

# **Pembelajaran Kognitif Multimedia berbasis Kalbu Perspektif Al-Qur'an**

**Idrus<sup>1</sup>**

STAI Nurul Iman Parung  
idrus99@stai-nuruliman.ac.id

## ***Abstrak***

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan teori kognitif multimedia dalam pembelajaran dapat mengeksplorasi berbagai emosi atau membangkitkan perasaan mental yang ada dalam kalbu peserta didik. Melalui pengkondisian kelas dan penggunaan unsur-unsur seperti gambar, suara, musik, animasi, dan teks di layar dalam pembelajaran serta ekspresi instruktur berpotensi meningkatkan efektivitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Kesimpulan ini didasarkan pada beberapa temuan, antara lain: pengaruh emosi dalam hati melalui pancaindra, penggunaan gambar dan suara sebagai bagian stimulus yang masuk melalui dua saluran berbeda yaitu mata dan telinga dapat menimbulkan emosi. Dalam Al-Qur'an dikatakan bahwa mata dan telinga tidak lepas dari kalbu dalam menerima informasi yang masuk ke dalam diri sehingga dapat mempengaruhi pemahaman serta perasaan manusia, sesuai firman Allah SWT Q.S al-Isrā'/17: 36, an-Nahl/ 16:78, Q.S. as-Sajdah/32:09, Q.S. Hud/11:5, Q.S. al-Mulk/67:23. QS: al-Insan/76:2, Q.S az-Zumar/39:45.

**Kata kunci:** kognitif, multimedia, emosi, kalbu, pancaindra

## PENDAHULUAN

Media telah banyak membuat perubahan pada diri seseorang, baik pada kepribadian, kreatifitas, sosialisasi, kecerdasan dan lainnya. Media juga sangat bermanfaat bagi seluruh dunia, karena dianggap bisa mendekatkan yang jauh serta memiliki manfaat tersendiri bagi sebagian kalangan orang tertentu. Selain itu, medial tidak lagi sekedar untuk penyampaian pesan pada orang yang jauh, tetapi kini telah menjelma menjadi media hiburan, media sosial, media untuk menentukan gaya hidup, media bisnis, hingga menjadi media pendidikan. Perubahan-perubahan yang terjadi terhadap pola dan tingkahlaku yang diakibatkan oleh paparan media, menunjukkan bahwa media dapat mempengaruhi kemampuan, menghubungkan dan menilai, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dialami oleh peserta didik. Gagasan di balik pembelajaran multimedia kognitif adalah bahwa melibatkan banyak indra dan cara berpikir melalui penggunaan berbagai media dapat meningkatkan retensi memori, pemahaman, dan transfer pengetahuan.

Pengembangan media pembelajaran, yang menggabungkan isyarat verbal dan deskripsi visual, memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Alat bantu visual, seperti grafik, gambar, atau video, memungkinkan peserta didik memahami konsep kompleks yang mungkin sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Secara bersamaan, isyarat verbal dalam bentuk teks dan bahasa membantu peserta didik dalam mengingat kata-kata dan definisi yang terkait dengan konsep-konsep tersebut. Penggabungan isyarat verbal dengan deskripsi visual menciptakan pendekatan yang lebih komprehensif dan beragam untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.<sup>1</sup> Perspektif ini mendapat dukungan

---

<sup>1</sup> Paul Ayres and Fred Paas, "Cognitive Load Theory: New Directions and Challenges," *Applied Cognitive Psychology* 26, no. 6 (November 2012): 827–32, <https://doi.org/10.1002/acp.2882>; Richard E. Mayer, Julie Heiser, and Steve

lebih lanjut dalam penelitian Paivio, yang menyatakan bahwa gambar lebih berkesan bagi individu daripada kata-kata. Perspektif ini sejalan dengan teori *dual-coding*, yang menyatakan bahwa informasi dapat diproses melalui dua representasi mental: verbal dan visual.<sup>2</sup> Saluran-ganda menggambarkan manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual dan informasi auditori. Gagasan bahwa sistem pemrosesan informasi manusia memiliki saluran visual/gambar dan pendengaran/verbal inilah yang membuat asumsi saluran ganda relevan dengan teori kognitif pembelajaran multimedia. Manusia mulai memproses informasi di saluran visual ketika disajikan ke mata dalam bentuk ilustrasi, animasi, video, atau teks yang ditampilkan di layar. Manusia mulai memproses informasi di saluran pendengaran ketika disampaikan ke telinga, seperti narasi atau suara nonverbal.

Memanfaatkan pendekatan multimedia dapat membantu peserta didik membangun representasi mental ganda dari informasi yang disajikan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan retensi.<sup>3</sup> Teori Pembelajaran kognitif Multimedia menekankan bahwa manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi dari pancaindranya dan penggunaan multimedia yang efektif dapat mengoptimalkan hasil belajar. Teori ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan

---

Lonin, "Cognitive Constraints on Multimedia Learning: When Presenting More Material Results in Less Understanding," *Journal of Educational Psychology* 93, no. 1 (2001): 187-98, <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.187>.

<sup>2</sup> Allan. Paivio, *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach* (L. Erlbaum Associates, 2007).

<sup>3</sup> Cailbhe Doherty, "An Investigation into the Relationship between Multimedia Lecture Design and Learners' Engagement Behaviours Using Web Log Analysis," *PLoS ONE* 17, no. 8 August (August 1, 2022), <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0273007>; Tze Wei Liew, Nor Azan Mat Zin, and Noraidah Sahari, "Exploring the Affective, Motivational and Cognitive Effects of Pedagogical Agent Enthusiasm in a Multimedia Learning Environment," *Human-Centric Computing and Information Sciences* 7, no. 1 (December 1, 2017), <https://doi.org/10.1186/s13673-017-0089-2>.

informasi verbal dan visual dalam pembelajaran multimedia untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.<sup>4</sup>

Respons emosional menggarisbawahi peran penting guru dalam mempengaruhi emosi peserta didik.<sup>5</sup> dan bagaimana emosi ini memediasi perilaku dan hasil kognitif dalam proses pembelajaran. Isyarat verbal dan nonverbal dari pendidik yang antusias dapat berdampak signifikan terhadap emosi positif peserta didik, motivasi intrinsik, persepsi afektif, dan hasil kognitif.<sup>6</sup> Kalbu dapat memengaruhi perilaku manusia, namun demikian masih banyak faktor lain yang juga mempengaruhi perilaku manusia, seperti lingkungan, pengalaman hidup, budaya, dan lain sebagainya. Selain itu, pengaruh kalbu pada perilaku manusia dapat berbeda-beda tergantung pada individu yang bersangkutan, karena setiap orang memiliki kalbu yang unik. Emosi dan pikiran yang dialami oleh manusia diproses oleh kalbu. Kekuatan emosional kalbu dapat memengaruhi pola pikir dan tindakan seseorang. Emosi positif seperti cinta, kegembiraan, dan kepercayaan dapat membangun hubungan yang baik dengan orang lain dan memotivasi untuk bertindak positif, sementara emosi negatif seperti dendam, kebencian, dan penyangkalan dapat memengaruhi kesehatan mental dan menghambat kemajuan

---

<sup>4</sup> Kara Dawson et al., "The Influence of the Multimedia and Modality Principles on the Learning Outcomes, Satisfaction, and Mental Effort of College Students with and without Dyslexia," *Annals of Dyslexia* 71, no. 1 (April 1, 2021): 188–210, <https://doi.org/10.1007/s11881-021-00219-z>.

<sup>5</sup> Kittipong Laosethakul and Thaweephan Leingpibul, "Investigating Student Perceptions and Behavioral Intention to Use Multimedia Teaching Methods for the SAP ERP System," *Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*, vol. 15, 2021; Liew, Mat Zin, and Sahari, "Exploring the Affective, Motivational and Cognitive Effects of Pedagogical Agent Enthusiasm in a Multimedia Learning Environment"; Tze Wei Liew et al., "Anthropomorphizing Malware, Bots, and Servers with Human-like Images and Dialogues: The Emotional Design Effects in a Multimedia Learning Environment," *Smart Learning Environments* 9, no. 1 (December 1, 2022), <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00187-w>.

<sup>6</sup> Liew et al., "Anthropomorphizing Malware, Bots, and Servers with Human-like Images and Dialogues: The Emotional Design Effects in a Multimedia Learning Environment."

seseorang. Oleh karena itu, penting untuk menjaga kemampuan berpikir agar pikiran tidak salah dan terkorupsi, sehingga kalbu dapat terjaga dan memengaruhi emosi dan pikiran secara positif.

Penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi bagaimana multimedia dapat mengeksplor perasaan dalam kalbu serta memaksimalkan peran emosi dalam kalbu peserta didik, sehingga terlibat secara emosional melalui media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan metode analisis dengan pendekatan kualitatif, untuk merumuskan konsep dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang ada.

### **KALBU DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KOGNITIF MULTIMEDIA**

Pembelajaran multimedia didefinisikan oleh Mayer (1997) sebagai proses pembelajaran yang mencakup gambar (seperti video atau animasi) dan kata-kata (seperti teks lisan atau tulisan) ketika pesan instruksional disampaikan dalam kedua format secara bersamaan. Banyak penelitian telah dilakukan untuk menyelidiki dampak multimedia. Mayer mengembangkan *cognitive theory of multimedia learning* (CTML) sebagai tanggapan atas temuan sebelumnya.<sup>7</sup> Mengukur hubungan gaya bagian-bagian pembelajaran multimedia yang dilakukan pada keterlibatan dalam tiga domain kongruen, mendeskripsikan apa yang menjadi dasar proses dalam benak dan perlu didalami apakah itu terjadi didalam kalbu peserta didik selama pembelajaran yang memberikan kesan tersendiri bagi peserta didik. instruksi, termasuk afektif, perilaku, dan aspek kognitif

---

<sup>7</sup> Alyssa P. Lawson et al., "The Positivity Principle: Do Positive Instructors Improve Learning from Video Lectures?," *Educational Technology Research and Development* 69, no. 6 (December 1, 2021): 3101-29, <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10057-w>.

belajar. Kalbu atau dimensi spiritual merupakan komponen esensial dari keberadaan manusia yang sangat penting selain hanya sebagai gabungan dari unsur-unsur fisik.

Integrasi pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Pembelajaran yang terintegrasi secara efektif harus memperhatikan ketiga aspek ini agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan secara lebih baik. Kalbu, dalam pemahaman Islam, juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pendidikan yang berbasis kalbu mengajarkan untuk memperhatikan aspek spiritual dan emosional dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan hati yang tenang dan jernih, akan membantu dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Respon emosional, perilaku, dan psikologi seorang peserta didik terhadap suatu peristiwa atau pengalaman sangat dipengaruhi oleh pengalaman itu sendiri.<sup>8</sup> Adapun dalam teori, *Thorndike's law of effect* menjelaskan stimulus tertentu yang berulang akan memunculkan respons. Apabila sesuatu membuat seseorang senang, bahagia, atau puas, maka dia akan cenderung mengulangnya pada kesempatan lain. sebaliknya sesuatu yang menyebalkan atau menjijikkan cenderung dihindari.<sup>9</sup> Emosi, sejalan dengan penjelasan Carole Wade dan Carol Tavris keadaan di mana seseorang termotivasi. Mencakup pertukaran tatap muka, aktivasi otak, evaluasi kognitif, perasaan subyektif, dan kecenderungan untuk melakukan sesuatu atau mengikuti suatu pola, yang semuanya dipengaruhi oleh budaya. Emosi dikategorikan sebagai primer dan sekunder. Emosi yang

---

<sup>8</sup> Matthew H. Olson B. R. Hergenhahn, *An Introduction to Theories of Learning. United States of America: Prentice - Hall, Inc* (Pearson/Prentice Hall, 2005); Gerald Matthews, Moshe Zeidner, and Richard D Roberts, *Emotional Intelligence*, 2002.

<sup>9</sup> Saul Mcleod, "Edward Thorndike: The Law Of Effect," 2023, <https://www.simplypsychology.org/edward-thorndike.html>.

umumnya dianggap valid dan memiliki dasar biologis disebut sebagai emosi primer, biasanya terdiri dari; tidak suka, takut, marah, sedih, gembira, terkejut, dan jijik Emosi sekunder, di sisi lain, adalah perasaan yang berubah dengan tingkat kematangan kognitif individu dan budaya.<sup>10</sup> Representasi pengetahuan, mulai dari representasi sensorik berupa stimulus mental visual yang masuk ke mata, hingga representasi internal berupa gambaran visual dalam memori kerja. Ini melibatkan perhatian pada bagian tertentu dari animasi atau ilustrasi yang disajikan dalam pesan multimedia (Mayer n.d.). Proses ini diawali dari saluran visual, namun bukan tidak mungkin siswa memindahkan sebagiannya ke saluran pendengaran, misalnya secara mental menarasikan gambar-gambar yang ditangkap oleh mata. Selain itu, pertimbangan harus diberikan pada peran kalbu dalam proses ini, memastikan bahwa media yang dipilih sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang mengedepankan keadilan, moralitas, dan kebaikan. Al-Quran sendiri menjadi landasan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan menekankan pentingnya memperoleh ilmu melalui penglihatan dan pendengaran dan kalbu, sebagaimana tertuang dalam Surat Al-Isra'/17:36 yang berbunyi :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ  
كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

*Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kauketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.*

Prinsip-prinsip yang bersumber dari Al-Qur'an dapat menjadi pedoman untuk merancang pengalaman pembelajaran multimedia yang mencakup teks, grafik, gambar, video, dan audio,

---

<sup>10</sup> Carole Wade, Carol Travis, and Maryanne Garry, *Psikologi* (Jakarta: Erlangga, 2016).

yang kesemuanya mengoptimalkan pembelajaran dengan melibatkan pancaindra penglihatan dan pendengaran serta memungkinkan informasi menembus kalbu. Teori asumsi saluran ganda menggarisbawahi pentingnya penggunaan gambar dan suara sebagai rangsangan yang masuk melalui dua saluran berbeda yakni mata dan telinga yang kemudian diolah didalam masing-masing memori mata dan telinga dan disimpan dalam memori jangka panjang. Tetapi dengan pemahaman didalam Al-Qur'an sebelum masuk ke memori jangka panjang ada peran kalbu yang mengoktimalkan itu semua, mata dan telinga menimbulkan respons emosional pada peserta didik. Penyajian yang disusun dengan baik dapat membentuk perasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, dan suara dapat sangat mempengaruhi emosi peserta didik, seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Ahzab/33:32 yang berbunyi :

يُنِسَاءَ النَّبِيِّ لَسْتُنَّ كَأَحَدٍ مِّنَ النِّسَاءِ إِنِ اتَّقَيْتُنَّ فَلَا تَخْضَعْنَ بِالْقَوْلِ فَيَطْمَعَ  
الَّذِي فِي قَلْبِهِ مَرَضٌ وَقُلْنَ قَوْلًا مَّعْرُوفًا

*Wahai istri-istri Nabi, kamu tidaklah seperti perempuan-perempuan yang lain jika kamu bertakwa. Maka, janganlah kamu merendahkan suara (dengan lemah lembut yang dibuat-buat) sehingga bangkit nafsu orang yang ada penyakit dalam hatinya dan ucapkanlah perkataan yang baik.*

Hal ini menyoroti kemampuan suara untuk mempengaruhi emosi dan perasaan, memperkuat pentingnya emosi dalam pembelajaran multimedia. Selain itu, Surat Al-Qiyamah/75:22-23 yang berbunyi :

وَجُوهٌ يُّوْمِنُ نَاضِرَةٌ إِلَىٰ رَبِّهَا نَاطِرَةٌ

*Wajah-wajah (orang mukmin) pada hari itu berseri-seri,23. (karena) memandang Tuhannya.*

Menekankan pentingnya ekspresi wajah yang menyenangkan dalam presentasi video, semakin memperkuat peran kalbu dan emosi dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup> Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendapat mengenai anggapan saluran ganda ini tidak hanya pancaindra mata dan telinga saja melainkan ada peran lain yang diciptakan oleh Allah SWT yaitu kalbu yang menyertai pancaindra mata dan telinga. Sehingga asumsi kalbu bisa ditambahkan dalam teori *dual coding*.

Dalam proses belajar, peserta didik secara aktif menggunakan kemampuan kognitifnya untuk membangun representasi mental yang bermakna dari pengalamannya. Proses kognitif aktif ini melibatkan beberapa komponen kunci, seperti memperhatikan dengan cermat informasi yang masuk, mengorganisasikannya secara efektif, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang ada. Mengambil inspirasi dari sumber-sumber seperti Al-Qur'an, yang menekankan pentingnya perhatian dan pengulangan, kami memahami bahwa menangkap dan menyimpan informasi adalah proses yang dinamis. Secara metaforis, kalbu melambangkan gudang masukan sensorik dan transformasinya menjadi pengetahuan yang bermakna. Jika diterapkan pada pembelajaran multimedia, pengertian ini menggarisbawahi pentingnya sikap reseptif di kalangan siswa, yang ditandai dengan perhatian dan pertimbangan matang terhadap elemen desain multimedia. Elemen-elemen ini, bersama dengan bimbingan dan keterlibatan para pendidik, berkontribusi dalam menciptakan lingkungan di mana pengetahuan dapat meresap ke dalam hati, membantu masuknya pengetahuan ke dalam memori jangka panjang dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif.

---

<sup>11</sup> Liew, Mat Zin, and Sahari, "Exploring the Affective, Motivational and Cognitive Effects of Pedagogical Agent Enthusiasm in a Multimedia Learning Environment."

## KALBU PUSAT PERASAAN

Penting bagi manusia untuk menjalankan tugas-tugasnya di dunia ini dengan baik. Pertama, manusia diingatkan untuk mengenali tanda-tanda kebesaran Allah pada dirinya sendiri dan merenungkan betapa besar dan luar biasa-Nya penciptaan-Nya. Kedua, Al-Qur'an adalah sumber kebenaran dan petunjuk yang perlu dipelajari dan dipahami dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh keberkahan hidup di dunia dan akhirat. Ketiga, keutamaan seseorang ditentukan oleh ke-Takwa-an-Nya, yang mencakup semua aspek kehidupan. Oleh karena itu, manusia diingatkan untuk senantiasa berusaha menjadi orang yang lebih taat dan mengikuti ajaran agama dengan sungguh-sungguh untuk mencapai kedudukan yang lebih mulia di hadapan Allah.

Kalbu merupakan satu-satunya tempat yang mampu menampung pengetahuan dari Allah dan mampu menyaring hasil keputusan perasaan dan akal, selain itu kalbu menjadi pusat perasaan dan memahami, pengalaman, dan emosi.<sup>12</sup> Tersirat dalam surat al-A'râf/7:179, yang berbunyi:

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَّا يَفْقَهُونَ بِهَا وَهُمْ أَعْيُنٌ  
لَّا يُبْصِرُونَ بِهَا وَهُمْ أَذَانٌ لَّا يَسْمَعُونَ بِهَا أُولَئِكَ كَالْإِنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ  
أُولَئِكَ هُمُ الْعَقْلُونَ

*Sungguh, Kami benar-benar telah menciptakan banyak dari kalangan jin dan manusia untuk (masuk neraka) Jahanam (karena kesesatan mereka). Mereka memiliki hati yang tidak mereka pergunakan untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan memiliki mata yang tidak mereka pergunakan untuk melihat (ayat-ayat Allah), serta memiliki telinga yang tidak mereka pergunakan untuk mendengarkan (ayat-ayat Allah). Mereka*

<sup>12</sup> Salman Sigari and Amir. H. Gandomi, "Analyzing the Past, Improving the Future: A Multiscale Opinion Tracking Model for Optimizing Business Performance," *Humanities and Social Sciences Communications* 9, no. 1 (September 29, 2022), <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01325-y>.

*seperti hewan ternak, bahkan lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lengah.*

Tafsir Ibnu Katsir,<sup>13</sup> maksudnya. Manusia sama sekali tidak memanfaatkan anggota badan ini, yang telah dijadikan oleh Allah Swt, sebagai sarana untuk mendapatkan petunjuk. Bentuk aktifitas otak yang dalam psikologi kognitif disebut memahami, berfikir, tetapi didalam Al-Qur'an menunjukkan dalam memahami dan merasakan menggunakan kalbu, sehingga kalbu disini memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah fungsi untuk memahami dan merasakan. Menjadikannya pusat emosi yang diperoleh dari masuknya rangsangan dari luar melalui pancaindera. Dikuatkan dengan isyarat dalam surat az-Zumar/39:45 yang berbunyi:

وَإِذَا ذُكِرَ اللَّهُ وَحْدَهُ اشْمَرَّتْ قُلُوبُ الَّذِينَ لَا يُؤْمِنُونَ بِالْآخِرَةِ وَإِذَا ذُكِرَ  
الَّذِينَ مِنْ دُونِهِ إِذَا هُمْ يَسْتَبْشِرُونَ

*Apabila hanya (nama) Allah yang disebut, hati orang-orang yang tidak beriman kepada akhirat kesal. Namun, apabila (nama-nama sembah) selain Allah disebut, tiba-tiba mereka bergembira.*

Mengisaratkan bagaimana kalbu bereaksi terhadap informasi yang masuk kedalamnya, dengan jelas disebutkan saat kalbu yang bergembira dan kalbu yang kesal atau tidak suka, ini menunjukkan bagaimana peran diantara banyak peran kalbu didalam dada manusia saat mendengarkan informasi yang masuk melalui telinga. Dalam ayat tersebut juga, Allah menyatakan bahwa Dia mengetahui segala yang tersembunyi dalam kalbu manusia, menunjukkan pentingnya kalbu sebagai pusat dari perasaan dan emosi manusia.

---

<sup>13</sup> Muhammad. E.M Abdul Ghofar and Abdurrahim Mu'thi, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2003.

Pemberian informasi atau stimulus kepada individu dalam pembelajaran kognitif multimedia dan kalbu, dalam pembelajaran multimedia, informasi disajikan melalui berbagai media seperti teks, gambar, suara, dan video, mencerminkan proses pemrosesan informasi dan pengulangan dalam pembelajaran kognitif. Dalam pembelajaran kognitif, pengulangan dan pengolahan informasi dapat membantu individu memperoleh pemahaman yang lebih baik dan memperkuat pengingatan, kemudian “sesungguhnya atas tanggungan Kamilah penjelasannya” mensyiratkan setelah individu menghafal masuk kedalam pikirannya dengan kalbu yang tenang dan menyukai pelajaran dan membaca mencerminkan pentingnya interpretasi dan pemahaman makna dalam pembelajaran kognitif multimedia. dalam pembelajaran multimedia, guru atau fasilitator berperan dalam memberikan interpretasi, menjelaskan konsep, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada individu.

## **KESIMPULAN**

Dari penjelasan yang relatif singkat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pandangan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini adalah konsep yang relevan dalam konteks pendidikan berbasis kognitif multimedia dan kalbu perspektif Al-Qur'an, yang mengakui peran kalbu dalam pembelajaran. Kalbu sebagai pusat perasaan, emosi, dan pemahaman yang mendalam.

Pentingnya emosi dalam pembelajaran multimedia juga disoroti, dengan teks, gambar, suara, dan video memiliki potensi besar untuk memengaruhi reaksi kalbu dan pemahaman peserta didik. Dalam konteks ini, desain multimedia harus mempertimbangkan bagaimana informasi disajikan agar menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pemahaman yang lebih baik dan pengingatan yang lebih kuat.

Selain itu, konsep pengulangan dan pengolahan informasi juga ditekankan sebagai bagian integral dari pembelajaran kognitif. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pendekatan pembelajaran yang holistik, yang memasukkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta memperhatikan peran kalbu didalamnya terdapat ragam emosi yang muncul dalam pembelajaran, dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti, mendalam, dan efektif bagi peserta didik. Peran yang terjadi dalam proses pembelajaran bukan hanya berada di dalam otak tetapi terjadi juga didalam kalbu secara aktif dan memiliki dampak pada memori jangka panjang peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ghofar, Muhammad. E.M, and Abdurrahim Mu'thi. *Tafsir Ibnu Katsir*, 2003.
- Ayres, Paul, and Fred Paas. "Cognitive Load Theory: New Directions and Challenges." *Applied Cognitive Psychology* 26, no. 6 (November 2012): 827–32. <https://doi.org/10.1002/acp.2882>.
- B. R. Hergenhahn, Matthew H. Olson. *An Introduction to Theories of Learning. United States of America:Prentice - Hall, Inc. Pearson/Prentice Hall*, 2005.
- Dawson, Kara, Jiawen Zhu, Albert D. Ritzhaupt, Pavlo Antonenko, Kendra Saunders, Jiahui Wang, and Linda Lombardino. "The Influence of the Multimedia and Modality Principles on the Learning Outcomes, Satisfaction, and Mental Effort of College Students with and without Dyslexia." *Annals of Dyslexia* 71, no. 1 (April 1, 2021): 188–210. <https://doi.org/10.1007/s11881-021-00219-z>.
- Doherty, Cailbhe. "An Investigation into the Relationship between

Multimedia Lecture Design and Learners' Engagement Behaviours Using Web Log Analysis." *PLoS ONE* 17, no. 8 August (August 1, 2022). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0273007>.

Laosethakul, Kittipong, and Thaweephan Leingpibul. "Investigating Student Perceptions and Behavioral Intention to Use Multimedia Teaching Methods for the SAP ERP System." *Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*. Vol. 15, 2021.

Lawson, Alyssa P., Richard E. Mayer, Nicoletta Adamo-Villani, Bedrich Benes, Xingyu Lei, and Justin Cheng. "The Positivity Principle: Do Positive Instructors Improve Learning from Video Lectures?" *Educational Technology Research and Development* 69, no. 6 (December 1, 2021): 3101–29. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10057-w>.

Liew, Tze Wei, Nor Azan Mat Zin, and Noraidah Sahari. "Exploring the Affective, Motivational and Cognitive Effects of Pedagogical Agent Enthusiasm in a Multimedia Learning Environment." *Human-Centric Computing and Information Sciences* 7, no. 1 (December 1, 2017). <https://doi.org/10.1186/s13673-017-0089-2>.

Liew, Tze Wei, Wei Ming Pang, Meng Chew Leow, and Su Mae Tan. "Anthropomorphizing Malware, Bots, and Servers with Human-like Images and Dialogues: The Emotional Design Effects in a Multimedia Learning Environment." *Smart Learning Environments* 9, no. 1 (December 1, 2022). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00187-w>.

Matthews, Gerald, Moshe Zeidner, and Richard D Roberts. *Emotional Intelligence*, 2002.

Mayer, Richard E., Julie Heiser, and Steve Lonn. "Cognitive Constraints on Multimedia Learning: When Presenting More

Material Results in Less Understanding.” *Journal of Educational Psychology* 93, no. 1 (2001): 187–98. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.187>.

Mcleod, Saul. “Edward Thorndike: The Law Of Effect,” 2023. <https://www.simplypsychology.org/edward-thorndike.html>.

Paivio, Allan. *Mind and Its Evolution : A Dual Coding Theoretical Approach*. L. Erlbaum Associates, 2007.

Sigari, Salman, and Amir. H. Gandomi. “Analyzing the Past, Improving the Future: A Multiscale Opinion Tracking Model for Optimizing Business Performance.” *Humanities and Social Sciences Communications* 9, no. 1 (September 29, 2022). <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01325-y>.

Wade, Carole, Carol Travis, and Maryanne Garry. *Psikologi*. Jakarta: Erlangga, 2016.