



Pembelajaran Berbasis Nilai Berbantuan Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Afektif Peserta Didik

Erna Retna Safitri

Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

Email: erna.retnasafitri@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 20-10-2022

Accepted: 10-11-2022

Published: 30-01-2023

Keywords:

Multimedia

Affective

Learning

Value

Abstract

This research is motivated by the understanding that the current reality shows that the approach that has been developing so far is more naturalistic-positivistic which refers to cognitive coherence. Whereas the cognitive aspect in the context of mastering the subject matter is not the ultimate goal of a learning process. Mastery of subject matter is not the end of the teaching process, but only as an intermediate goal for the formation of better behavior. This study aims to measure the affective competence of students in learning using a value-based approach with the aid of multimedia. Aspects that are measured are acceptance, response, value inculcation, organization of values and characteristics. The research was conducted using a qualitative approach. Data collection is done by using a questionnaire technique. Respondents are students who teach General Biology courses. Learning is carried out using powerpoint-based interactive media while the implementation of value-based learning is inserted in learning activities and the content of teaching materials used. The results showed that the learning process in addition to increasing students' interest and motivation also made students show positive attitudes in terms of: 1) Receiving; 2) Response (responding); 3) Value investment (valuing); 4) Organization of values (organization); 5) Characteristics of life (characterization).

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pemahaman bahwa kenyataan saat ini menunjukkan pendekatan yang selama ini berkembang adalah lebih pada *naturalistic-positivistik* yang mengacu pada koherensi kognitif. Padahal aspek kognitif dalam konteks penguasaan materi pelajaran bukanlah tujuan akhir sebuah proses pembelajaran. Penguasaan materi pelajaran bukanlah akhir dari proses pengajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkah laku yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kompetensi afektif peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis nilai dengan berbantuan multimedia. Aspek yang diukur adalah penerimaan, tanggapan, penanaman nilai, pengorganisasian nilai dan karakteristik. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket. Responden adalah mahasiswa yang mengampu mata kuliah Biologi Umum. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* sedangkan implementasi pembelajaran berbasis nilai disisipkan dalam kegiatan pembelajaran serta konten bahan ajar yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran selain meningkatkan minat dan motivasi siswa juga membuat mahasiswa menunjukkan sikap positif dalam hal :1) Penerimaan (*receiving*); 2) Tanggapan (*responding*); 3) Penanaman nilai (*valuing*); 4) Pengorganisasian nilai-nilai (*organization*); 5) Karakteristik kehidupan (*characterization*).

Kata Kunci: Multimedia, Afektif, Pembelajaran, Nilai

1. PENDAHULUAN

Multimedia pembelajaran adalah media pembelajaran yang merupakan keterpaduan lebih dari satu medium berupa grafik, teks, suara, video, dan animasi dalam bentuk saling melengkapi dalam satu penyajian atau dalam suatu modul pembelajaran. Multimedia memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber belajar seperti guru, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif. Multimedia sebagai media pengajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Multimedia sebagai inovasi pembelajaran dengan teknologi komputer dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan [1].

Dalam dunia pendidikan multimedia digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun secara mandiri. Multimedia sebagai media pembelajaran yang disampaikan oleh komputer adalah media interaktif yang akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dalam mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. Sebagaimana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimulus visual dan audio [2].

Berbagai pendapat menjelaskan bahwa multimedia bisa memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran yang disebut [3] sebagai *multimedia effect* dimana Multimedia bisa bekerja dan memberi hasil, setidaknya dalam kasus penjelasan ilmiah, bahwa dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi maka itu bisa membantu peserta didik lebih memahami materi/penjelasan yang disajikan.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu [4]. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Pendekatan pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran harus berlandaskan pada tujuan pembelajaran, materi ajar, kondisi peserta didik dan berbagai faktor lainnya yang melatarbelakngi sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran harus menjadi sebuah proses pembentukan konsep yang menjadi dasar peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya.

Seperti yang termaktub dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara [4]. Sedangkan [5] menjelaskan pendidikan sebagai upaya dalam mempengaruhi manusia agar berkembang menjadi manusia yang sesuai dengan yang dikehendaki. Dengan demikian, secara implisit menunjukkan bahwa tujuan akhir dari sebuah proses pendidikan tidak hanya pada hal yang berkaitan dengan lahiriah tapi juga spiritualitas.

Tetapi, kenyataan saat ini menunjukkan bahwa titik pendekatan yang selama ini berkembang adalah lebih pada *naturalistic-positivistik* yang mengacu pada koherensi kognitif daripada bagaimana perasaan beragama menyentuh wilayah moral praktis [6]. Padahal aspek kognitif dalam konteks penguasaan materi pelajaran bukanlah tujuan akhir sebuah proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan [4] bahwa penguasaan materi pelajaran bukanlah akhir dari proses pengajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkah laku yang lebih baik. Artinya sejauh mana materi pelajaran yang dikuasai siswa dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri.

Istilah lain dari pendekatan religius adalah pendekatan spiritual atau pendekatan transendensi, pendekatan ini bermakna bahwa kita harus selalu memperhitungkan campur tangan Allah SWT dalam memberikan hidayah dan mengajarkan hikmahnya kepada manusia. Pendekatan ini juga bermakna penggalian pengalaman dan penciptaan nuansa religius yang membimbing hati selalu terbuka untuk menerima hidayah dan secara dinamis mendekatkan diri kepada Allah SWT. Cara kerja pendekatan religius berbeda dengan pendekatan sains maupun filsafat, titik tolak pendekatan religius adalah keyakinan (keimanan) yang menuntut orang mengakuinya dulu terhadap segala sesuatu yang diajarkan, baru kemudian mengerti, baru sebaliknya. Dalam pembelajaran, pendekatan religius diimplementasikan dengan mengintegrasikan nilai-nilai religius baik dalam materi ajar maupun pelaksanaan pembelajaran.

Pada dasarnya nilai merupakan ukuran tertinggi dari perilaku masyarakat yang dijunjung tinggi oleh sekelompok masyarakat dan digunakan sebagai pedoman dalam sikap dan tingkah laku [7]. Dalam konteks tujuan pembelajaran, nilai tercakup dalam ranah afektif. Pendekatan nilai yang dilakukan dalam

pembelajaran bidang studi tertentu dapat sekaligus pendidikan moral yang sangat diperlukan dalam pembinaan watak generasi [7].

Tingkat religiusitas seseorang tentu berbeda-beda sesuai dengan pengalaman keberagamaan yang mereka lalui, dan faktor yang mempengaruhinya pun sangat beragam dimulai dari pengalaman pribadi, faktor keluarga, teman sepermainan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya [8]. Sejalan dengan asumsi bahwa dalam pembelajaran, pembelajaran berbasis nilai diimplementasikan dengan mengintegrasikan nilai-nilai religius baik dalam materi ajar maupun pelaksanaan pembelajaran, [9] merumuskan sebuah rencana pembelajaran yang mengintegrasikan nilai religius dalam dua aspek. Aspek pertama adalah rumusan integrasi nilai agama pada materi ajar sedangkan aspek yang kedua adalah integrasi nilai agama pada rencana pembelajaran. Integrasi nilai agama pada materi ajar meliputi beberapa hal diantaranya ; 1). Uraian konsep esensial, hukum, prinsip atau teori berdasarkan kompetensi yang telah ditentukan, 2). Rumusan nilai-nilai dasar yang terkait dengan materi, 3). Rumusan nilai-nilai dasar yang terkait ketika proses mempelajari materi, 4). Rumusan nilai-nilai dasar yang terkait dengan nilai manfaat materi yang dipelajari, 5). Rumusan perilaku positif dan akhlak mulia sebagai amtsal atau perumpamaan dari materi, dan 6). Kutipan ayat Al Qur'an yang terkait atau saling memperkuat materi. Sedangkan aspek kedua yaitu rumusan integrasi nilai agama pada rencana pembelajaran meliputi ; 1). Rumusan tujuan pembelajaran yang terkait dengan nilai dasar, 2). Uraian materi esensial pembelajaran yang terkait nilai-nilai dasar, 3). Rumusan langkah-langkah pendahuluan (introduksi) dan eksplorasi yang terkait dengan nilai-nilai dasar, 4). Rumusan langkah eksplanasi pembelajaran yang terkait dengan nilai-nilai dasar, 5). Rumusan langkah menyimpulkan (elaborasi) pembelajaran yang terkait dengan nilai dasar, dan 6). Rumusan langkah evaluasi pembelajaran yang terkait dengan nilai-nilai dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan langkah operasional untuk memperoleh pengetahuan yang ilmiah. Metode penelitian digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi mengenai berbagai masalah yang diteliti. Metode penelitian digunakan dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada metode ini, yang dilakukan adalah upaya memeriksa dan mengetahui arti kelompok ataupun individu yang berkaitan pada permasalahan. Dari proses yang terlihat serta hasil analisis terhadap data yang diperoleh dari penelitian ini kemudian dibuat pembahasan untuk mengungkapkan makna dari hasil yang diperoleh. Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik observasi dan kuisioner. Responden adalah mahasiswa yang mengampu mata kuliah Biologi Umum. Teknik analisis data kalitatif untuk data angket dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran berbasis nilai dengan berbantuan multimedia diawali dengan tahap perencanaan, lalu penyusunan model pembelajaran dan pelaksanaan. Perencanaan dimulai dari studi materi ajar dan studi terhadap pembelajaran berbasis nilai dengan berbantuan multimedia. Langkah selanjutnya adalah penyusunan rencana pembelajaran dan pengembangan instrumen pendukung.

Perencanaan meliputi penentuan materi dan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran itu sendiri. Perencanaan tersebut kemudian dijabarkan dalam langkah penyusunan rencana pengajaran dalam bentuk Rencana Pembelajaran dan Materi Ajar. Penyusunan materi tersebut diawali dengan membuat media pembelajaran yang diperlukan dengan menambahkan unsur audio dan visual yang relevan dengan materi. Bahan ajar tersebut dibuat dengan menggunakan program aplikasi *microsoft power point* dan *adobe flash*.

Pembelajaran berbasis nilai dengan berbantuan multimedia diintegrasikan kedalam kedua aspek tersebut baik dalam rencana perkuliahan yang disusun maupun bahan ajar. Pembelajaran berbasis nilai dengan berbantuan multimedia dijabarkan melalui integrasi nilai religius dalam kegiatan pembelajaran baik pembuka, kegiatan inti maupun penutup. Adapun dalam bahan ajar integrasi nilai dijabarkan dengan menambahkan nilai-nilai yang relevan dengan materi/konsep yang disampaikan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, materi yang disampaikan adalah komponen ekosistem, struktur dan fungsi ekosistem dan intervensi organisme dalam ekosistem, sedangkan pada pertemuan kedua materi yang disampaikan adalah aliran energi dan siklus biogeokimia. Sesuai dengan rencana perkuliahan yang telah disusun sebelumnya, proses pembelajaran pada setiap pertemuan dilakukan dalam tiga tahap yaitu Pembuka, kegiatan inti dan penutup.

Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dimaksudkan untuk memberi motivasi kepada mahasiswa, memusatkan perhatian dan mengetahui apa yang telah diketahui peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Dalam pembelajaran berbasis nilai dengan berbantuan multimedia, kegiatan pembuka dimulai dengan penjelasan urgensi mencari ilmu baik untuk meningkatkan wawasan keilmuan juga dalam konteks ibadah dengan memberikan penjelasan logis disertai penguatan. Selanjutnya dijelaskan juga bahwa belajar biologi pada hakikatnya adalah mempelajari fakta penciptaan sekaligus mensyukuri fakta penciptaan. Selanjutnya tahap apersepsi untuk melihat sejauhmana pengetahuan mahasiswa tentang konsep ekosistem dan motivasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa tentang materi yang akan disampaikan.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama untuk menanamkan, mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan berkaitan dengan materi yang disampaikan. Kegiatan inti diawali dengan penyampaian tujuan pembelajarannya. Selanjutnya penyampaian materi yang telah dipersiapkan dengan menambahkan nilai-nilai religius yang relevan. Selama proses pembelajaran dosen tetap memfasilitasi interaksi antar siswa dan dosen dengan mahasiswa.

Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah kegiatan yang memberikan penegasan atau kesimpulan dan penilaian terhadap penguasaan kajian yang dilakukan dalam kegiatan inti. Dalam kegiatan penutup dosen dan mahasiswa bersama-sama melakukan klarifikasi dan refleksi materi serta proses pembelajaran. Tes skala sikap yang diberikan kepada peserta didik berupa angket. Tes ini bertujuan untuk mengungkap secara umum sikap terhadap model pembelajaran nilai berbantuan multimedia pada pembelajaran. Skala yang dipakai adalah model skala likert. Sikap yang ingin diungkap adalah yang berhubungan dengan tiga aspek, yaitu pengenalan dan respon terhadap model pembelajaran, senang atau tidak terhadap pembelajaran Biologi. Pilihan jawaban dalam angket ini adalah SS (Sangat Setuju) diberi skor 4, S (Setuju) diberi skor 3, TS (Tidak Setuju) diberi skor 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) diberi skor 1, S (Setuju) diberi skor 2, TS (Tidak Setuju) diberi skor 3, dan STS (Sangat Tidak Setuju) diberi skor 4. Pilihan jawaban N (Netral) tidak digunakan untuk menghindari jawaban aman (netral) dan mendorong mahasiswa untuk melakukan keberpikahan.

Untuk menginterpretasikan rerata skor, digunakan pedoman interpretasi skor dari [10] sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman Interpretasi Skor Skala Sikap*

Angka (%)	Interpretasi
0 – 20	Sangat Negatif
21 – 40	Negatif
41 – 60	Cukup Positif
61 – 80	Positif
81 – 100	Sangat Positif

*Riduwan, 2010

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran selain meningkatkan minat dan motivasi siswa juga membuat mahasiswa memiliki kemampuan dalam hal 1) Penerimaan (*receiving*); 2) Tanggapan (*responding*); 3) Penanaman nilai (*valuing*); 4) Pengorganisasian nilai-nilai (*organization*); 5) Karakteristik kehidupan (*characterization*).

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengukuran skala sikap yang memuat beberapa pernyataan mengenai aspek 1) Penerimaan (*receiving*); 2) Tanggapan (*responding*); 3) Penanaman nilai (*valuing*); 4) Pengorganisasian nilai-nilai (*organization*); 5) Karakteristik kehidupan (*characterization*). Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Pengukuran Aspek Afektif

No	Aspek	Persentase (%)	Interpretasi
1	Penerimaan (<i>receiving</i>)	95.5	Sangat Positif
2	Tanggapan (<i>responding</i>)	56.4	Cukup Positif
3	Penanaman nilai (<i>valuing</i>);	77.4	Positif
4	Pengorganisasian nilai-nilai (<i>organization</i>)	94.1	Sangat Positif
5	Karakteristik kehidupan (<i>characterization</i>)	87.0	Sangat Positif

Dari tabel diatas (tabel 2) terlihat bahwa aspek penerimaan, pengorganisasian nilai dan karakteristik kehidupan menunjukkan tanggapan/hasil yang sangat positif dengan skor masing-masing sebesar 95.5, 94.1 dan 87.0. Untuk aspek tanggapan berada pada kisaran positif dengan skor sebesar 56.4. Sedangkan skor 77.4 diperoleh pada aspek penanaman nilai dengan kategori positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan nilai berbantuan multimedia memberikan kontribusi yang baik dalam aspek afektif mahasiswa dalam hal 1) Penerimaan (*receiving*); 2) Tanggapan (*responding*); 3) Penanaman nilai (*valuing*); 4) Pengorganisasian nilai-nilai (*organization*); 5) Karakteristik kehidupan (*characterization*).

Pembelajaran berbasis nilai berbantuan multimedia diimplementasikan dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai baik dalam materi ajar maupun pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan nilai menjadi langkah strategis dalam pembelajaran karena tujuan pembelajaran yang dapat dicapai tidak hanya aspek kognitif saja. Seperti yang dijelaskan [4] bahwa penguasaan materi pelajaran bukanlah akhir dari proses pengajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkah laku yang lebih baik. Dengan demikian pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang diarahkan pada terwujudnya manusia Indonesia yang sadar akan lingkungan manusia Indonesia seutuhnya.

Bantuan multimedia dalam pembelajaran yang dilakukan memberikan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran yang juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini selaras dengan penelitian [11] yang membuktikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam hal ini berupa modul elektronik audio-visual sebagai sumber belajar. Integrasi multimedia dalam pembelajaran juga menyentuh aspek internal siswa dalam hal sikap, minat dan motivasi. Penelitian yang dilakukan [12] menunjukkan bahwa penyajian soal yang berbasis kontekstual dapat menjadi motivasi bagi mereka dalam mempelajari fisika untuk meningkatkan penguasaan mereka terhadap pengetahuan atau fenomena yang dipelajari dalam biologi. Dalam hal ini integrasi pembelajaran dengan hal-hal yang relevan dengan peserta didik dan sesuai dengan kontekstual mereka dapat menambah motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pengemasan pesan berbentuk audio, visual atau multimedia lebih mampu mendorong munculnya respon yang lebih sesuai dan cepat [13]. Tapi tentu saja pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memerlukan pengemasan yang kreatif dan inovatif agar dapat menstimulir respon peserta didik sehingga pada gilirannya dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Penelitian lain berkaitan dengan pemanfaatan multimedia dengan menggunakan aplikasi *bandicam* pada materi momentum dan impuls berada di kategori baik dalam meningkatkan pemahaman siswa [14]. Penelitian selanjutnya juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terkategori sedang pada penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA [15]. Selain itu, penelitian [16] menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan prestasi secara signifikan sebelum dan setelah menggunakan media khususnya pada pembelajaran berbasis android. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan [17] yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia berbasis proyek video sains secara efektif dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan skor *n-gain* sebesar 0,62 dengan kriteria peningkatan sedang.

Tetapi multimedia dalam pembelajaran bukanlah bagian integral dari kegiatan pembelajaran tetapi hanya membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran [18]. Dengan demikian peran guru tetap penting dalam penyusunan materi agar menjadi menarik dan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Pada tahap pelaksanaan guru tetap dituntut untuk memiliki strategi yang tepat agar multimedia yang telah disusun ini memungkinkan mahasiswa untuk menguasai konsep yang disampaikan dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran memberikan sikap positif terhadap pembelajaran. Sikap tersebut berpengaruh positif terhadap minat siswa dalam belajar. Seorang siswa yang menaruh minat besar pada sesuatu akan memusatkan perhatian yang lebih banyak. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan mencapai prestasi yang diinginkan [19]. Pembelajaran ini juga kaitannya dengan pendekatan religius adalah karena pendekatan ini berangkat dari pemahaman bahwa peserta didik adalah makhluk dengan potensi fitrah yang memiliki kecenderungan kepada arah baik dan buruk. Maka dapat dikatakan bahwa lingkungan belajar mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi sisi baiknya menuju perubahan yang lebih positif. Dengan demikian pembelajaran berbasis nilai yang diimplementasikan dengan bantuan multimedia dapat menjadi sebuah sinergi yang baik yang dapat meningkatkan aspek sikap (afektif) dalam sebuah pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis nilai dengan berbantuan multimedia dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selain itu pembelajaran juga membuat mahasiswa memiliki kemampuan dalam hal 1) Penerimaan (*receiving*); 2) Tanggapan (*responding*); 3) Penanaman nilai (*valuing*); 4) Pengorganisasian nilai-nilai (*organization*); 5) Karakteristik kehidupan (*characterization*).

REFERENCES

- [1] Wiryokusumo, Iskandar. (2002). Pengantar Teknologi Pendidikan. Matrikulasi Program Pascasarjana Teknologi Pembelajaran Universitas PGRI Adibuana Surabaya.
- [2] Hamalik, Oemar. (2007). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- [3] Mayer, Richard E. (2009). *Multi-Media Learning. Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Surabaya: ITS Press.
- [4] Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- [5] Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- [6] Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [7] Poedjiadi. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: : Pedagogiana Press.
- [8] S. Surono and M. I. Mahfud, “Tingkat Religiusitas Siswa (Studi Di SMA Negeri 1 Sangkulirang Kutai Timur)”, *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 123–129, Apr. 2022.
- [9] Rochman, Chaerul. (2010). “Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Agama Islam”. *Jurnal Penelitian pendidikan* Vol 11 No. 2. Oktober 2010.
- [10] Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung. PT Alfabeta.
- [11] Ninik Sudarwati, Masruchan, Nur Iffah, Dewi Urip Wahyuni, and Deni Widyo Prasetyo. (2022). “Pengaruh Modul Elektronik Audio-Visual Terhadap Motivasi Berwirausaha dan Hasil Belajar Mahasiswa”, *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, pp. 282–290, Jul.
- [12] Fatimah, F., & Ulfa, N. (2022). UJI PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI PADA MATERI FISIKA DASAR DENGAN SOAL KONTEKSTUAL DAN NONKONTEKSTUAL. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 582-592. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.545>
- [13] Darmawan, Deni. (2009). *Biologi Komunikasi, Komunikasi Pembelajaran Berbasis Brain*. Bandung : Humaniora.
- [14] Salmah, U., Zulhelmi, Z., & Syahril, S. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN KONTRUKTIVISME MENGGUNAKAN APLIKASI BANDICAM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS X SMAN 1 KUANTAN HILIR. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 617-626. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.540>
- [15] Azizah, W., & Erwin, E. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDIT AL-HIKMAH BEKASI. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 611-616. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.504>.
- [16] Hapsari, E., & Yuda, Y. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA BERBASIS MOBILE TERHADAP PRESTASI SISWA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 351-361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.475>
- [17] Trianggono, M., Kurniawan, M., & Ashadi, F. (2022). EFEKTIVITAS SCIENCE VIDEO PROJECT-BASED LEARNING SEBAGAI STIMULAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 593-610. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.546>
- [18] Rustaman, Nuryani. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: : Pedagogiana Press.
- [19] Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.