

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pemerintah melakukan upaya-upaya untuk menyempurnakan sistem pendidikan, antara lain dengan dikeluarkannya undang-undang system pendidikan Nasional pada tahun 2003 dan peraturan pemerintahan No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dan telah dilakukan penataan kembali dalam peraturan pemerintah No.32 Tahun 2013. Kaitannya dengan hal tersebut yaitu “visi, misi dan strategi Kementerian Pendidikan Kebudayaan pada tingkat Provinsi dan kabupaten/kota harus dapat mempertimbangkan dengan bijaksana kondisi nyata organisasi maupun lingkungan dan harus mendudukan visi dan misi Pendidikan nasional”<sup>1</sup>.

Pendidikan terus berkembang seiring berjalannya kehidupan, karena terdapat peran penting pendidikan baik itu pendidikan secara formal maupun nonformal dimana hal ini sangat dibutuhkan. Dalam penyelenggaraan pendidikan bangsa Indonesia berpacu pada fungsi utama dari pendidikan, seperti pernyataan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa : “ pendidikan kemampuan yang dikembangkan berkaitan dengan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam usahamencerdaskan kehidupan bangsa, beriman bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berakhlak mulia, cakap, mandiri, kreatif dan bertanggung jawab”<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup>H.E Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset 2013), hlm.4

<sup>2</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003.

Dalam penyelenggaraannya terdapat peran besar pendidik yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Penting bagi pendidik memanfaatkan media pembelajaran modern, salah satunya pemanfaatan media platform pembelajaran, dimana efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Namun beda halnya pembelajaran dilaksanakan masih dengan metode pembelajaran ceramah dan untuk pemberian tugas melalui media pembelajaran WhatsApp. Sistem pembelajaran seperti ini tidak mengikuti perkembangan zaman, meskipun sebenarnya guru bebas menggunakan media dan metode apapun dalam pembelajaran, namun hal ini tentunya membuat pembelajaran siswa kurang efektif, tidak menarik dan hasil belajar siswa tidak meningkat atau mengalami penurunan.

Upaya lain yang dilakukan pemerintah yaitu dengan perbaikan pada mutu pendidikan/guru. Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dinyatakan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah lebih lanjut pula dijelaskan dalam peraturan pendidikan Nasional No.16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru dan dinyatakan bahwa “setiap guru wajib memenuhi kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional”<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS dan Ekonomi di Sekolah/ Madrasah*, (Malang: UINmalik Press, 2010), hlm. 1

Pendidik menerapkan kurikulum merdeka untuk proses pembelajaran, namun kurikulum tersebut mengalami perubahan sewaktu-waktu, karena penerapan konsep-konsep materi, dimana terjadi perbedaan antara proses pembelajaran yang dulu dan sekarang, yaitu “konsep pembelajaran kurikulum merdeka tidak lagi mengharuskan materi habis dibahas tuntas. Proses pembelajaran tersebut tidak sesuai dengan metode dan penggunaan media pembelajaran saat ini juga belum sesuai, sehingga diperlukan media dan metode pembelajaran yang baru”<sup>4</sup>.

Selain itu pendidik juga dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dan berfokus pada siswa dengan melibatkan kecanggihan teknologi. Karena konsep pembelajaran dalam kurikulum merdeka berfokus pada siswa.

Program pendidikan adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan pendidikan, sesuai dengan strategi dan kebijakan pendidikan yang telah diterapkan. Dalam Permendikbud No.66 Tahun 2013 tentang standar penilaian dinyatakan bahwa “penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai melalui dari input (masukan), proses, dan output (keluaran).”<sup>5</sup>

Penilaian autentik atau penilaian nyata adalah “proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar peserta didik. Penilaian diperlukan untuk mengetahui apakah peserta didik benar-benar belajar atau tidak, memahami atau tidak menguasai atau tidak dan apakah

---

<sup>4</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Edisi Elektronik* (Pusat Bahasa, 2008), hlm. 283

<sup>5</sup> Salinan Lampiran Permendikbud No. 66 tahun 2013 tentang standar penilaian, hlm.2

pengalaman belajar peserta didik memiliki pengaruh yang positif bagi peserta didik”<sup>6</sup>.

Dalam banyak penelitian menggunakan multi media sebagai sarana belajar yaitu Nearpod, siswa dapat dengan mudah menggunakan, juga mudah bagi pendidik dalam proses pembelajaran dengan kurikulum merdeka, karena dalam Nearpod terdapat *fitur live lesson, live lesson + zoom* sehingga siswa bisa memiliki akses terhadap materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi. Suyanto dalam Firdaus, dkk mengatakan bahwa Multimedia adalah “pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, gambar, bergerak (video dan animasi dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi”<sup>6</sup>.

Untuk melengkapi penjelasan mengenai multimedia interaktif, setelah penjelasan mengenai multimedia di atas akan dijelaskan pula pengertian interaktif. Pengertian interaktif juga dijelaskan oleh Efrina, dkk “Interaktif maksudnya program multimedia pembelajaran interaktif bersifat komunikasi dua arah, artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga dapat direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau feedback”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PTRemaja Rosdakarya, 2013), hlm.87

<sup>6</sup> Firdaus, Septiana, dkk. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generi. *Jurnal Algoritma*, Vol 01 (9): 1-10, <http://www.jurnal.sttgarut.ac.id>, diakses 11 September 2018

<sup>7</sup> Efrina, Nelly., Fuad Abd. Rachman, dan Aisyah AR. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kimia untuk Madrasah Aliyah. *Inovasi Pendidikan*, (Online), Vol. 2 (1), 2016.

Menurut hasil penelitian Nurhamidah penggunaan Nearpod bagi guru dalam proses pembelajaran sangat disarankan, “ karena mudah digunakan dimana secara leluasa guru bisa memantau kemajuan setiap siswa, tidak hanya itu kognitif siswa akan lebih mudah terangsang, sehingga mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa”<sup>8</sup>. Hasil penelitian tersebut juga membuktikan bahwa dengan penggunaan Nearpod membuat siswa lebih puas dalam belajar dan prosesnya lebih terintegrasi dan terarah.

Hasil penelitian Atsira dan Zukdi juga menjelaskan bahwa “Nearpod mendukung proses pembelajaran karena bisa diakses secara online dan offline melalui smartphone dan laptop, selain itu Nearpod juga memungkinkan terciptanya interaksi antara pendidik dan siswa secara langsung, dan kehadiran Nearpod membantu pendidik dalam membentuk suasana pembelajaran lebih interaktif untuk berkompetisi dan berkolaborasi”<sup>9</sup>. Nearpod memiliki banyak fitur salah satunya yaitu presentation tools sehingga bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, maka relevansinya dengan penelitian yang penulis lakukan bahwa multi media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.

---

<sup>8</sup>Nurhamidah, D. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,4(2), 80–91., 2021

<sup>9</sup>Atsira, L., & Zukdi, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Nearpod Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Al-Qur'an Hadits Kelas X Di Man 2 Padang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 2022

Pendidik juga bisa membuat presentasi yang menarik dengan menambahkan fitur pendukung seperti audio, pertanyaan, permainan, polling dan wadah kolaborasi. Kemudian presentasi yang disajikan kepada siswa lebih interaktif.

Hasil penelitian Inanta, Zulhajian Indrayani juga menjelaskan bahwa “penggunaan Nearpod gratis, kecuali menginginkan fitur tambahan diluar fitur yang telah disediakan, selain itu siswa tidak harus membuat akun agar bisa bergabung, cukup pendidik atau guru memberikan kode atau link kepada siswa agar mengakses pembelajaran”<sup>10</sup>. Melalui Nearpod pertemuan berlangsung dalam ruang virtual, sehingga pendidik bisa membuat presentasi baik dalam bentuk visual, teks, audiovisual bahkan tebakan pertanyaan untuk dimainkan bersama. Sehingga Nearpod dalam penelitian ini mendukung pembelajaran utamanya dalam materi dinamika kependudukan, karena akan menciptakan suasana pembelajaran interaktif, mengasah daya ingat dengan adanya fitur kuis, kemampuan menganalisa yang berkembang, memberikan hiburan dan merangsang kreativitas siswa.

Selama proses pembelajaran siswa secara langsung dapat berpartisipasi, maka dari itu penelitian ini memiliki tujuan dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif Nearpod agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian sangat jelas bahwa untuk menjadi guru harus memiliki kualifikasi yaitu terkait tingkat pendidikan formal minimum sebagai seorang calon guru, selain

---

<sup>10</sup>Inanta, R., Zulhaji, Z., & Indrayani. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 2022

itu seorang guru juga harus memiliki beberapa kompetensi yang terdapat di undang-undang Republik Indonesia.

Kompetensi yang dimaksud yaitu sekumpulan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dan dapat berhasil melahirkan insan-insan yang sesuai dengan harapan bangsa. Salah satu kompetensi tersebut adalah kompetensi pedagogik yaitu kemampuan dalam mengelolah peserta didik yang meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman tentang peserta didik, pengembangan kurikulum/silabus, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai potensi yang dimiliki.

Agama Islam mengajarkan umatnya agar cerdas dan kreatif, pintar dan berprestasi, untuk menciptakan hal tersebut seorang guru harus cerdas dalam memberikan metode dan mengajarkan melalui media pembelajaran yang efektif, Allah SWT berfirman sebagaimana surat An-Nahl 125 :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Kemenag RI, Jakarta, 2018), hlm.286

Berdasarkan ayat di atas tentunya dapat dipahami bahwa orang yang benar-benar menuntut ilmu dan belajar dengan sungguh-sungguh, maka Allah akan meningkatkan derajatnya bahkan meningkatkan keilmuannya tentunya bagi orang-orang yang tetap dalam keimanan.

وسلم هعليهاالصلى الله رسؤل قالقالهزيرةأبى عن  
 خَيْرُ كُؤْفَى الضَّعِيفِ الْمُؤْمِنِ مِنَ اللَّهَالِي وَأَحَبُّ خَيْرِ الْقَوَى  
 الْمُؤْمِنُ مَا فَعَلَتْ لَوْ تَقْلُقًا شَيْءٌ أَصَابَكَ وَإِن تَعَجِرْ وَلَا بِاللَّهِوَ اسْتَعِنُ يَنْفَعُكَ  
 أَمَا عَلَى أَحْرَصُ تَفْتَحُ لَوْ فَإِنَّ فَعَلْشَاءَ وَمَا لِلَّهِ قَدْرٌ قُلُوكُنْوَ كَذَا كَذَا أَيْ كَانَ  
 الشَّيْطَانِ عَمَلٍ

Artinya: *Diriwayatkan dari Abu Hurairah bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Seorang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah daripada seorang mukmin yang lemah. Namun, keduanya memiliki keistimewaan masing-masing. Berusahalah semaksimal mungkin untuk menggapai hal-hal yang bermanfaat untukmu! Mintalah pertolongan kepada Allah dan janganlah menjadi orang yang lemah, Jika ada suatu musibah yang menimpamu, janganlah engkau katakan: "seandainya aku lakukan hal lain (selain yang aku lakukan tadi), maka aku akan begini dan begitu" Namun katakanlah: "hal tersebut merupakan bagian dari takdir yang Allah telah tentukan dan Allah telah melakukan apa yang Ia kehendaki". Ketahuilah bahwa berandai-andai itu memberi peluang kepada syetan untuk memainkan perannya<sup>12</sup>.*

Berdasarkan hadist di atas dapat dipahami bahwa Islam mengajarkan kepada umatnya agar menjadi orang mukmin yang kuat, cerdas dan berprestasi dengan melalui pertolongan Allah SWT.

<sup>12</sup> Hamidy, Mu'ammal, AM, Imron, Fanany., Umar, *Terjemahan Nailul Authar Himpunan Hadits- Hadits Hukum*, (Surabaya :PT. Bina Ilmu, 2001), jilid 2.

Dalam upaya mencapai pendidikan yang benar-benar berkualitas maka seorang guru sebagai pendidik dan pengajar harus benar-benar menguasai segala konsekuensi di dalam proses belajar mengajar terutama dalam penguasaan kurikulum yang selalu terus berubah melalui kementerian pendidikan. Sebab Implementasi kebijakan merdeka belajar mendorong peran guru baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam proses pembelajaran. Selain sebagai salah satu sumber belajar, dalam merdeka belajar guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang didukung oleh kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial. Oleh karena itu guru harus benar-benar siap dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar dengan tetap mampu menggunakan media yang interaktif.

Program Merdeka Belajar meliputi empat pokok kebijakan utama, yaitu: 1) Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN); 2) Ujian Nasional (UN); 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan 4) Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) zonasi. Menurut Mendikbud, program ini akan menjadi arah pembelajaran ke depan yang berfokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kebijakan Merdeka Belajar ini diharapkan guru dapat lebih fokus pada pembelajaran siswa dan siswa pun bisa lebih banyak belajar. Kesiapan guru inilah yang nantinya menentukan keberhasilan pelaksanaan kebijakan merdeka belajar. “Kesiapan guru khususnya dalam proses pembelajaran yang efektif yakni mengajar yang jelas, menggunakan variasi strategi dan metode pembelajaran, menggunakan variasi media pembelajaran, memberdayakan peserta didik, antusias dalam pembelajaran dan lain sebagainya”<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> Dharma, E. & Sihombing, B. *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*. (Urban Green Conference Proceeding Library: Jakarta, 2020), hlm.37

Berdasarkan fenomena yang terjadi di berbagai sekolah khususnya Madrasah Tsanawiyah bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran hadis masih rendah, hal ini tentunya disebabkan karena berbagai factor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak factor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar tentunya menjadi permasalahan umum yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana hasil observasi awal penulis bahwa Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Hadist Kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam masih rendah, hal ini terlihat dari nilai mata pelajaran pada raport sebelumnya adalah rata-rata 6-7, rendahnya hasil belajar hadist siswa tentunya tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang interaktif, seperti media buku, media cetak lainnya. Dalam upaya menciptakan hasil belajar siswa yang baik diperlukan penggunaan multi media yang interaktif. Salah satu media interaktif adalah melalui smartphone dan sebagainya.

Berdasarkan fenomena ini tentunya mendesain agar guru mampu membangun kondisi agar siswa memiliki kesadaran secara mandiri untuk mengelola pembelajarannya berdasarkan gaya belajar yang cocok masih perlu ditingkatkan melalui kesiapan guru dalam penguasaan segala proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi hadist. Multi media sebagai media pembelajaran hendaknya dapat diajarkan secara interaktif oleh guru bidang studi khususnya Pendidikan Agama Islam dalam pelajaran Hadits.

Sesuai dengan latar belakang dan fenomena yang ada menjadi dasar pemikiran bagi penulis untuk melakukan penelitian lebih mendalam sehingga penulis menetapkan judul : **Penggunaan Multi Media Interaktif Dalam**

## **Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Hadist Kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh Multi media interaktif dalam kurikulum merdeka belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran hadist kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam?
2. Sejauhmana peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran hadist kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam dengan menggunakan multi media interaktif?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran intraktif dalam kurikulum merdeka belajar ?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah.

1. Untuk mengetahui pengaruh Multi media interaktif dalam kurikulum merdeka belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran hadist kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran hadist kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam dengan menggunakan multi media interaktif

3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran intraktif dalam kurikulum merdeka belajar

## **2. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya pengetahuan tentang penelitian ilmiah
- b. Sebagai sumbangan literatur bagi perpustakaan Universitas Islam Sumatera Utara khususnya Fakultas Agama Islam
- c. Sebagai rujukan bagi peneliti lain yang ingin membahas tentang permasalahan yang sama .

### **2. Kegunaan Praktis**

- a. Secara praktisnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan dan motivasi kepada para guru dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar melalui media interaktif
- b. Sebagai penambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan proses pembelajaran di lapangan.
- c. Sebagai persyaratan bagi penulis dalam menyelesaikan perkuliahan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara.

## **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalah pengeertian tentang istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan adalah “proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang”<sup>13</sup>.
2. Media adalah “sebuah komponen yang berkaitan dengan strategi penyampaian yang bisa diisi dengan pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran”.<sup>14</sup>
3. Multi media adalah “berbagai media berupa audio visual dan audio teks, suara dan sebagainya”.<sup>15</sup>
4. Intraktif adalah “proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau siswa dengan lingkungannya”<sup>16</sup>.
5. Kurikulum Merdeka adalah “kurikulum nasional, kurikulum ini awalnya merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Darurat”<sup>17</sup>.
6. Hasil belajar adalah “kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar”<sup>18</sup>. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar hadist siswa.

## **E. Telaah Pustaka**

---

<sup>13</sup> Kemendikbud, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Kemendikbud, 2015), hlm.133

<sup>14</sup> S.Nasution. *Strategi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Bigraf Publishing, 2020), hlm.56

<sup>15</sup> Nurhasanah, *Penggunaan Multi Media Interaktif Dalam Pembelajaran*, (Jakarta, Media, 2015), hlm.32

<sup>16</sup> Mardiah, *Belajara Interaktif*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2019), hlm.27

<sup>17</sup> Kemendikbud, *Kamaus Umum Bahasa Indonesia*, (Kemendikbud, Jakarta, 2016), hlm. 197

<sup>18</sup> Istrani, *Belajar dan Pembelajaran* (Bumi Aksara, Jakarta, 2018), hlm.37

Telaah pustaka merupakan pengkajian kepustakaan berdasarkan penelitian yang relevan atau terdahulu, yang berkaitan dengan penelitian seorang peneliti. Telaah pustaka dilakukan guna mengetahui apakah penelitian tersebut pernah dilakukan atau belum. Adapun telaah pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ninda Nispah (2023) tentang “Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar<sup>19</sup>.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 1 Cigudeg pada hasil belajar geografi pada dinamika populasi,  $t$  hitung  $7,859 > t$  tabel  $1,997$  dan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini dikarenakan kelas eksperimen menggunakan media interaktif nearpod dalam proses pembelajarannya.

2. Ardiansyah, (2023) yang berjudul “Analisis Model Pembelajaran Konstruktivistik Interaktif Dalam Kitab Hadist Arbain Karya Imam Nawawi: Analisis Hadist-Hadist Tarbawi”<sup>20</sup> Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian ini pada persiapan dalam memahami sistem pembelajaran dimulai dari kegiatan berupa pelatihan, workshop, webinar dan bentuk lainnya yang disediakan oleh pemerintah. Khususnya pada penggunaan platform merdeka belajar yang belum banyak dipahami oleh guru. Di SMPN 21 Pontianak, guru yang belum siap melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dibantuk

---

<sup>19</sup> Ninda Nispah, Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar, Skripsi, vol.5, No.2, 2023

<sup>20</sup> Ardiansyah, Analisis Model Pembelajaran Konstruktivistik Interaktif Dalam Kitab Hadist Arbain Karya Imam Nawawi: Analisis Hadist-Hadist Tarbawi, Jurnal. Vol2 No.1, 2023.

dengan guru-guru lainnya. Dari data yang diperoleh, masih terdapat guru senior dalam mengajar masih menggunakan metode sejenis ceramah. Sehingga antar guru saling berkolaborasi dan bekerja sama dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran kurikulum merdeka, khususnya pada pembelajaran rutin atau regular dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Guru muda saling membantu guru senior atau guru yang lebih banyak memiliki pengalaman..

3. Dewi, (2022) tentang implementasi strategi penguatan kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan SMP<sup>21</sup>. Hasil penelitian ini yaitu strategi pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum merdeka yaitu discovery learning (DL), inquiry learning (IL), problem based learning (PBL), project based learning (PBL) dan scientific learning (SL). Kemudian pembelajaran yang efektif dapat dilaksanakan secara berproses. Sedangkan pada penelitian ini, selain memaparkan strategi, juga memaparkan kegiatan proyek dan memanfaatkan platform merdeka belajar dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I adalah Pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, batasan istilah, telaah pustaka dan sistematika penulisan..

Bab II Uraian teoritis yang menguraikan tentang kesiapan guru dan berkaitan dengan kurikulum merdeka belajar.

---

<sup>21</sup>Dewi, Implementasi strategi penguatan kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan SMP, Jurnal. Vol.1 No.2, 2022

Bab III Metode penelitian yang menguraikan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV pembahasan hasil penelitian yang menguraikan tentang gambaran umum lokasi penelitian, temuan umum, temuan khusus dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup yang menguraikan kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Multi Media Interaktif**

##### **1. Pengertian Media**

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (printed material), computer, dan lain sebagainya.<sup>1</sup>Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>2</sup>

Adanya media dirasakan memang sangat membantu proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa pada kegiatan belajarnya.

Menurut Arief Sadiman, dkk, media adalah : bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Adapun batasan yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa seemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama*. ( DIVA Press, Jogjakarta, 2011), hlm. 13

<sup>2</sup> Azhar Rasyad, *Media Pembelajaran*, cet. 14. (PT Grafindo Persada, Jakarta, 2011), hlm. 3

<sup>3</sup> Arif S Sudiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, ( PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007), hlm.7

Dalam aktifitas pembelajaran, media merupakan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidi dengan peserta didik. Dalam aktifitas pembelajaran, media merupakan sebgai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa.

Berdasarkan beberapa defenisi di atas maka dapat dipahami bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menalurkan informasi. Selain itu ada yang menyebutkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Ada juga yang memaknai media sebagai saluran informasi. Media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Dengan demikian media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

## **2. Multi Media**

### **a. Pengertian Multi Media**

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu Medium yang berarti sesuatu yang menjadi perantara, penghantar, penyalur. Maka multimedia dapat diartikan sebagai sesuatu yang bermakna luas, bermacam-macam bentuk media yang beraneka ragam seperti teks, audio, video, gambar, grafik yang dapat dijadikan penghantar dalam penyampaian suatu hal antara pemberi dan penerima.<sup>4</sup> Menurut Gayeski sebagaimana yang dikutip oleh Munir mendefinisikan bahwa, “multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya.”<sup>5</sup>

Menurut Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.”<sup>6</sup>

Pembelajaran berbasis multimedia tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, *tutorial*, *game*, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah dan sebagainya. Berbagai sumber tentang pengertian multimedia yang menyebutkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai elemen media seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktif yang

---

<sup>4</sup> Niken Ariani, dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, ( Prestasi Pustaka, Jakarta, 2020), hlm. 29.

<sup>5</sup> Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, ( Alfabeta, Bandung, 2013), hlm.2

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, ( Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013), hlm. 3

tersaji ke dalam satu media dan memiliki fungsi saling mendukung antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengaruh dan rangsangan terhadap tujuan pembelajaran.

#### **b. Peran Multi Media Dalam Pembelajaran**

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena multimedia dapat menyentuh berbagai panca indra yaitu penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Daryanto dalam bukunya Niken Ariani dan Dany Haryanto menyatakan manfaat yang diperoleh dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu :

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah;
- 3) Menyajikan benda yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat;
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh;
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya;
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.<sup>7</sup>

Multimedia pembelajaran diharapkan mampu membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran seperti

---

<sup>7</sup> Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2017), hlm.26

keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan multimedia pembelajaran tidak hanya bersifat sekedar suplemen atau bagian yang tidak bermakna dalam pembelajaran namun pemanfaatan multimedia diharapkan mampu memberdayakan peserta didik, yaitu mendorong tumbuhnya keterampilan belajar mandiri, keterampilan bernalar, mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, dan juga keterampilan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Terlebih lagi pada saat ini sekolah-sekolah modern sudah cukup mumpuni dalam penggunaan Multimedia Pembelajaran.

Multimedia sangat bermanfaat di dalam dunia pendidikan, disamping digunakan sebagai media dalam memahami materi pelajaran, multimedia juga dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa. Pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan diintegrasikan dengan sarana penunjang multimedia yaitu komputer.

### **3. Multi Media Interaktif**

#### **a. Pengertian Multi Media Interaktif**

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan. Multimedia disini berperan sebagai pengantar atau perantara pesan guru kepada peserta didik. Hal ini dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran.<sup>8</sup>

Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa

---

<sup>8</sup> Suryanti Galuh, *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran* (Alfabeta, Bandung, 2017), hlm.34

yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah multimedia pembelajaran interaktif, game, dan lainnya.<sup>9</sup>

Pengertian lain disebutkan bahwa Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah multimedia pembelajaran interaktif, game, dan lainnya.<sup>10</sup>

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user).Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain.Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.<sup>11</sup>

Multimedia Interaktif adalah :

Sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi.Komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan video.Beberapa atau semua komponennya diatur dalam beberapa program yang koheren. Komponen interaktif mengacu pada proses pemberdayaan pengguna untuk mengontrol lingkungan biasanya dengan komputer. Adanya interaktivitas, pengguna dapat terlibat dalam 130 konten navigasi dan dalam proses komunikasi. Penelitian telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang dilihat, 40% dari apa mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang dilihat dan dengar dan lakukan secara bersamaan.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> M.Irfan, *Multi Media Interaktif*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2020), hlm.30

<sup>10</sup> Hasan S, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Jakarta, Satu Nusa, 2021), hlm.43

<sup>11</sup> Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), hlm.4

<sup>12</sup>*Ibid*, hlm.8

Ada lima Elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu, Teks, Grafik, Audio, Video, dan Animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas.<sup>13</sup>

Interaktifitas juga merupakan bagian daripada elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia. Setiap elemen ini memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan. Interaktivitas bukanlah medium. Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas disebut juga interface design atau human factor design. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yaitu struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna, sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

#### **b. Jenis Multi Media Interaktif**

Multi Media interaktif dapat digolongkan kepada :

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas.

Misalnya saja, ketika guru hendak menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka

---

<sup>13</sup>*Ibid*, hlm.12

multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas.

2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini, multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak.
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

Dengan demikian, seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut CBL (Computer Based Learning).

Istilah media atau media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar yang berupa alat bantu visual atau alat bantu audio visual saja, melainkan terdapat hubungan antara teori komunikasi serta pendekatan sistem dalam proses belajar mengajar dengan media sebagai integral dalam program pembelajaran (intruksional). Sri Poedjiatoeti mengatakan bahwa media atau media pendidikan lebih sesuai jika disebut dengan media pembelajaran.<sup>15</sup>

Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia

---

<sup>14</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*( Diva Press, Jogjakarta, 2011), hlm. 253

<sup>15</sup> Sri Poedjiatoeti, *Media Pembelajaran*,( Unipres UNESA, Surabaya, 2019), hlm.3.

interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran langsung (Direct Instruction). Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik adalah materi pelajaran yang bersifat deklaratif dan prosedura.<sup>17</sup>

Pembelajaran media interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton. Tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan. Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang

---

<sup>16</sup> Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif*, (Intermasa, Jakarta, 2020), hlm.27

<sup>17</sup> Elistina, *Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Gambar*, (Media Enterteint, Jakarta, 2020), hlm.45

menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu: multimedia linier, dan multimedia interaktif.

### **c. Karakteristik Multimedia Interaktif**

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan karakteristik multimedia pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya : menggabungkan unsure audio dan visual,
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna,
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.<sup>18</sup>

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin,
2. Mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri,

---

<sup>18</sup> “Iwan Kosasih, *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*”, Jurnal Saintifika Islamica, Volume. 2, No.1, ISSN 2407-053X, Periode Januari - Juni 2015, hlm.46.

3. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali,
4. Mampu memberikan kesempatan dan partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lainlain.<sup>19</sup>

Format yang digunakan dalam multimedia pembelajaran diantaranya yaitu: Format multimedia pembelajaran meliputi tutorial, drill and practice, simulasi, eksperimen dan permainan.

1. Format tutorial. sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

---

<sup>19</sup> Ibid.hlm.47

2. Format *drill and practice* ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahirandi dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.<sup>20</sup>
3. Multimedia pembelajaran dengan format simulasi mencoba menyamai prosesdinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

---

<sup>20</sup> Ibid. hlm.49

4. Format eksperimen, mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.
5. Format permainan, tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.<sup>21</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki hubungan timbal balik antara software dengan penggunanya. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran langsung yang menekankan konsep atau perubahan perilaku peserta didik.

## **B. Kurikulum Merdeka**

### **1. Pengertian Kurikulum Merdeka**

---

<sup>21</sup> Ibid, hlm.60

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Kurikulum merdeka sudah diuji coba di 2.500 sekolah penggerak. Tidak hanya di sekolah penggerak, kurikulum ini juga diluncurkan di sekolah lainnya. Menurut data Kemdikbud Riset, “sampai saat ini, telah ada sebanyak 143.265 sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Jumlah ini akan terus meningkat seiring mulai diberlakukannya Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di jenjang TK, SD, SMP, hingga SMA”<sup>22</sup>.

Kurikulum merdeka “merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi”<sup>23</sup>. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Di dalam kurikulum ini terdapat proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Kemudian, dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Karakteristik kurikulum merdeka tersebut juga menggambarkan kenggulnya, pertama, materi lebih sederhana dan mendalam. Dalam kurikulum

---

<sup>22</sup> Alhamuddin, Sejarah Kurikulum Di Indonesia', ( Nur El-Islam, Jakarta, 2014)), hlm.48.

<sup>23</sup>Hadi soekamto, perencanaan pembelajaran kurikulum merdeka, (CV. Bayfa Cendekia, Jakarta, 2022) hlm.100.

merdeka dilakukan pengurangan materi yang signifikan. Materi-materi yang disajikan dibatasi materi esensial.

Kurikulum merdeka adalah sebuah nama kurikulum baru yang telah disahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat. Kurikulum ini akan diimplementasikan secara menyeluruh pada tahun 2024 setelah dilakukan evaluasi K-13.<sup>24</sup>

Inti dari kurikulum merdeka ini adalah merdeka belajar. Hal ini dikonsepsi agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Misalnya, jika dua anak dalam satu keluarga memiliki minat yang berbeda, maka tolok ukur yang dipakai untuk menilai tidak sama. Kemudian anak juga tidak bisa dipaksakan mempelajari suatu hal yang tidak disukai sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa dan sekolah. Penerapan kurikulum merdeka terbuka untuk seluruh satuan pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, Pendidikan Khusus, dan Kesetaraan. Selain itu, satuan pendidikan menentukan pilihan berdasarkan angket kesiapan implementasi kurikulum merdeka yang mengukur kesiapan guru, tenaga kependidikan dan satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum. Pilihan yang paling sesuai mengacu pada kesiapan satuan pendidikan sehingga implementasi kurikulum merdeka semakin efektif jika makin sesuai kebutuhan.<sup>25</sup>

Menurut kemendikbud Nadiem Makariem bahwa :

Inti dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar, yaitu konsep yang dibuat agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Jika sebelumnya di kurikulum 2013 peserta didik harus mempelajari semua mata pelajaran (di tingkat TK hingga SMP) dan akan dijuruskan menjadi

---

<sup>24</sup> Zaki Mubarak, *Desain kurikulum merdeka era revolusi 4.0*, (Penyelaras Aksara, Jakarta, 2022), hlm 7.

<sup>25</sup> Abdul Matin, *Implementasi kurikulum Merdeka Belajar di MIN 1 Wonosobo*, Jurnal Kependidikan Islam, no. 1 (2022), hlm.62.

IPA/IPS di tingkat SMA, lain halnya dengan kurikulum merdeka. Di kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi menjalani hal seperti itu. Kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi 'dipaksa' untuk mempelajari mata pelajaran yang bukan menjadi minat utamanya. Peserta didik bisa dengan 'merdeka' memilih materi yang ingin dipelajari sesuai minat masing-masing. Ini dia yang dimaksud dengan konsep merdeka belajar. Kurikulum ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek. Artinya, peserta didik akan mengimplementasikan materi yang telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus, sehingga pemahaman konsep bisa lebih terlaksana. Nama proyek ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini sifatnya lintas mapel.<sup>26</sup>

Melalui proyek ini, siswa diminta untuk melakukan observasi masalah dari konteks lokal dan memberikan solusi nyata terhadap masalah tersebut. Dengan adanya proyek ini, fokus belajar peserta didik tidak lagi hanya semata-mata untuk mempersiapkan diri menghadapi soal-soal ujian. Dengan fokus seperti ini, kegiatan belajar-mengajar tentu akan terasa jauh lebih seru dan menyenangkan, dari pada hanya fokus mengerjakan latihan soal saja.

## **2. Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka**

Kurikulum memiliki peran yang sangat strategis dan menentukan dalam pelaksanaan dan keberhasilan pendidikan. Pengembangan kurikulum yang baik didasarkan pada sejumlah landasan, yakni landasan filosofis, sosiologis, psikologis, konseptual-teoretis, historis, dan yuridis.

Landasan filosofis dalam pengembangan kurikulum menentukan mutu capaian pembelajaran, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian proses dan hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan, dan mutu lulusan. Landasan filosofis yang dipilih

---

<sup>26</sup> Sandra Desi, Apa Itu Kurikulum Merdeka? (Jakarta, Kemendikbud, Artikel, Des. 02, 2022).

diharapkan dapat memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia unggul sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional<sup>27</sup>.

Secara sosilologis, pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Sejalan dengan pandangan ini, kurikulum dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Kurikulum hendaknya diyakini sebagai rancangan pendidikan untuk mempersiapkan kehidupan generasi muda bangsa. Pengembangan kurikulum juga harus memperhatikan kebutuhan pendidikan yang dapat memberi kesempatan dan pengalaman kepada peserta didik mengembangkan segenap potensi diri yang dimilikinya agar menjadi capaian orestasi yang unggul.

Proses pendidikan harus memperhatikan tingkat perkembangan berpikir, minat, motivasi, dan segenap karakteristik yang dimiliki peserta didik. Pendidikan harus mampu memfasilitasi bertumbuh kembangnya kecerdasan spiritual, social, emosional, dan intelektual secara berimbang. Proses pendidikan harus memperhatikan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. Dengan demikian, pendidikan diharapkan akan mampu menghasilkan kecemerlangan akademik dan non-akademik peserta didik. Pengembangan

---

<sup>27</sup> Ibid.

kurikulum harus pula memperhatikan kebutuhan pembelajaran Era Industri 4.0 dan Society 5.0,<sup>28</sup>

Program merdeka belajar merdeka kementerian pendidikan dan kebudayaan.kurikulum pendidikan tinggi semestinya juga dikembangkan dengan mengacu pada teori pendidikan berdasarkan standar (standard-based education) atau pendidikan berbasis capaian (outcome- based education) dan kurikulum berbasis kompetensi (competencybased curriculum) atau kurikululum berbasis capaian (outcome-based curriculum)<sup>29</sup>.

Pendidikan berdasarkan standar menetapkan standar nasional sebagai kualitas minimal yang selanjutnya diderivasi menjadi standar kompetensi lulusan (capaian pembelajaran lulusan), standar isi, standar proses, standar penilaian, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan pendidikan.Kurikulum berbasis capaian dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap (spiritual dan sosial), berpengetahuan, dan berketerampilan.

Landasan historis pengembangan kurikulum mengacu pada berbagai pengalaman sejarah yang berpengaruh terhadap kurikulum yang dikembangkan. Pengkajian tentang landasan historis akan memberikan pemahaman yang lebih jelas dan utuh tentang kurikulum, baik pada dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dengan landasan historis tersebut pengembang kurikulum akan dapat

---

<sup>28</sup> Sarwiji Suwandi, Pengembangan Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia yang Responsif terhadap Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Kebutuhan Pembelajaran Abad ke-21, Jurnal, 2021

<sup>29</sup> Ibid.

menghindari kesalahan yang pernah terjadi pada masa lampau dan dapat memberi pemahaman tentang hal-hal futuristik yang harus diakomodasi dalam pengembangan kurikulum<sup>30</sup>.

Secara yuridis, pengembangan kurikulum di tingkat SD tentu harus mengacu pada sejumlah regulasi yang ada. Pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan dan mengakomodasi antara lain Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Peraturan Presiden RI No 8 Tahun 2012 tentang kerangka kualifikasi nasional indonesia (KKNI), peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 3 Tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi yang merupakan perubahan dari Permenristekdikti No 44 Tahun 2015.<sup>31</sup>

Pengaruh utama pendidikan karakter dalam semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan merupakan keniscayaan. Hal mendasar dari pendidikan karakter adalah mendidik dan memberdayakan peserta didik agar mereka memiliki kepribadian dan karakter yang baik dalam hidupnya.

Lickona menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (components of good character), yaitu pengetahuan tentang moral (moral knowing), perasaan tentang moral (moral feeling), dan perbuatan atau perilaku moral (moral action). Dengan perkataan lain, pendidikan karakter diperlukan agar peserta didik

---

<sup>30</sup> Ibid.

<sup>31</sup> Ibid.

dapat memahami, merasakan, dan mengerjakan nilai-nilai keadilan. sustainable development goals (SDGs) merupakan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan dan melindungi lingkungan.

### **3. Karakteristik Kurikulum Merdeka**

Sebelum mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran, sekolah harus mengenal kurikulum merdeka lebih jauh, mulai dari apa saja perubahan di dalamnya, apa yang harus dipersiapkan, hingga bagaimana cara mengimplementasikannya.

Kurikulum merdeka dirasa menjadi pilihan yang tepat untuk mengembalikan semangat belajar siswa serta untuk mengembangkan kompetensi siswa dengan baik sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing. Pasalnya, selama pembelajaran pandemi Covid-19, tak sedikit siswa Indonesia yang mengalami learning loss atau ketertinggalan pembelajaran. Harapannya, kurikulum merdeka ini bisa mengatasi krisis pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan pemulihan pembelajaran karena kurikulum ini merujuk pada pandemi yang memiliki banyak kendala serta hambatan dalam proses pembelajaran di dalam satuan pendidikan.<sup>32</sup>

Agar semakin optimal dalam menerapkan kurikulum merdeka maka harus mengetahui karakteristik kurikulum merdeka diantaranya adalah sebagai berikut :

#### **1. Fokus Terhadap Materi yang Esensial**

Seperti yang sudah diketahui sebelumnya, kurikulum merdeka ini lebih fokus terhadap materi esensial. Oleh karena itu, beban belajar di setiap mata pelajaran menjadi lebih sedikit. Hal ini menunjukkan kurikulum

---

<sup>32</sup> Suryanto, *Inovasi pembelajaran Merdeka Belajar* (Jawa Timur, CV, AE Media Grafika, 2022), hlm.37

merdeka lebih mengutamakan kualitas dibandingkan kuantitas Tujuan kurikulum merdeka fokus terhadap materi esensial agar guru memiliki waktu yang lebih banyak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif serta kolaboratif. Beberapa contoh metode itu adalah pembelajaran dengan diskusi dan argumentasi, pembelajaran project based learning. Jika materi yang diajarkan esensial, guru jadi memiliki waktu lebih banyak untuk memperhatikan proses pembelajaran siswa lebih optimal, misalnya dalam menerapkan asesmen formatif. Dengan demikian, guru bisa mengetahui kemampuan awal siswa dan mampu memahami kebutuhan belajar siswa. Akhirnya, guru dapat mengajar dan memberi tugas dengan tepat sesuai kemampuan dan karakteristik siswa.

2. Lebih Fleksibel

Kurikulum merdeka dinilai lebih fleksibel dibandingkan kurikulum sebelumnya. Artinya, guru, siswa dan sekolah lebih "merdeka" dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebagai contoh, siswa tidak lagi belajar di kelas dengan membaca buku atau sekadar menghafal, tetapi siswa bisa belajar di mana saja untuk membuat suatu karya atau proyek. Selain itu, dalam kurikulum merdeka, kompetensi atau capaian pembelajaran tidak lagi ditetapkan untuk setiap tahun melainkan setiap fase. Salah satu contoh fase adalah SD menetapkan capaian fase A di akhir kelas 2, fase B di akhir kelas 4, serta fase C di akhir kelas 6. Hal ini membantu guru untuk lebih leluasa merancang alur pembelajaran serta kecepatan belajar yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

3. Tersedia Perangkat Ajar yang Cukup Banyak

Dalam kurikulum merdeka, guru juga dibebaskan untuk menggunakan perangkat ajar yang cukup banyak, mulai dari buku teks, asesmen literasi dan numerasi, modul ajar, dan lain-lain. Selain itu, Kemdikbud mengeluarkan aplikasi android dan website, yaitu platform merdeka mengajar yang bisa digunakan guru sesuai keperluan. Ada pula modul pelatihan yang dapat diikuti guru dan kepala sekolah<sup>33</sup>.

Ketiga karakteristik tersebut membantu sekolah dan guru merancang pembelajaran yang lebih optimal menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kurikulum merdeka menginginkan pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan siswa secara holistik menjadi Pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa depan lebih baik. Menjalankan kurikulum merdeka butuh

---

<sup>33</sup> Dina Kurnia Restanti, *Merdeka Belajar Dalam Mengajar*, (Indramayu : CV. Adanu Abimata, 2022), hlm. 2

persiapan yang matang. Salah satu bentuk persiapannya adalah dengan meningkatkan kompetensi pendidik melalui pelatihan. Untuk mengikuti pelatihan, kini guru dapat menggunakan internet sebagai sarannya. Salah satu sarana pelatihan guru yang ada di internet contohnya adalah Kejarcita.id. Kejarcita.id merupakan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan untuk memberikan layanan pelatihan dan pendampingan ke sekolah. Dengan demikian, sekolah dapat bersiap-siap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kejarcita.id juga menjadi platform yang menjawab kebutuhan guru mulai dari merencanakan, melaksanakan dan evaluasi pembelajaran.

#### **4. Tujuan Kurikulum Merdeka**

Implementasi kurikulum merdeka belajar kedudukannya sebagai kurikulum nasional pada hakikatnya sama dengan penerapan kurikulum sebelumnya, namun yang berbeda dalam penerapannya bahwa dalam implementasi kurikulum merdeka lebih diarahkan kepada pendidikan pancasila yang melahirkan berkompeten, berkarakter, yang berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila, sehingga dalam perwujudan implementasi kurikulum merdeka, menuntut guru untuk secara profesional dan merancang atau mendesai pembelajaran efektif dan menyenangkan<sup>34</sup>.

Pelaksanaan kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka merupakan tindak lanjut dari kurikulum 2013. KBK dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan,

---

<sup>34</sup> Trianti, *Mempersiapkan Guru PAI dalam Mengimplementasikan Kurikulum*, (Jurnal Edukasi MPA 320 Mei, 2013) hlm.38

keterampilan dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur sekolah.<sup>35</sup>

Sebagaimana amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada penjelasan pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepajati<sup>36</sup>.

Peluncuran kurikulum merdeka merupakan salah satu dari sekian banyak upaya kemendikbudristek untuk menyikapi terjadinya krisis pembelajaran di Indonesia yang telah terjadi dan belum mebaik dari tahun ke tahun. program implementasi kurikulum merdeka dirancang untuk mendukung peluncuran kurikulum merdeka melalui kegiatan sosialisasi dan bimbingan teknis bagi pemangku kepentingan yaitu Dinas Pendidikan termasuk penilik dan pengawas, UPT Pusat, organisasi mitra.

Berikut tujuan kurikulum merdeka, antara lain:

- a. Menciptakan pendidikan yang menyenangkan Penciptaan pengalaman pendidikan yang menyenangkan bagi guru dan siswa adalah tujuan utama dari kurikulum mandiri. Pengembangan keterampilan dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia ditekankan dalam kurikulum pendidikan Indonesia ini.
- b. Mengejar ketertinggalan pembelajaran Pandemi covid-19 meninggalkan kesenjangan pembelajaran, dan kurikulum merdeka bertujuan untuk mengisinya. Kurikulum ini bertujuan agar pendidikan Indonesia tidak kalah dengan negara maju, dimana siswa bebas memilih apa yang dipelajarinya.
- c. Mengembangkan potensi peserta didik. Tujuan selanjutnya dari kurikulum merdeka adalah untuk membantu siswa mewujudkan potensi penuh mereka. Untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam, kurikulum ini telah disederhanakan dan disesuaikan. Selain

---

<sup>35</sup> Ibadullah malawi, *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra lokal*, ( CV, AE Media Grafika, Surabaya, 2017), hlm. 27-31

<sup>36</sup> Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi kurikulum 2013*, ( PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017), hlm.66

itu, kurikulum merdeka menekankan pada informasi mendasar dan tahapan pengembangan kompetensi siswa<sup>37</sup>.

Diharapkan kompetensi siswa akan tumbuh sebagai hasil dari kurikulum merdeka. Karena kurikulum ini lebih menekankan pada kebebasan siswa, hal ini menjadi keunggulan tersendiri. Selain itu, kurikulum ini memudahkan guru untuk mengajar siswa. Padahal keterampilan semacam ini juga merupakan bagian dari profesionalisme seorang guru, namun banyak pendidik PAI yang belum mampu memanfaatkan teknologi untuk mengajarkan pembelajaran agama sebagai sumber dan alat sekaligus. Audio visual hanyalah sebuah instrumen atau perangkat pembelajaran yang menggunakan teknologi mutakhir untuk mengolah materi pembelajaran berupa suara dan gambar, seperti video, sehingga siswa dapat lebih memahami pembelajaran itu sendiri, meskipun pada kenyataannya siswa saat ini cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan pendekatan audiovisual. Keberhasilan implementasi kurikulum merdeka sangat terbantu dengan tersedianya sarana dan prasarana.

Sarana dan prasarana yang lengkap, terutama ketersediaan perangkat IT, sangat mendukung penerapan kurikulum mandiri di sekolah. Selama program sekolah mengemudi, sekolah dapat menerima bantuan dana untuk melengkapi ketersediaan infrastruktur pendukung pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menyiapkan buku kurikulum merdeka. Mereka hanya perlu dikembangkan oleh guru. Sekolah tidak diragukan lagi akan memasukkan berbagai

---

<sup>37</sup> Nofri Hendri, *Merdeka Belajar : Antara Retorika Dan Aplikasi*, (E-Tech Jurnal : 2020), Vol.8 No.1, hlm.2.

platform pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaannya karena ini adalah awal dari pergeseran ke arah digitalisasi sekolah.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu: “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan akibat dari yang ditimbulkan karena berlangsungnya suatu proses kegiatan. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dahar menyatakan ”hasil belajar adalah pengetahuan akan keterampilan yang diperoleh intruksi”.<sup>38</sup>

Pengertian hasil belajar di atas menunjukkan suatu hasil akhir akibat dari yang ditimbulkan dalam suatu proses kegiatan yang sudah dilaksanakan atau dikerjakan. Dalam hal ini tentunya hasil akhir setelah melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Abdurrahman menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar”<sup>39</sup>. Sedangkan Hamalik memberikan pengertian menyatakan “hasil belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”<sup>40</sup>.

---

<sup>38</sup>Dahar. *Teori-Teori Belajar*. ( Rineka Cipta, Jakarta, 2006), hlm. 31

<sup>39</sup>Abdurrahman, M. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Rineka Cipta, Jakarta, 2016), hlm. . 65.

<sup>40</sup> Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. (Bandung: Tarsito. 2006), hlm. . 65.

Hasil belajar yang dimaksud meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Melalui proses belajar seseorang akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya yaitu sebagai hasil belajar yang dilakukan. Dalam kaitannya dengan hasil belajar, jelas bahwa untuk menciptakan seseorang berhasil dalam pendidikan harus benar-benar memahami dan mengerti tentang pentingnya pengetahuan. Atas kesadaran terhadap pentingnya pengetahuan maka seseorang akan dapat belajar dengan sungguh-sungguh dengan berbagai kriteria antara lain :

1. Menguasai bahan yang dipelajari;
2. Memiliki motivasi yang tinggi;
3. Melengkapi sarana belajar;
4. Tekun dan disiplin;
5. Menghormati guru.<sup>41</sup>

Sebagaimana kutipan di atas, menjelaskan bahwa seorang siswa akan lebih berhasil dalam belajar apabila siswa benar-benar menguasai materi atau bahan yang diajarkan oleh guru, seorang siswa juga harus memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Seorang siswa juga harus melengkapi sarana belajar seperti buku-buku paket dan peralatan buku pendukung lainnya seperti buku tulis, alat tulis. Disamping itu seorang siswa harus benar-benar tekun mengikuti pelajaran dan disiplin serta menghormati guru sebagai orang yang mengajarkan berbagai disiplin ilmu.

---

<sup>41</sup> M.Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, ( Bulan Bintang, Jakarta, 2009), hlm. 37

Pencapaian keberhasilan dalam kegiatan pengajaran bidang studi agama di sekolah, guru agama perlu melakukan berbagai langkah konkrit yang patut menjadi tolak ukur lagi keberhasilan kegiatan pengajarannya dalam upaya menghantarkan keberhasilan anak dalam bidang studi agama.

Adapun yang menjadi indikator hasil belajar adalah :

1. Ranah Kognitif berkaitan dengan : pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan.
2. Ranah afektif adalah penerimaan, sambutan, sikap, pendalaman, penghayatan.
3. Ranah psikomotorik adalah keterampilan dan kecakapan<sup>42</sup>

Indikator lain yang berkaitan dengan hasil belajar siswa adalah yang berhubungan dengan nilai tugas, nilai hasil ulangan siswa, nilai mid semester dan nilai semester siswa.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi disiplin belajar siswa adalah kedisiplinan siswa dalam menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai anak didik. Tidak membantah apa yang telah diperintahkan guru dan selalu mengerjakan apa yang ditetapkan, hal ini relevan dengan Firman Allah SWT surat An-Nisa ayat 59 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya :

*Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri di antara kamu. kemudian jika kamu berlainan Pendapat*

---

<sup>42</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, ( Raja Grafindo, Jakarta, 2004), hlm. 214-215.

*tentang sesuatu, Maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al Quran) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.*<sup>43</sup>

Mentaati guru dalam menjalankan tugas belajar merupakan suatu bentuk kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Untuk mentaati peraturan dalam Islam hendaknya taat kepada Allah SWT dan Rasulnya terlebih dahulu.

Bentuk kedisiplinan lain yang harus dipenuhi oleh siswa dalam proses belajar adalah disiplin terhadap waktu belajar. Dalam hal ini Allah SWT dalam surat Al-Ashr ayat 1-5 berfirman :

بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا الصَّالِحِينَ عَمَلُوا مَتَّوَابِينَ الذِّالَّا خُسْرًا لِي الْإِنْسَانَ إِنَّ وَالْعَصْرِ  
بِالصَّبْرِ صَوَاهٍ وَتَوَا

Artinya:

*“Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran”.*<sup>44</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah melalui proses belajar mengajar terhadap penguasaan materi yang sudah dilakukan oleh peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan pemahamannya tentang materi yang dipelajari. Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik

---

<sup>43</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Depag RI, Jakarta, 2019), hlm. 106

<sup>44</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Depag RI, Jakarta, 2019), hlm. 623

aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

## 2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya aktivitas belajar, seperti dijelaskan oleh Chalidjah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya aktivitas belajar antara lain :

- a. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri yang disebut dengan faktor individual. Yang termasuk faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.  
Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.<sup>45</sup>

Faktor-faktor tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap upaya pencapaian hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut sangat mendukung terselenggaranya kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang menjadi cita-cita dan harapan dapat terwujud dengan baik. Secara umum klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:
  - a. Faktor sosial  
Faktor sosial ini terdiri dari:

---

<sup>45</sup> Chalidjah Hasan. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan Islam*. (Rineka Cipta, Jakarta, 2014), hlm. 97.

- 1) Lingkungan keluarga;
  - 2) Lingkungan sekolah;
  - 3) Lingkungan masyarakat;
  - 4) Lingkungan kelompok;
- b. Faktor non sosial  
Faktor non sosial ini terdiri dari :
- 1) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
  - 2) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
  - 3) Faktor lingkungan spritual atau keagamaan.<sup>46</sup>
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar dan faktor ini pun masih dapat digolongkan kepada dua golongan, yaitu :
- a. Faktor fisiologis.  
Faktor fisiologis (jasmaniah) adalah faktor yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran struktur tubuh dan sebagainya.
  - b. Faktor psikologis  
Faktor psikologis adalah faktor yang bersifat kejiwaan seperti motivasi, minat, bakat, pemahaman dan sebagainya.<sup>47</sup>

Faktor lain juga terbagi kepada tiga yang bersifat bawaan dan yang diperoleh, terdiri dari:

1. Faktor intelektual, yaitu meliputi :
  - a. Faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat
  - b. Faktor kecakapan nyata, yaitu hasil yang telah dimiliki
2. Faktor Non Intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikhis<sup>48</sup>.

Semua faktor-faktor ini menentukan bagi keberhasilan belajar yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di rumah serta kemampuan siswa meraih

---

<sup>46</sup> Abu Ahmadi, Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. ( Rineka Cipta, Jakarta, 2001), hlm. 131.

<sup>47</sup> Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2009,) hlm. 249.

<sup>48</sup> Ibid.

hasil belajar secara maksimal. Karena itu perlu adanya pemahaman yang luas dari orang tua dan guru tentang kondisi psikologis anak didik, yang dimaksudkan untuk penyesuaian antara materi pelajaran yang disampaikan dengan daya serap siswa terhadap pelajaran dimaksud, sehingga keberhasilan belajar siswa dapat tercapai yakni siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik. Di samping itu dibutuhkan dukungan orang tua terhadap aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa yang akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi di sekolah maupun di rumah.

#### **D. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Hadist**

Secara umum ruang lingkup pembelajaran Al Qur'an Hadits antara lain :

1. Pengertian Hadits, sunnah, khabar, atsar dan hadits qudsi
2. Bukti keotentikan hadits ditinjau dari segi keunikan redaksinya, dan sejarahnya
3. Isi pokok ajaran hadits dan pemahaman kandungan hadits yang terkait dengan isi pokok ajaran Al-Qur'an
4. Fungsi hadits dalam kehidupan
5. Fungsi hadits terhadap Al-Qur'an
6. Pembagian Hadits dari segi kuantitas dan kualitasnya<sup>49</sup>

Sedangkan ruang lingkup mata pembelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut:

1. Membaca dan menulis yang merupakan unsur penerapan ilmu tajwid

---

<sup>49</sup> Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Peraturan Menteri Agama Ri Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*, (Bidang Mapenda Kanwil Departemen Agama Provinsi Jawa Timur, 2008), hlm.119

2. Menerjemahkan makna (tafsiran) yang merupakan pemahaman, interpretasi ayat dan Hadits dalam memperkaya khazanah intelektual
3. Menerapkan isi kandungan ayat atau Hadits yang merupakan unsur pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari<sup>50</sup>.

Standar kompetensi lulusan mata pelajaran al-Qur'an Hadits tingkat Madrasah Aliyah adalah : Memahami isi pokok al-Qur'an, fungsi, dan bukti-bukti kemurnian, istilah-istilah hadits, fungsi hadits terhadap al-Qur'an, pembagian hadis ditinjau dari segi kuantitas dan kualitasnya, serta memahami dan mengamalkan ayat-ayatnya al-Qur'an dan hadits tentang manusia dan tanggung jawabnya dimuka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### **E. Hipotesis**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam kurikulum merdeka untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran hadist di Kelas VIII MTs Pesantren Mawaridussalam Batang Kuis.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

---

<sup>50</sup> Ibid.