

## Efektivitas Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka di Kelas IX SMPN 25 Tangerang

Musyaffa' Rafif Naufal

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Korespondensi penulis: [musyaffa.rafif22@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:musyaffa.rafif22@mhs.uinjkt.ac.id)

Hindun Hindun

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

E-mail: [hindun@uinjkt.ac.id](mailto:hindun@uinjkt.ac.id)

Alamat: Jl. Ir. H. Djuanda No. 95, Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten.

**Abstract.** *Students who are not active in class may be caused by factors that do not directly involve them in the learning process. Therefore, teachers are expected to design appropriate learning facilities to make students more interested and understand the material conveyed by the teacher. The lack of mastery of technology in the classroom learning activities results in low active participation of students, as the learning media is less engaging and does not provide concrete experiences. This study aims to analyze and describe the effectiveness of multimedia in interactive learning based on the independent curriculum. Data collection was carried out through the distribution of questionnaires in the form of Google Forms to 35 students of Grade IX at SMPN 25 Tangerang. This study used a qualitative descriptive approach to elaborate and describe the data that has been found. The results of the data analysis and this study indicate that the effectiveness of using multimedia in interactive learning based on the independent curriculum in Grade IX at SMPN 25 Tangerang is proven to be very effective in supporting an interesting and interactive classroom environment.*

**Keywords:** *Effectiveness, Multimedia, Interactive Learning, Independent Curriculum*

**Abstrak.** Siswa yang tidak aktif dalam kelas bisa disebabkan oleh faktor-faktor yang tidak langsung melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk merancang fasilitas pembelajaran yang tepat agar siswa menjadi lebih tertarik dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya penguasaan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik kurang berpartisipasi aktif, karena media pembelajaran kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman yang konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas multimedia dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket berupa google formulir kepada 35 siswa kelas IX SMPN 25 Tangerang. penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif untuk menguraikan dan mendeskripsikan data-data yang sudah ditemui. Hasil dari analisis data dan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka di kelas IX SMPN 25 Tangerang, terbukti sangat efektif dalam menunjang kondisi kelas yang menarik dan interaktif.

**Kata kunci:** Efektivitas, Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Kurikulum Merdeka

### PENDAHULUAN

Pada saat ini Indonesia sedang mengalami masa menuju revolusi industri 4.0 yang mana ditandai dengan menjamurnya perkembangan digitalisasi dalam berbagai aspek maupun di segala bidang, dan tidak menutup kemungkinan akan merambah ke bidang pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam menggerakkan roda perubahan menuju revolusi industri 4.0. Sumber daya manusia (SDM) Indonesia, terutama generasi milenial menjadi bagian penting dalam menyambut era revolusi industri 4.0,

*Received Oktober 30, 2023; Accepted Desember 22, 2023; Published Maret 28, 2024*

\*Musyaffa' Rafif Naufal, [musyaffa.rafif22@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:musyaffa.rafif22@mhs.uinjkt.ac.id)

masyarakat kini dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi dan cepat beradaptasi dengan lingkungan baru, sehingga dapat bersaing pada kancah global. Di era revolusi industri 4.0, pemerintah telah mengembangkan suatu panduan yang dikenal sebagai *round mapping* Indonesia 4.0 untuk memberikan arah dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Inisiatif Making Indonesia 4.0 ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan sumber daya manusia agar dapat menghadapi tantangan yang muncul di era industri 4.0 secara bersama-sama, salah satu contohnya adalah dengan penerapan teknologi multimedia dalam bidang pendidikan (Handaru & Pujiriyanto, 2021).

Efektivitas adalah indikator pencapaian tujuan yang dilihat dari sejauh mana kesuksesan dan keterpaduan antara tujuan yang tercapai dan rencana yang telah ditetapkan melalui upaya atau langkah tertentu. Pengukuran efektivitas dapat dilakukan dengan menilai tingkat kemampuan untuk mentransfer hasil yang dicapai (Hamdani, 2011). Secara keseluruhan, efektivitas merujuk pada pencapaian tujuan dengan tepat, yaitu memilih tujuan yang sesuai dari berbagai alternatif atau opsi, serta menentukan pilihan dari sejumlah opsi yang ada. Efektivitas juga dapat diartikan sebagai evaluasi keberhasilan dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Bungkaes, 2013). Pengertian efektivitas di atas sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Gibson, pengertian efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan (standar), maka mereka dinilai semakin efektif (Nugroho, 2020)

Perubahan besar telah terjadi dalam berbagai aspek kehidupan berkat kemajuan teknologi modern, termasuk di sektor pendidikan. Teknologi secara luas dimanfaatkan dalam berbagai bidang pendidikan, seperti penerapan teknologi dalam media pembelajaran. Generasi sekarang sudah familiar dengan teknologi sejak usia dini, dan hal ini berpotensi secara substansial memengaruhi perkembangan anak-anak di masa depan (Rahayu et al., 2022). Multimedia dapat didefinisikan sebagai penggabungan lebih dari satu jenis media, seperti teks, grafik, animasi, suara, dan gambar. Pentingnya perpaduan ini terletak pada pengendalian oleh komputer sebagai penggerak seluruh kombinasi media tersebut (Lestari & Retnoningsih, 2018). Multimedia pembelajaran adalah kombinasi dari berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, suara, animasi, video, dan elemen lainnya yang disatukan secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya dengan tujuan mencapai suatu target. Dalam konteks ini, pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program tersebut. Minimal, multimedia pembelajaran melibatkan dua komponen media yang berbeda, dan kedua komponen tersebut perlu diolah dan digabungkan secara sinergis melalui sistem berbasis

elektronik atau komputer (Surjono et al., 2017). Lebih lanjut (Munir, 2008) mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem komputer yang dari perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat memberi kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data dengan dikendalikan oleh program yang ada di komputer.

Multimedia memiliki tujuan untuk menghadirkan informasi dalam format yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi (Arsyad, 2018). Penggunaan multimedia dalam proses pengajaran memungkinkan siswa mengatur kecepatan, jumlah, dan urutan materi pembelajaran. Namun, meskipun multimedia dapat berperan sebagai alat pembelajaran, tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru atau pengajar. Hal ini disebabkan oleh keberadaan faktor-faktor khusus manusia seperti memberikan motivasi, bimbingan, dan pendekatan personal. Oleh karena itu, multimedia sebaiknya dianggap sebagai pelengkap pengajaran, bukan pengganti guru atau pengajar. Multimedia berkontribusi untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran dan sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar mereka, lebih dari itu multimedia berperan penting dalam menunjang pembelajaran yang interaktif di kelas (Wijoyo, 2018). Menurut (Sadiman, 2006) memberikan arti pada pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang fokus pada proses belajar, melibatkan upaya-upaya yang direncanakan untuk mengelola sumber-sumber pembelajaran dengan tujuan mendorong terjadinya proses pembelajaran di dalam diri siswa. Sedangkan Pembelajaran interaktif merupakan suatu proses pendidikan di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Melalui interaksi dengan materi pembelajaran, baik itu melalui diskusi, tugas, simulasi, atau elemen-elemen interaktif lainnya, pembelajar dapat secara langsung terlibat dalam pemahaman dan penerapan konsep-konsep yang diajarkan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan retensi informasi pada peserta didik (Miarso, 2004).

Kurikulum merdeka diumumkan dan dijalankan di semua lembaga pendidikan dengan maksud untuk mengembangkan kembali proses pembelajaran. Pemerintah memberikan pilihan pada implementasi kurikulum merdeka di sekolah, yaitu; (1) merdeka belajar, (2) merdeka berbagi, dan (3) merdeka berubah. Pelaksanaan kurikulum merdeka pastinya akan membawa dampak serta transformasi yang signifikan terhadap pendekatan pembelajaran, strategi pengajaran, metode belajar-mengajar, serta bahkan evaluasi pembelajaran di antara guru dan staf pendidikan di sekolah. Secara esensial, kurikulum merdeka belajar melibatkan pengembangan kompetensi guru dan siswa untuk berinovasi serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Penanganan masalah ini dapat ditempuh dengan mengutamakan

inovasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemanfaatan teknologi, multimedia dan memastikan bahwa guru memiliki kesiapan yang cukup dalam melaksanakan pembelajaran. Tetapi, upaya tersebut juga tidak dapat dipisahkan dari perencanaan esensial kurikulum yang sesuai dengan model pembelajaran (Damiati et al., 2024). Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah minimnya pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Kendala tersebut tampak dari berbagai perspektif, melibatkan persiapan guru, sekolah, dan siswa sebagai subjek pembelajaran. Selain itu, terdapat berbagai hambatan pendidikan terkait dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, seperti ketersediaan media pembelajaran yang kurang mendukung untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia dalam pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas dan guru pun dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran yang bermanfaat untuk guru dan juga peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian sebagai upaya atau cara untuk mengkaji, menyelidiki, dan menemukan suatu masalah dengan metode penelitian ilmiah agar dapat mengumpulkan, mengolah, dan menginterpretasikan sumber data yang sudah ditemui, lalu mengambil kesimpulan secara objektif dan teratur. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif untuk menguraikan dan mendeskripsikan data-data yang sudah ditemui. Metode pendekatan deskriptif adalah salah satu metode penelitian yang berusaha mendeskripsikan data-data secara akurat. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengisian kuesioner melalui Google Formulir. Google Formulir sebagai platform yang bagi peneliti sangat mudah dan ringan untuk digunakan. Sehingga peneliti menggunakan Google Formulir untuk mendukung pengumpulan sumber data.

Lokasi dari penelitian ini di kelas IX SMP Negeri 25 Tangerang, yang bertempat di Larangan, Kota Tangerang. Instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner ini menyajikan sejumlah pertanyaan tertulis mengenai studi kasus pada penelitian ini, untuk memperoleh informasi dari responden terhadap subjek penelitian. Selain itu, pengumpulan data juga melibatkan studi kepustakaan dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel populer, untuk memperoleh informasi yang mendukung hasil penelitian. Sehingga teknik pengumpulan data ini tidak hanya melalui pengisian kuesioner, akan tetapi juga dengan studi pustaka agar memperoleh informasi yang dapat menguatkan sumber data penelitian ini.

Proses analisis data melibatkan evaluasi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner Google Formulir. Kuesioner ini, yang terdiri dari 5 pertanyaan, diisi oleh 35 siswa di kelas IX. Data yang terkumpul disunting dan dikelompokkan, kemudian peneliti memberikan penjelasan deskriptif. Tahap analisis data melibatkan beberapa langkah, seperti pengumpulan data melalui Google Formulir, penyajian data dengan pengelompokan dan penyuntingan, analisis data dengan mendeskripsikan sesuai instrumen dan studi kepustakaan, serta tahap menyimpulkan dengan membandingkan studi kepustakaan dan hasil analisis data. Hasil pembahasan disajikan dalam bentuk deskripsi tanpa menghitung angka.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 November 2023 dengan sampel penelitian kelas IX SMPN 25 Tangerang yang berjumlah 35 siswa. Peneliti menggunakan Google Formulir dan kemudian menyebarkan kepada siswa untuk mendukung pengumpulan sumber data. Pada bagian ini peneliti memaparkan data point per point.

### **Data 1**

*"multimedia membantu anda dalam memahami materi pembelajaran lebih baik"*

Berdasarkan angket dari pernyataan satu didapatkan hasil dari total siswa 35, sebanyak 27 siswa iya, 4 siswa jarang, dan 4 siswa tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 27 siswa menjawab iya bahwa multimedia membantu dalam memahami materi pembelajaran lebih baik.

### **Data 2**

*"multimedia memberikan variasi dalam penyampaian materi pembelajaran"*

Berdasarkan angket dari pernyataan dua didapatkan hasil dari total siswa 35, sebanyak 30 siswa iya, 3 siswa jarang, dan 2 siswa tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 30 siswa menjawab iya bahwa multimedia memberikan variasi dalam penyampaian materi belajar.

### **Data 3**

*"multimedia dapat meningkatkan minat belajar Anda dalam konteks pembelajaran interaktif"*

Berdasarkan angket dari pernyataan tiga didapatkan hasil dari total siswa 35, sebanyak 23 siswa iya, 9 siswa jarang, dan 3 siswa tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 23 siswa menjawab iya bahwa multimedia dapat meningkatkan minat belajar dalam konteks pembelajaran interaktif.

### **Data 4**

*"multimedia dapat mendukung pengembangan keterampilan kritis dan analitis Anda"*

Berdasarkan angket dari pernyataan tiga didapatkan hasil dari total siswa 35, sebanyak 20 siswa iya, 7 siswa jarang, dan 8 siswa tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 20 siswa menjawab iya bahwa multimedia dapat mendukung pengembangan keterampilan kritis dan analitis.

#### **Data 5**

*“multimedia dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan kreatif”*

Berdasarkan angket dari pernyataan tiga didapatkan hasil dari total siswa 35, sebanyak 30 siswa iya, 3 siswa jarang, dan 2 siswa tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 30 siswa menjawab iya bahwa multimedia dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan kreatif.

Ini menunjukkan bahwa multimedia sangat efektif, karena dampaknya dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dan memunculkan rasa ingin tahu yang besar. Ketertarikan terhadap proses pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, keberadaan multimedia dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik. Melalui penggunaan multimedia, siswa memiliki kemampuan untuk melihat, mendengar, bahkan berinteraksi, sehingga keterlibatan indra siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif jauh lebih besar dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar. Penggunaan multimedia membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tampak antusias dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif sehingga multimedia memberikan pengaruh terhadap kompetensi pembelajaran di kelas. Multimedia juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran (Mawaddah et al., 2019). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dalam menunjang kondisi kelas yang interaktif. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dari analisis data dan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka di kelas IX SMPN 25 Tangerang, terbukti sangat efektif dalam menunjang kondisi kelas yang menarik dan interaktif. Multimedia juga memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa di kelas. Terbukti dari hasil angket kuisioner yang dibagikan kepada 35 siswa kelas IX SMPN 25 Tangerang melalui google formulir. Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran interaktif yang didasarkan pada Kurikulum Merdeka memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa, memacu motivasi siswa, dan menciptakan interaksi langsung antara guru dan siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik.

## DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*.
- Bungkaes, H. R. (2013). Hubungan Efektivitas pengelolaan Raskin dengan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat di Desa Mamahan Kecamatan Gemeh Kabupaten Kepulauan Talaud. *Journal "Acta Diurna Komunikasi"*.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management*.
- Hamdani, S. B. M. (2011). Pustaka Setia. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Handaru, C. D., & Pujiriyanto, P. (2021). Efektifitas multimedia pembelajaran interaktif PKK dalam meningkatkan kreativitas berwirausaha siswa SMK. *Epistema*.
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. books.google.com.
- Munir. (2008). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Alfabeta.
- Nugroho, D. S. (2020). *Efektivitas Program Rebo Nyunda Di Kota Bandung*.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah, F. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Surjono, H. D., Muhtadi, A., & Wahyuningsih, D. (2017). The implementation of blended learning in multimedia courses for undergraduate students in Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*.
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*.