

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Teori belajar ialah kumpulan gagasan dan prinsip yang digunakan untuk menjelaskan proses belajar serta menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang efektif. Menurut Hamzah B. Uno, teori pembelajaran berfungsi sebagai pijakan utama untuk menetapkan pendekatan, sistem, dan sarana edukasi yang selaras dengan watak para murid. Oleh sebab itu, implementasi model pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan menjadi sebuah ruang belajar yang kondusif, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.¹⁵

Kognitivisme juga merupakan teori belajar yang menekankan proses mental dalam diri peserta didik. Belajar dipandang sebagai proses memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi sehingga menghasilkan perubahan pada struktur pengetahuan yang dimiliki siswa¹⁶. Begitu juga dengan teori kognitivisme menilai aktivitas studi sebagai mekanisme psikologis yang terjadi pada dalam pikiran subjek didik dalam memproses serta memahami data atau pengetahuan.

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 4.

¹⁶ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), 73.

Menurut pandangan Jean Piaget, anak didik berumur 7 hingga 11 tahun menempati fase tingkatan operasional riil, sehingga kian gampang mencerna gagasan lewat objek konkret, gambar, video, animasi, beserta keterlibatan secara langsung dibanding paparan yang bersifat tidak nyata. Maka dari itu, pemanfaatan media interaktif pada proses pengajaran semakin relevan karena penyampaian materinya secara semakin nyata, menarik, sekaligus gampang dimengerti, sehingga meningkatkan keterlibatan para murid serta mendukung pencapaian perolehan akademik yang lebih optimal.¹⁷ Berdasarkan teori kognitivisme, belajar merupakan proses mental yang melibatkan penerimaan, pengolahan, penyimpanan, dan pemanfaatan kembali informasi. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, penggunaan multimedia membantu proses tersebut melalui pemaparan topik lewat media tulisan, ilustrasi, suara, tayangan visual, beserta visual gerak yang memudahkan peserta didik memahami konsep secara sistematis serta menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, multimedia berpotensi mendongkrak pemahaman maupun capaian akademik anak didik.

B. Media Dalam Alkitab

Pada konteks Pendidikan Agama Kristen, dengan penggunaan media ini, tidaklah terlepas dari landasan Alkitab sebagai landasan yang utama

¹⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 101-103.

dari proses penyampaian firman Tuhan. Alkitab sendiri menunjukkan kalau Allah juga menggunakan berbagai bentuk media yang dulu sebagai sarana mereka dalam berkomunikasi kepada manusia. Bukan hanya sebagai kata-kata lisan saja, namun juga beberapa simbol, perumpamaan, peristiwa alam, bahkan juga pada tindakan konkrit yang mempunyai makna teologis di dalamnya.¹⁸ Sehingga pada pemahaman dalam Alkitab tentang media penting juga untuk dikaji. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana prinsip penggunaan media dan relevansinya pada praktik pembelajaran masa kini.

Sejak manusia ada, ada beberapa media yang Tuhan sudah pakai dalam menyatakan diri-Nya serta berkomunikasi dengan manusia. Pada media ini bukan hanya dengan suara langsung, namun juga sebagai simbol, tulisan, nyanyian, serta juga benda nyata. Dua loh batu ini diandaikan media komunikasi, yang isinya tentang hukum Allah bagi umat Israel (Kel. 31:18).¹⁹ Dalam kehidupan Yesus yang dijuluki guru agung karena pengajaran-Nya ialah hal untuk dapat dijadikan dasar bagi semua guru khususnya bagi guru PAK.

Dari kegiatan mengajar yang dilakukan Yesus, yaitu suatu manajemen pengajar efektif untuk mengorganisasikan pembelajaran sehingga pembelajaran itu sesuai dengan pembelajaran nyata tanpa

¹⁸ Yosia Belo and Rika S., "Komunikasi Pengajaran Yesus Menjadi Role Model Bagi Pendidik Kristen," *JURNAL LUXNOS* Vol. 8 No. (2022): 259–261, https://luxnos.sttpd.ac.id/index.php/20_luxnos_20/article/view/yosia_des2022/yosia_des2022.

¹⁹ Exael Samuel Harianja et al., "Kajian Media Komunikasi Dalam Zaman Alkitab Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran Kristen Masa Kini," *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia* 4 (2025): 2308, file:///C:/Users/ASUS/Downloads/7655-37531-1-PB.pdf.

membuat pelajaran bersifat artifisial.²⁰ Dalam pengajaran Yesus tidak hanya memberikan ajaran kosong yang tidak mempunyai makna. Tapi mereka yang mendengar juga merasakan contoh yang benar terjadi dari hidup Yesus. Dalam pelayanan-Nya, Tuhan Yesus sering memanfaatkan berbagai objek dan situasi yang akrab dengan kehidupan sehari-hari sebagai media pengajaran.

Misalnya, Ia menggunakan ilustrasi tentang domba yang hilang (Mat. 18:12–14; Luk. 15:3–7), persembahan dua keping uang janda (Mrk. 12:41–44; Luk. 21:1–4), pohon anggur (Yoh. 15:1–8), benih dan berbagai jenis tanah (Mat. 13:1–23), dasar bangunan yang kokoh dan rapuh (Mat. 7:24–27; Luk. 6:47–49), serta pukat penangkap ikan (Mat. 13:47–50). Berbagai perumpamaan tersebut menunjukkan bahwa Tuhan Yesus memanfaatkan lingkungan dan pengalaman sehari-hari para pendengar sebagai media pembelajaran agar kebenaran yang Dia ajarkan lebih mudah dipahami, dihayati, dan diterapkan dalam kehidupan.²¹ Dengan hal tersebut, tampak Yesus dalam hal ini penggunaan medianya dekat pada suasana pembelajaran.

Media yang digunakan oleh Yesus mampu menarik perhatian pengikut serta murid-murid-Nya saat mengajar. Sehingga pemanfaatan media yang ditemukan disekitaran yang mendengarkan Dia dan juga pada

²⁰ Yesi Tamara et al., “Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung Dalam Penggunaan Media Pembelajaran,” *Didaché: Journal of Christian Education* Vol. 1, No (2020): 68, <https://journal.sttsimpson.ac.id/index.php/DJCE/article/view/285/pdf>.

²¹ Tamara et al., “Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung Dalam Penggunaan Media Pembelajaran,” 70.

penggunaan media yang sudah lasim maka pesan yang tesampaikan itu, dengan mudah untuk dipahami.²² Maka pada penjelasan diatas, juga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media juga tidak terlepas dari landasan teologisnya, karena sejak awal Allah sudah menggunakan berbagai jenis media seperti pada simbol, tulisan, bahkan tindakan nyata yang mneyatakan diri-Nya kepada manusia. Oleh sebab itu, pembahasan mengenai media dalam Alkitab diperlukan untuk memberikan landasan teologis terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.

C. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pembelajaran adalah suatu proses yang disusun secara sistematis dan dilaksanakan secara terencana dengan melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut meliputi pendidik sebagai fasilitator, peserta didik sebagai subjek belajar, kurikulum sebagai pedoman, metode dan strategi pembelajaran, sumber belajar, sarana dan prasarana, serta administrasi yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Setiap komponen memiliki peran yang berbeda, tetapi saling melengkapi untuk menciptakan proses belajar yang efektif. Apabila seluruh komponen dapat diintegrasikan dan dikelola dengan baik, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut akan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran,

²² Tamara et al., "Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung Dalam Penggunaan Media Pembelajaran," 71.

meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan keterampilan, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.²³ Dengan demikian, pembelajaran sebagai suatu sistem dapat dipahami sebagai proses yang dilaksanakan secara terencana oleh pendidik dengan mengelola seluruh komponen pembelajaran secara terpadu. Melalui pengelolaan yang baik, peserta didik diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan, berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, serta memberikan umpan balik (feedback) yang mencerminkan tingkat pemahaman mereka. Umpan balik tersebut menjadi dasar bagi pendidik untuk mengevaluasi dan menyempurnakan proses pembelajaran selanjutnya.²⁴ Dengan penjelasan diatas, pembelajaran ialah sistem terstruktur yang melibatkan berbagai komponen yang saling bekerjasama, dengan pendidik sebagai pengelola, untuk mencapai tujuan belajar dan menghasilkan pemahaman serta umpan balik dari peserta didik. Maka dari itu terdapat model pembelajaran sebagai kerangka untuk mengelola proses belajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

Sementara Multimedia berkaitan pada penggunaan yang lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa Latin multus yang berarti banyak atau beragam. Sementara itu, media berasal dari kata Latin medium yang berarti perantara atau sarana

²³ Rusydi Ananda and Fatkhur Rohman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023), 7.

²⁴ A. Qomarudin, "Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem," *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama* Vol. 4 No. (2021): 28, <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>.

*yang digunakan untuk menyampaikan, menyalurkan, atau membawa suatu informasi.*²⁵

Multimedia yaitu penyajian materi yang menggunakan mode yang lebih pada representasi. Yang memfokuskan untuk bagaimana pelajaran itu diberikan, dan juga pada penggunaan kata gambar dan kata. Pada multimedia yang berbasis komputer contohnya pelajaran yang penyajiannya berbasis verbal, yang dijadikan narasi atau teks on screen yang pictorialnya yaitu proyeksi grafis atau video.²⁶ Maka dengan itu multimedia ini merupakan media pada pembelajaran yang dapat menyajikan materi dengan memadukan berbagai bentuk representasi seperti pada teks, gambar, grafik, maupun video animasi, agar penyampaian pada materi menjadi jelas, menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Adapun pendapat para ahli tentang multimedia yaitu sebagai berikut:

a. Steinmetz

Multimedia sangat penting untuk kedua jenis media: diskrit, yang keabsahan datanya belum bergantung kepada kondisi waktu, seperti tulisan serta grafik, sementara bersifat kontinu, dengan keabsahan data yang bergantung pada dimensi waktu, seperti audio dan video²⁷

²⁵ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 2.

²⁶ R. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 8.

²⁷ R. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*, 9.

b. Suyanto

Multimedia ini ialah alat untuk menghasilkan hasil pelaporan yang sifatnya aktif serta interaktif yang menggunakan teks, grafik, animasi, dan audio yang arti lainnya yaitu seperangkat media dengan gabungan dari berbagai media yang sudah berkaitan secara relevan pada kaitannya dengan tujuan intruksional²⁸

c. Shoumi (2019)

Multimedeia yaitu pada media yang terdapat paduan wujud informasi seperti teks, grafis, gambar, video serta juga bunyi yang dijadikan untuk tercapainya tujuan yaitu penyampain informasi²⁹

Dengan ketiga pendapat tokoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia yaitu gabungan atau kombinasi dari teks, audio, video, animasi, yang dijadikan satu menjadi multimedia untuk dapat menyampaikan sesuatu secara lebih efektif. Multimedia memiliki berbagai jenis yang dibedakan berdasarkan elemen penyusun yang digunakan dalam penyampaian informasi. Teks berfungsi sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk tulisan, seperti artikel, modul, maupun halaman web. Gambar digunakan untuk memperjelas konsep, menyampaikan ide, serta membangkitkan perhatian dan emosi peserta didik melalui tampilan visual yang menarik. Sementara itu, audio, video, dan animasi berperan

²⁸ Tedi Gunawan, *Buku Ajar Multimedia* (Jawa Tengah: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2024), 1.

²⁹ Khairunnisa et al., *MULTIMEDIA (Teori Dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 7.

dalam memberikan penjelasan yang lebih nyata, interaktif, dan mudah dipahami sehingga materi pembelajaran dapat diterima secara lebih optimal oleh peserta didik. Audio sebagai suara dan musik, sementara video sebagai gambar yang bergerak untuk bercerita, dan menyampaikan informasi. Serta animasi untuk menyampaikan gerak untuk menjadi hiburan.³⁰ Sehingga multimedia ini ialah gabungan dari teks, audio, video, serta animasi yang saling terkait dan masing-masing mempunyai kegunaannya.

Penerapan sarana pembelajaran berformat multimedia merupakan pemanfaatan alat yang menggabungkan teks, suara, gambar, gambar bergerak, serta video untuk memaparkan topik secara lebih atraktif serta komunikatif, sehingga melancarkan penguasaan konsep serta capaian studi yang optimal.³¹ Dalam pelaksanaan pembelajaran, berbagai elemen tersebut sanggup diimplementasikan lewat pemanfaatan aneka media berbasis teknologi terpadu, seperti PowerPoint, tayangan edukasi, beserta media interaktif lainnya.³² Media memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, terutama dalam membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik dengan karakteristik yang beragam. Oleh karena itu, seluruh elemen pengajaran, misalnya sasaran,

³⁰ Arief Yanto Rukmana et al., *DUNIA MULTIMEDIA (Pengertian Dan Penerapannya)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 1–2.

³¹ Ahmat Sofyannuddin and Muhammad Yusron Maulana El- Yunusi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo," *Journal Of Innovative and Creativity* 5, No.3 (2025): 110, <https://joecy.org/index.php/joecy>.

³² Sofyannuddin and Yunusi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo," 110.

karakteristik murid, materi, pendekatan, media, serta evaluasi, perlu dirancang secara tepat. Pemilihan sarana yang sesuai mampu mewujudkan pembelajaran yang kian efektif, memikat, serta komunikatif sehingga mendongkrak pemahaman, motivasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran.³³ Salah satu kelebihan utama multimedia terletak pada interaktivitasnya, yaitu kemampuannya mendorong pengguna untuk terlibat langsung dengan materi, baik melalui aktivitas fisik maupun proses berpikir.

Agar pembelajaran lebih efektif, penerapannya perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik serta lingkungan tempat pembelajaran berlangsung.³⁴ Sehingga penggunaan multimedia ini membuat motivasi belajar siswa semakin bertumbuh untuk membantu mereka dalam memahami materi. Indikator penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia meliputi beberapa hal yaitu penyajian materi lebih beragam dalam berbagai format, media bersifat interaktif sehingga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, multimedia membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, dan penggunaan multimedia mampu menarik perhatian siswa.³⁵ Sehingga dengan pembelajaran berbasis multimedia diharapkan akan menjadikan siswa menjadi lebih antusias dan terdorong

³³ Afif Zuhdy Idham and Wahyuddin Rauf, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Sumatra Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2025), 3.

³⁴ Nugroho Adi Suryandaru, "Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* Vol.03, No.02 (2020): 90, <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>.

³⁵ Sofyannuddin and Yunusi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo," 111.

untuk belajar untuk dapat memperbaiki proses dan juga prsestasi belajarnya.

Maka dengan ini, dalam penelitian ini penulis menggunakan teori yang sejalan dengan salah satu tokoh yaitu Edgar Dale yang seorang pendidik dan juga peneliti terkemuka yang dikenal dengan konsepnya “*Cone Of experience*” atau “Kerucut Pengalaman”. Pada konsep ini penyajiannya tentang pandangan yang mendalam dengan beragam tingkat pengalaman pada proses belajar.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar dale

Kerucut pengalaman ini adalah konsep yang dikembangkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946. Pada konsep ini, menyoroti terdapat berbagai jenis pengalaman dalam pembelajaran, yang bervariasi dengan berdasarkan kepada peserta didik sejauh mana terlibat secara langsung pada proses pembelajaran.³⁶ Dengan menciptakan pembelajaran efektif, pendidik harus

³⁶ Ratna Dewi Safitri, “Memahami Konsep Cone of Experience Oleh Edgar Dale: Menggali Dalam Rentang Pembelajaran Multisensoris,” n.d.,

mengembangkan kurikulum untuk dapat mempertimbangkan konsep Cone Of Experience yang di kemukakan oleh Edgar Dale. Maka dengan ini, dapat dipastikan bahwa peserta didik tidaklah untuk menerima informasi namun, juga terlibat langsung pada proses belajar yang memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Dale mengklaim bahwa bahan audiovisual dapat membantu memperluas jangkauan pengalaman seseorang. Oleh karena itu, Dale menyimpulkan bahwa bahan audiovisual dapat memberikan informasi spesifik tentang pembelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi, dan meningkatkan efektivitas pada topik lain.³⁷

D. Model Pembelajaran SAHAT

Pengembangan Model SAHAT ini adalah suatu inovasi yang di kreasikan dengan mengkombinasikan orientasi pada sistem desain pada produk multimedia interaktif pada pembelajaran.³⁸ Sehingga pada pembelajaran itu akan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama kristen yang berkualitas serta menarik, dan juga menyenangkan yang merangkum Pokok-Pokok Isi Materi (PPIM).³⁹

https://www.quena.id/pendidikan/6659917650/memahami-konsep-cone-of-experience-oleh-edgar-dale-menggali-dalam-rentang-pembelajaran-multisensoris#google_vignette.

³⁷ Sahat Patar Lumban Gaol et al., *Pengembangan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Model SAHAT)* (Jawa Tengah: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2023), 24.

³⁸ Gaol et al., *Pengembangan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Model SAHAT)*, 44.

³⁹ Gaol et al., *Pengembangan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Model SAHAT)*, 44.

Pengembangan pada desain Model SAHAT ini, terdiri dari 5(lima) Tahap dan 9 (Sembilan) Langkah yang dapat di aplikasikan pada Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Dasar dengan langkah sebagai berikut:

1. Tahap Pertama Studi Awal

Tahap studi awal merupakan langkah awal dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebelum produk dirancang. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kesesuaian materi dengan kurikulum, serta media yang selama ini digunakan guru. Data tersebut diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, maupun analisis kebutuhan sehingga pengembang dapat mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan tujuan pengembangan multimedia agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, tahap studi awal berperan sebagai fondasi dalam keseluruhan proses pengembangan karena menentukan arah dan tujuan produk yang akan dikembangkan.⁴⁰

⁴⁰ D.P. Arimas, I.B.P. Arnyana, and I.G. Margunayasa, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Dengan Teknik Scaffolding Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, No. 2 (2022): 143–145.

2. Tahap Kedua Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengkaji berbagai aspek yang menjadi dasar dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Analisis meliputi karakteristik peserta didik, kompetensi yang harus dicapai, materi pembelajaran, serta kebutuhan media dan teknologi yang akan digunakan. Melalui tahap ini, pengembang dapat menentukan bentuk penyajian materi, desain tampilan, serta fitur multimedia yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Analisis yang dilakukan secara sistematis akan membantu menghasilkan multimedia yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, tahap analisis menjadi dasar dalam menentukan kualitas produk yang akan dikembangkan.⁴¹

3. Tahap Ketiga Harmonisasi

Tahap harmonisasi merupakan tahap perancangan yang bertujuan menyelaraskan seluruh komponen multimedia sebelum proses produksi dimulai. Pada tahap ini pengembang menyusun struktur materi, membuat *flowchart*, merancang *storyboard*, serta menentukan navigasi dan tampilan multimedia agar seluruh unsur

⁴¹ Siti Mutia Suryani and Oktavia Hardiyantari, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X TKJ," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)* 3, No. 5 (2023): 225.

pembelajaran saling berkaitan. Perancangan yang baik akan memudahkan proses pengembangan karena setiap komponen telah direncanakan secara sistematis sejak awal. Selain itu, harmonisasi juga memastikan bahwa tujuan pembelajaran, materi, media, dan aktivitas belajar tersusun secara terpadu sehingga multimedia yang dihasilkan mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, dan mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar.⁴²

4. Tahap Keempat Aplikasi

Tahap aplikasi merupakan tahap penerapan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik, produk terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli multimedia, ahli materi, dan ahli bahasa agar memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Setelah dinyatakan layak, multimedia diujicobakan secara bertahap melalui uji one-to-one kepada beberapa peserta didik untuk memperoleh masukan awal mengenai tampilan, isi, dan kemudahan penggunaan. Selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil (small group) yang melibatkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam guna mengidentifikasi kekurangan produk serta memperoleh umpan balik untuk penyempurnaan. Tahap

⁴² Juliyah Izzahtud Diyanah and Fajar Arianto, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Storyboard Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII SMK Ketintang," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 13, no. 7 (2024): 2–3.

berikutnya adalah uji lapangan (field test), yaitu penerapan multimedia kepada seluruh subjek penelitian dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa multimedia memperoleh penilaian yang baik dari peserta didik sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁴³

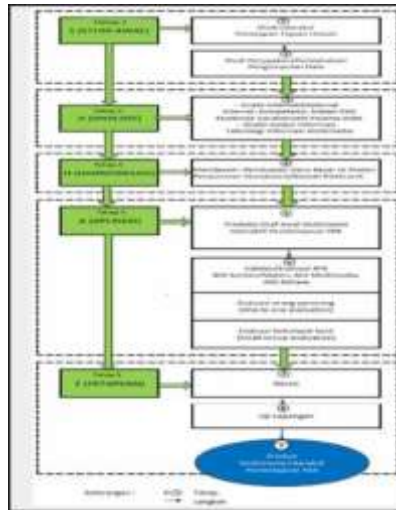
5. Tahap ke 5 Tetapkan

Tahap ke 5 tetapkan yaitu tahap akhir dalam pengembangan multimedia yang bertujuan memastikan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan berbagai tahap uji coba sehingga kelemahan yang masih ditemukan dapat diperbaiki sebelum multimedia diterapkan secara lebih luas. Selain itu, tahap ini juga bertujuan mengetahui efektivitas multimedia dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan peserta didik. Apabila seluruh indikator kelayakan telah terpenuhi, multimedia ditetapkan sebagai produk akhir yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif dan menarik.⁴⁴

⁴³ Diyanah and Arianto, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Storyboard Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII SMK Ketintang," 4.

⁴⁴ Sukma Riski Ananda, Abdul Muis Mappalotteng, and Hasrul Bakri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline," *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* 5, No. 1 (2022): 62–63.

Desain Model Pengembangan Multimedia Interaktif PAK Model SAHAT



Gambar 2.2 Desain Model SAHAT. Sumber Buku: Pengembangan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Model SAHAT), Penulis: Sahat Patar Lumban Gaol, *Dkk.*

Pada model ini juga tentunya memiliki kelebihan serta kekurangannya, yaitu: Kelebihannya yaitu pada model ini ialah inovasi dan kreasi dari model-medel pembelajaran anataranya yaitu model ADDIE, dan juga model Pustekkom dengan pengalaman Edgar Dale masukan dan arahan dan bimbingan dari beberapa orang ahli pendidikan kepada/penulis, cocok digunakan untuk pemula dan lanjutan. Juga tahapan dan langkah-langkahnya model pengembangan ini secara sistematis, tahapan-tahapannya jelas dan sederhana. Dan juga tidak terlepas dari kelemahan yaitu Model SAHAT ini memerlukan

pemikiran dan keseriusan yang ekstra karena mengkombinasikan orientasi pada desain sistem dan produk multimedia interaktif.⁴⁵

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ukuran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Merujuk pada Benjamin Bloom, perolehan studi meliputi tiga dimensi utama, yaitu ranah intelektual, emosional, serta keterampilan motorik, yang secara bersama-sama menggambarkan perkembangan kemampuan intelektual, sikap, serta keterampilan anak didik usai menempuh rangkaian kegiatan pengajaran. Ketiga faktor tersebut menggambarkan perkembangan wawasan, perilaku, serta keahlian peserta didik secara menyeluruh.⁴⁶ Pencapaian studi ialah transformasi yang dirasakan anak didik sesudah melewati tahapan edukasi, meliputi dimensi kognisi, afeksi, keterampilan, serta cara berpikir. Hasil belajar menjadi indikator penting dalam kesuksesan proses edukasi. Untuk mencapainya secara optimal, guru perlu menerapkan taktik, sistem pengajaran, sarana, beserta konsep instruksional

⁴⁵ Gaol et al., *Pengembangan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Model SAHAT)*, 44–45.

⁴⁶ Yendri Wirda et al., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

yang selaras dengan watak bawaan subjek didik supaya mewujudkan iklim pengajaran secara dinamis, berdaya guna, serta bernilai tinggi.⁴⁷

Hasil belajar ditentukan oleh aspek internal maupun eksternal yang saling berkaitan. Komponen dari dalam mencakup kondisi fisik beserta psikis peserta didik, seperti kesehatan, kemampuan indera, motivasi, minat, perhatian, kesiapan belajar, serta kemampuan intelektual. Di sisi lain, elemen luar bersumber dari kondisi sekeliling yang turut memengaruhi proses dan pencapaian perolehan akademis anak didik. Aspek dimaksud mencakup ranah domestik rumah tangga yang memberikan dukungan serta motivasi, kondisi sekolah yang mencakup kualitas pembelajaran serta fasilitas yang tersedia, dan lingkungan masyarakat yang turut membentuk kebiasaan belajar peserta didik. Pemanfaatan berbagai sumber belajar, seperti buku ajar, media pembelajaran, dan teknologi pendidikan, berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan sumber belajar yang sesuai sanggup melancarkan siswa menguasai substansi, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mengoptimalkan hasil belajar.⁴⁸

Usaha dari pengukuran pada siswa yang terdapat pada faktor kognitif, efektif dan juga psikomotor yang sudah belajar dan diukur melalui

⁴⁷ Sofyannuddin and Yunusi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo," 110.

⁴⁸ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol 1, No.1 (2023): 14-23.

instrumen tes ataupun instrumen yang relevan.⁴⁹ Aspek kognitif dalam hasil belajar mengacu pada kemampuan intelektual peserta didik. Ranah ini meliputi penguasaan pengetahuan dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam sistem pendidikan, aspek kognitif sering menjadi prioritas karena dapat diukur secara lebih objektif melalui tes tertulis dan lisan. Namun, fokus yang terlalu dominan pada aspek ini dapat mengurangi perhatian terhadap ranah lain yang juga penting.⁵⁰

Aspek afektif merupakan ranah hasil belajar yang berkaitan dengan sikap, nilai, minat, motivasi, dan karakter peserta didik. Keberhasilannya tercermin dari sikap positif terhadap pembelajaran, kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan aspek kognitif, penilaian ranah afektif cenderung lebih kompleks karena berkaitan dengan perilaku dan kebiasaan yang berkembang secara bertahap. Oleh sebab itu, pengukurannya umumnya dilakukan melalui observasi, penilaian sikap, dan berbagai instrumen yang bersifat kualitatif. Meskipun demikian, aspek ini memiliki pengaruh besar terhadap keberlangsungan dan kualitas hasil belajar.⁵¹

⁴⁹ Budiyono, *Manajemen Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Siswa* (Cirebon: PT Arr rad Pratama, 2023), 50.

⁵⁰ Andi Samsudding, *Manajemen Pembelajaran Sebagai Fondasi Prestasi Belajar Peserta Didik* (Bone: Alinea Indonesia, 2026), 10.

⁵¹ Samsudding, *Manajemen Pembelajaran Sebagai Fondasi Prestasi Belajar Peserta Didik*, 11.

Aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dalam melakukan aktivitas nyata. Pencapaian pada aspek ini dapat dilihat melalui keterampilan melakukan praktikum di laboratorium, kemampuan menggunakan bahasa secara lisan maupun tulisan, serta penguasaan keterampilan vokasional sesuai bidang yang dipelajari. Ranah psikomotor tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan melakukan suatu tindakan, tetapi juga pada keselarasan antara pemahaman konsep dan pelaksanaannya dalam situasi yang nyata. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan keterampilan yang tepat, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁵²

Pembentukan kompetensi peserta didik secara komprehensif bergantung pada integrasi yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga domain ini memegang peran spesifik: dimensi kognitif mengidentifikasi penguasaan materi, aspek afektif mengarahkan internalisasi nilai dan karakter, sedangkan ranah psikomotorik mengukur kapabilitas praktis. Sinergi yang solid antar-ranah ini dalam pembelajaran memastikan bahwa peserta didik tidak sekadar menyerap landasan teoretis, melainkan juga mampu menginternalisasi moralitas positif serta mengaktualisasikan ilmu tersebut dalam realitas kehidupan. Akibatnya, capaian pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih bermakna, aplikatif, dan berkelanjutan.

⁵² Samsudding, *Manajemen Pembelajaran Sebagai Fondasi Prestasi Belajar Peserta Didik*, 11.

F. Penelitian Terdahulu

Salah satu penelitian terdahulu yang menjadi rujukan adalah penelitian oleh Linawatiningsih dan Rahmat Mulyono mengenai implementasi metode penemuan terbimbing pada proses pengajaran bidang Kristen serta Budi Pekerti. Hasil kajian ilmiah menunjukkan bahwa model tersebut mampu meningkatkan pencapaian akademis anak didik, yang diindikasikan lewat lonjakan skor rerata serta proporsi kelulusan studi semenjak tahapan sebelum siklus hingga putaran kedua. Temuan dari riset ini membuktikan sekiranya *Discovery Learning* tepat guna dalam mewujudkan iklim pengajaran kian aktif sekaligus mendongkrak perolehan akademis murid.⁵³ Penelitian lain yang menjadi rujukan dilakukan oleh Viviliana Pare Sulo mengenai pemanfaatan perangkat pandang-dengar pada pembelajaran materi Kristen di sekolah dasar. Temuan riset tersebut mengonfirmasi sekiranya sarana audiovisual mampu mendongkrak prestasi belajar para siswa dengan memudahkan pemahaman materi, mewujudkan kegiatan belajar yang kian memikat, komunikatif, serta meningkatkan partisipasi aktif serta motivasi studi murid.⁵⁴ Kajian ilmiah juga garapan Martha Dkk, yang fokus penelitiannya pada peningkatan pemahaman siswa

⁵³ Linawatiningsih and Rahmat Mulyono, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dan Budi Pekerti Melalui Model Discovery Learning," *Jurnal Ilmiah Indonesia* 8, No, 10 (2023): 18,

<https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/13709/8849>.

⁵⁴ Viviliana Pare Sulo, *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 9 Tikala Toraja Utara* (Skripsi, Institut Agama Kristen Negeri Toraja, 2023), 1–5,

melalui diskusi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat dan ketuntasan belajar berhasil dicapai pada akhir siklus. Penelitian lain oleh Moralman Gulo dan rekan-rekannya juga mengonfirmasi sekiranya pemanfaatan multimedia interaktif pada proses pengajaran studi Kristen memberikan pengaruh bagus bagi konsentrasi akademik peserta didik, dengan kontribusi sebesar 59,3%. Temuan tersebut menegaskan bahwa multimedia interaktif sanggup mewujudkan atmosfer pengajaran kian memikat, meningkatkan fokus siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.⁵⁵

Studi ini memuat titik temu, diferensiasi, serta aspek orisinalitas jika dikomparasikan dengan literatur terdahulu. Kesamaan fundamental berpusat pada orientasi mendongkrak capaian akademis siswa lewat implementasi model sekaligus media instruksional yang inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Sementara itu, distingsi utamanya bertumpu pada adopsi Model SAHAT yang dikolaborasikan dengan penciptaan multimedia pembelajaran, serta mengambil lokus penelitian di SDN 003 Rantepalado. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penggabungan Model SAHAT dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di tingkat sekolah dasar. Penelitian dengan pendekatan seperti ini masih jarang dilakukan. Melalui

⁵⁵ Moralman Gulo, Martua Mahuraja Purba Simanjuntak, and Ronald Sianipar, "Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristenterhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *Jurnal Teologi*, Vol.14, No. 2 (2025): 461–462, <https://journal.sttni.ac.id/index.php/SDJT/article/view/310/169>.

penggabungan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif. Selain itu, penggunaan Model SAHAT yang dipadukan dengan multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

G. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran sistematis yang menjelaskan hubungan antara teori, konsep, hasil penelitian terdahulu, permasalahan, variabel, dan solusi yang digunakan dalam penelitian. Kerangka ini menjadi dasar logis untuk mengarahkan pelaksanaan penelitian, sehingga membantu menjelaskan hubungan antarvariabel serta mendukung pencapaian tujuan penelitian secara sistematis dan ilmiah. Kerangka berpikir membantu peneliti dalam memahami serta menjelaskan secara sistematis bagaimana suatu tindakan dapat memberikan pengaruh terhadap pencapaian tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan sekiranya perolehan akademis anak didik kelas V SD Negeri 003 Rantepalado belum maksimal. Perkara ini tampak lewat perolehan ujian awal yang mengindikasikan mayoritas murid belum menembus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, penggunaan sarana edukasi yang kian minim diversifikasi memicu proses pengajaran terkesan monoton,

sehingga keaktifan, dorongan internal, serta partisipasi siswa sepanjang aktivitas studi belum optimal. Maka dari itu, sangat dibutuhkan implementasi sistem dan media pembelajaran yang kian mutakhir guna mendongkrak hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka adapun kerangka berfikirnya yaitu:

