

**Editor: Esti Regina Boiliu**



Peranan Pendidikan  
**AGAMA KRISTEN**  
Di Media Dan Masyarakat



**Halim Wiryadinata**

Peranan Pendidikan  
**AGAMA KRISTEN**  
Di Media Dan Masyarakat

**Halim Wiryadinata**



# PERANAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI MEDIA DAN MASYARAKAT

Penulis:

**Halim Wiryadinata**

Desain Cover:

**Septian Maulana**

Sumber Ilustrasi:

**www.freepik.com**

Tata Letak:

**Handarini Rohana**

Editor:

**Esti Regina Boiliu**

ISBN:

**978-623-500-615-4**

Cetakan Pertama:

**Desember, 2024**

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

**by Penerbit Widina Media Utama**

---

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT:**

**WIDINA MEDIA UTAMA**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**

Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa, atas pertolongan kasih-Nya, buku dengan judul **“Peranan Pendidikan Agama Kristen di Media dan Masyarakat”** dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai bentuk kontribusi terhadap pengembangan pemahaman tentang bagaimana pendidikan agama Kristen dapat menjadi landasan yang kokoh dalam berbagai aspek kehidupan di tengah konteks media dan masyarakat yang terus berkembang pesat.

Menghadapi dinamika informasi yang begitu cepat, nilai-nilai Kristen sering kali perlu diperkuat melalui pendekatan yang relevan dan adaptif. Penulis berharap, melalui buku ini para pembaca dapat memperoleh pemahaman mendalam mengenai peran pendidikan agama Kristen dengan menggunakan media yang ada di tengah masyarakat. Kiranya buku ini dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi para pendidik dan semua pihak yang peduli terhadap pendidikan agama Kristen dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materiil, dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca dan turut memperkaya wawasan dalam merajut pendidikan agama Kristen yang relevan, kontekstual, dan mampu menjawab tantangan zaman.

November, 2024

**Penulis**

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
<b>BAB 1 PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM MEDIA, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT .....</b>	<b>1</b>
A. Pendahuluan .....	1
B. Pendidikan Agama Kristen .....	3
C. Media, Teknologi dan Masyarakat .....	4
D. Pendidikan Agama Kristen dalam Perkembangan Media, Teknologi dan Masyarakat .....	6
E. Rangkuman Materi .....	7
F. Latihan .....	8
<b>BAB 2 PERKEMBANGAN MEDIA, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT DALAM ALKITAB .....</b>	<b>9</b>
A. Pendahuluan .....	9
B. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Perjanjian Lama .....	10
C. Penggunaan Media dalam Perjanjian Baru .....	11
D. Karakteristik Media dalam Alkitab .....	12
E. Ragam/Macam Media dan Teknologi dalam Alkitab .....	15
F. Ragam Perkembangan Masyarakat dalam Alkitab .....	16
G. Tujuan Perkembangan Media, Teknologi, dan Masyarakat dalam Perspektif Alkitab .....	17
H. Rangkuman Materi .....	17
I. Latihan .....	19
<b>BAB 3 BLENDED LEARNING .....</b>	<b>21</b>
A. Pendahuluan .....	21
B. Media Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	22
C. Hakikat dan Tujuan <i>Blended Learning</i> .....	25
D. Karakteristik <i>Blended Learning</i> .....	27
E. Ragam <i>Blended Learning</i> .....	27
F. Pemanfaatan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	29
G. Penelitian Terkait Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	31
H. Implementasi <i>Blended Learning</i> pada Pendidikan Agama Kristen .....	32

I. Rangkuman Materi .....	35
J. Latihan .....	38
<b>BAB 4 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADDIE.....</b>	<b>41</b>
A. Pendahuluan.....	41
B. Pengertian Model ADDIE.....	42
C. <i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> .....	43
D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ADDIE .....	50
E. Implikasi Terhadap Pendidikan Agama Kristen .....	52
F. Rangkuman Materi .....	55
G. Latihan .....	57
<b>BAB 5 MEDIA PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i> .....</b>	<b>59</b>
A. Pendahuluan.....	59
B. Pembelajaran <i>Online</i> .....	59
C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran <i>Online</i> .....	61
D. Jenis-Jenis Pembelajaran <i>Online</i> .....	63
E. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Online</i> .....	64
F. Pemanfaatan Fasilitas Pendukung Pembelajaran <i>Online</i> .....	68
G. Tujuan Pembelajaran <i>Online</i> .....	69
H. Strategi Pembelajaran <i>Online</i> .....	70
I. Strategi Manajemen Kelas Berbasis Digital .....	72
J. Pencapaian Pembelajaran <i>Online</i> .....	74
K. Implementasi Pembelajaran <i>Online</i> dalam Pendidikan Agama Kristen	76
L. Rangkuman Materi .....	79
M. Latihan .....	81
<b>BAB 6 PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL .....</b>	<b>83</b>
A. Pendahuluan.....	83
B. Hakikat dan Tujuan Media Audio Visual.....	84
C. Karakteristik Media Audio Visual .....	85
D. Ragam/Macam Media Audio Visual .....	89
E. Pemanfaatan Media Audio Visual .....	109
F. Implementasi dalam Pendidikan Agama Kristen.....	111
G. Rangkuman Materi .....	113
H. Latihan .....	115
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>117</b>
<b>PROFIL PENULIS .....</b>	<b>122</b>

# BAB 1

## PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM MEDIA, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT

---

### A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan, yaitu tenaga pendidik membimbing peserta didiknya belajar, agar mengalami perubahan dalam aspek afektif, kognitif, spiritual, dan psikomotorik. Oleh karenanya, pengajar dan pembelajar hendaknya terlibat aktif di dalam proses itu. Jadi, bukan hanya pengajar yang aktif, misalnya hanya ia yang mendominasi percakapan. Dalam kegiatan pembelajaran, pembimbing yang juga sebagai pengajar sebaiknya menggunakan beragam metode untuk memotivasi peserta didik agar terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman tertentu guna mencapai tujuan belajarnya.

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Sejalan dengan hal ini, pendidik bertindak sebagai komunikator, sedangkan peserta didik sebagai komunikan. Dalam komunikasi yang dibangun, tentulah ada pesan yang disampaikan dan diterima. Pesan itu dapat berupa ide, gagasan, suasana, kejadian, dan tindakan. Pendidik lazimnya menggunakan pesan (*message*), sedangkan peserta didik menerima dan memberikan tanggapan maupun respons (*receive*). Komunikasi itu sendiri tidak terpisah dari media, artinya saling berkaitan erat. Oleh sebab itu, untuk memperlancar komunikasi, si pemberi pesan (komunikator) sebaiknya menggunakan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan, situasi (konteks), dan pemikiran penerima pesan.

Harus dipahami bahwa kadang-kadang media yang digunakan dapat menghambat penyampaian pesan atau membuat pesan itu diterima secara tepat. Jadi, dalam pendidikan agama Kristen (PAK) di sekolah maupun dalam pemberitaan firman Tuhan dimanapun sebaiknya menggunakan media secara

## **BAB 2**

# **PERKEMBANGAN MEDIA, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT DALAM ALKITAB**

---

### **A. PENDAHULUAN**

Pada bab sebelumnya, kita telah membahas elemen-elemen penting, yaitu: pendidikan agama Kristen, media, teknologi dan masyarakat. Dalam dunia yang semakin terhubung dan didorong oleh kemajuan teknologi, peran media sebagai alat komunikasi dan penghubung antar manusia menjadi semakin signifikan, termasuk dalam ranah pendidikan agama Kristen. Kita telah melihat bagaimana media dan teknologi dapat berperan sebagai jembatan untuk menyebarkan nilai-nilai Kristen, memperluas akses pengajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya.

Pada bab ini, kita akan menggali perspektif Alkitab mengenai perkembangan media, teknologi, dan interaksi dalam masyarakat. Alkitab, menyediakan prinsip-prinsip dasar yang dapat memandu kita dalam memahami serta menggunakan media dan teknologi secara bijak. Meskipun konteks Alkitab berbeda dengan situasi modern, terdapat nilai-nilai abadi yang relevan untuk digunakan dalam menghadapi tantangan serta peluang yang ditawarkan oleh perkembangan zaman. Bab ini bertujuan untuk menghubungkan nilai-nilai alkitabiah dengan kemajuan media dan teknologi, sehingga kita dapat menggunakannya untuk memperdalam iman dan pelayanan, serta tetap berlandaskan pada ajaran Kristus dalam menghadapi pengaruh perubahan sosial dan budaya.



## I. LATIHAN

1. Sebutkan dan jelaskan 2 contoh penggunaan media pembelajaran dalam Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru!
2. Identifikasikan berbagai karakteristik media di dalam Alkitab!
3. Jelaskan macam-macam media dan teknologi dalam Alkitab!
4. Bagaimana ragam perkembangan masyarakat di dalam Alkitab?

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, I. S. (2022). Media dalam Perjanjian Lama dan Relevansinya bagi Pembelajaran PAK PAUD pada Masa Kini | ICHTUS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani. *ICHTUS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani Vol. 3 No. 1: Mei 2022*, 3(1), 26–28.  
<https://ojs.sttborneo.ac.id/index.php/ichtus/article/view/11>
- Enklaar, and E. G. H. (1984). *Pendidikan Agama Kristen*. BPK Gunung Mulia.
- Harahap, D., & Simon, S. (2022). Pentingnya Musik Gereja dalam Ibadah untuk Pertumbuhan Kerohanian Jemaat. *TELEIOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(2), 135–146.  
<https://doi.org/10.53674/teleios.v2i2.49>
- Tamara, Y., Pakasi, A. C., Wesly, D. K., & Sujoko, E. (2020). Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 65.  
<https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.285>

# BAB 3

## ***BLENDED LEARNING***

---

### **A. PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan sejak *pandemic covid-19* hingga sekarang ini. Proses belajar mengajar yang sebelum *pandemic* dilakukan di sekolah atau tatap muka atau *oniste*. Namun, saat *pandemic*, berubah menjadi di dalam jaringan (*daring*) atau *online*. Setelah pandemik berlalu, proses belajar mengajar seolah sulit mengembalikan untuk 100% tatap muka atau *offline*. Menurut Soepratiwi, hal ini terjadi karena pembelajaran dalam *daring* sudah berlangsung lama sehingga sudah berada dalam zona nyaman bagi peserta didik maupun pendidik (Soepratiwi, 2022).

Pembelajaran *blended learning* muncul, salah satunya untuk menjawab solusi bagi dunia pendidikan yang menginginkan dan menyediakan layanan pembelajaran secara *daring* maupun secara tatap muka. *Blended learning* adalah strategi belajar mengajar dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan sesuai yang dikehendaki. Metode ini, menggunakan campuran metode pembelajaran tatap muka, pembelajaran dalam jaringan, dan pembelajaran mandiri menjadi satu. Menurut Siti Istiningsih, metode pembelajaran *blended learning* sangat tepat digunakan untuk masa depan pendidikan karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat (Hasbullah, 2015).

Karakteristik pembelajaran yang ditawarkan metode *blended learning* membuat siapapun menyukainya, karena kelas pembelajaran bersifat terbuka bagi siapa pun yang mau belajar, fleksibel, dan dapat diikuti di mana pun berada. Hal ini menjadi daya tarik bagi peserta didik dan lembaga pendidikan (Agus Purnomo, 2016). Model pembelajaran seperti *blended learning* cocok bagi orang-orang yang memiliki kesibukan tinggi, namun masih ingin belajar. *Blended learning* memiliki beragam model seperti pembelajaran yang berbasis komputer, berbasis internet, dan berbasis *website* (Uswatun

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purnomo, D. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS, Vol.1 No.1*.
- Anthony G. Piccianon, Charles D, Dziuban, C. R. G. (2014). *Blended Learning Reserch Perspektive*. Routletge.
- Hasbullah, S. I. dan. (2015). Blended Learning, Tren Straegi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen, Vol. 1 No.*, hal. 49-56.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Hidayah, N., Ahli, W., Bpsdm, M., & Penulis Korespondensi, A. (2020). Efektifitas Blended Learning Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pencerahan, 14(1)*, 1693–7775.
- Hrastinski, S. (n.d.). What Do We Mean by Blended Learning? *Association for Educational Communications & Technology*.
- Khoiroh, N. (2018). Penaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *LISANUNA, Vol. 8, No.*  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/lis.v8i2.4561>
- Milawati. (2021). Pengertian, Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran. In Fatma Sukmawati (Ed.), *Media Pembelajaran* (Mei 2021, pp. 26–58). Tahta Media Group.
- Nande, M., & Irman, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1)*, 180–187.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.240>
- Putranti, N. (2023). Pemanfaatan Blended Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Google Spreadsheet pada Bimbingan Teknologi Informatika dan Komunikasi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan, 21(1)*, 98–112.  
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5067>
- Saputra, R., Yuniarti, R., & Gunawan, G. (2021). Persepsi Mahasiswa tentang Implementasi Blended Learning di Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Journal of Science and Social Research, 4(3)*, 283.  
<https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.675>

- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.
- Simanjuntak, T. A. (2021). Sosialisasi Penggunaan Blended Learning sebagai Media Pembelajaran Daring. *Senada*, Vol.2 No.2.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56881/senada.v2i2.90>
- Sitompul, H. S., & Efendi, S. (2021). Keefektifan Pembelajaran Kimia Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(01), 1–8.  
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i01.1210>
- Soepratiwi. (2022). Tantangan Mengembalikan Kegiatan Belajar Mengajar Tatap Muka Pra-Pandemi Covid-19 Pada Babak Akhir Pandemi Melalui Home Visit di SMPN 14 Surabaya. *Widya Loka*, Vol. 9 No.
- Sukoco, P. C. (2017). Blended Learning Dalam Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, Vol. 1, No, 339–346.
- Sutanti, Y. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SD. *Cetta*, Vol.4 No. 3.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1461>
- Uswatun Khasanah. (2024). Model Pembelajaran Blended Learning. In *Ragam Model Pembelajaran Inovatif* (pp. 146–155). Tahta Media G

# BAB 4

## PENGEMBANGAN MEDIA

### PEMBELAJARAN BERBASIS ADDIE

---

#### A. PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi informasi yang pesat, dunia pendidikan diharapkan terus berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara mendalam. Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu komponen kunci dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Kehadiran media pembelajaran berperan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Dalam upaya menjawab kebutuhan ini, model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) menjadi salah satu pendekatan sistematis yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini menawarkan kerangka kerja yang terstruktur, memungkinkan para pendidik dan pengembang media untuk merancang materi yang relevan, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap *Analysis*, kebutuhan dan tujuan pembelajaran diidentifikasi untuk memastikan relevansi dan efektivitas media yang akan dikembangkan. Tahap *Design* melibatkan perencanaan konsep dan konten media, sementara tahap *Development* adalah proses produksi media sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, media diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya untuk menguji keefektifannya, dan terakhir tahap *Evaluation* berfungsi untuk mengevaluasi keberhasilan media serta perbaikan yang diperlukan untuk literasi selanjutnya.

Pendidik agama Kristen dapat mengaplikasikan tahapan dalam ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) untuk menyusun desain pembelajaran yang terstruktur dan efektif.

## G. LATIHAN

1. Apa yang dimaksud dengan tahap "*Analysis*" dalam model ADDIE, dan apa saja yang perlu dianalisis pada tahap ini?
2. Pada tahap "*Design*" dalam model ADDIE, apa yang perlu direncanakan oleh pendidik?
3. Apa tujuan utama dari tahap "*Development*" dalam model ADDIE?
4. Apa yang dilakukan pada tahap "*Implementation*" dalam model ADDIE?
5. Mengapa model ADDIE relevan untuk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Kristen (PAK)?

## DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Benni A. Pribadi. (2013). *Model Desain Sistematis Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Darmini, I. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EFEKTIF: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121. <https://doi.org/10.1007/s11068-008-9037-4>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.

- Trisiana, A., & Wartoyo, W. (2016). Desain Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas .... *PKn Progresif*, 2. <https://media.neliti.com/media/publications/159079-ID-desain-pengembangan-model-pembelajaran-p.pdf>
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media abadi.
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Akademik & Research Ins.

# **BAB 5**

## **MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE***

---

### **A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran *online* adalah bagian penting dari pengalaman belajar dalam era digital saat ini. Media pembelajaran *online* mengacu pada penggunaan teknologi internet dan multimedia untuk menyampaikan materi pelajaran, memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara drastis.

Media pembelajaran *online* telah menjadi pilihan yang populer bagi banyak lembaga pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan bahkan pembelajaran berkelanjutan di tempat kerja. Meskipun media pembelajaran *online* menawarkan banyak manfaat, ada juga tantangan yang perlu diatasi, seperti aksesibilitas internet yang tidak merata, kebutuhan akan literasi digital yang memadai, dan tantangan dalam mempertahankan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang seringkali bersifat mandiri. Dengan pemahaman yang baik tentang potensi dan tantangan ini, lembaga pendidikan dapat mengembangkan strategi yang efektif untuk mengintegrasikan media pembelajaran *online* dalam pengalaman belajar mereka.

### **B. PEMBELAJARAN *ONLINE***

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan kita di abad ke-21 ini. Kecanggihan TIK telah mempercepat arus pertukaran informasi, dan komunikasi saat ini tampak tidak memiliki batas. Dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat melihat dampak perkembangan TIK pada semua bidang kehidupan kita, termasuk pendidikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada kelompok



## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran online*. Universitas Terbuka.
- Chrimawati Paseleng, M., & Sanoto, H. (2021). Implementasi Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 283–288.
- Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(1), 49–56. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i1.140>
- Hidayah, N. (2020). Efektifitas blended learning dalam proses pembelajaran. *Pencerahan*, 14(1), 10–24.
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran Untuk Mendukung Pembelajaran Online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 2(1), 33–38.
- Nababan, D. A., Patty, J., Sopacua, S. B., & Sianipar, D. (2024). Strategi Manajemen Kelas Pendidikan Agama Kristen Yang Kolaboratif dan Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Shanan*, 8(1), 85–104. <https://doi.org/10.33541/shanan.v8i1.5559>
- Shanan, J., Literasi, B., Nababan, D. A., Patty, J., Sopacua, S. B., Sianipar, D., & Indonesia, U. K. (2024). *Jurnal shanan*. 8(1), 85–104. <https://doi.org/10.33541/shanan.v8i1.5559>

# BAB 6

## PEMBELAJARAN

### MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL

---

#### A. PENDAHULUAN

Pembelajaran audio visual menjadi semakin penting dalam era modern, yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai faktor mendukung pentingnya penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, termasuk kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, perubahan dalam preferensi belajar, serta manfaat yang ditawarkan oleh media ini dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi dan belajar. Generasi muda saat ini tumbuh dengan akses mudah ke berbagai media audio visual seperti video, film, dan presentasi multimedia. Mereka terbiasa dengan cara mendapatkan informasi melalui media tersebut, dan oleh karena itu, pembelajaran audio visual menjadi lebih relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mayer, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan daya serap informasi oleh peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka (Mayer, 2022). Dengan perubahan dalam preferensi belajar, peserta didik cenderung lebih responsif terhadap pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran audio visual, peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi melalui penggunaan gambar, video, dan suara. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman sensorik yang kaya. Clark dan Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran audio visual dapat meningkatkan motivasi peserta didik,

## H. LATIHAN

1. Apa yang menjadi hakikat dan tujuan media audio visual?
2. Apa karakteristik media audio visual?
3. Sebutkan ragam/macam media audio visual!
4. Bagaimana implikasi media audio visual dalam pendidikan agama Kristen?

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. (2016). *TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Bartlett, C., & Triona, L. (2018). The effectiveness of video-based learning in higher education: An updated meta-analysis. *Acta Psychologica Sinica*, 50(2), 205–218.
- Chen, J. (2018). Online tutorial videos: Effective tool for learning programming skills. *Journal of Educational Computing Research*, 56(6).
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*.
- Ganesan, P. K. & Raja, V. (2021). The Effect of Educational Video Games on the Mathematics Achievement of Middle School Students. *Vidhyabharati International Interdisciplinary Research Journal, Special Issue*.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1).
- Gutiérrez, I., Kloos, C. D., & Amado-Salvatierra, H. R. (2015). Interactive Multimedia: A Tool for Teaching and Learning in Higher Education. *Educational Technology & Society*, 18(3), 365–377.
- Hermawan, Asep H, dkk. (2009). *Media Pembelajaran*. UPI Press.
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2018). *Instructional Animation Versus Static Pictures: A Meta-Analysis. Learning and Instruction*.
- Jonathan, G., & Chris, W. (2018). *The Impact of Video in Education: A Synthesis of the Research*.

- Kay, R. H. (2018). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 412–425.
- Kaye, M., & Korn, N. (2016). *The impact of lecture capture availability on academic performance*.
- Liu, Y., Han, X., & Zhang, S. (2018). An Analysis of the Khan Academy Educational Platform: A Multimodal Approach. *Education and Information Technologies*, 23(6).
- Mayer, R. E. (2022). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Pres.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.
- Ng, W., & Han, F. (n.d.). Active screencasting: a review of pedagogy, process, and technology. *Educational Technology & Society*, 18(4).
- Wang, X., & Woo, H. L. (2017). An empirical examination of streaming learning in MOOCs. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(4), 365–376.
- Whitworth, A., & Belford, P. (2019). Lecture capture in higher education: Time for a strategic approach. *Journal of Further and Higher Education*, 43(3), 329–342.

## PROFIL PENULIS

### Halim Wiryadinata



Penulis lahir di Teluk-Betung, Bandar Lampung tanggal 21 September 1976, menikah dengan Fanny Magdalena Kurniawan dan dikaruniakan satu orang anak yaitu: Elliora Alesha Wiryadinata yang sedang studi di Sunway University, Kuala Lumpur. Riwayat Pendidikan: *Bachelor of Arts (BA) in Honours in Theological Studies di University of Glamorgan* (UK, 1998), *M.Th. in Modern Evangelical Theology di University of Glamorgan* (UK, 2000), dan Doktor Sosiologi Agama di UKSW (2023). Menjadi dosen penuh waktu di Universitas Kristen Indonesia (2022-sekarang).

Peranan Pendidikan  
**AGAMA KRISTEN**  
Di Media Dan Masyarakat



Pendidikan merupakan alat untuk membentuk sikap dan perilaku manusia melalui keilmuannya di tengah masyarakat. Perubahan sosial yang begitu cepat memberikan tempat pendidikan agama Kristen untuk berdialektika terhadap perkembangan media dan masyarakat itu sendiri. Perubahan ini mengundang pendidikan agama Kristen untuk menelaah serta memberikan kontribusi dalam menyikapi pertumbuhan media serta perilaku masyarakat di era digital ini. Oleh karena itu, buku Peranan Pendidikan Agama Kristen di Media dan Masyarakat memberikan kontribusi bagaimana perspektif nilai religi dalam penggunaan media dalam menyampaikan pesan-pesan ilahi bagi masyarakat teknologi. Buku ini dirancang khusus melihat peranan pendidikan agama Kristen secara sistematis, terukur dan komprehensif dalam membangun masyarakat yang berbasis media.