

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakekat Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari Bahasa Latin “medium” yang artinya adalah sarana atau alat perantara dalam menyampaikan pesan. Pada ranah pendidikan, "media" merujuk pada berbagai metode dan saluran yang tersedia untuk distribusi materi dan informasi pendidikan. Baik sumber daya fisik seperti buku dan poster, maupun format digital termasuk film, aplikasi, dan platform pembelajaran online, dapat diklasifikasikan sebagai jenis media ini.¹² Berdasarkan definisi yang diberikan oleh para profesional di bidangnya, istilah "media" dipahami sebagai:

- 1) Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002), media berfungsi sebagai sarana komunikasi yang vital, memfasilitasi transfer pesan atau informasi antara pihak-pihak.¹³
- 2) Sadiman et al. (2011) mendefinisikan "media" sebagai alat apa pun yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan yang

¹² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (rajawali Pers, 2011).

¹³ Heinich R, 'MEDIA PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN', JURNAL PENDIDIKAN KREATIF, 3 (2002).

dirancang untuk menarik minat siswa, memprovokasi pemikiran dan emosi mereka, serta menangkap perhatian mereka, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran.¹⁴Media pembelajaran memiliki potensi signifikan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan konten kursus secara efektif di lingkungan kelas. Ketersediaan sumber belajar bagi siswa setiap saat secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan media yang beragam memfasilitasi pertukaran informasi yang berjalan secara timbal balik dan efisien antara guru dan siswa.

Saat ini, berbagai jenis media bisa dijangkau tanpa batasan waktu dan tempat, berkat perkembangan signifikan yang telah terjadi. Hal ini begitu menjadikan tenaga pendidik terbantu untuk menyampaikan dan menyebarluaskan informasi atau pesan dengan cepat.¹⁵

Belajar merupakan suatu bentuk interaksi yang berlangsung antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, yang melibatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses ini tidak terbatas pada ruang kelas melalui berbagai pengalaman dan aktivitas. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran melibatkan beberapa

¹⁴ Arief S. Sadiman, *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (rajawali Pers, 2011).

¹⁵ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN SD*, ed. by Resa Awahita (CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021).

elemen utama, yaitu pendidik (guru), peserta didik (siswa). Interaksi yang efektif antara elemen-elemen ini diharapkan bisa menjadikan kebermaknaan pengalaman belajar serta mampu menjadikan kualitas pendidikan meningkat secara total.¹⁶ Tujuan dari pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memperoleh keterampilan baru, dan mampu untuk mengembangkan pola pikir kritis dan mengubah perilaku siswa.

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antar siswa dengan guru dimana berkaitan erat dengan memberi dan menerima informasi, dimana suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak dapat dicapai jika hanya salah satu komponen ataupun faktor-faktor pendukung lainnya untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran itu sendiri.

Maka dari itu, Media pembelajaran merupakan sarana atau metode yang digunakan dalam dunia Pendidikan untuk menyampaikan materi secara terstruktur, dengan tujuan membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Manfaat potensial dari media ini bagi siswa mencakup pemahaman yang lebih baik tentang konten yang menantang, peningkatan motivasi untuk terlibat

¹⁶ nyoman S degeng, *ILMU PEMBELAJARAN Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori Dan Penelitian* (arasmedia, 2013).

dalam studi mereka, dan pengalaman pendidikan yang secara keseluruhan lebih menyenangkan.¹⁷

Signifikansi media pembelajaran dalam lanskap pendidikan sangat besar. Memilih mode komunikasi yang tepat dapat meningkatkan efisiensi dan keterlibatan pengalaman belajar bagi siswa. Pemilihan media yang selaras dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa memiliki peran krusial dalam menciptakan proses Pendidikan yang optimal dan bermakna.

Istilah "media pembelajaran" merujuk pada beragam alat dan sumber daya yang digunakan dalam konteks ini, karena komunikasi yang efektif adalah hal mendasar dalam pengalaman pendidikan. Bagian-bagian selanjutnya memberikan penjelasan rinci tentang berbagai jenis konten pendidikan.¹⁸

- 1) Istilah "media pembelajaran" didefinisikan secara komprehensif oleh Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) sebagai mencakup setiap medium atau platform yang digunakan untuk penyebaran pengetahuan.
- 2) Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) mendefinisikan media sebagai mencakup semua bentuk konten visual, auditori, dan sonik. Ketika

¹⁷ Azhar, *Media Pembelajaran*.

¹⁸ Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN SD*.

diterapkan dengan bijaksana di dalam kelas, media ini dapat secara signifikan meningkatkan pencapaian siswa.

- 3) Untuk melibatkan siswa dalam perjalanan belajar mereka dan mendorong partisipasi dalam aktivitas yang memfasilitasi pencapaian tujuan, berbagai bentuk media pembelajaran dapat digunakan. Ini mencakup berbagai elemen, termasuk individu, objek fisik, dan lingkungan sekitar, seperti yang diungkapkan oleh Daryanto.

Berdasarkan berbagai definisi yang diberikan, jelas bahwa media pembelajaran mencakup alat atau sumber daya apa pun yang mampu mentransmisikan pesan melalui berbagai saluran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat atau sumber yang mentransmisikan pesan, tetapi juga berperan dalam membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar, secara efektif membantu siswa mengintegrasikan informasi baru untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sebagai pendukung pembelajaran di kelas, media pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap materi serta mendorong mereka untuk lebih semangat dalam mendalami studi secara mandiri. Media pembelajaran memiliki kapasitas untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pelajaran yang menarik dan benar-benar memotivasi siswa untuk menyelesaikannya.

b. Media pembelajaran berbasis teknologi digital

Media pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan bentuk media yang memanfaatkan perangkat teknologi seperti computer, internet, smartphone, dan aplikasi pembelajaran untuk menunjang proses mengajar, menurut *Munir* media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah seperangkat alat tau aplikasi berbasis elektronik yang dirancang untuk membantu penyampaian materi pembelajaran secara lebih interaktif, flesibel, dan efisien.¹⁹ Media ini dapat berupa video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukatif, hingga platform seperti google classroom dan Kahoot. Dan *Yaumi* juga menegaskan bahwa media digital dalam Pendidikan adalah sarana komunikasi dua arah yang berbasis teknologi, yang dapat menghubungkan pendidik dan peserta didik secara real time maupun asinkron.²⁰ Media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memungkinkan adanya diskusi, Latihan soal, kuis interaktif, dan umpan balik secara langsung.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, media pembelajaran digital menjadi sangat penting karena;

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 2) Memberikan kemudahan akses belajar kapan saja dan Dimana saja

¹⁹ Munir, *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Alfabeta, 2012). 30-42

²⁰ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi* (KENCANA, 2021).45-60

- 3) Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif
- 4) Meningkatkan kemampuan literasi digital siswa

c. Indikator media pembelajaran berbasis teknologi digital

Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi digital akan diukur melalui beberapa indikator utama. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut.

- 1) Tingkat partisipasi siswa saat menggunakan media teknologi.

Tingkat partisipasi siswa merujuk pada sejauh mana mereka secara aktif terlibat dan sadar pada proses pembelajaran yang menggunakan media teknologi.²¹ Partisipasi siswa mencerminkan kesiapan untuk terlibat dalam proses pembelajaran, seperti aktif memperhatikan materi, menjawab pertanyaan dari guru dan menanyakan hal yang belum dipahami, mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan kelompok, dan menyelesaikan tugas dengan disiplin secara tepat waktu. Mengukur sejauh mana keaktifan siswa pada pembelajaran yang menggunakan media digital.

- 2) Interaksi siswa dengan Fitur media digital.

Interaksi siswa dengan fitur-fitur media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah bentuk keterlibatan siswa dalam

²¹ M Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Gaung Persada Press, 2012).57-69

menggunakan elemen-elemen digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar, komunikasi dan kolaborasi antar siswa dalam proses pembelajaran.²² Dalam menilai keterlibatan siswa terhadap fitur-fitur dalam media digital yang digunakan yaitu siswa dapat memutar video dan mengakses materi secara mandiri.

3) Hambatan atau kesulitan menggunakan media digital.

Kesulitan dalam menggunakan media teknologi merupakan hambatan yang dihadapi oleh siswa Ketika berinteraksi dengan perangkat, aplikasi atau platform digital selama proses proses pembelajaran berlangsung.²³ Kesulitan ini bisa bersifat teknis, kognitif maupun psikososial. Kesulitan dalam menggunakan media teknologi digital berasal dari factor akses dan fasilitas, kurangnya pelatihan dan literasi digital, serta hambatan teknis yang minimnya dukungan instruksional. Mengukur kendala teknis dan psikologis yang dihadapi.

4) Durasi dan frekuensi penggunaan media digital.

Durasi penggunaan media teknologi merujuk pada lama waktu frekuensi siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi digital, termasuk saat mempelajari nilai-nilai

²² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Gava Media, 2013).73-91

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran*.92-98

ajaran agama Kristen.²⁴ Komponen durasi penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dilihat dari waktu belajar yang efektif, frekuensi penggunaan mingguan dan keterlibatan dalam berbagai pembelajaran.

d. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen

Media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan kebenaran Firman Tuhan secara efektif dan sesuai dengan konteks siswa. Media ini berperan dalam membantu mahasiswa memahami ajaran Alkitab, memperkuat iman dan mengaplikasikan nilai-nilai kekristenan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut beberapa definisi tentang media pembelajaran dalam konteks Pendidikan Agama Kristen berbasis teknologi digital.

- 1) Ronald H. Nash dalam bukunya *The Word of God The Mind of Man* menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam konteks kekristenan perlu mampu menyampaikan kebenaran Allah dengan tepat dan menarik, agar dapat membentuk pemahaman teologis yang benar dalam diri siswa.²⁵

²⁴ S Sagala, *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Nilai Kristiani* (BPK Gunung Mulia, 2012).129-

²⁵ Ronald H. Nash, *The Word of God The Mind of Man*, 2006.

- 2) Heinich, Molenda, Russell & Smaldino menjelaskan bahwa dalam pendidikan agama, media pembelajaran perlu dirancang dengan memperhatikan nilai-nilai moral, etika, serta aspek spiritual yang terkandung dalam ajaran agama itu sendiri.²⁶
- 3) Menurut Robert Heinick efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut menyampaikan materi secara jelas dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mempermudah proses internalisasi nilai dan konsep, mendukung gaya belajar individual siswa.²⁷ Dalam konteks Pendidikan, media digital yang interaktif mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan ajaran agama secara kontekstual, visual, dan reflektif sehingga memperdalam pemahaman spiritual.
- 4) Teori Piaget dan Bruner menekankan bahwa pembelajaran melalui pengolahan informasi dan struktur kognitif, media digital berperan penting dalam menghadirkan stimulus visual dan auditif, memfasilitasi pemahaman abstrak (Misalnya: konsep tentang kasih, dosa, dan pengampunan), dan membantu internalisasi materi PAK melalui *interactive learning environments*. Menurut Mayer media

²⁶ R, 'MEDIA PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN'.

²⁷ Robert Heinich and others, *Instructional Media and The New Technologies of Instruction* (Macmillan Publishing, 2008).

pembelajaran digital membantu memadukan informasi verbal dan visual yang memperkuat memori jangka panjang.²⁸

- 5) Dalam kerangka Instructional Design, Januszewski & Molenda menekankan bahwa media teknologi harus dirancang untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Dalam PAK, teknologi dapat digunakan untuk menyampaikan cerita Alkitab secara visual dan kontekstual, meningkatkan interaktivitas dalam diskusi nilai-nilai Kristen, memberikan pengalaman belajar yang bersifat transformatif dan reflektif.²⁹

Untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif, sangat penting untuk menggabungkan berbagai media dan alat bantu pembelajaran. Kapasitas media pembelajaran untuk meningkatkan akuisisi pengetahuan, menyampaikan pelajaran hidup, menanamkan nilai-nilai, dan mengembangkan keterampilan adalah sudut pandang yang signifikan.³⁰

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam pendidikan agama Kristen dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami dan menghayati ajaran Alkitab secara lebih mendalam.

²⁸ Richard E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, edisi pert (Cambridge University Press, 2005).

²⁹ Andrew Januszewski and Michael Molenda, *Educational Technology* (Lawrence Erlbaum Associates, 2008).

³⁰ B S. Sidjabat. Ed. D, *MENGAJAR SECARA PROFESIONAL Mewujudkan Visi Guru Profesional*, ed. by Ridwan Sutedja (IKAPI, 2020).hlm 296-297

Variasi Media juga membantu menjangkau berbagai gaya belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Alkitab mengungkapkan bahwa Tuhan menyampaikan pengetahuan kepada umat manusia melalui berbagai cara. Berikut adalah beberapa contoh yang menggambarkan bagaimana Tuhan menggunakan media untuk menyampaikan pelajaran kepada umat manusia:³¹

- 1) Perintah yang melarang konsumsi dari pohon di tengah Taman Eden berfungsi sebagai sarana bagi Tuhan untuk mengajarkan Adam dan Hawa tentang pentingnya tunduk pada kehendak-Nya yang ilahi.
- 2) Representasi media tentang banjir dan bahtera Nuh secara efektif menyampaikan pelajaran tentang kebenaran, kemuliaan, dan keadilan Tuhan. Pengajaran ini menggambarkan bahwa ada pembalasan atas kesalahan.
- 3) Untuk mencontohkan konsep ini, seseorang dapat merenungkan kekeringan tiga tahun yang dialami Raja Ahab setelah peringatan Elia mengenai kesalahannya, yang pada akhirnya mengarah pada pertobatan Ahab. Ini bisa menjadi jalan potensial di mana pembalasan ilahi diekspresikan terhadap pemimpin yang telah berpaling dari-Nya.

³¹ S. Sidjabat. Ed. D, *MENGAJAR SECARA PROFESIONAL Mewujudkan Visi Guru Profesional*.hlm 298-299

Pembelajaran Agama Kristen tidak hanya membahas fakta, konsep, dan nilai-nilai, tetapi juga mencakup unsur iman dan kepercayaan kepada Tuhan yang harus ditumbuhkan dalam diri siswa. Dalam hal ini, cara Tuhan bekerja untuk menanamkan benih iman tidak terbatas pada jumlah media yang digunakan oleh guru. Namun, secara manusiawi guru perlu berusaha menggunakan dua atau tiga jenis pengalaman belajar. Selain itu, faktor signifikan yang dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran adalah kebutuhan dan minat siswa.

2. Bentuk-bentuk dan macam media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikategorikan kedalam berbagai bentuk dan jenis berdasarkan beberapa kriteria, seperti bentuk fisik, cara penyampaian dan teknologi yang digunakan³². Berikut adalah beberapa kategori media pembelajaran.

a. Berdasarkan bentuk fisik

- 1) Istilah "media cetak" merujuk pada kategori medium instruksional yang berbeda yang menyampaikan informasi secara visual melalui teks atau gambar yang dicetak. Berbagai bahan instruksional, seperti

³² Asryanti Bossen Malino, 'PENGUNAAN MEDIA SERBANEKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII.A PADA MATA PELAJARAN PAK DI UPT SMP KRISTEN MAKALE' (INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI TORAJA, 2023).

buku teks, modul, buku kerja siswa, poster, dan majalah, termasuk dalam kategori media cetak.³³

2) Media audio menyampaikan informasi dalam bentuk suara tanpa gambar seperti rekaman suara, *podcast*, musik edukatif. Allan Paivio mengembangkan Teori *Dual Coding* yang menyatakan bahwa informasi diproses melalui dua sistem kognitif: Verbal (Audio) dan Non-Verbal (Visual).³⁴

3) Media visual menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau teks tanpa audio seperti gambar, diagram, peta, slide presentasi (misalnya *powerpoint*).³⁵

4) Media audiovisual menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan informasi, contohnya video pembelajaran, film edukatif dan animasi.³⁶

b. Berdasarkan cara penyampaian

1) Media langsung adalah media komunikasi yang memungkinkan pesan disampaikan secara langsung tanpa perantara atau teknologi

³³ Robert A. Reiser and John V. Dempsey, *TREN DAN ISU DALAM DESAIN INSTRUKSIONAL DAN TEKNOLOGI* (Pearson, 2017).

³⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*.51-59

³⁵ John Sweller, 'BEBAN KOGNITIF SELAMA PEMECAHAN MASALAH: Dampaknya Pada Pembelajaran', *Jurnal Ilmu Kognitif*, 12 (2021), pp. 257–85.

³⁶ Azhar, *Media Pembelajaran*.100-115

tambahan. Komunikasi ini terjadi secara tatap muka, memungkinkan respons yang cepat dan interaksi yang lebih personal.³⁷

- 2) Media tidak langsung menggunakan teknologi atau perantara dalam penyampaian pesan. Komunikasi ini dapat terjadi secara *sinkron* maupun *asinkron*. Media tidak langsung dapat mengurangi beban kognitif dengan menyediakan informasi dalam format yang lebih mudah dipahami, seperti modul pembelajaran atau video edukasi.³⁸

c. Berdasarkan teknologi yang digunakan

- 1) Media tradisional adalah alat bantu pembelajaran Non-digital dan non-elektronik yang telah digunakan sebelum berkembangnya teknologi informasi modern. Media ini dirancang untuk membantu guru menyampaikan informasi dan memfasilitasi siswa memahami konsep secara visual, verbal dan konkret.³⁹ Media tradisional cocok untuk pembelajaran berbasis teks dan interaksi langsung.
- 2) Media digital menggunakan teknologi internet dan perangkat digital untuk menyampaikan informasi. Media digital mencakup teknologi berbasis elektronik Seperti *E-book*, aplikasi pembelajaran (misalnya *youtube*, *quiziz*, *kahoot*), *platform* pembelajaran online (misalnya google

³⁷ Burrhus Frederic Skinner, 'ILMU BELAJAR DAN SENI MENGAJAR', Jurnal Harvard Educational Review, 24 (2020), pp. 86–97.

³⁸ John Sweller, 'BEBAN KOGNITIF SELAMA MASALAH PEMECAHAN: Dampak Pada Pembelajaran', Jurnal Ilmu Kognitif, 12 (2021).

³⁹ H Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran* (sinar baru algensindo, 2011).19-

classroom), serta simulasi dan permainan edukatif berbasis komputer.

Media digital lebih efektif untuk menyajikan pembelajaran yang lebih dinamis dan fleksibel.⁴⁰

d. Berdasarkan Interaktivitas

1) Media interaktif memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem atau antar pengguna. Media ini menawarkan pembelajaran dengan pengalaman lebih interaktif karena membuat siswa bisa lebih mungkin aktif terlibat pada proses pembelajaran atau komunikasi, misalnya melalui *software edukatif* yang memungkinkan interaksi langsung atau permainan pendidikan yang mendorong partisipasi aktif.⁴¹

2) Media Non-interaktif menyampaikan informasi secara satu arah, dimana audiens hanya berperan sebagai penerima tanpa dapat berinteraksi langsung dengan penyampaian pesan. Seperti video atau presentasi yang hanya ditonton tanpa interaksi.⁴²

Menentukan media pembelajaran merupakan langkah yang tepat dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Gaya belajar yang dimiliki siswa bisa menjadi dasar untuk penyesuaian media pembelajaran yang akan dimanfaatkan, dalam artian pemanfaatan

⁴⁰ George Siemens, 'KONEKTIVISME: Teori Pembelajaran Untuk Era Digital', Jurnal Internasional Teknologi Pembelajaran Dan Pembelajaran Jarak Jauh, 2 (2023), pp. 3–10.

⁴¹ Munir, *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Alfabeta, 2012), 79-102

⁴² Sweller, 'BEBAN KOGNITIF SELAMA PEMECAHAN MASALAH: Dampaknya Pada Pembelajaran'.

teknologi berperan penting dalam mengelola sumber pengajaran bagi siswa agar membangun motivasi, inisiatif dan minat bagi siswa agar tertarik dengan pelajaran yang dipaparkan.

3. Hakekat Teknologi dalam Pembelajaran

a. Pengertian Teknologi pembelajaran

Istilah Yunani untuk "seni," "kerajinan," atau "keterampilan" adalah "techne," sementara kata Yunani untuk "kata," "studi," atau "kumpulan pengetahuan" adalah "logia." Istilah "teknologi" berasal dari bahasa Yunani.⁴³ Istilah "ilmu dan teknologi" serta "kemampuan yang didasarkan pada pengetahuan ilmiah yang sah melalui proses teknologi" merupakan bagian penting dari konsep teknologi menurut definisi kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dengan demikian, IPTEK yang mencakup ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dipahami sebagai bentuk dari teknologi itu sendiri, karena mencakup seluruh penerapan praktis yang berasal dari hasil-hasil temuan ilmiah. Kemajuan teknologi, yang berasal dari kecerdasan dan pemikiran manusia, memberikan manfaat signifikan dengan meningkatkan kenyamanan, kenyamanan, dan menghasilkan hiburan.⁴⁴ Teknologi memberikan dampak besar terhadap dunia Pendidikan, khususnya untuk membuat proses

⁴³ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. by sitti Fatimah Sangkala Sirate (KENCANA, 2021).

⁴⁴ Arniwati, *DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP KEHIDUPAN ROHANI ANAK & REMAJA* (gandum mas, 2012).

pembelajaran lebih meningkat lagi dari segi efektivitas dan efisiensinya. Hal ini sangat relevan dalam konteks Pendidikan formal. Kemajuan teknologi telah menciptakan peluang untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan keterlibatan dalam pengalaman belajar bagi pendidik dan pelajar.

Sekarang ini adanya perkembangan teknologi menjadikan timbulnya tuntutan supaya manusia selalu mengasah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Sebagai seorang siswa yang hidup pada era digital, maka mereka bisa kapan saja tertinggal jika tidak selalu mengikuti teknologi yang senantiasa bergerak maju ke depan.⁴⁵ Para siswa tidak bisa langsung menilai teknologi hanya dari segi yang negatif, Karena bila teknologi digunakan melalui cara yang bijak justru akan banyak bermanfaat untuk kehidupan nyata. , dan pengaruh positif dan mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia.

Teknologi adalah buah dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Karena itu, dunia pendidikan seharusnya menggunakan teknologi menjadi alat bantu untuk pembelajaran supaya mempermudah tugas pendidik dalam mengajar. Teknologi telah menyusup ke setiap aspek kehidupan kontemporer, termasuk

⁴⁵ Dita Riyana, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri', BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan, 4.1 (2024), pp. 31–37, doi:10.53565/bahusacca.v4i1.927.

lingkungan pendidikan, akibat dari meningkatnya globalisasi. Dalam membahas "teknologi pendidikan," kita sedang membahas kerangka metodis untuk persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pelajaran. Strategi ini menghasilkan pendekatan yang lebih efektif untuk memproduksi pendidikan, dengan mempertimbangkan sumber daya manusia dan teknologi, serta interaksi dinamis antara keduanya.⁴⁶

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya sebatas menyediakan materi, tetapi juga mencakup penerapan metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Para Guru dapat memanfaatkan berbagai platform pembelajaran untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Lingkungan belajar inklusif dan berbasis teknologi bersama dengan pelokalan konten digital, memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan yang muncul akibat perkembangan teknologi.⁴⁷

Dunia pendidikan saat ini begitu dipengaruhi secara signifikan pada penggunaan teknologi digital. Pengaruh yang positif diberikan oleh

⁴⁶ Muhammad Yasin and others, *MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI; (Teori Dan Implementasi)*, ed. by Erfina Rianty (PT Green Pustaka Indonesia).hlm 10-11

⁴⁷ Justice Zeni Zari Panggabean, *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN Penerapan Teknologi Media Pembelajaran Di Era Digital* (PT Green Pustaka Indonesia, 2024).

penggunaan media pembelajaran dengan basis digital, namun juga perlu diperhatikan selain itu ada juga tantangannya.⁴⁸

Teknologi pembelajaran adalah bidang studi khusus atau ilmu pendidikan yang fokus pada “belajar” pada individu atau kelompok dalam suatu organisasi. Seiring dengan perkembangan sejarah dan teknologi itu sendiri, teknologi pembelajaran telah mengalami berbagai perubahan. Kemunculan teknologi pembelajaran merupakan respon terhadap semakin besarnya tuntutan dunia pendidikan yang tidak lagi bisa ditangani hanya dengan cara-cara tradisional, ditambah dengan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin maju sehingga membuka berbagai peluang serta solusi baru untuk proses belajar mengajar.⁴⁹

Dalam konteks pendidikan, teknologi berhubungan dengan pembelajaran dalam beberapa cara yaitu:

1) Meningkatkan *Aksesibilitas* Pendidikan.

Dengan adanya teknologi, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas Siswa dapat belajar dari mana saja melalui platform seperti google classroom, atau zoom dan teknologi juga membantu

⁴⁸ Aulia Nur Hakim and Leni Yulia, ‘*Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini*’, Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 3 (2024).

⁴⁹ Bambang Warsita, *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN Landasan & Aplikasinya* (Rineka Cipta, 2008).

siswa di daerah terpencil untuk mengakses sumber belajar berkualitas melalui internet.⁵⁰

2) Memfasilitasi Pembelajaran Interaktif.

Media pembelajaran interaktif harus memungkinkan siswa mengontrol alur belajar mereka sendiri, mengeksplorasi materi dan mendapat umpan balik yang mendidik.⁵¹ Penggunaan media seperti animasi, video serta simulasi bisa menjadikan pembelajaran dilangsungkan dengan lebih menarik serta membuat siswa lebih mudah memahami materi.

3) Meningkatkan efisiensi Pengajaran.

Teknologi membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih baik, misalnya melalui Learning Management System untuk memberikan tugas, ujian dan umpan balik secara digital, penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan dapat memberikan rekomendasi materi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.⁵²

4) Mendukung Pembelajaran Berbasis Data.

Dengan teknologi, guru dapat menggunakan analisis data untuk memantau perkembangan siswa dan menyesuaikan metode

⁵⁰ Michael G. Moore and Greg Kearsley, *PENDIDIKAN JARAK JAUH: Sebuah Sistem Tampilan Pembelajaran Online*, edisi ke-3 (Wadsworth, Cengage Learning, 2011).

⁵¹ Munir, *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.85

⁵² Kenneth R. Koedinger, John C. Stamper, and Alida Skogsholm, *PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN BERBASIS DATA* (2015).

pengajaran yang digunakan. Teknologi juga memungkinkan evaluasi yang lebih akurat melalui sistem ujian berbasis komputer dan analisis hasil belajar.⁵³

Hubungan antara teknologi dan pembelajaran sangat penting untuk pengembangan program pendidikan yang inovatif, inklusif, dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi yang relevan, relevansi dan keterlibatan siswa bisa meningkat dalam pembelajaran ataupun pengajaran demi memenuhi tuntutan dunia saat ini. Tujuan dari integrasi teknologi pembelajaran adalah merancang, mengembangkan, dan menerapkan berbagai alat pendidikan yang memfasilitasi akses informasi bagi pelajar di berbagai lingkungan.⁵⁴

Peran pendidik telah mengalami transformasi substansial sebagai akibat dari kemajuan pesat teknologi baru. Pendidik semakin terlibat dalam memfasilitasi pengalaman belajar, bergerak melampaui sekadar penyampaian pengetahuan. Mereka menciptakan lingkungan di mana siswa dapat mengeksplorasi, bertanya dan berkolaborasi. Selain membimbing dalam konteks akademik, guru juga mengarahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. Guru membantu siswa

⁵³ George Siemens and Ryan S. J. D. Baker, *ANALISIS PEMBELAJARAN DAN PENAMBANGAN DATA PENDIDIKAN: Menuju Komunikasi Dan Kolaborasi* (Makala Konferensi/paper akademik, 2012).

⁵⁴ Warsita, *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN Landasan & Aplikasinya*.

mengaitkan pengetahuan dengan aplikasi praktis dalam kehidupan nyata. Beberapa pengertian teknologi pembelajaran menurut *Association Educational Communications and Technology* yang dikutip oleh *Azhar Arsyad* teknologi pembelajaran adalah proses kompleks yang terintegrasi dalam merancang, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi seluruh sumber belajar supaya pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih efisien dan efektif.⁵⁵ *Munir* menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran merupakan ilmu dan teknologi dalam dunia pendidikan bisa dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi, meningkatkan hasil belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran.⁵⁶

b. Prinsip dasar teknologi dalam pembelajaran

Agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan berdampak positif terhadap capaian belajar siswa, maka penggunaannya harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar yang menjadi pedoman dalam integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Berikut adalah prinsip-prinsip dasar teknologi pembelajaran yaitu:

- 1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Teknologi harus digunakan bukan sekadar mengikuti tren, tetapi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi dasar dan tujuan

⁵⁵ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (rajawali Pers, 2011).113-124

⁵⁶ Munir, *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.45-70

pembelajaran yang ditetapkan. *Arsyad* menyatakan bahwa penggunaan teknologi harus dirancang secara instruksional, artinya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁵⁷

2) Memudahkan dan tidak membebani

Teknologi seharusnya menyederhanakan proses pembelajaran, bukan menambah beban teknis atau memperumit tugas guru dan siswa. *Yaumi* menekankan bahwa teknologi yang efektif adalah teknologi yang mudah digunakan, fleksibel dan mendukung proses belajar tanpa mengganggu alur berpikir siswa.⁵⁸

3) Menumbuhkan interaksi dan keterlibatan aktif.

Teknologi harus mendorong partisipasi aktif siswa, bukan membuat siswa menjadi pasif atau hanya sekadar penonton. *Munir* menjelaskan bahwa teknologi harus dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses berpikir, menjawab, berdiskusi dan mengeksplorasi informasi.⁵⁹

4. Capaian Pembelajaran PAK

a. Pengertian Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran ialah bagian dari pertanyaan yang memiliki fungsi dalam memaparkan sesuatu hal yang hakikatnya perlu

⁵⁷ Azhar, *Media Pembelajaran*.21

⁵⁸ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. by sitti Fatimah Sangkala Sirate (KENCANA, 2021).93

⁵⁹ Munir, *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.50

diketahui oleh seorang siswa ketika telah melaksanakan proses akademik. Capaian ini mencerminkan keterampilan yang didapat Dengan pemahaman sikap, pengetahuan kompetensi, keterampilan serta pengalaman belajar atau praktek yang dijalani. Capaian pembelajaran adalah panduan bagi guru dalam membantu siswa mengerti materi yang diajarkan sehingga menjadikan penyampaian materi dalam pembelajaran bisa dilakukan secara maksimal untuk mencapai tujuan hasil yang diinginkan.

Pendidikan memiliki peran khusus untuk kehidupan dari manusia. Khususnya Pendidikan Agama Kristen, membantu seseorang untuk lebih mengenal dirinya sendiri dan mengembangkan potensinya. Selain itu, pendidikan juga memberikan wawasan luas tentang dunia dan membentuk berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan untuk meraih kesuksesan. Dalam hal ini, Pendidikan Agama merupakan sebuah aspek penting demi memberi dukungan untuk realisasi belajar siswa.

Menurut Yudo Wibowo, Pendidikan Agama Kristen berkaitan dengan sikap taat dan mengabdikan kepada Tuhan serta mengikuti ajaran-Nya, yang sejalan dengan nilai-nilai kekristenan dalam Alkitab, baik Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru. Sikap taat serta pengabdian ini seharusnya tercermin pada kehidupan nyata yang dilangsungkan

setiap hari baik itu di gereja, keluarga maupun di lingkungan masyarakat.⁶⁰

Miller memandang pendidikan agama Kristen sebagai sebuah pengalaman sosial yang dapat dirasakan secara mendalam di dalam lingkungan keluarga Kristen dan komunitas gereja, di mana setiap anggota telah menerima penebusan oleh Allah melalui Yesus Kristus dan berperan dalam menebus orang lain.⁶¹ Menurut Pazmino, Pendidikan Kristen bukan hanya tentang akuisisi pengetahuan manusia, tetapi juga merupakan bagian integral dari hubungan dengan Allah.⁶²

Jadi diketahui kalau iman berperan penting untuk dasar utama pada pendidikan agama Kristen. Selain itu, perlu disadari bahwa pendidikan agama Kristen tidak sekedar dilakukan hanya di gereja, namun bisa juga diimplementasikan pada beragam lingkungan pendidikan yang lainnya seperti di sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

b. Capaian pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen

⁶⁰ E.G & Enklaar I.H Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen*, ed. by BPK Gunung Mulia (2013).38

⁶¹ Rudolf Crump Miller, *PAK Yang Teologis Sentris* (PT BPK Gunung Mulia, 2005).

⁶² Robert W. Pazmino, *Fondasi Pendidikan Agama Kristen* (PT BPK Gunung Mulia, 2012).

Tujuan dari pendidikan agama Kristen tidak sekedar hanya mentransfer pengetahuan tentang isi Alkitab, namun juga memiliki tujuan dalam pembentukan perilaku dan karakter siswa supaya selaras dengan ajaran Kristus. Dengan demikian, capaian pembelajaran PAK tidak dapat dipisahkan dari dimensi iman, moral dan spiritualitas. Menurut *Nash*, tujuan pembelajaran Kristen adalah menanamkan pemahaman yang benar tentang kebenaran Firman Tuhan serta membimbing siswa supaya hidup relevan dengan kehendak Allah.⁶³ Hal tersebut juga sesuai dengan apa yang disampaikan *Panggabean* yang menjelaskan jika pembelajaran PAK yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menginternalisasi nilai-nilai kekristenan ke dalam kehidupan nyata siswa melalui pendekatan yang kontekstual dan bermakna.⁶⁴

c. Indikator Capaian Pembelajaran PAK

Indikator capaian pembelajaran adalah ukuran atau tanda-tanda spesifik yang dimanfaatkan dalam mengetahui sampai mana siswa bisa merealisasikan target tujuan pembelajaran. Indikator disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan menggambarkan perilaku atau kompetensi yang dapat diamati dan diukur dari siswa, baik dari segi

⁶³ Ronald H. Nash, *Firman Tuhan Dan Akal Budi Manusia: Krisis Kebenaran Wahyu Dalam Teologi Kontemporer* (Zondervan Publishing House, 2006).

⁶⁴ Zeni Zari Panggabean, *Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Agama Kristen* (pustaka Kristiani Indonesia, 2024).27

keterampilan atau dari segi pengetahuan. Menurut *Sudjana* indikator pembelajaran adalah patokan untuk menilai keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar, yang dirancang dalam bentuk pernyataan yang jelas dan operasional.⁶⁵ Berikut beberapa indikator capaian pembelajaran PAK yaitu:

- 1) Ranah kognitif yaitu cakupan aspeknya diantaranya adalah pemahaman, pengetahuan, analisis, implementasi, penilaian sintesis maupun melakukan evaluasi. Pada konteks pendidikan agama Kristen ada tujuan yang ingin direalisasikan pada ranah ini yaitu supaya siswa mampu melakukan identifikasi terkait dengan keberagaman negara Indonesia yang merupakan wujud anugerah dari Tuhan. Selain itu juga siswa bisa menuliskan contoh budaya atau seni dari suku asalnya yang menjadi bagian dari pemberian Allah, dan menjelaskan cara menghargai perbedaan suku, budaya, dan agama. Semua itu dilakukan dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi, dan kemampuan berpikir siswa akan diukur melalui tes tertulis maupun lisan.
- 2) Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, mulai dari menerima dan memperhatikan, menanggapi, menghargai, sampai mampu mengatur dan mengorganisir nilai-nilai dalam

⁶⁵ N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Remaja Rosda Karya, 2009).

kehidupannya. Ranah ini juga berkaitan erat dengan pengembangan sikap spiritual agar siswa memiliki iman yang kuat, serta sikap sosial agar memiliki karakter yang baik. Dalam konteks PAK, tujuan yang ingin dicapai adalah agar siswa mampu menunjukkan sikap yang mencerminkan ajaran Kristiani pada kehidupan nyata.

- 3) Ranah Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan. Tujuan yang ingin dicapai dalam ranah ini adalah agar siswa mampu mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran. Pencapaiannya dapat dilihat melalui hasil karya atau aktivitas nyata yang mereka buat.

Setiap pembelajaran PAK akan mengarahkan peserta didik untuk menjadi pelaku firman. Apa yang didapatkan lewat penyampaian materi pembelajaran dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru untuk menambah wawasan peserta didik. Karena Pendidikan Agama Kristen bersumber dari Alkitab, maka seorang pendidik dapat menggunakan ajaran tersebut dalam mengembangkan beragam kecerdasan dan potensi yang siswa miliki.

d. Faktor yang mempengaruhi capaian pembelajaran

Capaian pembelajaran siswa adalah hasil akhir yang diperoleh siswa dalam pembelajaran serta beragam aspek yang mempengaruhi capaian itu. Walaupun terdapat peran penting dari media pembelajaran berbasis teknologi untuk membuat kualitas pembelajaran semakin

meningkat, namun ada juga faktor-faktor lain yang turut berpengaruh besar terhadap keberhasilan capaian pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah beberapa faktor tersebut:

1) Kompetensi guru

Guru memiliki peran yang begitu mempengaruhi proses pembelajaran bisa berhasil. Guru bukan hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, pemberi semangat dan panutan bagi siswa. Guru memiliki kemampuan pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang baik mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan interaktif.⁶⁶ Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, guru mampu menghadirkan nilai-nilai kekristenan secara konkret dalam pengajaran akan lebih efektif menanamkan nilai spiritual kepada siswa. Menurut pendapat *Mulyasa* yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sejauh mana guru menguasai standar kompetensinya.⁶⁷

2) Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah faktor utama yang menjadikan siswa terdorong untuk selalu belajar. Biasanya motivasi yang tinggi pada diri siswa akan membuat dirinya lebih aktif, rajin, dan mampu

⁶⁶ E Mulyasa, *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru* (Remaja Rosda Karya, 2008).25

⁶⁷ Mulyasa, *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*.50

menyelesaikan tugas dengan baik. Menurut *Sadirman*, motivasi bisa meningkatkan fokus, semangat, dan ketekunan dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.⁶⁸

3) Lingkungan keluarga dan dukungan orang tua

Lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan karakter, kebiasaan belajar, dan sikap spiritual anak. Dalam pembelajaran PAK, keterlibatan orang tua, terutama dalam membimbing anak untuk memahami dan menerapkan ajaran iman Kristen, memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran. Orang tua yang aktif mendampingi, menyediakan fasilitas belajar, serta menjalin komunikasi dengan guru akan membantu proses pembelajaran anak berjalan lebih optimal.⁶⁹ Pendapat ini sejalan dengan pandangan *Suyadi* yang menekankan bahwa peran aktif keluarga sangat penting dalam mendukung perkembangan akademik dan moral siswa.

B. Kerangka Berpikir

Pada penyampaian materi yang dilakukan oleh guru akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadikan pembelajaran menciptakan situasi yang efisien dan

⁶⁸ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Raja Grafindo Persada, 2012).99-100

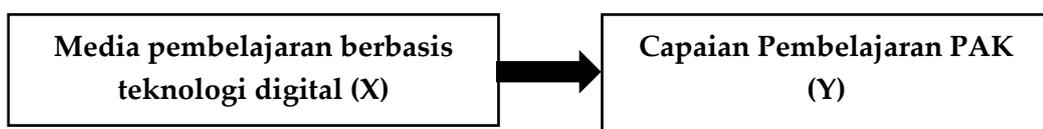
⁶⁹ Suyadi, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini* (Pedagogia).124-125

menyenangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan alat yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, media digital yang sering digunakan antara lain video, interaktif dan aplikasi Alkitab digital, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas interaksi antara guru dan siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran dengan basis teknologi digital pada Pendidikan Agama Kristen (PAK) dapat mempermudah siswa dalam memahami teologi, nilai-nilai kekristenan serta Bagaimana mengimplementasikan pada kehidupan nyata setiap hari. Namun, pemanfaatan media ini tetap perlu didampingi dengan metode pembelajaran yang menjaga unsur refleksi dan spiritualitas.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar berbasis teknologi digital secara signifikan mempengaruhi hasil belajar di tingkat dasar, menunjukkan hasil yang substansial dan efektif. Kristen Makale telah berhasil menyelesaikan tahun keduanya. X mewakili media pembelajaran berbasis teknologi digital, dan Y menunjukkan capaian Belajar PAK, yang berfungsi sebagai variabel dependen. Struktur yang diusulkan ini dapat secara efektif berfungsi sebagai kerangka konseptual untuk alasan berikut:

Skema hubungan Variabel Penelitian



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah sebuah pernyataan yang sifatnya sementara dan diajukan berdasarkan teori atau pengamatan awal yang perlu diuji dalam suatu penelitian. Merumuskan pertanyaan penelitian adalah fase awal yang krusial; namun, pengujian hipotesis yang ketat tetap menjadi metode definitif untuk memperoleh jawaban yang dapat diandalkan.⁷⁰ Dengan kata lain, hipotesis ini wajib dibuktikan dengan didukung proses penelitian terstruktur. Di bawah ini disampaikan hipotesis penelitian yang akan dilakukan ialah:

H₀ :Tidak Ada Hubungan Studi Eksperimen Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Bagi Capaian Pembelajaran PAK Kelas IV Di SD Kristen Makale 2

H₁ :Ada Hubungan Studi Eksperimen Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Bagi Capaian Pembelajaran PAK Kelas IV Di SD Kristen Makale 2.

⁷⁰ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Alfabeta, 2019).