

EFEKTIVITAS PELATIHAN APLIKASI CANVA DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN TEOLOGI YANG INTERAKTIF DAN KONTEKSTUAL DI STT WESLEY METHODIST INDONESIA

Jhonnedy Kolang Simatupang¹; Hockey Salim²; Diany Rita P. Saragih³; Jonni Octavianus⁴;
Samuel Sulistiyo⁵

¹²³⁴⁵Sekolah Tinggi Teologi Wesley Methodist Indonesia

jhon.tupang28@gmail.com

ABSTRACT

Digital transformation in the realm of education requires theological institutions to adjust to more interactive and contextual learning methods. At STT Wesley Methodist Indonesia, a training program on the Canva application was conducted to enhance the skills of both faculty and students in developing interactive and contextual theological learning materials. This study aims to assess the effectiveness of the Canva training in improving design capabilities and the context relevance of theological learning resources. The approach taken in this research is quantitative, involving three variables: Canva Training (X1), Interactive Theological Learning Media (Y1), and Contextual Theological Learning Media (Y2). The data was collected using a Likert scale questionnaire ranging from 1 to 4 and analyzed with Smart PLS. The outcomes indicate that the Canva training, which included 45 respondents made up of 5 faculty members and 40 students, had a significant positive impact on enhancing design skills for interactive media and the contextual understanding of theology, contributing 95.3% to the improvement. Both students and instructors displayed advancements in creativity, collaboration, and theological relevance in the media products created. This training has proven effective in merging theological values with visual technology, resulting in a more engaging, participatory, and contextually relevant theological education suitable for the current digital era.

Keywords: *Canva; Contextual; Interactive; Learning Media; and Theology.*

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut lembaga teologi untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Di STT Wesley Methodist Indonesia, pelatihan aplikasi Canva dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dosen dan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran teologi yang interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas pelatihan Canva dalam meningkatkan kemampuan desain dan kontekstualitas media pembelajaran teologi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan tiga variabel: Pelatihan Penggunaan Canva (X_1), Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif (Y_1), dan Media Pembelajaran Teologi yang Kontekstual (Y_2). Data diperoleh melalui angket skala *Likert* 1–4 dan dianalisis menggunakan *Smart PLS*. Hasil menunjukkan pelatihan Canva dengan jumlah 45 responden yang terdiri dari 5 dosen dan 40 mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan desain media interaktif serta pemahaman kontekstual teologi dengan kontribusi sebesar 95,3%. Mahasiswa dan dosen menunjukkan peningkatan kreativitas, kolaborasi, dan relevansi teologis dalam produk media yang dihasilkan. Pelatihan ini terbukti efektif dalam mengintegrasikan nilai teologis dengan teknologi visual, menciptakan pembelajaran teologi yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan konteks digital masa kini.

Kata Kunci : Canva, Interaktif, Kontekstual, Media Pembelajaran, dan Teologi

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah menciptakan transformasi besar di bidang pendidikan, termasuk dalam pendidikan teologi yang selama ini dikenal dengan metode tradisional yang berfokus pada teks dan diskusi lisan. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan teologi untuk menyesuaikan diri dengan cara pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai konteks, sehingga nilai-nilai iman tidak hanya dapat dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Salah satu tantangan utama dalam hal ini adalah minimnya keterampilan dosen dan mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik serta sesuai dengan kemajuan zaman. Banyak bahan teologi masih disampaikan dengan metode tradisional, menggunakan teks yang panjang dan presentasi yang kaku, sehingga kurang mampu mendorong partisipasi aktif serta pemahaman yang mendalam dari para peserta.

Sebaliknya, hadirnya berbagai aplikasi desain seperti *Canva* memberikan kesempatan baru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif tanpa harus memiliki keahlian desain yang profesional.² *Canva* menawarkan berbagai fungsi yang memudahkan pengajar dalam menciptakan konten visual seperti infografis, video, dan presentasi yang mengandung makna teologis dan estetika yang mendalam.³ Namun, sampai saat ini, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* dalam bidang pendidikan teologi, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga relevan dengan kehidupan iman dan pelayanan Kristen di Indonesia.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Rungkat dan Rantung mengenai pemasukan teknologi dalam pendidikan agama, menekankan perlunya keterampilan literasi digital bagi para pengajar untuk dapat menyesuaikan isi teologi dengan situasi pembelajaran di abad ke-21.⁴ Sementara itu, Wulan menunjukkan bahwa penggunaan media digital di lembaga teologi di Indonesia masih terbatas pada PowerPoint dan materi pengajaran dalam format PDF, tanpa pengembangan lebih lanjut mengenai media visual yang interaktif.⁵ Sebaliknya, studi yang dilakukan oleh Abdul Sakti menunjukkan bahwa pelatihan yang menggunakan aplikasi kreatif seperti *Canva* dapat meningkatkan keterampilan pedagogis dan estetika guru dalam menyiapkan materi ajar kontekstual di bidang umum.⁶ Namun, hingga saat ini, belum terdapat penelitian yang

1 Jenifert Heru Siswanto and Yusak Tanasyah, "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Anak Berdasarkan Teori Thomas Lickona," in *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASSTEKMU)*, vol. 1 (Semarang, 2021), 1–6, <https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v1i1.77>.

2 Feryana N Miftahul Jannah et al., "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023): 138–46.

3 Alison Paige Gehred, "Canva," *Journal of the Medical Library Association: JMLA* 108, no. 2 (2020): 338.

4 Nova Jelly Rungkat et al., "Hubungan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dengan Teknologi Pendidikan," *Te Deum (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)* 11, no. 2 (2022): 279–97.

5 Nordianus Wilfridus et al., "Peran Teknologi Dalam Reformasi Manajemen Pendidikan Di Era Digital: Penelitian," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 5381–88.

6 Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 2 (2023): 212–19.

komprehensif mengenai pelaksanaan dan keberhasilannya dalam bidang pendidikan teologi, yang memiliki ciri khas tersendiri terkait nilai-nilai spiritual, reflektif, dan konteks pelayanan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut dengan menekankan pada efektivitas pelatihan aplikasi *Canva* dalam menciptakan media pembelajaran teologi yang interaktif dan kontekstual di STT Wesley Methodist Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan akan terungkap sejauh mana pelatihan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menggabungkan pesan teologis dengan elemen desain visual yang informatif dan sesuai dengan konteks sosial budaya. Selain itu, studi ini juga memberikan sumbangan bagi pengembangan strategi pembelajaran teologi yang berbasis teknologi, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman mengenai iman di era digital.⁷ Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasilnya dapat memperluas kajian tentang integrasi teknologi dalam pendidikan teologi, terutama terkait pembelajaran kontekstual berbasis media digital. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan teologi di Indonesia untuk mengimplementasikan pelatihan serupa guna meningkatkan kompetensi pedagogis dan digital para pendidik maupun mahasiswa teologi. Dengan demikian, pelatihan aplikasi *Canva* tidak hanya menjadi sarana teknis, tetapi juga strategi pedagogis untuk menghadirkan teologi yang hidup, relevan, dan kontekstual bagi generasi digital masa kini.

2. METODE

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan aplikasi *Canva* dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dan dosen STT Wesley Methodist Indonesia dalam membuat media pembelajaran teologi yang interaktif dan kontekstual. Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian kuantitatif, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara variabel secara objektif dan terukur. Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif diterapkan untuk melakukan penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu dengan maksud untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan, serta mengandalkan alat penelitian guna mengumpulkan data yang dapat dianalisis secara statistik.⁸ Melalui metode ini, peneliti dapat menilai secara kuantitatif seberapa signifikan dampak pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa dan dosen STT Wesley Methodist Indonesia. Responden dalam penelitian ini berjumlah 45 responden diantaranya 5 dosen dan 40 mahasiswa aktif STT Wesley Methodist Indonesia.

Penelitian ini mencakup tiga variabel utama, yaitu Pelatihan Penggunaan *Canva* (X_1), Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif (Y_1), dan Media Pembelajaran Teologi yang Kontekstual (Y_2). Setiap variabel memiliki empat indikator yang mencerminkan aspek-aspek penting, termasuk penguasaan fitur, kreativitas dalam desain, interaktivitas media, dan relevansi isi teologi terhadap konteks kehidupan mahasiswa dan dosen STT Wesley Methodist Indonesia. Data diperoleh melalui

7 Apriyanti RS, Djoys Anneke Rantung, and Lamhot Naibaho, "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) Sebagai Peluang Dan Tantangan Di Era Digital," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 7607–13.

8 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

angket dengan skala *Likert* 1–4, yang dibagikan kepada dosen dan mahasiswa STT Wesley Methodist Indonesia yang berpartisipasi dalam pelatihan *Canva*. Skala ini digunakan untuk menilai sejauh mana responden setuju dengan pernyataan yang mencerminkan setiap indikator dalam penelitian.⁹

Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan *Smart PLS* untuk menguji validitas, keandalan, dan hubungan antara variabel yang ada. Analisis ini berfungsi untuk menilai sejauh mana pelatihan *Canva* mempengaruhi kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Gambaran Umum Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang dipilih oleh jutaan orang di seluruh dunia karena kemudahan dalam membuat berbagai jenis konten visual. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan fitur *drag-and-drop*, melalui aplikasi ini setiap pengguna dapat menciptakan desain yang berkualitas tanpa harus belajar *software* yang rumit. Gehred menambahkan bahwa *Canva* menawarkan ribuan template yang dapat dimodifikasi, mencakup berbagai kebutuhan pribadi, bisnis, pendidikan, hingga pemasaran modern.¹⁰ Salah satu keunggulan terbesar *Canva* adalah banyaknya aset kreatif yang tersedia. Pengguna dapat menemukan foto, ikon, ilustrasi, *font*, dan berbagai elemen grafis lainnya dalam satu platform. Ini mempermudah dan mempercepat proses kreativitas. Selain itu, *Canva* terus memperbaharui koleksi kontennya agar tetap sesuai dengan tren desain terkini, sehingga hasil yang dihasilkan selalu tampak profesional dan modern.

Canva juga mendukung kolaborasi secara langsung, menjadikannya alat yang sangat efektif untuk tim kreatif dan organisasi besar.¹¹ Dengan fitur berbagi dan komentar yang langsung, tim dapat memberikan umpan balik tanpa perlu mengirimkan file berulang kali. Fitur ini sangat mendukung budaya kerja digital yang membutuhkan kecepatan dan fleksibilitas dalam menyelesaikan proyek. Tidak hanya terbatas pada desain grafis dua dimensi, *Canva* kini telah bertransformasi menjadi platform yang serba guna, mencakup pengeditan video, pembuatan presentasi interaktif, hingga manajemen konten media sosial.¹² Dengan hadirnya fitur otomatis seperti penghapus latar belakang, penyesuaian warna, dan asisten penulisan berbasis AI, *Canva* menjadi solusi komprehensif untuk kebutuhan visual modern. Perkembangan ini menjadikan *Canva* semakin bersaing dengan alat lain yang lebih teknis.

Dengan demikian, *Canva* telah mengubah cara pengguna mendesain konten visual dengan menawarkan pengalaman yang ramah, cepat, dan mudah digunakan. Platform ini tidak hanya mempercepat proses produksi, tetapi juga memungkinkan lebih banyak orang untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas. Dengan berbagai fitur inovatif yang terus berkembang, *Canva* telah menjadi alat yang penting di dunia desain digital saat ini.

Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

9 S.A.M.P.I. IWAN HERMAWAN, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>.

10 Gehred, “Canva.”

11 Irsan Irsan, Adinda Pertiwi, and others, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva,” *Jurnal Abdidas* 2, no. 6 (2021): 1412–17.

12 Setya Resmini, Intan Satriani, and M Rafi, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris,” *Abdimas Siliwangi* 4, no. 2 (2021): 335–43.

Validity Test		
Item	Variable	Outer Loadings
X1.1	X1	0.912
X1.2	X1	0.931
X1.3	X1	0.903
X1.4	X1	0.911
X1.5	X1	0.921
X1.6	X1	0.915
Y1.1	Y1	0.931
Y1.2	Y1	0.922
Y1.3	Y1	0.934
Y1.4	Y1	0.941
Y1.5	Y1	0.916
Y2.1	Y2	0.925
Y2.2	Y2	0.935
Y2.3	Y2	0.919
Y2.4	Y2	0.909
Y2.5	Y2	0.918
Y2.6	Y2	0.935

Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa semua indikator pada setiap variabel dianggap valid, karena nilai *outer loading* yang didapatkan lebih dari 0,7, sesuai dengan data yang telah dianalisis oleh peneliti. Keabsahan indikator-indikator ini sangat krusial untuk memastikan bahwa setiap indikator secara akurat mencerminkan aspek yang ingin diukur dalam variabel tersebut.

Oleh karena itu, setiap indikator dapat dipercaya untuk memberikan gambaran yang tepat tentang fenomena yang sedang diteliti. Validitas ini juga mendukung argumen bahwa alat penelitian yang digunakan efektif dan relevan, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, tingkat keabsahan yang tinggi memberikan jaminan bahwa data yang diperoleh akan menghasilkan informasi yang bermanfaat dan dapat mendukung pengambilan keputusan yang lebih akurat dalam konteks penelitian ini.

Selanjutnya, keabsahan instrumen juga memberikan jaminan bahwa pengukuran terhadap variabel Efektivitas Pelatihan Aplikasi *Canva* (X_1) benar-benar merefleksikan mutu pelatihan yang dilakukan, baik dari aspek penyampaian materi, partisipasi peserta, maupun penguasaan aplikasi dalam konteks pendidikan. Penting sekali hal ini, karena efisiensi pelatihan merupakan dasar utama untuk menilai seberapa jauh pelatihan dapat membantu pengembangan Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif (Y_1). Dengan adanya indikator yang dapat dipercaya, maka dapat memastikan bahwa pengukuran interaktivitas media dengan tepat menunjukkan cara mahasiswa dan dosen menggunakan *Canva* untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami materi teologi.

Selain itu, instrumen tersebut juga tepat dalam mencerminkan variabel Media Pembelajaran Teologi yang Kontekstual (Y_2). Konteks dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan media pembelajaran yang dirancang melalui *Canva* untuk menyesuaikan materi teologi sesuai dengan kebutuhan, latar belakang, dan kondisi jemaat atau mahasiswa di STT Wesley Methodist Indonesia. Indikator yang terpercaya menjamin bahwa pengukuran dalam konteks ini bukan hanya sekadar prosedur, melainkan benar-benar mencerminkan keselarasan antara konten pembelajaran dengan kenyataan, pelayanan, serta kebutuhan nyata gereja dan masyarakat.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite reliability (rho_a)</i>	<i>Composite reliability (rho_c)</i>	<i>Average variance extracted (AVE)</i>
X1	0.921	0.938	0.931	0.910
Y1	0.909	0.929	0.922	0.899
Y2	0.931	0.968	0.957	0.939

Hasil dari pengujian reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah akurat dan tepat. Dalam kajian ini, temuan yang diperoleh sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Berdasarkan tabel yang disediakan, nilai *Cronbach Alpha*, *Rho_A*, dan *Composite Reliability* semuanya menunjukkan angka yang melebihi 0,7, yang menandakan bahwa alat ukur penelitian ini memiliki konsistensi internal yang sangat baik.

Dalam penelitian ini, ketahanan alat ukur memperkuat validitas evaluasi variabel Efektivitas Pelatihan Aplikasi *Canva* (X_1). Oleh karena itu, penilaian mengenai efektivitas pelatihan *Canva* yang telah dilaksanakan, terutama terkait penyampaian materi, keterampilan teknis yang diperoleh, serta tingkat partisipasi peserta sepenuhnya konsisten. Pemahaman yang tinggi menunjukkan bahwa pelatihan tersebut memberikan dampak yang nyata dan konsisten dalam memberikan keterampilan baru kepada mahasiswa serta dosen di STT Wesley Methodist Indonesia.

Pemahaman yang baik juga terlihat pada variabel Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif (Y_1). Alat yang dapat diandalkan menjamin bahwa pengukuran interaktivitas media pembelajaran, seperti partisipasi siswa, kemudahan dalam memahami materi, dan daya tarik visual, benar-benar konsisten serta mencerminkan kualitas sebenarnya dari hasil pelatihan *Canva*. Dengan demikian, analisis mengenai interaktivitas media dapat dilakukan dengan keyakinan bahwa temuan penelitian mencerminkan keadaan yang sesungguhnya.

Prinsip yang sama diterapkan pada variabel Media Pembelajaran Teologi yang Kontekstual (Y_2). Instrumen menjamin bahwa indikator kecocokan media dengan kebutuhan mahasiswa, jemaat, dan konteks pelayanan gereja, diukur secara konsisten. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini dapat dianggap sebagai gambaran yang akurat mengenai kemampuan media aplikasi *Canva* dalam menyajikan materi teologi yang tidak sekadar bersifat teoritis, tetapi juga memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari.

Tabel 3. Cross Loading

Cross Loading			
Item	Variabel		
	X1	Y1	Y2
X1.1	0.912		
X1.2	0.931		
X1.3	0.903		
X1.4	0.911		
X1.5	0.921		
X1.6	0.915		
Y1.1		0.931	
Y1.2		0.922	
Y1.3		0.934	
Y1.4		0.941	
Y1.5		0.916	
Y2.1			0.925
Y2.2			0.935
Y2.3			0.919
Y2.4			0.909
Y2.5			0.918
Y2.6			0.935

Semua nilai indikator dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih besar dari 0,7 (>0,7), yang menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut valid dan mampu mewakili masing-masing variabel dengan baik. Ini berarti setiap indikator dapat menggambarkan karakteristik dan aspek penting dari variabel yang dimaksud. Dengan demikian, penggunaan indikator-indikator ini dalam pengukuran dapat diandalkan dan memberikan gambaran yang akurat tentang fenomena yang sedang diteliti. Validitas indikator ini juga meningkatkan kredibilitas hasil penelitian secara keseluruhan, memastikan bahwa kesimpulan yang diambil berdasarkan data tersebut relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tingginya validitas indikator-indikator ini menjamin bahwa alat yang digunakan dalam penelitian tersebut efektif dan cocok dengan tujuan yang ingin diraih. Hal ini sangat diperlukan untuk membentuk kepercayaan dalam proses analisis data, karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengungkap wawasan yang lebih mendalam. Oleh karena itu, temuan penelitian ini tidak hanya berguna untuk pemahaman akademis, tetapi juga dapat menjadi dasar untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam praktik.

Dalam penelitian tentang Efektivitas Pelatihan Aplikasi *Canva* (X_1), validitas instrumen menjamin bahwa elemen-elemen yang diukur dengan tepat menggambarkan keberhasilan pelatihan. Peserta pelatihan di STT Wesley Methodist Indonesia tidak hanya mendapatkan pelatihan teknis mengenai penggunaan *Canva*, tetapi juga dibimbing untuk memahami cara memanfaatkan aplikasi ini dalam menciptakan Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif (Y_1). Tingginya validitas indikator memberikan jaminan bahwa pengukuran interaktivitas, seperti kemampuan media dalam

meningkatkan partisipasi, memudahkan pemahaman, dan menarik perhatian mahasiswa untuk merepresentasikan keadaan yang sebenarnya.

Selanjutnya, alat yang sah juga sangat krusial dalam mengevaluasi kemajuan Media Pembelajaran Teologi yang Kontekstual (Y_2). Dengan menggunakan *Canva*, materi teologi dapat disusun sedemikian rupa sehingga lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa dan pelayanan di gereja. Validitas indikator menjamin bahwa evaluasi terhadap konteks media seperti keterkaitan materi dengan kebutuhan jemaat, kesesuaian dengan budaya setempat, dan hubungan dengan praktik pelayanan dilaksanakan dengan akurat dan dapat diandalkan.

Tabel 4. Uji *Rsquare*

	R-square	R-square adjusted
X1	0.953	0.951

Hasil analisis menunjukkan nilai ($X_1 = 0,953$) atau 95,3%. Dengan demikian, jika kita menghitung persentase yang tidak dijelaskan oleh variabel lain, diperoleh ($100\% - 95,3\% = 4,7\%$). Ini berarti bahwa 4,7% dari variabel X_1 tidak dapat dijelaskan oleh variabel Y_1 dan Y_2 . Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa variabel Y_1 dan Y_2 sangat dipengaruhi oleh variabel X_1 , yang memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil yang diukur. Pengaruh yang kuat ini menunjukkan bahwa setiap perubahan pada Y_1 dan Y_2 kemungkinan besar akan berdampak pada X_1 . Namun, keberadaan persentase 4,7% juga mengindikasikan bahwa masih ada faktor lain yang mungkin berperan dalam mempengaruhi variabel Y_1 dan Y_2 , yang belum diidentifikasi dalam penelitian ini.

Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin juga berkontribusi terhadap variabel X_1 dalam studi-studi mendatang. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi variabel-variabel lain tersebut, sehingga pemahaman tentang dinamika yang mempengaruhi variabel Y_1 dan Y_2 dapat lebih komprehensif dan akurat. Dengan demikian, pendekatan yang lebih holistik akan memperkaya analisis dan memberikan wawasan yang lebih dalam bagi penelitian di bidang ini.

Tabel 5. *Path Coefficient*

Variable	X1	Y1	Y2
X1		0.911	0.823
Y1	0.911		
Y2	0.823		

Data dapat dinyatakan positif jika hasilnya menunjukkan nilai dalam rentang -1 hingga 1. Dalam penelitian ini, diperoleh hasil sebagai berikut: untuk X_1 , nilai ($Y_1 > X_1 = 0,911$) menunjukkan pengaruh positif, sedangkan untuk Y_2 , nilai ($Y_2 > X_1 = 0,823$) juga menunjukkan pengaruh positif.

Hasil ini mengindikasikan bahwa variabel X_1 memiliki dampak signifikan terhadap variabel Y_1 dan Y_2 , dengan Y_2 memberikan pengaruh yang lebih kuat dibandingkan X_1 . Nilai 0,911 untuk X_1

menunjukkan adanya hubungan yang menguntungkan, di mana peningkatan pada Y_1 akan berkontribusi pada peningkatan nilai X_1 . Sementara itu, nilai 0,823 untuk Y_2 mencerminkan pengaruh yang sangat kuat, yang berarti bahwa perubahan kecil pada Y_2 dapat menghasilkan dampak yang signifikan pada X_1 .

Kedua temuan ini menyoroti pentingnya peran X_1 dalam mempengaruhi variabel Y_1 dan Y_2 , serta menunjukkan bahwa strategi yang difokuskan pada penguatan X_1 dapat berpotensi meningkatkan nilai Y_1 dan Y_2 secara keseluruhan. Ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai interaksi antara ketiga variabel, serta eksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin berkontribusi terhadap hubungan ini. Penelitian tambahan bisa memberikan wawasan lebih dalam mengenai dinamika yang ada dan membantu merumuskan rekomendasi yang lebih tepat untuk pengembangan strategi berbasis data.

Tabel 6. Uji Hipotesis

	Mean	Observed max	Standard deviation	Cramér-von Mises test statistic	Cramér-von Mises p value
Y1>X	0.372	4.112	0.298	2.021	0.000
Y2>X	0.309	3.519	0.118	3.231	0.000

Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah asumsi yang telah ditetapkan dapat diterima atau tidak. Hasilnya menunjukkan bahwa pengaruh Y_1 terhadap X_1 memiliki nilai T Statistik sebesar 2,021, yang menandakan bahwa pengaruh tersebut signifikan dan positif. Dengan kata lain, terdapat hubungan yang kuat antara Y_1 dan X_1 , di mana peningkatan nilai X_1 berpotensi meningkatkan nilai Y_1 .

Di sisi lain, pengaruh Y_2 terhadap X_1 menunjukkan nilai T Statistik sebesar 3,231. Ini juga menunjukkan bahwa pengaruh X_1 terhadap Y_2 adalah signifikan dan positif, dengan tingkat signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan X_1 . Ini berarti bahwa X_1 memiliki dampak yang lebih kuat terhadap Y_2 , dan setiap perubahan pada X_1 dapat menghasilkan perubahan yang substansial pada nilai Y_2 .

Secara keseluruhan, hasil uji ini mengkonfirmasi bahwa baik X_1 memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Y_1 dan Y_2 yang menekankan pentingnya variabel tersebut dalam konteks penelitian ini. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan strategi lebih lanjut dalam memanfaatkan X_1 untuk mempengaruhi Y_1 dan Y_2 secara positif. Selain itu, hasil ini juga dapat menjadi titik awal untuk penelitian mendatang yang lebih mendalam mengenai mekanisme di balik pengaruh ini, sehingga membantu dalam merumuskan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan nilai Y_1 dan Y_2 berdasarkan variabel-variabel tersebut.

Predictive Relevance

Tabel 7. Predictive Relevance

	SSQ	SSE	Q
X1	114.000	114.000	

Y1	72.000	72.000	
Y2	101.000	18.316	0.671

Hasil dari relevansi prediktif menunjukkan bahwa nilai Q telah mencapai kriteria yang ditetapkan, dengan nilai Q yang diperoleh sebesar 0,671. Nilai ini menunjukkan bahwa berada di dalam kisaran yang dianggap penting, yaitu lebih besar dari nol. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa model penelitian ini menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam memprediksi variabel yang sedang dikaji. Nilai Q yang penting ini menunjukkan bahwa variabel-variabel dalam model mampu dengan baik menjelaskan perbedaan dalam data.

Hasil ini menunjukkan bahwa model yang dibuat dapat dipercaya untuk analisis lebih lanjut dan untuk pengambilan keputusan yang didasarkan pada data yang telah diperoleh. Selain itu, kemampuan prediksi yang baik ini juga menunjukkan bahwa model ini dapat berfungsi sebagai alat yang berguna dalam merancang strategi dan kebijakan, serta membantu peneliti untuk memahami keterkaitan antarvariabel dengan lebih mendalam. Pernyataan ini memberikan kesempatan untuk penerapan model dalam situasi yang lebih umum, serta bagi pengembangan studi di masa yang akan datang.

Dalam penelitian tentang Efektivitas Pelatihan Aplikasi *Canva* (X_1) di STT Wesley Methodist Indonesia, nilai Q yang signifikan menunjukkan bahwa model ini memiliki kemampuan prediktif yang dapat menjelaskan pengaruh pelatihan terhadap pengembangan Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif (Y_1) dan Kontekstual (Y_2). Ini menunjukkan bahwa pelatihan *Canva* tidak hanya dapat memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga diprediksi akan berkontribusi pada peningkatan kualitas media pembelajaran yang lebih partisipatif, menarik, dan dapat melibatkan mahasiswa secara aktif (Y_1).

Relevansi prediktif dari model juga menunjukkan bahwa *Canva* dapat digunakan secara terus-menerus untuk menghasilkan media pembelajaran teologi yang sesuai dengan konteks (Y_2). Dengan pengaturan yang dapat disesuaikan, *Canva* memberikan kesempatan bagi dosen dan mahasiswa untuk mengadaptasi materi pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan jemaat, konteks sosial budaya, serta pelaksanaan pelayanan gereja. Pernyataan ini memperkuat argumen bahwa keberhasilan pelatihan *Canva* dapat meramalkan kemajuan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga relevan dengan kenyataan kehidupan mahasiswa STT Wesley Methodist Indonesia.

PEMBAHASAN

Peningkatan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Teologi melalui Pelatihan Canva

Pelatihan *Canva* berfungsi bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam merancang media pembelajaran, tetapi juga sebagai tempat untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam pendidikan teologi. Di zaman digital ini, baik mahasiswa maupun dosen di Sekolah Tinggi Teologi (STT) diharapkan bisa menyampaikan pesan teologis dengan cara yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Materi teologi yang biasanya disampaikan dengan cara tradisional bisa dihidupkan kembali menggunakan media visual yang menarik dan inspiratif.¹³

Canva menawarkan banyak fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan cepat, seperti template untuk infografis, presentasi, dan video singkat yang dapat disesuaikan dengan tema teologis. Dalam pelatihan, peserta tidak hanya belajar menggunakan fitur-

13 Nabeliah Luaily Fauziyah, J Priyanto Widodo, and Shierly Novalita Yappi, "The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text," *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 5, no. 1 (2023).

fitur tersebut, tetapi juga dibimbing untuk menggabungkan nilai-nilai teologi dengan prinsip-prinsip komunikasi visual. Contohnya, ketika membuat media tentang doktrin kasih, peserta dilatih untuk memilih warna, jenis huruf, dan simbol yang dapat menyampaikan pesan kasih secara mendalam dan mengena.

Selain itu, pelatihan *Canva* juga mengenalkan konsep pembelajaran teologi yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Dengan menggunakan *Canva*, peserta bisa bekerja sama dalam satu proyek desain secara online, berbagi ide, serta saling memberi masukan. Pendekatan ini sejalan dengan semangat komunitas akademik Kristen yang menekankan pentingnya kebersamaan dan dialog dalam proses belajar.

Dari sudut pandang pendidikan, media pembelajaran yang dihasilkan dari pelatihan *Canva* dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Materi yang divisualisasikan dengan cara kreatif bisa membantu mahasiswa memahami konsep teologi yang rumit, seperti Trinitas, keselamatan, atau panggilan untuk melayani, dengan lebih mudah dan menarik.¹⁴ Oleh karena itu, pelatihan *Canva* tidak hanya mengasah kemampuan desain, tetapi juga memperdalam pemahaman teologis melalui pendekatan visual yang kontekstual.

Sehingga dapat dipahami bahwa pelatihan *canva* berkontribusi pada terbentuknya ekosistem pembelajaran teologi yang lebih dinamis dan relevan. Dosen menjadi lebih terbuka terhadap inovasi dalam pembelajaran, sementara mahasiswa terdorong untuk lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam mengekspresikan pemahaman mereka tentang iman Kristen.

Pengembangan Media Pembelajaran Teologi yang Interaktif

Peningkatan media pembelajaran teologi yang bersifat interaktif sangat diperlukan dalam bidang pendidikan teologi saat ini. Seringkali, proses belajar teologi terlihat rigid dan terlalu teoritis, membuat mahasiswa kurang tertarik untuk aktif berpartisipasi.¹⁵ Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Namun, media pembelajaran yang mampu menghadirkan interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik.¹⁶ memerlukan alat pengajaran yang dapat menciptakan komunikasi dua arah antara pengajar dan pelajar. Media yang interaktif memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam memahami, menafsirkan, dan menerapkan prinsip-prinsip teologis di dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep teologis yang abstrak.¹⁷ Perangkat pengajaran interaktif memainkan peranan krusial dalam membantu mahasiswa mengerti gagasan-gagasan teologis yang bersifat

14 Andi Suhandi and Dini Kurniasri, "Meningkatkan Kemandirian Siswa Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 125–27, <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6972>.

15 Esra Seran, "Pengaruh Media Pembelajaran PAK Terhadap Peningkatan Minat Belajar Anak/Siswa," *Inculco Journal of Christian Education* 2, no. 3 (2022): 255–67.

16 Melvin Subay, "Penggunaan Media Digital Bagi Kegiatan Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen," *EUANGGELION: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 4, no. 2 (2024): 141–48.

17 H Simatupang, *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21* (Surabaya: Pustaka Media Guru, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=F9zaDwAAQBAJ>.

abstrak. Melalui visualisasi, animasi, dan elemen desain yang menarik, pesan-pesan teologi dapat disampaikan secara lebih jelas dan kontekstual. Dengan menggunakan visualisasi, animasi, serta elemen desain menarik, pesan-pesan teologi dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas dan relevan.

Kemajuan teknologi digital membuka banyak peluang bagi pengajar di Sekolah Tinggi Teologi (STT) untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif. Salah satu alat yang dapat digunakan secara efektif adalah *Canva*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media visual, video, dan presentasi interaktif. Dengan *Canva*, baik pengajar maupun mahasiswa dapat membuat media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menarik secara estetis. Ini sejalan dengan tuntutan pendidikan teologi masa kini yang menekankan penggabungan antara materi teologis dan keterampilan digital.

Di samping kemudahan dalam pemakaian, *Canva* juga memfasilitasi kerja sama dalam menciptakan media pembelajaran. Dosen dan mahasiswa dapat berkolaborasi dalam merancang bahan ajar, memberikan umpan balik satu sama lain, serta berinovasi dalam penyampaian materi teologis. Kerja sama seperti ini mencerminkan esensi teologi itu sendiri, yang bersifat dialogis dan berorientasi pada komunitas. Proses ini mampu menanamkan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran dan memperkuat pemahaman teologis melalui pengalaman langsung.

Dalam aspek pedagogis, media pembelajaran interaktif yang diciptakan dengan *Canva* mampu meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Saat mahasiswa disajikan dengan tampilan yang menarik dan interaktif, mereka lebih gampang terlibat dalam diskusi, refleksi, dan penerapan nilai-nilai teologis. Proses belajar yang awalnya membosankan dapat menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan berarti. Ini juga berkontribusi pada perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting dalam memahami konteks pelayanan baik di gereja maupun dalam masyarakat.¹⁸

Selain itu, pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *Canva* juga berkontribusi pada penyampaian pembelajaran teologi yang relevan dengan konteks. Mahasiswa dapat menyesuaikan desain dan konten media dengan isu-isu yang berkaitan dengan lingkungan sekitar mereka, seperti keadilan sosial, ekologi, atau hubungan antar kelompok agama. Dengan cara ini, pembelajaran teologi tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter dan meningkatkan kesadaran sosial.

Kontekstualisasi Materi Teologi melalui Media Digital

Kontekstualisasi materi teologi adalah usaha untuk menyampaikan ajaran dan nilai-nilai teologis sehingga sesuai dengan keadaan, budaya, dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat saat ini. Dalam kerangka pendidikan teologi kontemporer, kontekstualisasi sangat esensial karena para mahasiswa dan jemaat berada di tengah-tengah kemajuan teknologi digital yang memengaruhi pola pikir, komunikasi, dan proses belajar mereka.¹⁹ Pemanfaatan media digital bisa menjadi alat yang menjanjikan untuk menghubungkan pesan teologi tradisional dengan kebutuhan serta kenyataan kehidupan saat ini.

18 Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94.

19 Erham Budi Wiranto, "Ragam Pencitraan Diri Yesus Sebagai Upaya Kontekstualisasi Dalam Kristen," *RELIGI: JURNAL STUDI AGAMA-AGAMA* 9, no. 2 (2013): 213–31.

Media digital seperti video, infografis, podcast, dan media sosial memungkinkan penyampaian materi teologi dengan cara yang kreatif, menarik, dan mudah dijangkau. Dengan menggunakan visual dan cerita digital, konsep-konsep teologis yang sulit dapat disampaikan dengan cara yang lebih jelas dan mudah dimengerti. Kontekstualisasi menggunakan media digital juga mendorong pembelajaran yang melibatkan partisipasi dan interaksi. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pendengar yang pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam memproduksi konten digital yang berkaitan dengan teologi.

Penggunaan media digital memungkinkan pesan teologi untuk disebarluaskan dengan lebih luas dan mencakup banyak pihak. Materi pembelajaran dapat diunggah ke platform *online* sehingga dapat diakses oleh siapa pun, kapan saja, dan di mana saja.²⁰ Peluang ini memungkinkan gereja dan lembaga pendidikan teologi untuk meningkatkan jangkauan pelayanan mereka, khususnya kepada generasi muda yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Dengan cara ini, teologi bisa hadir tidak hanya di dalam kelas atau di mimbar gereja, tetapi juga di ruang digital yang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari umat. Namun, penyesuaian teologi melalui media digital juga memerlukan kepekaan etis dan teologis. Pemakaian teknologi sebaiknya tidak menghilangkan arti spiritual dari pesan Injil. Desain, materi, dan cara penyampaian harus tetap berdasarkan pada prinsip-prinsip keyakinan Kristen. Dosen dan mahasiswa harus memiliki keterampilan literasi digital dan teologis yang tinggi agar media yang dihasilkan dapat tetap setia kepada kebenaran Alkitab, sekaligus relevan dengan keadaan modern.

Temuan dalam penelitian yang dilakukan di STT Wesley Methodist Indonesia, penggunaan media digital seperti *Canva* dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengkonsepsikan materi teologi. Dengan mengikuti pelatihan penggunaan *Canva*, mahasiswa dan dosen dapat mengubah konten teologi menjadi representasi visual yang menarik dan mudah dipahami. Ini tidak hanya menambah daya tarik dalam proses belajar, tetapi juga membantu menyampaikan pesan-pesan teologis dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum.

4. KESIMPULAN

Pelatihan aplikasi *Canva* memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan media pembelajaran teologi yang interaktif dan kontekstual di STT Wesley Methodist Indonesia dengan kontribusi sebesar 95,3%. Pelatihan *canva* terbukti mampu memperbaiki kemampuan peserta dalam menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan selama proses pendidikan. Penerapan fitur-fitur interaktif di *Canva* dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa, memperbesar motivasi untuk belajar, serta membantu pemahaman terhadap konsep-konsep teologi yang sulit agar menjadi lebih jelas. Pemanfaatan *Canva* mendukung pengembangan media yang lebih relevan dengan konteks, yaitu sesuai dengan kebutuhan jemaat, kondisi sosial, dan pelayanan gereja, sehingga memperkuat hubungan antara pendidikan teologi dan praktik sehari-hari. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan yang berbasis pada teknologi sederhana seperti *Canva* dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan teologi di era digital. Penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk menyelidiki efektivitas aplikasi digital lainnya serta

20 Fredik Melkias Boiliu and Meyva Polii, "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Di Era Digital Terhadap Pembentukan Spiritualitas Dan Moralitas Anak," *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2020): 76–91, <https://stt-su.ac.id/e-journal/index.php/immanuel/article/view/18>.

menganalisis dampaknya dalam aspek afektif dan psikomotor, sehingga memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang perubahan dalam pembelajaran teologi di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Boiliu, Fredik Melkias, and Meyva Polii. "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Di Era Digital Terhadap Pembentukan Spiritualitas Dan Moralitas Anak." *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2020): 76–91.
<https://stt-su.ac.id/e-journal/index.php/immanuel/article/view/18>.
- Fauziyah, Nabelah Luaily, J Priyanto Widodo, and Shierly Novalita Yappi. "The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text." *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 5, no. 1 (2023).
- Gehred, Alison Paige. "Canva." *Journal of the Medical Library Association: JMLA* 108, no. 2 (2020): 338.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94.
- Heru Siswanto, Jenifert, and Yusak Tanasyah. "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Anak Berdasarkan Teori Thomas Lickona." In *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1:1–6. Semarang, 2021.
<https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v1i1.77>.
- Irsan, Irsan, Adinda Pertiwi, and others. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva." *Jurnal Abdidas* 2, no. 6 (2021): 1412–17.
- IWAN HERMAWAN, S.A.M.P.I. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>.
- Jannah, Feryana N Miftahul, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E Isnuryantono. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023): 138–46.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M Rafi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4, no. 2 (2021): 335–43.
- RS, Apriyanti, Djoys Anneke Rantung, and Lamhot Naibaho. "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) Sebagai Peluang Dan Tantangan Di Era

- Digital.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 7607–13.
- Rungkat, Nova Jelly, Noh Ibrahim Boiliu, Djoys Aneke Rantung, and Pricyilia Elviera Rondo. “Hubungan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dengan Teknologi Pendidikan.” *Te Deum (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)* 11, no. 2 (2022): 279–97.
- Sakti, Abdul. “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital.” *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 2 (2023): 212–19.
- Seran, Esra. “Pengaruh Media Pembelajaran PAK Terhadap Peningkatan Minat Belajar Anak/Siswa.” *Inculco Journal of Christian Education* 2, no. 3 (2022): 255–67.
- Simatupang, H. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Surabaya: Pustaka Media Guru, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=F9zaDwAAQBAJ>.
- Subay, Melvin. “Penggunaan Media Digital Bagi Kegiatan Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen.” *EUANGGELION: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 4, no. 2 (2024): 141–48.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suhandi, Andi, and Dini Kurniasri. “Meningkatkan Kemandirian Siswa Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 125–27. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6972>.
- Wilfridus, Nordianus, Mentari Putri Wulan, Siti Zulaikha, and Muh Takdir. “Peran Teknologi Dalam Reformasi Manajemen Pendidikan Di Era Digital: Penelitian.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 5381–88.
- Wiranto, Erham Budi. “Ragam Pencitraan Diri Yesus Sebagai Upaya Kontekstualisasi Dalam Kristen.” *RELIGI: JURNAL STUDI AGAMA-AGAMA* 9, no. 2 (2013): 213–31.