalam teori belajar kognitif anak 8-12 Tahun dan relevansinya bagi pendidikan agama kristen. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 8(2), 72-81. <https://doi.org/10.33541/rfidei.v8i2.197>
- Romini, R., & Harefa, I. D. (2020). Manfaat Penggunaan Alkitab Bergambar Terhadap Perkembangan Kerohanian Anak Future Center Usia 7-9 Tahun Di Buluh Awar. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.47530/edulead.v1i1.8>
- Saragih, D. K. (2022). Dampak perkembangan bahasa asing terhadap bahasa Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2569–2577. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3312>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1). <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Sinaga, E. W. K., & Saragih, O. (2023). Pemanfaatan Media Teknologi Di Era Globalisasi Dalam Pembelajaran Pak. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 13251–13260. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/765>
- Surahman, E., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2020). Model pembelajaran daring berbasis kolaboratif dalam meningkatkan interaksi belajar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 140–151. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/12038>
- Susanto, Y. N. (2022). Teknogogi dalam Pendidikan Kristen: Pendidikan Kristiani Menyambut Perkembangan Teknologi. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 4(2), 263–275. <https://doi.org/10.47167/kharis.v4i2.125>
- Syahputra, R., Prayoga, T. B., & Chandra, Z. M. (2023). *Media pembelajaran berbasis IT*. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.953>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ>