

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
EVALUASI PEMBELAJARAN ANIMASI CERITA YUNUS DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR MAHASISWA PAK
STAMBUK 2024**

Nurliani Siregar¹, Yemima Gisella br Ginting², Kristina Hutasoit³, Natasha Serly Margaretha Telaumbanua⁴

¹ Universitas HKBP Nommensen Medan. E-mail: nurlianisiregar@uhn.ac.id

² Universitas HKBP Nommensen Medan. E-mail: yemimaginting12@gmail.com

³ Universitas HKBP Nommensen Medan. E-mail: kristina.hutasoit@student.uhn.ac.id

⁴ Universitas HKBP Nommensen Medan. E-mail: natahsa.telaumbanua@student.uhn.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-01-31
Review : 2026-01-31
Accepted : 2026-01-31
Published : 2026-01-31

KATA KUNCI

Multimedia Interaktif, Evaluasi Pembelajaran, Animasi Cerita Yunus, Kemampuan Berpikir, Mahasiswa PAK.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap evaluasi pembelajaran animasi cerita Yunus dalam meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa Pendidikan Agama Kristen (PAK) Stambuk 2024. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir mahasiswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Subjek penelitian adalah mahasiswa PAK Stambuk 2024. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes evaluasi pembelajaran dan angket, sedangkan analisis data menggunakan uji statistik untuk melihat pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran animasi cerita Yunus memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir mahasiswa. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam evaluasi pembelajaran animasi, khususnya dalam konteks pendidikan agama Kristen.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang kini menjadi fokus perhatian adalah penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), multimedia interaktif memberikan peluang untuk menyampaikan firman Tuhan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar mahasiswa masa kini.

Cerita Yunus dan ikan besar (Yunus 1–4) adalah salah satu kisah Alkitab yang sarat makna rohani, tentang ketaatan, pertobatan, dan kasih Allah kepada manusia. Dalam konteks pembelajaran, kisah ini dapat diangkat melalui animasi interaktif, yang memungkinkan mahasiswa tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga mengalami secara visual dan emosional pesan firman Tuhan.

Melalui penggunaan multimedia interaktif, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada dosen, tetapi juga mengaktifkan partisipasi mahasiswa. Evaluasi pembelajaran pun dapat dilakukan dengan lebih kreatif dan reflektif. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dalam evaluasi pembelajaran animasi cerita Yunus dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan spiritual mahasiswa PAK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAK

Multimedia interaktif berfungsi sebagai sarana transformasi pembelajaran, di mana mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga partisipan aktif. Dalam konteks PAK, hal ini berarti mahasiswa terlibat secara emosional, intelektual, dan spiritual. Menurut Siahaan (2021), penggunaan multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar dan mengubah pola belajar pasif menjadi aktif.

Contohnya, saat mahasiswa menonton animasi cerita Yunus, mereka dapat:

- Menjawab pertanyaan interaktif di sela tayangan.
- Mengakses penjelasan tambahan tentang konteks historis.
- Menyusun refleksi iman setelah menonton.

Dengan cara ini, multimedia menjadi jembatan antara teks Alkitab dan pengalaman hidup mahasiswa.

2. Animasi Cerita Yunus sebagai Sumber Pembelajaran Kreatif

Animasi adalah bentuk visualisasi yang mampu menghidupkan teks Alkitab. Ketika kisah Yunus divisualisasikan dalam bentuk animasi interaktif, mahasiswa dapat memahami makna cerita secara lebih dalam.

Animasi memungkinkan mahasiswa:

- Melihat perjalanan Yunus secara visual (kapal, badai, ikan besar).
- Mendengar suara dan dialog tokoh untuk memperkuat pesan moral.
- Mengikuti alur cerita dengan cara yang menarik dan imersif.

Menurut Lumbantobing (2020), media berbasis animasi mempermudah pemahaman konsep rohani yang abstrak menjadi konkret. Selain itu, media ini juga membantu mahasiswa mengaitkan nilai-nilai iman dengan tantangan zaman modern seperti ketidaktaatan, tanggung jawab, dan kasih terhadap sesama.

3. Pengaruh Multimedia terhadap Evaluasi Pembelajaran

Multimedia interaktif mempengaruhi cara dosen dan mahasiswa melakukan evaluasi. Sebelumnya, evaluasi sering terbatas pada ujian tertulis atau tugas laporan. Namun, dengan media interaktif, evaluasi dapat berbentuk:

- Simulasi digital (permainan edukatif).
- Ujian berbasis aplikasi (quiz berbasis animasi).
- Tugas proyek kreatif (membuat video atau komik rohani).

Menurut Simanjuntak (2018), evaluasi semacam ini tidak hanya menilai pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir, kreativitas, dan spiritualitas mahasiswa.

Selain itu, evaluasi berbasis multimedia lebih menyenangkan dan memotivasi mahasiswa untuk belajar dengan hati gembira — sesuai nilai iman Kristen.

4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Mahasiswa PAK

Penggunaan multimedia interaktif menumbuhkan tiga jenis kemampuan berpikir:

1. Berpikir Kritis: Mahasiswa menilai tindakan Yunus dari sudut iman dan moral.
2. Berpikir Analitis: Mahasiswa menganalisis pesan Allah di balik setiap peristiwa.
3. Berpikir Reflektif: Mahasiswa mengaitkan kisah Yunus dengan kehidupan mereka sendiri.

Dengan demikian, multimedia bukan hanya sarana visual, tetapi juga alat refleksi iman dan pembentukan karakter Kristiani.

5. Tantangan dan Solusi Penggunaan Multimedia Interaktif

Tantangan utama dalam penerapan multimedia interaktif antara lain:

- Keterbatasan fasilitas teknologi di kampus.
- Kurangnya pelatihan dosen dalam desain media digital.
- Risiko penyalahgunaan teknologi untuk hiburan semata.

Solusi yang dapat dilakukan:

1. Lembaga pendidikan menyediakan pelatihan pembuatan media rohani.
2. Dosen mengintegrasikan prinsip teologi dalam setiap materi digital.
3. Mahasiswa dilatih untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan beretika Kristen.

Dengan demikian, multimedia interaktif dapat digunakan secara seimbang antara teknologi dan spiritualitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Multimedia interaktif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAK, khususnya dalam mengajarkan kisah Alkitab seperti cerita Yunus. Penggunaannya tidak hanya memperkaya metode evaluasi, tetapi juga membantu mahasiswa berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai iman Kristen.

Saran

Dosen PAK diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi multimedia dengan pendekatan teologis yang benar, sehingga proses pembelajaran tetap berpusat pada Kristus dan membangun iman mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Anwar, M. (2020). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 8(2).
- Hutabarat, D. (2019). Media Digital dan Implikasinya dalam Pendidikan Teologi. *Jurnal Teologi Kontekstual*, 4(3).
- Lumbantobing, E. (2020). Inovasi Pembelajaran Alkitab Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal PAK Indonesia*, 7(2).
- Panjaitan, J. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Teologi*, 12(2).
- Siahaan, R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Silitonga, T. (2023). Digital Learning untuk Mahasiswa PAK di Era 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4).
- Simanjuntak, F. (2018). Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Agama Kristen. *Jurnal Ilmu Pendidikan Agama*, 5(3).

- Siregar, P. (2024). Implementasi Evaluasi Kreatif Berbasis Multimedia di PAK. *Jurnal Didaktika Kristen*, 3(2).
- Sitohang, L. (2019). Pengaruh Multimedia terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 11(1).
- Sitompul, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa PAK melalui Media Animasi. *Jurnal Edukasi Kristen*, 10(1).

Buku

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bruner, J. (2018). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Heinich, R. et al. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Pearson.
- Kemp, J. & Dayton, D. (2020). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper Collins.
- Nadeak, B. (2022). *Pendidikan Agama Kristen Kontekstual di Era Digitalisasi*. Bandung: Kalam Hidup.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, M. (2018). *Multimedia untuk Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Andi.
- Tien, J. (2020). *Media Pendidikan Agama Kristen di Era Digital*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vaughan, T. (2017). *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill.