

**KEMAMPUAN MENYIMAK PESAN FIRMAN TUHAN DENGAN
MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL BERDASARKAN PRINSIP
COGNITIVE THEORY OF MULTIMEDIA LEARNING (CTML) DI
JEMAAT GKN SHALOM SENTANI**

Rumeni Br. Silitonga

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri (STAKPN) Sentani
rumenibrslitonga@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan jemaat dalam menyimak pesan Firman Tuhan melalui media Audiovisual. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara langsung kepada jemaat setelah ibadah dan sudah menyimak pesan Firman Tuhan melalui media audiovisual. Metode yang digunakan dalam menganalisis kemampuan menyimak Pesan Firman Tuhan dengan menggunakan media audiovisual di Jemaat GKN Shalom Sentani adalah metode deskriptif kualitatif. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada jemaat didapatkan hasil bahwa 85% Jemaat menyatakan bahwa media audio visual dapat memberikan stimulus yang kuat (visual dan audio) yang memicu respon berupa pemahaman dan ingatan yang lebih baik terhadap pesan yang disampaikan, sesuai dengan salah satu teori yang mendukung penyampaian pesan menggunakan media audiavisual yaitu teori stimulus-respon berdasarkan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML). Saran dari penelitian ini adalah Para Hamba Tuhan dan Pengajar dalam gereja mungkin bisa mempertimbangkan penyampaian pesan Firman Tuhan dengan menggunakan media audiovisual, karena hal ini bisa menjadi stimulus untuk jemaat dan ingatan jemaat terhadap pesan Firman Tuhan lebih kuat.

Kata Kunci: *Media Audiovisual, Menyimak Pesan, Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML).*

Abstract

This research to describe the congregation's ability to comprehend the message of God's Word through the use of audiovisual media. Data were collected through direct interviews with members of the congregation following the worship service, after they had listened to the sermon presented using audiovisual media. The research employed a qualitative descriptive method to analyze the congregation's listening ability at GKN Shalom Sentani in relation to the audiovisual presentation of scriptural messages. Findings revealed that 85% of the participants indicated that audiovisual media provided strong dual-channel stimuli (visual and auditory), which significantly enhanced their



Copyright (c) 2025. Rumeni Br. Silitonga. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

comprehension and memory of the message. This outcome aligns with the stimulus-response theory and supports the application of audiovisual media based on the principles of the Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML). The study recommends that church leaders and educators consider utilizing audiovisual media in the delivery of sermons, as it has the potential to serve as an effective cognitive stimulus and reinforce congregational retention of Bible messages.

Keywords: *Audiovisual media, Listening comprehension, Cognitive Theory of Multimedia Learning*

A. Pendahuluan

Media audiovisual telah menjadi bagian tak terpisahkan dari penyampaian pesan Tuhan di lingkungan gereja modern. Dengan memanfaatkan kombinasi antara elemen visual dan audio, Firman Tuhan tidak hanya disampaikan melalui kata-kata lisan tetapi juga melalui tayangan gambar, video, dan animasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman jemaat. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pendidikan maupun pelayanan agama mampu meningkatkan motivasi, daya ingat, dan pemahaman audiens dibanding metode konvensional (dalam khutbah atau ceramah saja).

Dalam konteks penyampaian Firman Tuhan melalui media audiovisual, pendekatan berbasis stimulus-respon menawarkan kerangka untuk memahami bagaimana visual dan audio berfungsi sebagai rangsangan (stimulus) yang diharapkan memicu respons kognitif dan emosional dari jemaat.

Berdasarkan hal ini, cukup menarik untuk diteliti bagian ini dengan Judul : **“KEMAMPUAN MENYIMAK PESAN FIRMAN TUHAN DENGAN**

MENGGUNAKAN MEDIA BERDASARKAN PRINSIP Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) AUDIOVISUAL DI JEMAAT GKN SHALOM SENTANI”

Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa (language skills) yang menjadi sasaran pokok, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Rahman et al., (2019:12) “Menyimak merupakan proses yang telah individu dilakukan sejak dini.” Menyimak berperan penting dalam pemerolehan dan perkembangan bahasa.

Menurut Tarigan dalam (Rambe da Widiyarti, 2017:42) menyatakan bahwa “Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.”

Menyimak merupakan kegiatan kebahasaan yang sangat esensial, sebab menyimak merupakan kegiatan berkomunikasi yang paling mendasar. Tujuan utama menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menganalisis informasi, memperoleh hiburan,



dan meningkatkan keterampilan (Oktavia & Jupri, 2022).

Penyampaian pesan Firman Tuhan adalah upaya untuk menyampaikan kebenaran Alkitab, baik secara lisan maupun tertulis, kepada orang lain dengan tujuan agar mereka memahami dan menerapkannya dalam kehidupan mereka. Penyampaian ini bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti khutbah, pengajaran, kesaksian pribadi, atau karya tulis. Dalam hal ini berarti penyampaian pesan Firman Tuhan dilaksanakan menggunakan media audiovisual.

Media audiovisual dapat dipahami sebagai stimulus (rangsangan) yang memicu respons kognitif dan afektif dari jemaat. Dalam kerangka **Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)** oleh Mayer dan koleganya, audiovisual bertindak sebagai **dua kanal stimulus terpisah**—visual dan auditori—yang diproses secara bersamaan dalam memori kerja dan diintegrasikan ke dalam pengetahuan baru (Mayer, 2005)

Walaupun teori stimulus-respons tradisional (behavioristik) tidak selalu eksplisit disebut, CTML merupakan evolusi yang lebih adaptif terhadap jenis stimulus audiovisual modern. Pesan audio dan visual digabungkan secara strategis untuk menciptakan asosiasi kognitif yang memfasilitasi pemrosesan dan respons. Prinsip desain seperti modality, contiguity, redundancy, coherence, dan signaling merupakan cara menerapkan stimulus audiovisual agar respons belajar jemaat

optimal (Mayer & Moreno, 2003).

Dalam pelayanan Firman Tuhan, media audiovisual dapat dipahami sebagai stimulus yang membangkitkan respons kognitif dan emosional dari jemaat. Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) oleh Mayer (2005), stimulus audiovisual terdiri dari dua saluran utama: visual/piktoral dan auditori/verbal. Saluran ini diproses secara paralel dalam memori kerja dan kemudian diintegrasikan dalam bentuk pengetahuan baru.

CTML mengasumsikan tiga prinsip utama:

Dual-channel: informasi visual dan verbal diproses melalui kanal berbeda, sehingga kombinasi keduanya meningkatkan pemahaman.

Limited capacity: memori kerja memiliki kapasitas terbatas, sehingga desain audiovisual harus menghindari beban kognitif berlebih.

Active processing: learner aktif memilih, mengorganisir, dan mengintegrasikan informasi dari kedua kanal untuk membentuk pemahaman.

Dengan demikian, penggunaan audiovisual dalam pelayanan Firman dapat berfungsi sebagai stimulus yang memuat pesan Firman melalui visual dan audio yang dirancang berdasarkan prinsip CTML, sehingga diharapkan memicu respons menyimak, memahami, dan mengingat pesan dengan lebih efektif.

Dengan demikian, audiovisual dalam



konteks khotbah atau presentasi ibadah menjadi stimulus yang, ketika dirancang sesuai prinsip CTML, diharapkan memicu respons berupa perhatian meningkat, pemahaman lebih mendalam, dan retensi Firman yang lebih kuat.

Menurut Dual-Coding Theory (Paivio, 1971 dalam Mayer, 2005), pikiran manusia memproses informasi visual dan verbal melalui dua saluran kode berbeda yang mendukung penarikan memori lebih efisien. CTML mengintegrasikan teori ini dengan cognitive load theory (Sweller dkk.) untuk menjelaskan bagaimana audiovisual dirancang untuk hasil optimal.

Menurut Teori Stimulus-Respons Audiovisual dalam Konteks Pelayanan Firman, media audiovisual berfungsi sebagai stimulus ganda—visual dan auditori—yang dirancang untuk memicu respons kognitif dan emosional dari jemaat. Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML), processing audio dan visual secara simultan dalam memori kerja dapat meningkatkan konstruksi pemahaman baru (Mayer & Moreno, 2000)

Teori stimulus-respons audiovisual mulai dari pendekatan behavioristik klasik hingga model kognitif modern mendasari bahwa media audiovisual yang dirancang dengan baik dapat membentuk respons menyimak, pemahaman, dan retensi pesan secara efektif. Kombinasi dari teori stimulus-respon tradisional (Kandler, 1961) dengan teori CTML dan dual-coding

(Mayer, Paivio) memberikan basis kuat untuk memahami dan menguji efektivitas media audiovisual dalam pelayanan Firman Tuhan di jemaat GKN Shalom Sentani.

B. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang tepat untuk menggambarkan pengalaman jemaat saat menyimak Firman melalui media audiovisual. Descriptive qualitative research menitikberatkan pada gambaran rinci fenomena sebagaimana terjadi secara alami tanpa manipulasi (merasionalisasi “apa” yang terjadi)

Sebagai pendekatan yang tidak mencari penjelasan kausal, tetapi memahami kualitas pengalaman menyimak (attention, understanding, retention) jemaat, desain ini fleksibel dan mampu menggali makna mendalam dalam konteks GKN Shalom Sentani.

2. Kerangka Teoretis

Kerangka penelitian didasarkan pada teori CTML Mayer & Moreno, yang menjelaskan bagaimana stimulus audiovisual (dual-channel, coherence, signaling, contiguity, segmenting) memengaruhi proses kognitif yang menghasilkan respons belajar (perhatian, pemrosesan aktif, retensi)

Teori ini digunakan sebagai basis untuk menyusun pedoman wawancara dan observasi terutama dalam menilai desain media audiovisual yang digunakan gereja dan reaksi jemaat terhadapnya.



3. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi: GKN Shalom Sentani, Papua. Partisipan: Jemaat yang aktif menghadiri kebaktian/audio-visual khotbah. Sampling: purposive sampling—memilih jemaat dewasa, minimal 10 orang yang pernah mengalami penggunaan media audiovisual dalam pelayanan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara semi-terstruktur: pertanyaan terbuka mengenai pengalaman menyimak Firman menggunakan media audiovisual—apa yang memperhatikan, mengganggu, membantu memahami/pengingatan Firman. Panduan wawancara disusun berdasarkan prinsip CTML.

Teori Stimulus-Respons Audiovisual dalam Konteks Pelayanan Firman. Media audiovisual berfungsi sebagai stimulus ganda—visual dan auditori—yang dirancang untuk memicu respons kognitif dan emosional dari jemaat. Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML), processing audio dan visual secara simultan dalam memori kerja dapat meningkatkan konstruksi pemahaman baru.

Teori CTML dan Stimulus-Respons

1. CTML sebagai Kerangka Stimulus-Respons Modern

CTML adalah evolusi teori stimulus-respond tradisional yang kini menyelaraskan elemen audiovisual sebagai stimulus kognitif yang memicu respons belajar. Kombinasi antara gambar

dan narasi memungkinkan pembentukan hubungan kognitif yang efektif.

2. Prinsip-prinsip Desain Multimedia untuk Respons Optimal

Mayer (2005) merinci beberapa prinsip instruksional yang menurunkan beban kognitif ekstrinsik dan mendukung pemrosesan inti:

Coherence: hindari informasi yang tidak relevan (Mayer & Moreno, 2000)

Signaling: gunakan petunjuk visual untuk menyoroti struktur penting materi (Mayer, 2005)

Redundancy: hindari pengulangan informasi secara simultan lewat teks dan audio (Mayer, 2005)

Spatial & Temporal Contiguity: tata kata dan gambar secara berdekatan dalam ruang dan waktu agar asosiasi kognitif lebih kuat (Mayer & Moreno, 1999; Mayer, 2005)

Prinsip lain seperti Segmenting, Pre-training, dan Modality juga penting dalam membangun respons positif (Mayer, 2005)

3. Efek Redundansi dan Beban Kognitif

Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disajikan secara redundant—misalnya teks sama yang dibicarakan juga lewat narator—dapat menghambat pemahaman karena menyita memori kerja tanpa menambah makna (Kalyuga et al., 1999; Mayer & Moreno, 2002)

4. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara semi-terstruktur: pertanyaan terbuka mengenai pengalaman



menyimak Firman menggunakan media audiovisual—apa yang memperhatikan, mengganggu, membantu memahami/pengingatan Firman.

Observasi partisipatif: mencatat reaksi jemaat (gesture, perhatian, catatan, diskusi informal) saat tayangan audiovisual berlangsung. Observasi akan disertai lembar observasi terstruktur untuk konsistensi.

Dokumentasi: hasil slide, video, animasi, narasi audiovisual yang digunakan dalam pelayanan sebagai data pendukung rancangan stimulus.

Teknik triangulasi digunakan untuk meningkatkan validitas (wawancara + observasi + dokumentasi)

5. Prosedur Penelitian

Penyusunan panduan wawancara dan lembar observasi berdasarkan CTML.

Uji coba awal terhadap 1–2 jemaat (pre-test) untuk memperhalus instrumen. Pengumpulan data: wawancara dan observasi pada beberapa kebaktian/audiovisual pelayanan khotbah.

Panduan wawancara disusun berdasarkan prinsip CTML. Yakni

1. Dual-Channel Processing (Kanal Ganda)

"Bagaimana Anda merasakan kombinasi antara visual (gambar/video) dan audio (narasi suara) selama khotbah?" "Apakah Anda merasa visual membantu memahami atau mengingat pesan Firman lebih dibanding hanya mendengarkan?"

Tujuan: Mengidentifikasi apakah saluran

visual dan auditori memicu pemrosesan ganda yang meningkatkan pemahaman.

2. Limited Capacity & Cognitive Load (Kapasitas Terbatas dan Beban Kognitif)

"Apakah Anda merasa informasi (gambar, teks, suara) terlalu banyak sehingga sulit mengikuti pesan?"

"Adakah bagian yang terasa membingungkan atau mengalihkan perhatian jemaat?"

Tujuan: Menilai beban kognitif ekstrinsik akibat desain yang kurang optimal (misalnya split-attention atau redundansi).

3. Signaling & Contiguity (Petunjuk Visual dan Kedekatan Informasi)

"Apakah setiap poin penting (ayat/pesannya) diberi penanda visual seperti highlight, panah, teks yang sinkron dengan penjelasan lisan?"

"Apakah kata/narasi muncul bersamaan dengan gambar yang relevan atau sering tertunda/tidak sinkron?"

Tujuan: Menguji penerapan prinsip signaling, temporal dan spatial contiguity yang memperkuat pemrosesan stimulus audiovisual.

4. Coherence & Redundancy

(Keberterimaan & Minimalkan Redundansi)

"Adakah teks tertulis muncul bersamaan dengan narasi yang sama? Apakah itu membantu atau malah membingungkan?"

"Apakah ada elemen yang terasa tidak relevan (musik latar, animasi ekstra) sehingga mengurangi fokus?"



Tujuan: Menilai apakah materi audiovisual mematuhi prinsip coherence dan menghindari redundansi yang tidak perlu.

5. Segmenting & Learner Control (Segmen & Kontrol)

"Bagaimana durasi tiap segmen video atau slide-disampaikan? Apakah terasa terlalu cepat atau terlalu panjang?"

"Apakah jemaat diberikan waktu atau jeda antara segmen audiovisual untuk merenungkan pesan?"

Tujuan: Menggali penerapan segmenting dan kontrol oleh jemaat untuk memfasilitasi pemahaman bertahap.

6. Active Processing & Self-Explanation (Pemrosesan Aktif)

"Apakah setelah presentasi audiovisual jemaat diajak diskusi atau refleksi tentang apa yang baru saja disampaikan?"

"Apakah jemaat memperoleh kesempatan menuliskan atau menjelaskan kembali Firman yang disampaikan?"

Tujuan: Menggali praktik self-explanation atau prompt reflektif yang mendukung konstruksi pengetahuan internal.

7. Respons Emosional & Spiritual

"Apakah penggunaan audiovisual membantu Anda merasakan dampak rohani lebih dalam?"

"Adakah pesan Firman yang lebih mengena atau diingat dengan lebih kuat karena ditayangkan sebagai audiovisual?"

Tujuan: Menilai efek afektif dan spiritual

dalam menyimak Firman melalui media audiovisual.

8. Saran Perbaikan Audiovisual

"Menurut Anda apa yang bisa diperbaiki dari media audiovisual agar jemaat lebih mudah menyimak Firman?"

Tujuan: Mengumpulkan masukan praktis dari jemaat untuk pengembangan implementasi audiovisual sesuai prinsip CTML.

Transkripsi wawancara, pengorganisasian data observasi dan deskripsi dokumen audiovisual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan berbasis data wawancara, observasi, dan dokumentasi dari jemaat GKN Shalom Sentani, yang dianalisis menurut prinsip-prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) (Mayer & Moreno, 2000; Mayer, 2005).

1. Hasil Penelitian

1.1 Dual-Channel Processing

Hampir seluruh informan menyatakan pemrosesan informasi audiovisual—visual dan narasi—membantu mereka memahami khutbah lebih baik. Dari 10 (Sepuluh) Jemaat yang diwawancara 9 (Sembilan) jemaat memiliki jawaban yang hampir sama yakni menjawab seperti berikut ini:

"Dengan visual dan suara, saya bisa



menerima pesan Firman dengan dua indra sekaligus—lebih melekat di ingatan.”

Temuan ini sejalan dengan prinsip dual-channel: visual dan auditori diproses secara paralel untuk memperkaya pemahaman.

1.2 Beban Kognitif (Limited Capacity & Redundancy)

Beberapa jemaat menyampaikan desain media yang berisi terlalu banyak teks dan animasi dekoratif secara simultan membuat mereka kehilangan fokus. Misalnya: “Ada slide yang muncul penuh teks dan animasi musik latar, membuat saya bingung melihat teks atau mendengar audio.” Hal ini adalah contoh efek redundancy dan coherence violation, yang memicu overload memori kerja.

Dari hasil wawancara dengan jemaat 8 (Delapan) jemaat dari 10 (Sepuluh) jemaat kurang fokus saat teks yang disajikan pada media terlalu banyak dan desain media terlalu banyak warna dan benda. Hal tersebut sangat mengganggu konsentrasi.

Oleh sebab itu, sebagai penyampai Firman Tuhan yang mempersiapkan media audiovisual untuk penyampaian Firman Tuhan, dapat memperhatikan

desain medianya agar tidak diisi dengan banyak teks dan animasi dekoratif yang dapat mengganggu konsentrasi dari jemaat untuk mendengarkan Firman Tuhan.

1.3 Signaling dan Temporal/Spatial Contiguity

Respon positif muncul atas penggunaan highlight atau tanda visual yang muncul bersamaan dengan narasi suara. Contoh: “Ketika poin penting diberi highlight tepat saat penghotbah menyebutkan ayat, itu sangat membantu fokus saya.” Prinsip signaling serta temporal/spatial contiguity terbukti efektif memperkuat hubungan stimulus-respons.

1.4 Segmenting dan Kontrol Pengguna

Informan menyebut segmen audiovisual yang dibagi short segment diselingi jeda refleksi lebih memudahkan proses memahami. “Setiap video dibagi bagian kecil, ada jeda renungan — jadi tidak terasa terburu-buru.” Ini mendukung prinsip segmenting dan learner control dalam CTML.

1.5 Active Processing dan Self-Explanation

Setelah penggunaan media audiovisual, jemaat merasa lebih termotivasi melakukan



diskusi atau menjelaskan kembali isi khutbah: "Biasanya setelah video, kami didorong berbagi pemahaman kami—itu sangat membantu membangun ingatan." Proses ini sesuai prinsip active processing dan self-explanation.

1.6 Respons Spiritual dan Emosional

Sebagian jemaat merasa audiovisual memicu resonansi rohani lebih dalam: "Visualisasi kisah Alkitab membuat saya lebih merasakan pesan Firman." Indikator ini menunjukkan bahwa media audiovisual tidak hanya kognitif, tetapi juga membawa afeksi spiritual.

2. Pembahasan

2.1 Validasi Teori CTML

Temuan ini mendukung teori CTML bahwa pemrosesan ganda (dual-channel), beban kognitif terbatas, dan pemrosesan aktif semuanya berkontribusi pada kemampuan menyimak dan retensi pesan Firman. Ketika prinsip seperti coherence, signaling, dan segmenting diterapkan dengan baik, hasil menyimak lebih optimal

latar yang tidak relevan berpotensi mendistraksi jemaat—menyebabkan split-attention dan redundancy. Solusinya adalah desain audiovisual yang minimalis, relevan, dan terstruktur sesuai prinsip CTML (coherence dan redundancy)

2.3 Mekanisme Pembelajaran Efektif

Penggunaan segmenting dan self-reflection terbukti mendukung active processing: menjadikan jemaat bukan penerima pasif, tetapi partisipan aktif—mengarahkan pemahaman menuju internalisasi spiritual. Diskusi dan penjelasan ulang membantu membangun ingatan jangka panjang.

2.4 Konteks Spiritual dan Praktis

Gunakan video ilustratif sesuai narasi Firman, disertai highlight visual sinkron. Bangun jeda refleksi, diskusi jemaat, serta hindari elemen audiovisual yang membebani memori kerja. Untuk tujuan spiritual, pendekatan ini efektif memfasilitasi pemahaman lebih dalam sekaligus resonansi emosional.

Tabel. 1 Temuan Teori CTML

2.2 Desain Media: Hambatan & Solusi

Ketidaksesuaian desain seperti teks berlebihan, animasi dekoratif, atau musik



Aspek CTML	Temuan	Rekomendasi Praktis
Dual-Channel	Penggunaan visual + audio memperkuat pemahaman	Gunakan ilustrasi visual maksimal disertai narasi lisan
Redundancy / Coherence	Teks ganda dan animasi mengganggu	Kurangi elemen bukan inti hindari teks yang tidak perlu
Signaling & Contiguity	Highlight sinkron meningkatkan fokus	Gunakan tanda visual tepat saat poin penting disampaikan
Segmenting	Segmen pendek+batas refleksi meningkatkan pemahaman	Bagi konten audiovisual dalam unit pendek + refleksi jemaat
Active Processing	Diskusi & self-explanation memperdalam pemahaman	Sediakan momen interaksi setelah audiovisual

D. Penutup

1. Simpulan

Penelitian yang berjudul "Kemampuan Menyimak Pesan Firman Tuhan dengan Menggunakan Media Berdasarkan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) Audiovisual di Jemaat GKN Shalom Sentani" menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual yang dikembangkan sesuai prinsip CTML mampu mendukung peningkatan kemampuan menyimak jemaat secara nyata. Prinsip-prinsip dalam teori ini, seperti modality (penyajian audio dan visual secara bersamaan), coherence (penyederhanaan informasi), dan segmenting (pembagian informasi menjadi bagian-bagian kecil), terbukti membantu jemaat lebih fokus dan memahami isi pesan secara mendalam.

Penggunaan media berbasis

multimedia kognitif tidak hanya memperkuat perhatian jemaat saat mendengarkan firman, tetapi juga berperan dalam memperjelas makna dan memudahkan proses pengingatan. Artinya, pendekatan ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran rohani secara aktif dan menyenangkan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Kepada Pelayan Firman dan Pengkhottbah: Disarankan untuk memanfaatkan media audiovisual yang dirancang dengan prinsip CTML dalam kegiatan pengajaran dan khutbah. Ini akan membantu jemaat menerima pesan secara lebih utuh dan menarik.

Untuk Gereja GKN Shalom Sentani: Perlu adanya dukungan dalam bentuk pelatihan pembuatan media rohani berbasis multimedia, agar para pelayan dapat lebih terampil dan kreatif dalam menyusun materi yang sesuai dengan cara kerja otak jemaat dalam menyimak.



Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini ke dalam konteks yang lebih luas, misalnya dengan melihat pengaruhnya terhadap kelompok usia yang berbeda atau dalam kegiatan gereja lainnya seperti kelas bimbingan dan sekolah minggu.

Untuk Pengembangan Media Gereja:

Sebaiknya gereja menyediakan panduan praktis atau template standar pembuatan media berdasarkan CTML, sehingga setiap pelayan dapat menggunakannya secara efisien dan konsisten dalam pelayanan.

E. Daftar Pustaka

Aly, A. H., & Mimin Aminah. (2025).

Sertifikasi Da'i Dalam Lensa Literasi Publik: Analisis Kritis Podcast 'Hotroom'. *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 42-62. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v5i2.2929>

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*.

Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. 2003. *E-Learning and the Science of Instruction* (4th ed.) Jossey-Bass/Pfeiffer San Francisco, CA

Fachruddin Andi. 2017. *Dasar-Dasar Produksi Televisi, Dokumentan dan Editing*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fau, A. D. (2022). *Kumpulan Berbagai Karya Ilmiah & Metode Penelitian Terbaik Dosen Di Perguruan Tinggi*. CV. Mitra Cendekia Media.

Fau, Amaano., D. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Mitra Cendekia Media.

Ginting, Y. S., Siti Zahara, Kartika Nadila Putri, & Nur Amelia. (2025). Analisis Kritik Sosial Dalam Cerpen "Tiga Kuburan Lain" Karya T Agus Khadir . *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 75-88.

<https://doi.org/10.57094/kohesi.v5i2.4001>

Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Harefa, D. (2025). *Getting To Know Yahowu And Ya'ahowu Warm Greetings From*



- The Nias Community. KOHESI : Press New York, NY
- Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 15-27. Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). California: Sage Publications.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Nadirawati, A. S., & Adhisty Dwiriyani Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning* (8th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Mastawati Ndruru. (2025). Utilizing Digital Technology In Indonesian Language Education To Enhance Students' Ability To Compose Expository Texts. KOHESI : *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-14. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v5i2.29561>
- Mayer, R. E. 2001 *Multimedia Learning* Cambridge University Press New York, NY
- Mayer, R. E. 2005 *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* Cambridge University Press Cambridge, UK
- Mayer, R. E., & Moreno, R. 2000 *Cognitive Principles of Multimedia Learning* (bab/chap) Cambridge University
- Putri. (2025). Representasi Budaya Mistis Dalam Tuturan Film Waktu Magrib: Kajian Antropolinguistik. KOHESI : *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 28-41. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v5i2.29561>
- Putra Alim, C., Khairiyah, S. A., Apsari, E. A., & Zulfikar, F. (2025). Alih Wahana Sastra Sebagai Strategi Literasi: Rekayasa Kreatif Novel Dewasa Menjadi Novel Anak. KOHESI : *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 63-74. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v5i2.29561>
- Siahaan, P. (2020). *Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Agama Kristen di Era Digital*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru



Algensindo

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian*

Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,

Kualitatif, dan R&D). Bandung:

Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan*

Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta:

Kencana.

Yang, Sunggu A. 2024 *Digital*

Homiletics: Theology and Practice of

Online Preaching Fortress Press

Minneapolis, MN

