

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
DI SDN 06 BERMANI ILIR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memproleh Gelar S1
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
DEL VISA ANDIRA
NIM. 20591044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Delvisa Andira

Nim : 20591044

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah PGMI

Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 06 Bermani Ilir

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan panulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam refrensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semsetinya.

Curup, 10 Juni 2024

Delvisa Andira
NIM. 20591044

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul : **"PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SDN 06 BERMANI ILIR"**. Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. TerimaKasih

Wassalammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

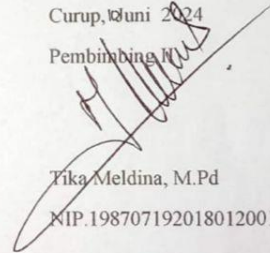


Siti Zulaiha, M.Pd.I

NIP.198308202011012008

Curup, Juni 2024

Pembimbing II,



Yika Meldina, M.Pd

NIP.198707192018012001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Hoepage: <http://www.Iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1031 /In.34/FT/PP.00.9/07/2024

Nama : Delvisa Andira
NIM : 20591044
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 06 Bermani Ilir

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Kamis, 27 Juni 2024
Pukul : 11.00-12.30 WIB
Tempat : Ruang Sidang 3 Gedung Munaqasah Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

Curup, Juli 2024

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Sekretaris,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Penguji I

Dr. Deri Wanto, MA
NIP. 198711082019031004

Penguji II

Hastha Purnama Putra, M.Pd. Kons
NIP. 197608272009031002

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197402212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SD Negeri 06 Bermani Ilir**. Kemudian tidak lupa pula shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW . Qudwah umat, juga kepada sahabat, keluarga dan orang-orang yang setia kepada ‘Dinul haq’ hingga Yaumul akhir nanti.

Adapun skripsi ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar strata satu S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup dan tentu penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya untuk itu kiranya para pembaca yang arif dan Budiman dapat memakluminya, atas kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalaam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak terutama kepada :

1. Bapak Prof.Dr. Idi Warsah, M.Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, M. Eselaku wakil Rektor II, Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag., M. Pd. I selaku wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto,S.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
4. Bapak Agus Riyan Octori, M.Pd. I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.

5. Bapak Guntur Putra Jaya,S.Sos selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd. I selaku pembimbing I dan ibu Tika Meldina, M.Pd selaku pembimbing II
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah PGMI
8. Bapak Suwartono, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD Negeri 06 Bermain Ilir yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi

Kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk bahan penelitian yang lebih baik. Demikian semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca, Aamiin.

Walaikumsalam Wr.Wb

Kepahiang, Juni 2024
Penulis

Delvisa Andira
NIM. 20591044

MOTTO

“Jadilah orang yang rajin sebelum menyesali kemalasan yang membuat kita melewatkan kesempatan emas”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Diri ku sendiri, terimakasih kamu hebat sudah melewati Lika liku perjalanan ini, saya bangga pada diriku sendiri sudah sampai dititik ini. Teruslah berjuang dalam mengejar mimpi jangan pernah menyerah.
2. Kedua orang tuaku Ayah Ansori dan Ibu Hera Wati yang sangat saya sayang, terimakasih telah menemani hari-hariku dengan kasih sayang, do'a, kesabaran perjuangan dan dorongan sehingga keinginan dan harapan kalian terwujud dalam sebuah karya nyata. Semoga ALLAH SWT Membalas Setiap Keringat Yang Kalian Korbankan Atas Semua Kasih Sayang Yang Tak Terukur Oleh Apapun Nilainya. Terimakasih Ayah Dan Ibu.
3. Untuk saudara laki-laki saya Jimmy Micola yang saya sayang terimakasih telah memberikanku dukungan serta do'a dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini ku persembahkan karya kecil ini.
4. Kedua pembimbing ku Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd terimakasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kerabat yang telah ku anggap sebagai ayah ku sendiri yaitu Alm. Drs. Kemas Rezi Susanto M.Pd.I yang telah mengantarkan ku dari awal perkuliahan hingga saat ini tidak bisa ku lepas sebagai ayah ku sendiri dan juga turut mendo'akan tulus hinnga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat ku Annisa Maharani, S.Pd dari masuk kuliah hingga sekarang selalu mendengarkan keluh kesa saya dan selalu memberi dukungan dan support untuk saya.
7. Teman temanku Intan Anbare, Ricca Revianti, Frety Zhinta The Bora, Yevi nadila, terimakasih sudah kompak meberi semangat untuk saya.

8. Someone yang menemani dan membantu berkontribusi banyak hal dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam menghibur kesedihan serta menyemangati perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk rekan-rekan semua teman Pgmi 8G, teman-teman PPL dan KKN dan semua teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta semangat untukku.
10. Almamater tercinta IAIN Curup

ABSTRAK

Delvisa Andira, 20591044 “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SD Negeri 06 Bermani Ilir”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup

Siswa tidak terlalu aktif dan semangat saat belajar monoton. Salah satu tanggung jawab guru adalah menyediakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Kurikulum bebas membuat belajar menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa. Untuk menggabungkan materi dengan cara yang menyenangkan, guru dapat menggunakan media interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Mendeskripsikan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir. 2) Mendeskripsikan faktor penghambat dan pendukung Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka Belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir.

Penelitian lapangan ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Studi ini melibatkan kepala sekolah, guru bahasa Indonesia dan matematika, dan siswa kelas I dan IV di SD Negeri 06 Bermani Ilir. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, dokumentasi, dan wawancara, dan teknik analisis data seperti reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan; 1) Penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 06 Bermani Ilir berjalan dengan baik. Namun, para guru selalu berupaya secara maksimal agar pembelajaran media interaktif tersebut dapat berjalan dengan efektif. 2) Faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 06 Bermani Ilir adalah kurangnya jaringan internet dan lokasi sekolah yang sulit dijangkau. Namun, faktor pendukungnya adalah adanya fasilitas seperti infokus dan *sound system*, serta dukungan penuh dari kepala sekolah, siswa, dan lingkungan sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran meskipun terdapat beberapa faktor penghambat dalam penerapannya. Akan tetapi faktor penghambat tersebut dapat diminimalisir oleh faktor pendukung dalam penggunaan media interaktif tersebut.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Kurikulum Merdeka*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian.....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian	42
D. Subjek Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
G. Uji Keabsahan Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Kondisi Objektif Penelitian.....	49
B. Hasil Penelitian	54

C. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keadaan Guru SD Negeri 06 Bermani Ilir.....	54
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SD Negeri 06 Bermani Ilir Tahun 2022/2023	55

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Observasi.....	96
Pedoman Wawancara.....	97
Hasil Wawancara	102
ATP	116
Modul Ajar.....	131
Hasil Belajar Siswa	158
Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini mengalami kemajuan dalam industri dan pendidikan untuk meningkatkan kualitas. Ada dua alasan untuk penelitian ini: yang pertama adalah pendidikan. Pendidikan adalah aset yang paling penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, jadi pemerintah sangat mengutamakan pendekatan yang tepat untuk diterapkan untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran.¹ Hal ini sejalan dengan makna pendidikan itu sendiri, di mana memiliki interpretasi yang begitu urgen dalam melakoni proses kehidupan. Interpretasi tersebut menjadi kesepakatan yang menyeluruh dari setiap lapisan masyarakat. Kemungkinan yang sangat kecil untuk menolak, mengingkari, bahkan membungkam dari golongan masyarakat tentang arti penting dari sebuah pendidikan.² Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik mereka adalah strategi yang dimaksudkan.

Penelitian ini akan membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Untuk membuat pembelajaran lebih

¹Sahat Siagian *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*”*Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, Journal Of Social Education Vol. 2 No. 2 Tahun 2015 hlm. 95

² Agus Riyan Oktor, *Urgensi Pendidikan Humanis Religius Pada Pendidikan Dasar Islam*, AR-RIAYAH, Jurnal Pendidikan Dasar vol. 3, no. 2, 2019, 180

mudah bagi guru, guru membutuhkan media pembelajaran. Perkembangan teknologi adalah alasan kedua yang dibahas dalam penelitian ini. Seiring berjalannya waktu .

Selain itu, teknologi terus berkembang. Perkembangan teknologi saat ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran. Karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran dianggap sebagai proses, sehingga pembelajaran adalah kumpulan kegiatan atau usaha pendidikan yang bertujuan untuk membuat siswa belajar.³

Salah satu alasan mengapa siswa tidak mendapatkan hasil belajar yang baik adalah, menurut Nunum Mahnun, kurangnya media yang digunakan di kelas. Media sangat penting untuk pengajaran di kelas. Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa mengalami pengalaman belajar sendiri dengan menggunakan semua sumber belajar dan metode belajar yang efektif. Dalam hal ini, alat pengajaran adalah salah satu pendukung yang efektif dalam membantu proses belajar.⁴

Media interaktif adalah jenis komunikasi di mana masukan pengguna membentuk output media. Media interaktif yang melibatkan pengguna. Media tetap memiliki tujuan yang sama, tetapi kontribusi pengguna meningkatkan

³Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontektual Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung:Rafikaaditama, 2011), H. 2.

⁴Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal pemikiran Islam*, Vol. 37 No. 1 (Januari-Juni 2013), H. 27.

interaksi dan membawa fitur menarik ke sistem untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Namun, Kurikulum Merdeka Belajar digunakan sebagai dasar pemulihan pendidikan. Kurikulum Merdeka Belajar adalah program pendidikan yang mencakup berbagai topik pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Tujuannya adalah untuk meningkatkan konten dan memberi peserta didik waktu yang cukup untuk mempelajari konsep dan meningkatkan keterampilan mereka. Rancangan dibuat untuk memungkinkan Profil Pelajar Pancasila P5 diterapkan berdasarkan topik tertentu yang ditetapkan oleh kementerian. Karena proyek ini tidak bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, itu tidak terkait dengan materi mata pelajaran.⁵

Maka dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa kurikulum Merdeka merupakan program pendidikan berbasis proyek yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan sosial dan karakter siswa sesuai dengan profil siswa Pancasila. Dalam kurikulum ini, guru memiliki kebebasan untuk memilih metode, strategi, media, dan materi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pendekatan pengajaran yang bervariasi digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan ini.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelas 1 dan 4 di SD Negeri 06 Bermari ilir 08 Januari 2024 yaitu bahwa pada proses pembelajaran sudah cukup baik namun media yang digunakan guru itu berbeda-beda ada

⁵ Alifatul Muamalah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas Xi Layanan Perbankan Di Smk Negeri 1 Kalitengah*, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Vol.3, No.2 Juli 2023, H. 306-307

yang berbentuk audio, visual, audio visual dengan adanya media tersebut guru dapat memberikan kesempatan pada siswa agar dapat memberikan pendapat oleh sebab itu siswa tidak bosan dan tidak jenuh dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.⁶

Hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan wali kelas 1 Ibu Ida Laila pada 08 Januari 2024 yaitu mengenai bagaimana penggunaan media interaktif di SDN 06 Bermani Ilir, beliau mengatakan bahwa di sekolah sudah menggunakan media interaktif berupa video dengan cara menggunakan infokus sebagai sarana media interaktif, Ibu Ida Laila menjelaskan alasan menggunakan media tersebut yaitu agar anak-anak lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena beberapa anak terlihat bosan dengan materi yang hanya metode mencatat maka dari itu diperlukan media interaktif begitu pula dengan Ibu Ersi Anita menjelaskan dengan media interaktif anak-anak terlihat lebih termotivasi untuk belajar.⁷ Media ajar interaktif diharapkan dapat membantu siswa belajar, terutama dalam hal mengatasi keterbatasan waktu dan membantu mereka belajar secara mandiri. Media ajar adalah bagian penting dari pengajaran oleh karena itu media interaktif yang harus digunakan pada Kurikulum Merdeka adalah PPT berbentuk gambar atau video animasi.

Dari hasil penelitian awal peneliti di atas, dapat dipahami bahwa siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan melatih

⁶ Hasil Observasi Di Kelas 1 Dan 4, Di Sdn Bermani Ilir, *Proses Pembelajaran Di Kelas*, Senin 08 Januari 2024

⁷ Hasil Wawancara Ibu Ida Dan Ibu Ersi, Sdn 06 Bermani Ilir, *Penggunaan Media Pembelajaran*, Senin 08 Januari 2024.

psikomotorik, penglihatan, pikiran, dan pendengaran siswa dalam penggunaan model pembelajaran interaktif. Di sisi lain, guru harus memastikan bahwa siswa selalu menyimak materi yang diberikan, menyediakan media ajar yang dapat dilihat siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis, bertanya, dan memberikan tanggapan. Dengan model pembelajaran interaktif ini, proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin melakukan penelitian tentang penggunaan media interaktif dalam Kurikulum Merdeka di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir. Penelitian ini ditandai dengan fakta bahwa penggunaan media interaktif sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Sebuah penelitian yang disebut "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir" akan dilakukan oleh penulis untuk mengeksplorasi metode penggunaan media interaktif.

B. Fokus Penelitian

Pentingnya menetapkan fokus masalah dalam penelitian adalah untuk mengantur ruang lingkup subjek yang akan diteliti. Selain itu, manfaat lainnya adalah mencegah peneliti terlalu banyak terjebak dalam mengumpulkan data yang berlebih saat berada dilapangan. Dalam konteks penelitian kualitatif, faktor-faktor seperti relevansi, urgensi, dan reliabilitas permasalahan yang dihadapi akan lebih mempengaruhi jalannya penelitian. Adapun fokus penelitian yang akan penulis teliti yaitu bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di kelas I dan IV

SD Negeri 06 Bermani Ilir serta faktor penghambat dan pendukung Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan adanya fokus masalah maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir.
2. Mendeskripsikan faktor penghambat dan pendukung Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka Belajar di kelas I dan IV SD Negeri 06 Bermani Ilir.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat dalam konteks teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif mampu mendukung minat belajar peserta didik.

- b. Bagi Pendidik

Informasikan tentang cara memilih media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah atau Madrasah

Sekolah harus diberi tahu tentang penggunaan media pembelajaran untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

- d. Bagi peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam media pembelajaran interaktif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.¹ Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Contohnya bisa berupa buku, video, gambar, atau aplikasi komputer. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif bagi siswa.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu tindakan kegiatan antar pendidik dan peserta didik baik dilaksanakan secara langsung ataupun tidak dengan menggunakan media pembelajaran.² Pembelajaran sebenarnya adalah interaksi antara anak, sumber belajar, dan guru. Kegiatan pembelajaran ini akan bermanfaat bagi anak jika dilakukan di lingkungan yang nyaman dan aman. Pembelajaran biasanya dirancang

¹ Jumratu Awalia, *Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI IAIN Curup*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup, 2022, H. 32

² Deri Wanto Dan Okni Aisa Mutiara Sendi, *Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa Pai Iain Curup*, Jurnal Penelitian Volume 16, Nomor 1, 2022, 109

untuk membantu siswa belajar.³ Dalam proses pembelajaran, proses interaksi antara anak dan sumber belajar sangat penting.⁴

Pembelajaran di sekolah dasar dan menengah harus interaktif, menginspirasi, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, harus memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.⁵ Dalam hal ini, pembelajaran di sekolah dasar dan menengah harus interaktif, menginspirasi, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ini juga harus memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.⁶ Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran harus menyenangkan sehingga anak-anak merasa nyaman saat belajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media, jika dipahami secara luas, adalah orang, materi, dan peristiwa yang membuat lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan. Istilah latin *medius* berarti "tengah perantara atau pengantar". Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah berperan sebagai media dalam hal ini. Dalam proses pendidikan, media biasanya merupakan

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Bandung: Kencana, 2013), H. 135.

⁴ Rusman, Deni Kurniawan, *Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta:Rajawali Pers, 2013), H. 16.

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru:Edisikedua* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), H. 4.

⁶Rusman, Deni Kurniawan, *Cepi Riyana, Op. Cit.* H. 16.

alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali data visual atau verbal.⁷

Media adalah bagian penting dari pendidikan untuk mencapai tujuan. Mereka bertanggung jawab untuk mengatur hubungan afektif antara pendidik dan siswa selama proses pendidikan.⁸ Media adalah kata jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar." Kata "media" dapat mengacu pada berbagai jenis aktivitas atau pekerjaan, seperti media dalam untuk menyampaikan pesan, media pengantar magnet, atau media panas dalam teknik. Dalam bidang pendidikan atau pengajaran, istilah "media" juga digunakan, sehingga disebut sebagai "media pendidikan" atau "media pembelajaran".⁹ Namun, media adalah lebih dari sekedar bahan atau alat yang memungkinkan siswa belajar. Pembelajaran, di sisi lain, terdiri dari kombinasi dari dua aktivitas: aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar berkaitan dengan tugas guru untuk memastikan komunikasi yang sehat antara guru dan siswa.¹⁰ Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah hubungan interaksi komunikasi. Pembelajaran akan berjalan lancar dan berhasil dengan bantuan media komunikasi. Dalam komunikasi, pesan ditransfer dari sumber ke penerima.¹¹

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), H. 3.

⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), H. 3.

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), H.163.

¹⁰ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Uletkreatif, 2017), H.1-2.

¹¹ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Uletkreatif, 2017), H.5.

Selain definisi di atas, ada yang berpendapat bahwa perangkat keras dan perangkat lunak dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Perangkat keras adalah alat yang dapat mengirimkan pesan, seperti proyektor atas, radio, televisi, dan sebagainya. Perangkat lunak juga dapat mencakup informasi dalam transparansi, buku, dan bahan cetakan lainnya, serta cerita dalam film atau materi yang disajikan dalam bentuk bagan, grafik, atau diagram.¹²

Menurut Wandah Wibawanto, media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar dalam lingkungan yang kondusif, yang dapat mempercepat pemahaman peserta didik.¹³

Dengan demikian, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, termasuk perangkat keras atau perangkat lunak, sehingga pesan atau materi ajar dapat disampaikan dengan lebih mudah dan lebih efektif. Media pembelajaran juga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik.

b. Manfaat Media

Media dalam proses pembelajaran membantu interaksi guru-siswa, yang merupakan salah satu keuntungan. Namun, ada beberapa keuntungan

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana, 2006), H.163-164.

¹³Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Uletkreatif, 2017), H. 2.

media yang lebih khusus. Kepp dan Dayton menyebutkan beberapa keuntungan media dalam pembelajaran, seperti:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa media dalam proses pembelajaran sangat penting agar anak tidak bosan.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu. Jenis media yang digunakan harus sesuai dengan proses transformasi pesan. Beberapa ahli berpendapat bahwa ada banyak klasifikasi media yang sangat beragam, tergantung pada cara media dikategorikan..

- 1) Media suara mengandung pesan verbal dan nonverbal. Berbeda dengan pesan nonverbal, pesan verbal terdiri dari bunyi, gumaman,

¹⁴ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Januari 2014),H. 4.

gerutusan, musik, dan sebagainya. Radio, tape, dan compact disk adalah contoh media ini.

- 2) Media yang hanya dapat dilihat oleh mata disebut media visual. Media cetak, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak termasuk dalam kategori media ini.

Jenis-jenis media visual:

- a) Media visual verbal mengandung pesan verbal dalam bentuk tulisan.
 - b) Media visual nonverbal grafis mengandung pesan nonverbal dalam bentuk simbol visual atau elemen grafis, seperti gambar, lukisan, diagram, bagan, dan peta.
 - c) Media nonverbal tiga dimensi mengandung model, seperti miniatur.
- 3) Media audio visual adalah media yang melibatkan kedua indra pendengaran dan penglihatan sekaligus. Pesan yang dikirim dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media visual atau, seperti yang disebutkan sebelumnya, pesan verbal dan non verbal yang terdengar seperti media audio. Penggunaan audio visual dalam pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan sebaliknya metode konvensional membuat siswa bosan, jenuh, dan kaku ketika memproses pembelajaran.¹⁵Perangkat media

¹⁵ Tika Meldina, dkk, *Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu*, Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 10, Nomor 1, Tahun 2024, 98

ini dapat menampilkan berbagai jenis media, termasuk film, video, dan televisi, dan dapat disambungkan ke proyektor.

- 4) Media multimedia menggabungkan berbagai indera dalam proses belajar. Media ini mencakup segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung, biasanya melalui komputer atau internet, bersama dengan pengalaman berbuat dan terlibat. Permainan, simulasi, bermain peran, dan forum teater termasuk dalam pengalaman berbuat; lingkungan nyata dan karya wisata juga termasuk dalam pengalaman berbuat.¹⁶

2. Media Pembelajaran interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

"Interaktif", menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti "bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif." Dengan demikian, bahan atau materi ajar yang interaktif didefinisikan sebagai bahan atau materi ajar yang sifatnya aktif; dengan kata lain, bahan atau materi ajar ini dirancang untuk memberikan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu kegiatan.

Bahan ajar yang dicetak, bentuk, atau maket tidak sama dengan bahan ajar yang tidak aktif dan tidak dapat berinteraksi dengan penggunaannya. Di sini, siswa dapat berinteraksi dengan bahan ajar dalam dua arah.¹⁷

¹⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2010), H. 55-56

¹⁷ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:Kencana, 2019) H. 137

Media interaktif terdiri dari media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video. Media interaktif berbasis media terdiri dari tiga jenis: media interaktif berbasis web, media interaktif berbasis situs web pendidikan, dan media interaktif berbasis aplikasi.¹⁸

Media interaktif hanya mencakup media yang digunakan oleh indra penglihatan, seperti teks, gambar yang tidak bergerak, video, dan gambar bergerak, serta media yang digunakan oleh indra pendengaran, seperti suara.¹⁹

Peneliti dapat mencapai kesimpulan bahwa alat pembelajaran interaktif menarik perhatian dan menarik siswa. Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dibuat dengan komputer, dilengkapi dengan alat pengontrol untuk terhubung ke program, dan menggabungkan konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan game untuk memberikan pembelajaran interaktif kepada pengguna. Penelitian ini menemukan bahwa dengan memilih menu materi, siswa dapat mempelajari sesuai keinginan mereka dan mendapatkan umpan balik setelah pelajaran selesai.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai bagian dari sistem pembelajaran harus mempertimbangkan aspek lain, seperti tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran adalah:

¹⁸ Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: Uny Press, 2017), H.2.

¹⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), H. 57

- 1) Menggabungkan lebih dari satu media, seperti menggabungkan elemen audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, artinya dapat mengakomodasi respons pengguna.
 - a) Bersifat mandiri, artinya isi mudah digunakan dan lengkap sehingga pengguna dapat menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain.²⁰

c. Nilai dan Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa jika dipilih, dikembangkan, dan digunakan dengan benar. Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh termasuk pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, ada fleksibilitas dalam bagaimana media pembelajaran digunakan.²¹

Dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar interaktif atau media interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bahan ajar ini cocok untuk mengajarkan langkah-langkah atau proses seperti wudhu, shalat, atau mengkafani jenazah. Materi pelajaran ini bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran karena meliputi.²²

²⁰ Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/Madrasah* (Depok: Prenamedia Group, 2018) H. 102

²¹ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), H. 6

²² Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/Madrasah* (Depok: Prenamedia Group, 2018), H. 103

- 1) Interaktif seperti namanya—program multimedia ini dirancang untuk memungkinkan peserta untuk belajar secara mandiri. Saat menggunakan program ini, peserta didik dapat diajak secara visual, auditif, dan kinetik. Ini membuat informasi atau pesan mudah dipahami.
- 2) Memberikan lingkungan yang efektif secara individual: karena bahan ajar ini dirancang untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan peserta didik secara individual dipenuhi, termasuk mereka yang lambat dalam mengikuti pelajaran. Iklim yang lebih afektif dengan cara yang lebih individual ini muncul dalam bentuk tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, dan sangat sabar dalam mengikuti perintah. Iklim afektif ini akan melibatkan peserta didik mengimajinasi berbagai objek yang sudah ada.
- 3) Meningkatkan keinginan untuk belajar. Ini karena bahan ajar interaktif memenuhi kebutuhan siswa.
- 4) Memberikan umpan balik. Bahan ajar interaktif dapat menawarkan umpan balik instan terhadap apa yang dipelajari siswa. Media interaktif dirancang untuk pembelajaran mandiri, sehingga pengguna memiliki kendali total atas penggunaan.

Sedangkan manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:²³

- 1) Memberikan umpan balik. Misalnya, umpan dapat berupa panduan yang dapat diakses oleh siswa melalui media interaktif.

²³ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), hlm.102.

- 2) Mengatasi kesulitan siswa dalam mengikuti pelajaran karena waktunya terbatas. Misalkan siswa dapat membawa multimedia interaktif ke rumah dan memutarinya berulang kali tanpa bantuan guru. karena multimedia interaktif berfokus pada siswa.
- 3) Mengatasi perbedaan gaya belajar yang ada karena multimedia interaktif memiliki gambar, teks, video, foto, dan fitur visual, audio, dan kinestik.
- 4) Mengatasi masalah yang terlalu kompleks karena multimedia interaktif melakukan peran yang sama sebagai alat media secara keseluruhan.
- 5) Mengatasi tantangan guru dalam mengelola berbagai kemampuan siswa secara mandiri atau individu di dalam kelas yang heterogen

d. Fungsi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Media pembelajaran, mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai alat pengajaran: Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran. Kata "sumber belajar" ini bermakna aktif dalam artinya sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Dari tulisan Munadhi, sumber belajar sebenarnya merupakan bagian dari sistem instruksional, yang terdiri dari orang, pesan, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Semua sumber yang ada di luar pendidik dan memungkinkan proses belajar memiliki potensi untuk memengaruhi hasil belajar siswa.

- 2) Fungsi semantic mengacu pada kemampuan media untuk menambah perbendaharaan kata dengan simbol verbal, yang berarti anak-anak yang tidak berbicara benar-benar memahami kata-kata tersebut.²⁴

e. **Komponen Media Interaktif**

Berikut ini beberapa komponen media interaktif yaitu:

1) Teks

Teks adalah kumpulan huruf yang membentuk kata atau kalimat dan berisi maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh pembaca.

2) Grafik

Gambar, juga disebut sebagai gambar, foto, atau ilustrasi, adalah alat yang ideal untuk menyampaikan informasi, terutama bagi pengguna yang sangat terfokus pada gambar dalam bentuk visual.

3) Gambar *Image* atau visual diam

Gambar adalah gambar yang dibuat menggunakan perangkat lunak untuk membuat konten multimedia lebih menarik dan efektif. Gambar dapat berupa garis, garis, bulatan, kotak, bayangan, warna, dan sebagainya.

4) Video visual gerak

²⁴ Munadhi, S. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta. (2005). H. 14

Pada dasarnya, video adalah media yang dapat menampilkan simulasi benda nyata dan juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara langsung, menarik, dan efektif.

5) Animasi

Animasi adalah penggunaan komputer untuk membuat gerakan pada layar. Ini adalah tampilan yang menggabungkan media teks, grafik, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

6) Audio suara

Audio adalah semua jenis bunyi digital, seperti suara, musik, cerita, dan sebagainya, yang dapat digunakan sebagai suara latar atau untuk menyampaikan pesan duka, sedih, atau sedih, dan bervariasi sesuai dengan situasi dan keadaan.

7) Interaktivitas

Media lain seperti TV dan pemutar PCD dapat menampilkan fitur lain seperti teks, suara, video, dan foto, tetapi fitur interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Interaktivitas dapat mencakup navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.²⁵

f. Teknik Pembuatan Media Interaktif

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan saat mendesain media interaktif. Kriteria berikut harus dipertimbangkan saat mendesain media interaktif:

²⁵ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), H. 16-19 Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan

1) Tipografi

Dalam hal penggunaan tipografi, dua faktor yang menentukan kesuksesan desain adalah legibility dan readability. Legibility adalah ketika huruf mudah dikenali oleh mata tanpa bersusah payah untuk membedakannya. Readability adalah ketika huruf digunakan sehingga hubungannya satu sama lain terlihat jelas.

2) Beberapa pertimbangan dalam tampilan multimedia, yaitu:

- a) Pertimbangkan format teks; itu dirancang untuk mudah dibaca
- b) Desain teks adalah hirarki visual; orang cenderung membaca bagian terbesar dari teks, baru kemudian yang paling kecil
- c) Susunan teks harus membuatnya lebih mudah dibaca
- d) Semua aspek spasi huruf, kata, dan garis harus mudah dibaca, komunikatif, dan ekspresif
- e) Pertimbangkan bentuk huruf; gunakan huruf yang asli; pikirkan tentang hubungan positif dan negatif spasi
- f) Jangan gunakan huruf baru atau menarik.²⁶

g. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Interaktif

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media ini, pendidik dapat membuat model penyajian interaktif dan mengintegrasikan berbagai media dalam proses pembelajaran. Selain itu, muatan pelajaran

²⁶ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan.....* H. 20

dapat diubah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan dapat dibuat mudah untuk materi yang sulit, dan suasana belajar dapat dibuat menyenangkan.

Penting untuk mendukung penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, termasuk:

- 1) Sistem pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan interaktif.
- 2) Guru akan diminta untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan metode pembelajaran baru.
- 3) Mampu menggabungkan berbagai media untuk mendukung tujuan pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, musik, dan animasi gambar atau video.
- 4) Meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga tercapainya tujuan pembelajaran.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga konvensional.
- 6) Membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan.²⁷

Agar media interaktif dapat digunakan secara efektif, terdapat beberapa faktor pendukung yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Faktor Sarana Prasarana
 - a) Ketersediaan Perangkat Keras: Tersedianya perangkat keras yang memadai, seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone, dengan

²⁷ Munir, Multimedia: *Konsep...*, H.114

spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan media interaktif yang akan digunakan.

- b) Ketersediaan Perangkat Lunak: Tersedianya perangkat lunak yang sesuai dengan media interaktif yang akan digunakan, seperti software animasi, authoring tools, atau aplikasi edukasi interaktif.
- c) Jaringan Internet: Jaringan internet yang stabil dan memadai diperlukan untuk mengakses dan menggunakan media interaktif berbasis online.
- d) Fasilitas Pendukung: Fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang memadai, tata letak ruangan yang sesuai, dan sound system yang baik dapat menunjang penggunaan media interaktif dengan lebih optimal.

2) Faktor Sumber Daya Manusia

- a) Kemampuan Guru: Guru harus memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai tentang media interaktif, termasuk cara menggunakannya, cara mengintegrasikannya dalam pembelajaran, dan cara mengevaluasi efektivitasnya.
- b) Keterampilan Siswa: Siswa harus memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti mengoperasikan komputer, laptop, atau tablet.
- c) Dukungan Tenaga Teknis: Tenaga teknis yang handal diperlukan untuk membantu guru dalam instalasi, konfigurasi, dan troubleshooting media interaktif.

3) Faktor Materi Pembelajaran

- a) Kesesuaian Media Interaktif dengan Materi: Media interaktif yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
 - b) Kualitas Media Interaktif: Media interaktif yang digunakan harus berkualitas baik, baik dari segi konten, desain, maupun interaktivitasnya.
 - c) Variasi Media Interaktif: Penggunaan variasi media interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Faktor Psikologis
- a) Motivasi Guru: Guru harus memiliki motivasi dan kemauan untuk menggunakan media interaktif dalam pembelajaran.
 - b) Motivasi Siswa: Siswa harus memiliki motivasi dan minat untuk belajar dengan menggunakan media interaktif.
 - c) Suasana Pembelajaran: Suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dapat mendukung penggunaan media interaktif secara efektif.²⁸

Adapun Penghambat dari Media Interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1) Hak cipta program yang menyebabkan sebagian besar program media interaktif tidak dapat diakses secara bebas.

²⁸ Agustina, D. R., & Sari, W. A. *Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 2018. vol 5(1), 43-56

- 2) Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
- 3) Tingkat kompleksitas program yang tinggi dapat menghalangi pengguna.
- 4) Kurang informasi yang diperoleh.²⁹

3. Kurikulum Merdeka

a. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan sebuah peraturan yang harus ditaati peserta didik sehingga mereka mampu mencapai gelar atau bukti dari kelulusan dalam pembelajaran. Kurikulum dapat diartikan sebagai suatu perangkat perencanaan dan media untuk memandu dalam proses pendidikan untuk mewujudkan lembaga pendidikan yang bermutu. Kurikulum digunakan sebagai petunjuk dan langkah awal dalam proses pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kurikulum terkadang tidak semuanya sama dengan ketentuan yang ada, sehingga banyak perubahan-perubahan yang terjadi. Ada tiga faktor yang membuat kurikulum harus selalu dirubah atau diperbaharui. a) Adanya perubahan pandangan tentang manusia dan pendidikan, khususnya mengenai hakikat kebutuhan peserta didik terhadap pendidikan atau pembelajaran. b) Perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat mengharuskan cara penyampaian materi semakin beragam. c) Adanya perubahan masyarakat, baik secara sosial, politik,

²⁹ Sharon, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar, Ahli Bahasa*, Jakarta: Kencana. 2011, H. 174

ekonomi, maupun daya dukung lingkungan alam, baik pada tingkat lokal maupun global, yang menjadi faktor kurikulum harus menyesuaikan dengan zaman sehingga proses penyusunan kurikulum dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.³⁰

Kurikulum berarti "lapangan pertandingan" dalam bahasa Latin, "*curere*", yang berarti "berlari di lapangan pertandingan." Kurikulum adalah arena pertandingan di mana siswa bersaing untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk mencapai "garis finish" yang membawa mereka ke gelar sarjana.³¹

Kurikulum dapat didefinisikan secara lebih luas sebagai kumpulan materi pendidikan yang diterima siswa di sekolah mereka masing-masing selama mereka mengikuti proses pendidikan pada tingkatan atau jenjang tertentu. Siswa akan membawa semua pengalaman belajar ini ke dalam kehidupannya di masa depan. Kurikulum Merdeka, menurut Widhi, Baktiar, dan rekan, adalah kurikulum yang menawarkan warna baru dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari

³⁰ Idi Warsah, Imron , Siswanto, Okni Aisa Mutiara Sendi, *Strategi Implementatif KKNi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam di IAIN Curup*, Jurnal Tarbiyatuna Vol. 11 No. 1 (2020), h. 78

³¹ Aisyah Nur Rahmawati, 'Identifikasi Masalah Yang Di Hadapi Pendidik Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi Di Sd', *Indonesia Journal Primaru Education*, Vol. 2, No.1 (2018), H. 115

konsep dan menguatkan kemampuan mereka. Guru harus memahami konsep Kurikulum Merdeka secara menyeluruh.³²

b. Kurikulum Merdeka Belajar

Merdeka Belajar versi Mendikbud berarti bahwa kurikulum harus menyenangkan bagi siswa dan memungkinkan guru mengembangkan cara baru untuk berpikir. Ini dapat menumbuhkan sikap positif murid terhadap pembelajaran.³³

Merdeka Belajar versi Mendikbud berarti bahwa kurikulum harus menyenangkan bagi siswa dan memungkinkan guru mengembangkan cara berpikir inovatif. Ini dapat menumbuhkan sikap positif murid terhadap pembelajaran.³⁴

Belajar secara bebas adalah cara alami untuk mendapatkan kemerdekaan. Terlebih dahulu, Anda harus belajar menjadi merdeka karena mungkin ada hal-hal yang menghalangi Anda untuk menjadi merdeka, seperti merasa belum merdeka atau memiliki sedikit ruang untuk bergerak. Menggali potensi terbesar guru dan siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri adalah inti dari belajar bebas. Mandiri bukan hanya mengikuti sistem pendidikan konvensional, tetapi juga melibatkan inovasi dalam pendidikan.³⁵

³² Apta Dinda Sartika, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi*, *Journey: Journal Of Development And Reseach In Education* Volume : 3 Number 2 2023 , H. 51 - 65

³³ *Ibid* , H. 52.

³⁴ Sartini And Rahmat Mulyono, '*Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21*', *Didaktik :Jurnalilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8.2 (2022), 1348–63<<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i2.392>>.hlm. 89

³⁵*Ibid*, hlm. 91

Karena selama ini pendidikan di Indonesia lebih menekankan pada pengetahuan daripada keterampilan, sistem pembelajaran merdeka lebih menekankan aspek pengembangan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Gagasan belajar bebas juga memungkinkan guru dan siswa untuk memilih sistem pembelajaran yang membuat belajar menyenangkan.³⁶

Oleh karena itu, peneliti dapat mencapai kesimpulan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar tidak hanya memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memaksimalkan potensi mereka, tetapi juga memberikan kebebasan kepada institusi pendidikan untuk memutuskan sendiri bagaimana mereka mengatur kurikulum mereka. Rencana pelaksanaan pembelajaran, yang selama ini dikritik karena terlalu rumit dan kaku dan mewajibkan guru untuk mengikuti tahapan pembelajaran yang telat, juga memberi guru kebebasan untuk membuat kurikulum mereka sendiri.

c. Karakteristik Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah untuk membuat materi pelajaran yang lebih masuk akal dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga mereka dapat membuat kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan lokal. Kurikulum bebas memiliki beberapa karakteristik berikut:³⁷

Adapun beberapa karakteristik dari Kurikulum Merdeka sebagai berikut:

³⁶ Achmad Fauzi, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak', *Pahlawan: Jurnal Pendidika-Sosial-Budaya*, 18.(2022), H. 18–22

³⁷ Apta Dinda Sartika, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi*, *Journey: Journal Of Development And Reseach In Education* Volume : 3 Number 2 2023 , H. 51 - 65

- 1) Meningkatkan Soft Skills dan Karakter Peserta Didik: Orientasi Kurikulum Merdeka berfokus pada menanamkan nilai-nilai bangsa Indonesia dalam diri siswa. Ini sesuai dengan visi pendidikan Indonesia, yang menyatakan bahwa "Mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila." Tujuan pengembangan Program Profil Pelajar Pancasila adalah untuk menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berkebhinekaan, global, bergotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan berani. Siswa dengan kemampuan ini diharapkan dapat membawa perubahan nyata dalam pendidikan di Indonesia.
- 2) Efisiensi dan efektivitas kurikulum merdeka ditentukan oleh fokus materi yang penting. Kurikulum tersebut berpusat pada peningkatan literasi dan numerasi, dan fokusnya pada materi yang relevan, penting, dan mendalam sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk mencapai kompetensi dasar. Penyusunan materi esensial melibatkan evaluasi materi ajar yang dianggap berbahaya dalam pendidikan. Materi yang berbahaya disederhanakan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran.
- 3) Faktor yang membedakannya dari kurikulum sebelumnya adalah fleksibilitas pembelajaran. Kurikulum bebas memberi guru, sekolah, dan siswa kesempatan untuk menyesuaikan materi ajar berdasarkan iman,

konteks budaya, dan lokalitas. Secara keseluruhan, ide Kurikulum Merdeka memungkinkan sekolah membuat kurikulum yang lebih sesuai dengan lingkungan setempat, menghasilkan lulusan yang lebih baik yang siap menghadapi tantangan. Konsep ini juga menekankan pada pembelajaran interaktif dan penggunaan teknologi dan sumber daya masyarakat yang tersedia. Akibatnya, diharapkan siswa memiliki minat yang lebih besar dalam pembelajaran dan memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk kehidupan kerja dan bermasyarakat.³⁸

d. Capaian Belajar Kurikulum Merdeka Belajar

Standar untuk pembelajaran capaian pembelajaran (CP) ditetapkan oleh Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Secara umum, CP adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa di setiap tahap pendidikan, mulai dari tahap fondasi dalam PAUD.³⁹

CP memberikan tujuan umum dan waktu yang tersedia untuk mencapainya fase demi fase, mirip dengan perjalanan. Untuk mencapai garis akhir, pemerintah membaginya ke dalam enam tahap. Setiap tahap

³⁸ Ibid, H. 54

³⁹ Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka

membutuhkan waktu satu tahun hingga tiga tahun. Salah satu perbedaan antara Kurikulum Merdeka dan K-13 adalah istilah "Capaian Pembelajaran", yang mengganti kata "KI" dan "KD", dan Fase Jam Pembelajaran Pertahun, yang mengganti jam pelajaran per minggu. Penyusunan Capaian Pembelajaran CP per fase adalah upaya untuk menyederhanakan sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk menguasai kompetensi. Ini karena CP disusun dengan memperhatikan fase perkembangan anak, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat pencapaian pendidikan yang tepat, kebutuhan, kecepatan, dan gaya belajar mereka. Penyusunan CP per fase juga bermanfaat bagi guru dan satuan pendidikan. Secara umum, fase itu terdiri dari:

- 1) Fase dua tahunan di SD yakni kelas 1-2, kelas 3-4, kelas 5-6.
- 2) Fase tiga tahunan selama di SMP kelas 7-9.
- 3) Fase satu tahun di kelas 10 dan fase dua tahun di kelas 11-12. Untuk fase jam belajar jumlahnya sama namun cara distribusi jamnya berbeda sesuai dengan kebutuhan sekolah.⁴⁰

e. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di SD/MI

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan yang dirancang oleh pemerintah untuk membuat sebuah lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks.⁴¹ Kurikulum Merdeka

⁴⁰ Ibid, H.55

⁴¹ Siti Zulaiha , Tika Meldina, dan Meisin, *Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar*, TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 9. No 2, 2022, 165

diterapkan untuk profil siswa Pancasila dengan mengutamakan pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar dan menengah. Hal ini juga sangat relevan dengan pendidikan modern, di mana fokus pendidikan bukan hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan, keterampilan, karakter, dan literasi. Pembelajaran kurikulum bebas akan kembali ke pendekatan pembelajaran mata pelajaran. Penyusunan jadwal cukup memudahkan guru karena pembagian waktu per minggu berdasarkan subjek. Kurikulum ini tidak sama dengan yang digunakan pada tahun 2013, yang memasukkan hari efektif dan minggu efektif.

Meskipun membuat jadwal yang sederhana, guru harus mempertimbangkan beberapa elemen Kurikulum Merdeka. Salah satu contohnya adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila P5. Proyek ini adalah pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa menyelesaikan masalah dan memahami materi. Penyusunan: Kurikulum Merdeka IKM dapat diterapkan di sekolah dasar atau sekolah menengah dalam tiga cara, yaitu:

- 1) Katagori Mandiri Belajar menunjukkan bahwa sekolah atau satuan pendidikan masih menggunakan kurikulum 2013 atau K13 yang disederhanakan atau kurikulum darurat dengan menerapkan bagian-bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka.
- 2) Katagori Mandiri Berubah menunjukkan bahwa sekolah atau satuan pendidikan mulai menerapkan Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Perangkat ajar yang dibuat oleh PMM Platform Merdeka

Mengajar tidak termasuk perangkat ajar yang telat; mereka hanya sesuai dengan jenjang satuan pendidikan. P5 harus termasuk dalam jadwal, yang dapat dilakukan pada akhir kelas, seminggu, atau selama periode waktu tertentu.⁴²

f. Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka secara resmi ditetapkan sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk semua sekolah di Indonesia oleh Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024. Untuk membangun negara, pendidikan sangat penting. Untuk mengembangkan negara, pendidikan sangat penting. Pendidikan saat ini berfokus pada kurikulum yang dirancang. Kurikulum tidak selalu dapat dilaksanakan sepenuhnya dalam pelaksanaannya. Hal ini juga berlaku untuk Kurikulum Merdeka, yang baru-baru ini menjadi subjek perdebatan. Kurikulum ini diharapkan mampu meningkatkan pendidikan di Indonesia, selain karena wacana baru yang muncul sebagai tanggapan terhadap pandemi yang melanda dunia. Akibatnya, pengembangan dilakukan untuk memaksimalkan pendidikan yang ada.

Dua jenis landasan adalah landasan material dan landasan bersifat yaitu landasan yang berfungsi sebagai alas, dasar, atau tumpuan. Istilah "landasan" dan "fondasi" memiliki arti yang sama. Filosofi berfungsi sebagai dasar untuk menetapkan batas-batas pendidikan yang akan dilaksanakan. Batasan atau rambu ini berasal dari epistemologi dan aksiologi pendidikan dalam filsafat pendidikan. Landasan filosofis tidak terdiri dari satu ide. Konsep ini

⁴² Apta Dinda Sartika,H.56

digunakan dalam banyak cabang filsafat. Akibatnya, ada banyak aliran filosofis yang dikenal dalam pendidikan, termasuk idealisme, pragmatisme, dan lainnya.

Kurikulum yang belum dibuat harus memastikan bahwa siswa dapat menerapkan konsep Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran mereka. Selain itu, kurikulum yang sudah ada harus memastikan bahwa guru memiliki jumlah jam pelajaran dan tugas pokok yang sama dengan yang diberikan oleh Kurikulum Merdeka.⁴³

Kursi yang telah dibuat selama ini tidak pernah menyimpang dari dasar psikologi. Studi ini berkonsentrasi pada pemahaman dan pengembangan tingkah laku manusia. Dengan demikian, kurikulum pada dasarnya merupakan pedoman yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam bidang ini, psikologi berperan dalam menentukan keberhasilan kurikulum. Jadi, rencana pelajaran harus mempertimbangkan lebih banyak hal, terutama potensi anak dalam menghadapi perubahan tersebut, karena psikologi perkembangan, psikologi belajar, dan psikologi sosial adalah bidang psikologi yang terkait. Psikologi sangat penting untuk pembuatan program pendidikan. Pada dasarnya, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan pengetahuan dan psikologi siswa agar siswa tidak menjadi korban dari kurikulum. Ini juga berlaku untuk pengembangan kurikulum bebas yang akan dilaksanakan.⁴⁴

⁴³ Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka

⁴⁴ Kholik A. N., "Landasan Psikologis Pengembangan Kurikulum Merdeka Abad 21", As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan, Vol.8 No.1 (2019)

Sehingga pembelajaran dapat berhasil, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan psikologi siswa. Pada akhirnya, proses belajar mengajar akan terjejas oleh sikap egois dan tidak mempertimbangkan peserta didik dalam pengembangan kurikulum.

Sosiologi sebagai landasan pendidikan dan pengembangan kurikulum. Pada dasarnya, manusia berbudaya dan bermasyarakat. Namun, proses bersatunya seseorang dengan masyarakat tidak dapat terjadi secara instan. Individu dapat hidup dalam masyarakat tanpa menyimpang. Sosiologi adalah bidang yang sangat penting untuk mendefinisikan dan menjelaskan hubungan sosial, termasuk kelompok sosial, institusi, dan proses sosial. Hubungan sosial adalah tempat orang dapat mengalami pengalaman yang terorganisir. Sosiologi pendidikan menyelidiki berbagai macam hubungan yang terjadi antara pendidikan dan masyarakat. Hal ini harus mempertimbangkan banyak konsep yang umum. Analisis ilmiah tentang proses sosial dan pola interaksi sosial di lingkungan pendidikan dikenal sebagai sosiologi pendidikan. Sosiologi pendidikan mempelajari empat bidang, yaitu.

- 1) Hubungan sistem sekolah dengan aspek masyarakat lain.
- 2) Hubungan kemanusiaan di sekolah.
- 3) Pengaruh sekolah pada perilaku anggotanya.
- 4) Sekolah dalam komunitas

Dalam pembuatan kurikulum saat ini, dasar sosiologi juga harus dipertimbangkan, terutama ketika berbicara tentang Kurikulum Merdeka. Kurikulum saat ini tidak hanya berfokus pada siswa; banyak hal yang perlu

dipertimbangkan saat mengubahnya. Fakultas seperti filsafat, antropologi, sosiologi, ekonomi, psikologi, dan sejarah harus dipertimbangkan saat mengembangkan kurikulum. Teori-teori ini disebut landasan sosiologi pendidikan jika sumbernya berasal dari sosiologi. Oleh karena itu, landasan sosiologi pendidikan adalah kumpulan gagasan yang digunakan sebagai landasan untuk studi dan praktik pendidikan yang bersumber dari sosiologi.⁴⁵

Perkembangan teknologi terus berkembang. Pada awalnya, pembelajaran berbasis teks digunakan. Namun, saat ini, siswa dewasa dapat belajar secara online melalui berbagai platform atau aplikasi yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi dan ilmu pengetahuan benar-benar menjadi bagian penting dari pendidikan dan telah menjadi komponen penting dari pembelajaran hingga saat ini. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa perkembangan ilmu pendidikan saat ini dipengaruhi secara signifikan oleh pendidikan. Banyak aspek pendidikan terganggu, terutama selama pandemi yang sedang berlangsung. Indonesia juga membahas sejumlah masalah nyata yang memerlukan solusi segera. Beberapa masalah ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perbedaan teknologi antara sekolah kota dan daerah
- 2) Keterbatasan kemampuan guru untuk menggunakan aplikasi pembelajaran;
- 3) Kekurangan sumber daya yang diperlukan untuk pengembangan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota; dan

⁴⁵ Satriadin S., "Landasan Sosiologis Dalam Pendidikan", *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, Vol.1 No.2 (2019). Hlm. 67

- 4) Hubungan antara guru, siswa, dan orang tua yang terintegrasi dalam pembelajaran online.⁴⁶

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Jurnal penelitian dari Syamsul Ma'arif Al Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas 2019, *Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat mengatasi masalah penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif di sekolah dasar. Media interaktif di SDN Genuksari 01 dan SD IT Az-Zahro Batusari didukung oleh animasi dan tampilan grafis, dan sesuai dengan karakter siswa.⁴⁷
2. Jurnal penelitian dari Septy Nurfadhillah., dkk, *Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman 2021*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint ini sangat cocok untuk pengajaran jarak jauh di MI Darussaman. Siswa masih tertarik untuk belajar di masa pandemi ini. Selain itu, siswa menemukan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint ini lebih mudah digunakan dibandingkan dengan media lainnya. Mereka juga menemukan bahwa media ini mudah digunakan dan tidak membutuhkan

⁴⁶ Fatwa A., "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal", Indonesian Journal Of Instructional Technology, Vol.1 No.2 (2020), Hlm. 21. Kurangnya sumber daya bagi pengembangan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota

⁴⁷ Syamsul Ma'arif Al Fatah, *Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Vol.7 No.2, Oktober 2019, Hal. 18 – 25.

banyak kuota internet untuk digunakan. Dengan media interaktif ini, siswa merasa termotivasi untuk belajar karena bahan ajar yang menarik perhatiannya. Akibatnya, siswa lebih termotivasi untuk melakukan kenangan pembelajaran meskipun pandemi.⁴⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arsad Bahari dkk, 2018, *Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint ini ideal untuk pengajaran jarak jauh di MI Darussaman. Di tengah pandemi, siswa tetap bersemangat untuk belajar. Selain itu, siswa menemukan bahwa, dibandingkan dengan media interaktif lainnya, media interaktif berbasis PowerPoint ini lebih mudah digunakan. Selain itu, mereka menemukan bahwa media ini sederhana untuk digunakan dan tidak membutuhkan banyak kuota internet untuk diakses. Karena media interaktif ini menarik perhatian siswa, siswa termotivasi untuk belajar dan membuat kenangan pembelajaran meskipun pandemi.⁴⁹

Adapun persamaan dan perbedaan dengan peneliti saya yaitu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Jurnal penelitian dari Syamsul Ma'arif Al Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas 2019, <i>Analisis Media</i>	Persamaan dalam penelitian yaitu sama sama meneliti Penggunaan multimedia Pembelajaran	Perbedaannya yaitu peneliti terfokus pada mata pelajaran tematik, sedangkan

⁴⁸ Nurfadhillah., Dkk, *Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman*, Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021, H. 278.

⁴⁹ Arsad Bahri Dkk., *Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 Untukmeningkatkanaktivitas Dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran*, Volume 15, Nomor 1, 2018, H. 400

	<i>Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar,</i>	Interaktif dan sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan deskriptif	peneliti terdahulu hanya terfokus pada motivasi belajar siswa.
2	Jurnal penelitian dari Septy Nurfadhillah., dkk, 2021 <i>Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman</i>	Persamaan dalam penelitian memiliki kesamaan sama-sama menggunakan media pembelajaran Interaktif.	Bedanya adalah peneliti melakukan bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka dalam jarak dekat, sedangkan peneliti terdahulu melakukan bagaimana pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis jarak jauh. ⁵⁰
3	Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Arsad Bahari dkk, 2018, <i>Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran</i>	Persamaan dalam penelitian yaitu pada penelitian media interaktif berbasis autoplay	Perbedaannya yaitu bahwa peneliti meneliti penggunaan pada kurikulum merdeka, sedangkan penelitian relevan tidak pada Kurikulum Merdeka

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang hanya menggambarkan, mengungkapkan, menceritakan, dan meringkas berbagai kondisi dan situasi saat ini. Penelitian ini akan memberikan deskripsi kondisi spesifik dari subjek penelitian setelah menggambarkan kondisi tersebut.

Menurut Moleong, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena objek yang diteliti seperti perilaku, persepsi, kegiatan, dan lain-lain secara menyeluruh dengan menggunakan berbagai metode ilmiah dan dalam konteks alam yang khusus.¹

Penelitian kualitatif juga disebut sebagai jenis penelitian yang tidak menggunakan perhitungan atau angka-angka selama pengolahan dan interpretasi data. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dalam penelitian ini. Mereka menggunakan berbagai metode yang ada untuk melakukan penelitian kualitatif, termasuk wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Moleong menjelaskan sebelas karakteristik pendekatan kualitatif: penggunaan latar alamiah, penggunaan manusia sebagai alat utama, penggunaan

¹ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cetakan Ke-36, (Bandung : Remaja Roesdakarya, 2017),H. 23

metode kualitatif untuk mengumpulkan data, analisis data secara induktif, perumusan teori dari bawah ke atas, analisis data secara deskriptif, berdasarkan fokus, penggunaan kriteria tertentu untuk mengkonfirmasi data, penggunaan desain media, dan diskusi tentang hasil penelitian yang didiskusikan dan disepakati bersama oleh orang yang melakukan penelitian.²

B. Desain Penelitian

Jenis penelitian lapangan adalah jenis penelitian di mana data dikumpulkan secara langsung di lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga, organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pendidikan. Untuk mencapai tujuan ini, mereka menggali kisah yang relevan dengan judul atau informasi tentang pandangan informan dan subjek. Mengamati fenomena atau perilaku yang terjadi secara alami di lokasi penelitian biasanya menjadi tujuan dari penelitian ini.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mencari informasi dan kejadian yang terjadi. Ada kemungkinan bahwa penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena dimulai dengan data, diuraikan menggunakan teori yang tersedia, dan akhirnya berakhir dengan teori tersebut.³

² Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Roesdakarya, 2013), H. 10

³ Nana Sudjana, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinarbaruallgensindo, 2004), H.197

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Di SD Negeri 06 Bermani Ilir, yang terletak di Kecamatan Bermani Ilir, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2023/2024 sesuai dengan SK penelitian yang ditetapkan pada tanggal 28 Maret 2024- 28 Juni 2024.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian, menurut Arikunto, adalah subjek yang akan diteliti oleh peneliti.⁴ Menurut pendapat lain, subjek penelitian adalah orang-orang yang membuat sumber informasi dan dapat memberikan data tentang masalah yang akan diteliti; oleh karena itu, subjek penelitian sangat penting dalam penelitian.⁵

Peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan data untuk pertimbangan tertentu, dalam penelitian ini. Faktor-faktor tertentu ini, misalnya, dianggap paling memahami apa yang diharapkan dari peneliti atau mungkin bertindak sebagai penguasa yang membantu peneliti mempelajari objek atau situasi sosial yang diteliti. Penelitian ini melibatkan wali kelas I dan IV, siswa/siswi kelas I dan IV, dan kepala sekolah di SD Negeri 06 Bermani Ilir..

⁴ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Yogyakarta: Pt. Rineka Cipta, 2019),H.120

⁵Tantang Amrin, *Menyusun Rancangan Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,1998), Hlm. 135.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti langsung memasukkan objek mereka untuk mengumpulkannya. Akibatnya, peneliti menggunakan berbagai metode, termasuk:

1. Observasi

Observasi non-partisipasi: Pengamat hanya melihat kegiatan, tidak berpartisipasi dalam kegiatan.⁶ Observasi non-partisipasi: Pengamat hanya melihat kegiatan, tidak berpartisipasi dalam kegiatan.

2. Wawancara

Jika peneliti atau pengumpul data tidak yakin dengan informasi apa yang akan mereka peroleh, mereka dapat menggunakan wawancara semi terstruktur sebagai metode pengumpulan data. Akibatnya, untuk melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis dengan jawaban alternatif yang telah disiapkan. Wawancara terencana terstruktur adalah jenis wawancara di mana pewawancara menyusun rencana pertanyaan secara menyeluruh dan sistematis dengan format yang baku.⁷ Sebelum wawancara dilakukan, penulis telah menyiapkan daftar pertanyaan. Daftar pertanyaan ini akan memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang luas dan bebas dari perspektif narasumber dari berbagai sudut pandang, berdasarkan

⁶ Rachmat Kriyanto, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2014) Hal.112

⁷ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2019, Cet V), H. 376.

pendirian dan pemikiran narasumber itu sendiri. Karena wawancara ini semi-terstruktur, jawaban responden akan diterima.

3. Dokumentasi

"Dokumen merupakan sumber lapangan yang telah tersedia dan berguna untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian," kata Williams, yang dikutip oleh Saipul Annur.⁸ Menurut Suharsini Arikunto, "Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya."⁹

Dokumen terdiri dari tulisan, gambar, atau karya monumental yang mencatat peristiwa masa lalu. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang objek penelitian dari dokumen SDN 06 Bermani Ilir, termasuk visi dan misi, sarana dan prasarana, tenaga pengajar, daftar siswa, kondisi siswa, dan strategi yang dibuat oleh guru.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kualitatif ini, analisis data dilakukan dengan mengelolah, mengelompokkan, dan mengumpulkan informasi dan pengetahuan penting serta informasi yang dapat dikomunikasikan.

Analisis data harus dilakukan dalam tiga tahap, menurut Miles dan Huberman, di antaranya.¹⁰

⁸Saipul Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Palembang: Iain Raden Fatah Press, 2005), H.92

⁹Suharmin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1997), H.36.

¹⁰Ibid, Hal. 249.

1. Reduksi data

Banyak data lapangan perlu dicatat. Seperti yang disebutkan sebelumnya, jumlah data yang dikumpulkan peneliti lapangan akan menjadi lebih banyak, lebih kompleks, dan lebih rumit. Untuk melakukan hal ini, reduksi data harus segera dilakukan untuk melakukan analisis data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih yang penting, memfokuskan pada yang penting, dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya saat diperlukan. Oleh karena itu, penyederhanaan data ini adalah penyederhanaan data yang telah dikumpulkan agar lebih mudah bagi peneliti untuk memahaminya, yaitu:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil observasi wawancara dan dokumentasi.
- b. Membandingkan pernyataan orang di depan umum dengan pernyataan mereka secara pribadi.
- c. Membandingkan pernyataan orang tentang situasi penelitian dengan pendapat dan pandangan yang berbeda.
- d. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang relevan.¹¹

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hal. 225.

2. Penyajian data

Untuk membuat menarik kesimpulan yang lebih mudah, setelah mengumpulkan data, peneliti membagi objek yang sebanding menjadi beberapa kategori atau kelompok.

3. Kesimpulan

Peneliti membuat kesimpulan untuk menjelaskan data yang mereka kumpulkan. Setelah itu, mereka membuat kesimpulan dan memeriksa makna dan validitas kesimpulan karena makna yang mereka peroleh dari data harus diuji untuk kebenarannya, kebenarannya, dan keasliannya.¹²

G. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data dilakukan hanya jika tidak ada perbedaan antara apa yang dilaporkan peneliti dan keadaan sebenarnya dari subjek yang diteliti.¹³

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa uji keabsahan kredibilitas.:

1. Perpanjangan Pengamatan

Selama periode pengamatan yang diperpanjang, peneliti kembali ke lapangan untuk melakukan pengamatan dan wawancara ulang dengan sumber data yang telah mereka temui sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara peneliti dan sumber data menjadi semakin akrab, terbuka,

¹² Husaini Usman Dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Pt Bumiaksara, 2009), Hal. 85.

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), H. 268

dan percaya satu sama lain, sehingga tidak ada lagi informasi yang disembunyikan.¹⁴

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan lebih cermat dan berulang kali sehingga kepastian data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan, peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan salah atau tidak, dan dengan meningkatkan ketekunan, peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang peristiwa yang diamati.¹⁵

3. Triangulasi

Dalam praktiknya penulis menggunakan tiga macam triangulasi, yaitu sebagai berikut:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber menggabungkan data dari berbagai sumber untuk menemukan data sejenis. Akan mudah bagi peneliti untuk mendiskripsikan dan mengatagorikan data yang sama dan spesifik dari data ini. Bahan analisis ini dapat berupa dokumen atau kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga lebih mudah bagi penulis untuk melakukannya.

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) 270. 15

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 370

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah upaya untuk memastikan validitas data atau temuan penelitian. Patton mengatakan bahwa ada dua metode untuk triangulasi dengan metode: satu adalah menguji tingkat kepercayaan penemuan hasil penelitian melalui metode pengumpulan data yang berbeda, dan yang lain adalah menguji tingkat kepercayaan beberapa sumber data melalui pendekatan yang sama.¹⁶

¹⁶ Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), Hal. 331

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 06 Bermani Ilir

SD Negeri 06 Bermani Ilir didirikan pada tahun 1968 dan selama bertahun-tahun mengalami pergantian kepala sekolah. Beberapa kepala sekolah yang menjabat adalah Aji Rais dari tahun 1968 hingga 1970, Mat Arif dari tahun 1970-1972, Enani dari tahun 1972 hingga 2974, Harom dari tahun 1974 hingga 1976, Dalrobi A Ma, Pd, dari tahun 1976 hingga 2005, Didik Susilowati S.Pd, SD, dari 2005 hingga 2011, Iskandar S.Pd, SD, dari 2011 hingga 2015, Jubai,

2. Visi Sekolah SD Negeri 06 Bermani ilir

SD Negeri 06 Bermani ilir mengusung visi yaitu membentuk insan “CENDIKIA” sebagai berikut :

- a. Cerdas dan terampil sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan.
- b. Empati kepada sesama untuk mewujudkan kerukunan dan keharmonisan warga sekolah.
- c. Nasionalisme yang tinggi untuk selalu cinta pada bangsa dan negaranya..
- d. Dinamis untuk melakukan perubahan kearah yang lebih baik sesuai tuntutan zaman.
- e. Indah dan rapinya sekolah terus diingatkan supaya menarik warga sekolah untuk hadir kesekolah.

- f. Indah dan rapinya sekolah terus diingatkan supaya menarik warga sekolah untuk hadir kesekolah.
- g. Keimanan dan akhlak selalu ditanamkan agar semua warga sekolah religius dan berakhlak mulia.
- h. Ikut dan patuh menjalankan peraturan baik peraturan sekolah ataupun peraturan pemerintah.
- i. Aman dan nyaman sehingga warga sekolah bisa beraktifitas dengan tenang.

3. Misi Sekolah SD Negeri 06 Bermani ilir

- a. Melaksanakan proses belajar yang efektif dan aktif dengan memanfaatkan fasilitas dan daya dukung yang ada.
- b. Menanamkan dan membiasakan warga sekolah untuk hidup saling asah, asuh, dan asih.
- c. Melaksanakan upacara setiap hari senin dan juga upacara pada hari besar nasional.
- d. Terus belajar dan berubah ke arah yang lebih baik juga memperkenalkan dan menggunakan teknologi informasi yang ada.
- e. Menciptakan sekolah yang bersih, ramah lingkungan yang indah.
- f. Membiasakan doa sebelum dan sesudah belajar, kultum dipagi hari jum'at dan sholat dhuha.
- g. Melaksanakan tata tertib sekolah bagi semua warga sekolah dan melaksanakan kurikulum sesuai harapan pemerintah.

- h. Membuat dan merawat pagar keliling sekolah agar semua warga sekolah bisa beraktifitas belajar dan mengajardengan aman dan tenang.

4. Tujuan Sekolah SD Negeri 06 Bermani ilir

Tujuan pendidikan dasar adalah untuk memberikan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulila, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan. Dengan mempertimbangkan tujaun pendidikan dasar, tujuan SD Negeri 06 Bermani Ilir adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengamalkan ajaran agama melalui proses pemebelajaran dan kegiatan pembiasa.
- b. Meraih prestasi akademik dan non akademik minimal di tingkat kabupaten/kota.
- c. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- d. Menjadi pelopor dan penggerak lingkungan sekolah yang bersih.
- e. . Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

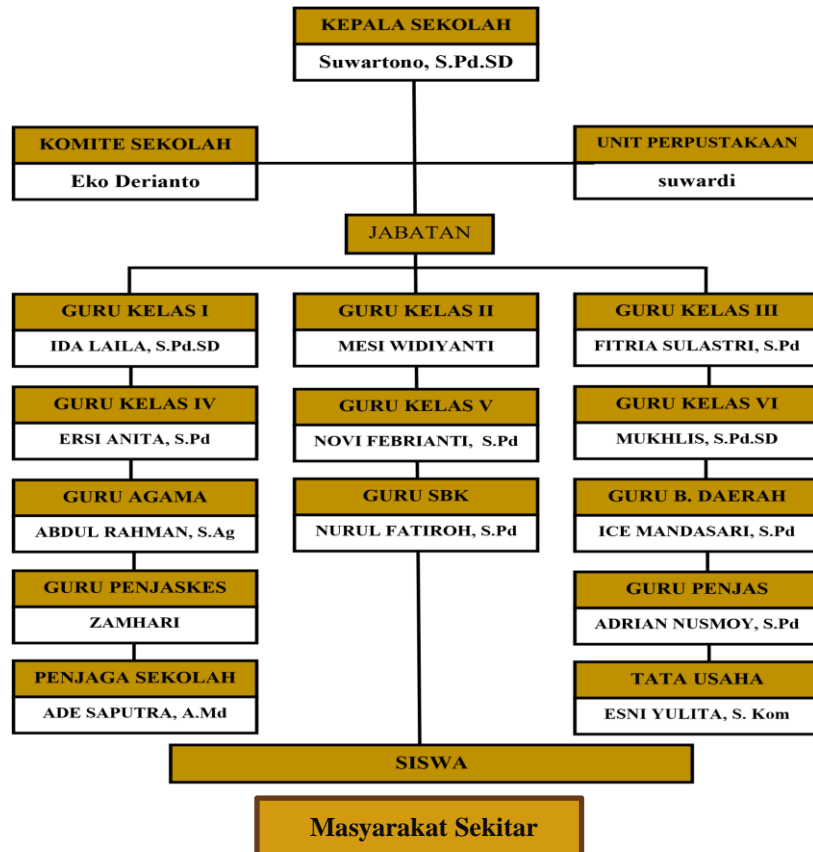
5. Kurikulum

Kurikulum merupakan bagian yang sangat penting dari sistem pendidikan karena berfungsi sebagai pedoman atau acuan untuk pembelajaran di semua jenis dan jenjang pendidikan. Akibatnya, kurikulum sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Di SD Negeri 06 Bermani Ilir, siswa mempelajari sesuai dengan Kurikulum 2013.

6. Hari dan Jam Belajar

Hari sekolah senin sampai dengan sabtu dengan jadwal belajar dari pukul 08.00 – 11.30 WIB.

7. Struktur Organisasi SD Negeri 06 Bermani Ilir



Struktur Organisasi SD Negeri 06 Bermani Ilir

8. Keadaan Guru SD Negeri 06 Bermani Ilir

Guru di SD Negeri 06 Bermani Ilir tahun 2022/2023 berjumlah 15 orang, terdiri dari 7 guru PNS dan 8 guru honor, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Keadaan Guru SD Negeri 06 Bermani Ilir

No	Nama	keterangan
1	Adrian Nusmoy, S.Pd	PNS
2	Ersi Anita, S.Pd	Non PNS
3	Fitria Sulastri, S.Pd	Non PNS
4	Ida Laila, S.Pd.SD	PNS
5	Mesi Widiyanti	Non PNS
6	Mukhlis, S.Pd.SD	PNS
7	Novi Febrianti, S.Pd.I	PNS
8	Nurul Fatiroh, S.Pd	PNS
9	Esni Yulita, S.Kom	Non PNS
10	Suwardi	Non PNS
11	Suwartono, S.Pd.SD	PNS
12	Zamhari	PNS
13	Ice Mandasari, S.Pd	Non PNS
14	Ade Saputra, A.Md	Non PNS

9. Keadaan Siswa SD Negeri 06 Bermani Ilir

Untuk tahun akademik 2022/2023, SD Negeri 06 Bermani Ilir memiliki total 90 siswa. Tabel berikut dapat dilihat untuk lebih jelasnya:

**Tabel 4.2. Keadaan Siswa SD Negeri
06 Bermani Ilir Tahun 2022/2023**

Kelas	Jumlah	L	P
I	17	10	7
II	13	6	7
III	18	10	8
IV	18	10	8
V	12	8	4
VI	11	8	3
TOTAL	89	52	37

B. Hasil Penelitian

Analisis kualitatif deskriptif pemaparan digunakan dalam penelitian ini. Peneliti mendapatkan data ini dari observasi, wawancara, dan dokumen yang berkaitan dengan "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri 06 Bermani Ilir." Penelitian ini dilakukan dengan semaksimal mungkin mendapatkan data secara langsung dari sumber sejak 15 Mei hingga selesai di sekolah yang telah dipilih oleh penulis sebagai lokasi penelitian. Penelitian lapangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian lapangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam hal ini, peneliti tidak menemukan hambatan yang signifikan untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik, peneliti akan membahas data tentang subjek penelitian:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Serta Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka Belajar Di SD Negeri 06 Bermani Ilir

Media pembelajaran adalah semua jenis alat bantu yang membantu siswa belajar. Media adalah berbagai jenis alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan berupa informasi dari pengirim ke penerima. Ini merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar, yang menyebabkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Dengan menggunakan berbagai macam jenis media yang sesuai dengan materi pelajaran, seperti buku, media pembelajaran yang dimodifikasi oleh guru, dan media audio-visual, pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu dari banyak pilihan saat ini seiring dengan cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media interaktif memiliki alat protokol yang memungkinkan pengguna memilih proses yang mereka inginkan. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital di sistem berbasis komputer yang menanggapi tindakan pengguna dengan menampilkan konten seperti teks gambar, bergerak, animasi, video, dan audio. Sebagaimana peneliti temukan

pada waktu melakukan observasi di sekolah tersebut para guru telah menggunakan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran.⁷⁴

Hal ini juga diperkuat dengan penemuan peneliti pada waktu melakukan observasi, di mana para guru telah menggunakan media dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada berupa infokus, laptop dan sebagainya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Ida Laila selaku wali kelas I yang mengatakan bahwa:

Untuk penggunaan media pembelajaran interaktif kami di sekolah biasanya menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah salah satunya adalah Kami menggunakan Infokus dan laptop sebagai salah satu penggunaan teknologi yang bisa kami gunakan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih baik.⁷⁵

Para guru selalu berupaya semaksimal mungkin dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Adapun upaya tersebut salah satunya ialah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan aktif. Dengan adanya penggunaan media interaktif dapat membantu siswa untuk berpikir secara kritis yakni melalui interaksi guru-siswa, siswa-siswa, dan sumber pembelajaran yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Ibu Ersi Anita selaku wali kelas IV mengatakan:

Iya, untuk media pembelajaran ini tentu dapat membantu para guru dalam pembelajaran. Karena para guru dapat menyampaikan materi dengan media yang juga di senangi oleh siswa.⁷⁶

⁷⁴ Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

⁷⁵ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

⁷⁶ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

Dengan penggunaan media yang tepat, Siswa juga akan memiliki kemampuan dan ketercapaian pembelajaran yang optimal untuk dikembangkan di kehidupan sehari-hari, sehingga generasi muda yang baik akan memiliki pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran interaktif yang telah dilaksanakan yaitu baru di kelas 1 dan kelas 4 dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas 1, kemudian mata pelajaran matematika yang dilaksanakan juga di kelas 4. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Ibu Ersi Anita yang mengatakan bahwa:

Untuk kegiatan pembelajaran interaktif ini sendiri kami baru terapkan di kelas 1 dan juga di kelas 4 yang di mana Kelas 1 ini kami telah menerapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan di kelas 4 kami baru menerapkan pada mata pelajaran matematika.⁷⁷

Agar pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal, para guru tentu perlu melakukan persiapan yang matang dalam melaksanakan pembelajaran dalam kelas. Adapun upaya-upaya yang guru lakukan agar pembelajaran interaktif ini dapat berjalan secara maksimal diantaranya ialah:

a. Perencanaan Dan Perancangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.

Perencanaan dan perancangan merupakan salah satu langkah yang guru lakukan agar pembelajaran yang mereka laksanakan dapat berjalan secara maksimal. Untuk media pembelajaran interaktif ini sendiri para

⁷⁷ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

guru perlu memperhatikan kebutuhan para siswa dan kebutuhan guru itu sendiri sebelum mereka merancang media pembelajaran yang tepat digunakan pada kelas tersebut.

Untuk penggunaan media ini sendiri para guru dapat menggunakan fasilitas yang tersedia dari sekolah. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Aida Laila yang menyatakan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka yang telah kami laksanakan dalam bentuk media, audio, video, gambar, yang menyenangkan diyakini akan membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari ekspresi dan budaya, sehingga siswa akan lebih mudah dalam mempelajarinya.⁷⁸

Hal ini juga dilanjutkan oleh Ibu Ersi Anita selaku wali kelas IV SD Negeri 06 Bermani Ilir:

Kami biasanya menggunakan media dalam bentuk media audio, video, gambar ini sangat baik untuk terus dilanjutkan di SD Negeri 06 Bermani Ilir supaya anak-anak di SD Negeri 06 Bermani Ilir lebih kreatif dan aktif pada proses pembelajaran.⁷⁹

Hal ini sesuai dengan temuan peneliti bahwa media pembelajaran interaktif sangat membantu siswa mengoptimalkan kemampuan mereka saat belajar. Penggunaan media ini sangat berpengaruh pada siswa, membuat mereka lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.⁸⁰

Kemudian pernyataan tersebut juga disampaikan oleh Bapak Suwartono selaku kepala sekolah SD Negeri 06 Bermani Ilir:

Untuk media pembelajaran interaktif yang diharap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kedepannya yaitu dengan video animasi yang telah disusun dari audio, video, gambar yang

⁷⁸ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

⁷⁹ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 16 Mei 2024

⁸⁰ Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

digabungkan melalui teknologi canggih dalam komputer. Bahwasannya juga dengan penggunaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka belajar dapat memudahkan dan membantu guru dalam proses pengembangan berpikir siswa secara interaktif. Terutama pada media interaktif seperti gambar, audio, dan video.⁸¹

Selain itu, dengan memaksimalkan fasilitas yang tersedia dan membuat media pembelajaran yang lebih kreatif para guru dapat menyampaikan materi ajar dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran kelas susun sebelumnya dapat tercapai secara maksimal.

Untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, guru harus membuat perangkat pembelajaran yang memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Perangkat pembelajaran ini dikenal sebagai modul ajar, di mana guru merancang kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.

Berkaitan dengan modul ajar Kurikulum Merdeka di SD Negeri 06 Bermani Ilir ini sendiri belum tersusun secara sempurna. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya ialah Kurikulum Merdeka baru diterapkan di sekolah tersebut kurang lebih 1 tahun pembelajaran. Mengingat usia Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut masih tergolong baru maka tentu segala sesuatu yang berkaitan dengan Kurikulum Merdeka belum berjalan secara maksimal salah satunya ialah modul acara tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kepala Sekolah bapak Suwartono yang menyampaikan bahwa:

⁸¹ Bapak Suwartono ,Kepala Sekolah Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

Untuk Kurikulum Merdeka di sekolah ini baru berjalan kurang lebih 1 tahun sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka yaitu tepatnya pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.⁸²

Namun dengan keterbatasan tersebut para guru selalu berusaha Anda pembelajaran yang mereka lakukan dapat berjalan secara maksimal dan tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara menyeluruh. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Ersi Anita yang mengatakan bahwa:

Berkaitan dengan modul ajar ini sendiri sejujurnya kami belum begitu paham bagaimana penyusunannya mengingat masih kurangnya informasi yang kami dapatkan dan kurangnya pelatihan yang kami dapatkan dari sekolah maupun dari pemerintah setempat sehingga kami perlu mencari informasi sendiri terkait dengan menurut ajar tersebut baik itu dari internet maupun kami bertanya dengan teman-teman yang mungkin sedikit lebih paham tentang kurikulum mereka ini.⁸³

Usaha yang dilakukan oleh para guru tersebut juga peneliti ditemukan pada waktu observasi yang penting dilakukan di SD Negeri 06 Bermani Ilir di mana peneliti menemukan bahwa para guru yang mengajar di kelas I dan kelas IV mereka telah menggunakan modul ajar Kurikulum Merdeka. Walaupun dari segi penyusunannya belum begitu sempurna akan tetapi kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan berjalan secara efektif dan efisien.⁸⁴ Selain itu hal ini juga diperkuat dengan adanya dokumen modul ajar yang telah peneliti lampirkan pada bagian lampiran.

⁸² Bapak Suwartono, Kepala Sekolah Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

⁸³ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 16 Mei 2024

⁸⁴ Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Ibu Ida Laila selaku wali kelas 1 SD Negeri 06 Bermani Ilir menyatakan bahwa:

Bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran di SD Negeri 06 Bermani Ilir menggunakan Kurikulum Merdeka dimana setiap guru sebelum memulai proses pembelajaran diharapkan untuk membuat perangkat mengajar sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.⁸⁵

Dengan usaha yang para guru lakukan tersebut, maka diharapkan kegiatan pembelajaran berbasis media interaktif Kurikulum Merdeka dapat terlaksana secara maksimal. Selain itu perlu juga dukungan dari sekolah orang tua dan terjalinnya kerjasama yang baik antara guru dan siswa maka pembelajaran berbasis media interaktif ini dapat berjalan dalam jangka panjang dan memberikan efek yang lebih baik.

b. Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dapat berupa saluran, perantara, penghubung, bahan, atau alat yang menyampaikan pesan. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai alat perantara bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah bentuk peralatan yang berfungsi sebagai pengantar atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 06 Bermani Ilir telah dilaksanakan oleh para guru terkhususnya di kelas I dan di kelas IV yang baru menerapkan Kurikulum Merdeka.

⁸⁵ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Ida Laila selaku wali kelas 1 di SD Negeri 06 Bermani Ilir yang menyatakan bahwa:

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini sudah sering digunakan di SD Negeri 06 Bermani Ilir dan juga dapat membantu kami sebagai guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran sebagai proses pelaksanaan pemahaman terhadap peserta didik guna untuk menilai dan mengetahui juga karakteristik siswa.⁸⁶

Dalam pembelajaran interaktif ini para guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam menyusun media yang dapat memancing dan menarik minat belajar siswa sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Ersi Anita yang menyampaikan bahwa:

Dari awal perancangan strategi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu kami untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan pada hasilnya media ini sangat membantu dalam tercapainya tujuan tersebut dimana kami dapat melihat keaktifan serta karakteristik siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini sudah sering kami gunakan pada saat proses pembelajaran.⁸⁷

Selain para guru itu untuk lebih kreatif tentu dukungan dari siswa dan sekolah juga dibutuhkan agar pembelajaran interaktif ini dapat berjalan secara maksimal. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa sekolah ini memiliki peran aktif dalam membantu guru pada kegiatan pembelajaran salah satunya ialah dengan menyediakan fasilitas-fasilitas dan diperlukan oleh guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan.

⁸⁶ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

⁸⁷ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 16 Mei 2024

Menanggapi hal tersebut Bapak Suwartono selaku kepala sekolah di SD Negeri 06 Bermani Ilir menyatakan bahwa:

Pada penggunaan media pembelajaran interaktif tentunya memberikan dampak baik positifnya kepada sekolah, saya selaku kepala sekolah juga memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti membuat konsep jenis animasi video pada pembelajara dengan menggunakan alat teknologi cangih yang telah disediakan dari sekolah yaitu seperti alat infokus dan sondsytem serta alat listrik lainnya yang dapat digunakan ketika melaksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif.⁸⁸

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Bapak suwartono selaku kepala sekolah di SD Negeri 06 bermani Ilir peniti juga menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran para guru telah menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti infokus pengeras suara dan lain sebagainya dalam kegiatan pembelajaran.⁸⁹

Selain dukungan dari sekolah, guru yang kreatif serta fasilitas yang tersedia, siswa di sini juga memiliki peran aktif dalam pelaksanaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka ini. Hal tersebut bukan tanpa alasan karena dalam Kurikulum Merdeka fokus utama guru dalam kegiatan pembelajaran adalah pada kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa.

Dalam wawancara dengan siswa di SD Negeri 06 Bermani Ilir, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kurikulum dapat menarik minat siswa untuk belajar dan

⁸⁸ Bapak Suwartono, Kepala Sekolah Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 18 Mei

⁸⁹ Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

membuat siswa lebih aktif dan ceria saat belajar. Salah satu siswa yang diwawancarai adalah Abdullah selaku siswa kelas I yang mengatakan bahwa:

Guru kami telah menggunakan media pembelajaran seperti gambar bergerak yang ditampilkan melalui Infokus sehingga kami bersemangat dalam belajar dan membuat Kami lebih ceria dan senang sekali dalam belajar.⁹⁰

Selain itu peneliti juga telah melakukan wawancara dengan Zena siswi kelas IV yang mengatakan bahwa:

Ya guru kami telah menggunakan media pembelajaran media yang sering guru kami gunakan itu seperti adanya video yang ditampilkan oleh guru melalui infokus yang dapat menarik minat belajar kami sehingga kami lebih suka dalam mengikuti pembelajaran.⁹¹

Sejalan dengan pernyataan tersebut peneliti juga menemukan bahwa para siswa yang belajar dengan media pembelajaran interaktif cenderung lebih bebas dan ceria dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terbukti ketika peniti melakukan observasi di kelas I dan kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 pada jam pelajaran bahasa Indonesia yang mulai pada pukul 08.00 dan mata pelajaran Matematika yang dilaksanakan pada pukul 09.45 ditemukan bahwa para siswa berperan cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menangkap materi pembelajaran disampaikan oleh guru secara maksimal.⁹²

⁹⁰ Siswa Abdullah, Kelas I Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

⁹¹ Siswi Zena, Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 17 Mei 2024

⁹² Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

Dari pernyataan yang disampaikan tersebut maka dapat disimpulkan bahwasanya memang media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka ini dapat membantu para siswa dalam memahami materi ajar yang disampaikan oleh para guru. Dari pernyataan dua siswa tersebut juga peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kurikulum mereka tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dalam setiap proses pembelajaran.

Dari uraian hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwasanya pelaksanaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka di SD Negeri 06 Bermani Ilir ini telah terlaksana secara maksimal meskipun terdapat beberapa kendala yang guru hadapi dalam menerapkan media pembelajaran dikelas.

c. Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif

Dilakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif guru menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa di kelas 1 dan 4. Evaluasi ini dapat dilakukan selama kegiatan pembelajaran maupun di luar kegiatan pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan guru.

Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang mereka terapkan di kelas agar dapat diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Pada setiap guru tentu memiliki cara mereka tersendiri dalam melakukan evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan.

Ibu Ida Laila menyampaikan bahwa:

Hal dan tindakan yang kami lakukan untuk mengukur keberhasilan dalam penempatan media pembelajaran interaktif ini yaitu membangkitkan motivasi kepada peserta didik dalam belajar, serta menghasilkan penguatan terhadap materi yang tinggi yang nantinya akan terlihat siswa yang aktif dan tidak aktif dalam belajar maka dari itu kami dapat mengukur batas mana keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.⁹³

Dari pernyataan yang disampaikan Ibu Laila dapat dipahami bahwasanya ia melakukan evaluasi dengan melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tentu hal ini sejalan dengan tujuan dari media pembelajaran interaktif itu sendiri yaitu untuk membangkitkan semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sementara itu Ibu Ersi Anita mengatakan bahwa:

Dalam melakukan evaluasi Saya biasanya menanyakan kembali materi yang saya sampaikan kepada siswa Saya ingin melihat bagaimana respon siswa setelah menyerap materi yang saya sampaikan.⁹⁴

Kemudian Ibu Ersi Anita menambahkan:

Tentu dalam evaluasi ini tidak seluruh kompetensi siswa itu tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun tidak sedikit pula siswa yang sudah paham dengan materi yang saya ajarkan dengan menggunakan media interaktif ini. Dengan kata lain media interaktif ini cukup baik dalam membantu saya menyampaikan materi pada siswa.⁹⁵

⁹³ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 16 Mei 2024

⁹⁴ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 16 Mei 2024

⁹⁵ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 16 Mei 2024

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa para guru melakukan evaluasi penggunaan media interaktif Kurikulum Merdeka ini dilakukan pada waktu kegiatan pembelajaran. Hal ini juga terbukti pada modul yang peneliti dapatkan bahwasanya pada bagian modul ini para guru telah menyediakan lembaran soal sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.⁹⁶

Namun dalam penerapannya, media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka ini para guru berpendapat bahwa media interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu guru lebih mudah dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Ibu Ersi Anita yang mengatakan bahwa:

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena media interaktif ini dapat menyenangkan peserta didik dalam proses belajar.⁹⁷

Selain itu pernyataan tersebut juga diperkuat hasil wawancara peneliti dengan Abdullah siswa kelas I yang mengatakan bahwa:

Kami merasa sangat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran interaktif karena menyenangkan dan membuat kami happy untuk belajar. Tentunya dengan media yang digunakan seperti video animasi yang membuat kami lebih paham dalam memahami teori yang disampaikan.⁹⁸

⁹⁶ Dokumentasi Arsipan Dokumen Sd Negeri 06 Bermani Ilir

⁹⁷ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 18 Mei 2024

⁹⁸ Siswa Abdullah, Kelas I Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 15 Mei 2024

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka telah terlaksana secara maksimal. Namun, masih terdapat beberapa kendala yang guru hadapi seperti keterbatasannya pemahaman guru mengenai materi ajar terbaru Kurikulum Merdeka dan kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan dan menyusun sistem pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Di samping itu juga dalam evaluasi ini peneliti belum menemukan evaluasi secara menyeluruh yang dilakukan oleh sekolah dalam penerapan Kurikulum Merdeka khususnya dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Hal serupa juga peneliti temukan pada bagian modul ajar Kurikulum Merdeka bahwasanya di dalam modul tersebut guru baru melampirkan penilaian berupa kognitif saja. Sedangkan penilaian efektif dan psikomotorik belum terlampir di dalam modul ajar yang mereka buat.

Tentu hal ini merupakan salah satu kekurangan dari kegiatan pembelajaran media interaktif yang mereka susun. Akan tetapi hal ini dapat dimaklumi mengingat penerapan kurikulum mereka baru berjalan di sekolah tersebut dan membutuhkan waktu yang cukup panjang agar Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut dapat terlaksana secara maksimal dan efisien

2. Faktor Penghambat Dan Pendukung Media Pembelajaran Dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Di SD Negeri 06 Bermani Ilir.

Dalam penerapan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka di SD Negeri 06 Bermani Ilir tentu tidak terlepas dari faktor penghambat dan faktor pendukung. Sebagaimana yang telah peneliti jabarkan pada pembahasan sebelumnya bahwasanya terdapat beberapa faktor pendukung dalam pelaksanaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka di SD Negeri 06 Bermani Ilir. Di samping itu juga dalam penerapannya tidak terlepas dari faktor penghambat yang tentu menjadi tantangan bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka.

a. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran interaktif kurikulum mereka di SD Negeri 06 bermani Ilir ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Ida Laila yang mengatakan bahwa:

Faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini terkendala dengan jaringan internet, kemudian cuma satu kelas saja yang memiliki stok kontak yang dapat disambungkan dengan infokus sehingga kami sebagai guru kesulitan dalam menentukan waktu belajar dalam menggunakan media interaktif.⁹⁹

Hal serupa juga dinyatakan oleh ibu Ersi yang mengatakan bahwa:

⁹⁹ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 18 Mei 2024

Selain pada jaringan internet serta keterbatasan stok kontak pada daerah di SD Negeri 06 Bermani Ilir juga adanya sering terjadi mati lampu sehingga membuat aliran listrik juga terputus maka proses penggunaan media pembelajaran interaktif audio visual tidak dapat terlaksana dan apabila menggunakan satu laptop didepan saja maka anak-anak yang duduk dibagian belakang tidak kelihatan didepan mengenai teori yang disampaikan sehingga proses belajar tidak berlangsung secara maksimal.¹⁰⁰

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa faktor penghambat yang dihadapi oleh guru SD Negeri 06 Bermani Ilir antara lain, kurangnya jaringan internet sehingga dalam proses pembelajaran dikelas akan tersendat pada penyampaian teori yang telah disiapkan dalam bentuk media pembelajran interaktif, selain itu keterbatasan pada kontak listrik yang hanya memiliki satu ruang kelas saja yang memiliki colokan listrik.

Adapun yang disampaikan oleh Bapak Suwartono selaku kepala sekolah SD Negeri 06 Bermani Ilir yang mengatakan bahwa:

Saya selaku kepala sekolah menyadari bahwa masih banyak terdapat penghambatan dan penghamabat dalam proses penggunaan media pemebelajaran interaktif, seperti keterbatan kelengkapan untuk melaksanakan media interaktif dikarenakan memang pada posisi daerah sekolah yang masih sulit terjangkau dengan kemajuan alat-alat teknologi untuk kelengkapan pada media interaktif. Cara sekolah dalam mengatasi hambatan dengan menggantikan jam pelajaran pada jam pelajaran hari lain.¹⁰¹

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dipahami bahwasanya di sekolah SD Negeri 06 Bermani Ilir ini memiliki beberapa keterbatasan

¹⁰⁰ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 18 Mei 2024

¹⁰¹ Bapak Suwartono, Kepala Sekolah Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 18 Mei 2024

dalam fasilitas salah satunya ialah terbatasnya stop kontak aliran listrik yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga fasilitas lain yang juga menjadi penghambat ialah kurangnya jaringan internet dan lokasi sekolah yang sulit terjangkau sehingga penggunaan teknologi di sekolah tersebut masih tergolong rendah.

Selain itu terdapat juga hambatan lain yang penting ditemukan pada waktu observasi di SD Negeri 06 Bermani Ilir di mana peneliti menemukan bahwa para siswa masih banyak yang belum paham akan penggunaan teknologi. Dengan demikian media pembelajaran yang guru tampilkan itu cenderung membuat siswa lebih ke arah kagum dengan alat yang digunakan dibandingkan dengan penggunaan media dalam penyampaian materi.¹⁰²

Sehingga dengan ini siswa lebih fokus kepada alat yang digunakan dibandingkan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Namun dengan keterbatasan tersebut para guru selalu berupaya semaksimal mungkin untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran aktif di dalam kelas secara bertahap. Hal ini dapat dilihat dengan antusias yang guru lakukan pada saat membuat media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka.

¹⁰² Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

b. Faktor Pendukung

Selain faktor penghambat, ada juga faktor pendukung yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka di SD Negeri 06 Bermani Ilir. Pendiri telah menjelaskan sebelumnya bahwa penggunaan media interaktif didukung dan diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari seberapa aktif siswa dalam pelajaran.

Selain itu terdapat juga faktor pendukung lainnya seperti adanya dukungan penuh dari kepala sekolah SD Negeri 06 Bermani Ilir yang selalu bersupport dalam penggunaan media pembelajaran interaktif kurikulum mereka tersebut. Hal ini dibuktikan dengan Tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung dalam pembelajaran seperti Infokus.

Hal tersebut juga disampaikan oleh Ibu Ida Laila yang mengatakan bahwa:

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat melihat faktor pendukung dari kepala sekolah yang telah menguasai alat seperti infokus untuk melaksanakan media pembelajaran interaktif sehingga kami selaku guru dapat lebih bersemangat menyiapkan berbagai media audio visual yang kreatif dan menarik sehingga membuat anak-anak bersemangat dalam belajar.¹⁰³

Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu Ersi Anita yang mengatakan:

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga didukung baik oleh kepala sekolah di SD Negeri 06 Bermani Ilir karena memberikan usaha terbaiknya untuk memaksimalkan kelengkapan alat-alat untuk melaksanakan media pembelajaran interaktif sehingga tersedianya infokus, dan soonsisystem dari yang belum ada hingga tersedia pada saat ini maka dengan itu alat infokus ini

¹⁰³ Ibu Ida Laila, Wali Kelas 1 Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 21 Mei 2024

sangat mendukung kami sebagai guru untuk melaksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif disekolah.¹⁰⁴

Hal ini dibenarkan oleh Bapak Suwartono selaku kepala sekolah di SD Negeri 06 Bermani Ilir yang mengatakan:

Faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 06 Bermani Ilir dapat berupa fasilitas-fasilitas yang mendukung untuk melakukan media interaktif seperti yang ditayangkan video animasi. Tentunya yaitu dengan dukungan dari pusat dalam memberikan dana bos yang dicairkan untuk membeli alat-alat seperti infokus dan pengeras suara.¹⁰⁵

Dengan Tersedianya fasilitas tersebut diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif kepulauan merdeka dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Tentu dalam pembelajaran interaktif fasilitas merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Namun keterlibatan siswa juga perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

Di SD Negeri 06 permani Ilir ini mendapatkan dukungan penuh dari siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini peniti Temukan pada saat observasi Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa lebih aktif bertanya dan berinteraksi dengan guru dan sesama siswa.¹⁰⁶

Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya media pembelajaran interaktif ini bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif digunakan di sekolah tersebut.

¹⁰⁴ Ibu Ersi Anita, Wali Kelas Iv Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 21 Mei 2024

¹⁰⁵ Bapak Kepala Sekolah, Kepala Sekolah Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Wawancara 21 Mei 2024

¹⁰⁶ Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Serta Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka Belajar Di SD Negeri 06 Bermani Ilir

Media pembelajaran interaktif memungkinkan pengguna membuat hubungan dengan media pembelajaran melalui saling mempengaruhi dan aksi dan reaksi antara satu sama lain untuk membantu menyampaikan pelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Siswa menggunakan media ini untuk berinteraksi dengannya dan melakukan tindakan dan reaksi satu sama lain. Oleh karena itu, ini adalah salah satu jenis media pembelajaran interaktif.¹⁰⁷

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat membantu pendidik dan siswa belajar lebih mudah. Media akan menarik perhatian peserta didik dan membuat materi lebih jelas, sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih baik dan memungkinkan peristiwa tertentu untuk diubah. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran adalah guru dapat mengambil foto siswa saat mereka belajar. Adapun dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 06 Bermani Ilir melalui berbagai tahap, di antaranya:

¹⁰⁷ Wikis To Support Thr Collaborative Part Of Collaborative Learning. Journal Of Computer & Education, 4, 76-89, Amsterdam; Elsevier

a. Perencanaan Dan Perancangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Pada SD Negeri 06 bermani Ilir para guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran perlu menyusun rancangan kegiatan belajar yang akan dilakukan. Rancangan ini dapat berupa modul ajar yang menjadi pedoman guru dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam kurikulum mereka sendiri para guru wajib menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar sebagai administrasi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Dalam membuat perangkat pembelajaran para guru masih mengalami beberapa kendala seperti kurangnya pemahaman dan informasi yang guru dapatkan dari sekolah maupun dari pemerintah setempat mengenai Kurikulum Merdeka yang mereka laksanakan di sekolah tersebut. Hal ini terlihat dari data yang peneliti dapatkan bahwa untuk modul ajar itu sendiri baru tersedia di kelas I saja sedangkan di kelas IV itu belum tersedia.¹⁰⁸ Hal ini di karenakan para guru masih belum dapat menetapkan komponen-komponen atau format yang ada di dalam modul ajar tersebut. Selain itu, ATP dan materi pembelajaran masih banyak belum tersedia di kelas IV. Maka dari itu para guru biasanya mencari secara mandiri bahan ajar dan ATP yang di butuhkan melalui internet.

¹⁰⁸ Observasi SD Negeri 06 Bermeni Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

Namun demikian para guru selalu berupaya untuk melengkapi administrasi pembelajaran mereka seperti mereka selalu berupaya membuat modul ajar semaksimal mungkin sesuai dengan panduan yang tersedia. Terkait dengan perencanaan penggunaan media interaktif kurikulum mereka, selain membuat modul para guru perlu memperhatikan dan mempertimbangkan kebutuhan dan minat belajar siswa sesuai dengan karakteristik siswa masing-masing. Para guru SD Negeri 06 Bermani Ilir biasanya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media audio visual. Hal ini dikarenakan para siswa cenderung lebih suka menonton video dan gambar bergerak dibandingkan dengan mendengarkan audio biasa maupun gambar biasa.

Media audio visual dapat didefinisikan sebagai sekumpulan perangkat yang dapat memproyeksikan gambar gerak dan bersuara. Contohnya termasuk multimedia, komputer, internet, televisi, video, dan film gerak bersuara. Media audio visual berfungsi sebagai perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pendengaran dan pandangan, menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan menggunakan media audio visual, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang luas selama proses pembelajaran.

Hal serupa juga dijelaskan pada pembahasan sebelumnya di mana media audio visual adalah media yang melibatkan kedua indra pendengaran dan penglihatan sekaligus. Pesan yang dikirim dapat berupa

pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media visual atau, seperti yang disebutkan sebelumnya, pesan verbal dan non verbal yang terdengar seperti media audio. Perangkat media ini dapat menampilkan berbagai jenis media, termasuk film, video, dan televisi, dan dapat disambungkan ke proyektor.¹⁰⁹

b. Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Fasilitas yang disediakan oleh sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 06 Bermani Ilir. Guru harus lebih aktif dan kreatif dalam membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, para guru memanfaatkan fasilitas yang tersedia seperti proyektor, laptop, dan alat-alat lainnya. Penggunaan fasilitas ini membantu pelaksanaan pembelajaran agar berjalan maksimal dan terarah. Dengan alat-alat ini, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Namun, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada fasilitas yang ada. Para guru juga perlu menentukan strategi yang matang dalam merancang kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan strategi pembelajaran untuk mengajar. Guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan edukatif. Lingkungan belajar

¹⁰⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*.....H. 55-56

interaktif mencakup interaksi antara siswa dan guru, siswa dengan siswa lainnya, dan siswa dengan sumber belajar. Untuk mencapai tujuan belajar, interaksi ini membantu. Oleh karena itu, guru harus membuat rencana pembelajaran yang memasukkan berbagai pendekatan dan teknik untuk memastikan siswa terlibat aktif dalam proses belajar.

Selain itu, guru juga harus selalu mencari cara-cara baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, guru dapat mengikuti pelatihan atau workshop tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, atau bertukar pengalaman dengan sesama guru tentang metode pembelajaran yang efektif.

Secara keseluruhan, di SD Negeri 06 Bermani Ilir, penggunaan media pembelajaran interaktif yang didukung oleh fasilitas sekolah dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dari guru akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Pernyataan ini tentunya sejalan dengan definisi pembelajaran interaktif, yang berarti bahwa pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dan guru sendiri.¹¹⁰

Pembelajaran interaktif menekankan pada proses diskusi sehingga hasil belajar diperoleh melalui interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, juga interaksi antara siswa dengan bahan yang dipelajari,

¹¹⁰ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2016), H 179

serta antara pikiran siswa dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, peniti juga menemukan bahwa siswa lebih aktif dan lebih senang saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Komentar siswa tentang pelajaran telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 06 Bermani Ilir telah berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang memuaskan.

c. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Untuk melihat sejauh mana perkembangan siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, maka guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan. Salah satu tujuan evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah untuk mengidentifikasi situasi saat ini dan menemukan solusi untuk masalah dan tantangan yang dihadapi guru saat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan definisi evaluasi itu sendiri, yang menggambarkan evaluasi sebagai proses menggambarkan, mengumpulkan, dan

menyajikan informasi yang bermanfaat untuk membuat keputusan alternatif.¹¹¹

Untuk melakukan evaluasi ini sendiri, guru di SD Negeri 06 Bermani Iilir biasanya melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran dengan bertanya kembali kepada siswa tentang apa yang telah mereka pelajari. Selain itu, pada akhir kegiatan pembelajaran, guru juga melakukan evaluasi dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman dan perkembangan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Namun dalam evaluasi ini sendiri peneliti menemukan bahwa belum begitu lengkap para guru melakukan evaluasi. Hal ini terlihat dari modul ajar yang peneliti dapatkan, bahwa di dalam modal acara tersebut baru terdapat rubrik penilaian berupa ranah kognitif saja sedangkan pada ranah afektif dan psikomotorik ini belum terlampir dalam Modul ajar Kurikulum Merdeka yang guru gunakan.

Hal ini tentu dikarenakan beberapa faktor sebagaimana yang peneliti temukan pada saat observasi di mana para guru belum begitu paham dan memahami bagaimana pembuatan dan pengembangan modul ajar Kurikulum Merdeka mengingat mereka baru menerapkan Kurikulum Merdeka kurang lebih 1 tahun kegiatan pembelajaran. Jadi, jika ada kekurangan dan juga kesulitan para guru dan sekolah dalam menerapkan

¹¹¹ Arief Aulia Rahman And Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia, Pertama (Sidoarjo, 2019). 271

kurikulum mereka khususnya dalam kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu hal yang wajar dan dapat dimaklumi. Akan tetapi para guru di SD Negeri 06 Bermani Ilir selalu berupaya semaksimal mungkin agar kegiatan belajar yang mereka lakukan dapat berjalan secara maksimal khususnya pada kelas I dan kelas IV yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka.¹¹²

Sedangkan dari sekolah itu sendiri mereka belum melakukan evaluasi secara menyeluruh dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka khususnya pada kelas I dan kelas IV. Namun demikian peneliti menemukan bahwa kepala sekolah ini mendukung penuh penggunaan media pembelajaran interaktif maupun mereka ini karena ia berpendapat bahwa media ini sangat kreatif karena dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu kepala sekolah juga memfasilitasi semua yang dibutuhkan dalam penggunaan media tersebut seperti Infokusmaupun laptop yang tentunya tersedia di sekolah tersebut.

Meskipun ada beberapa kekurangan, guru di SD Negeri 06 Bermani Ilir percaya bahwa media interaktif Kurikulum Merdeka adalah salah satu metode pembelajaran yang paling efektif yang mereka gunakan. Ini karena mereka menemukan bahwa siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru menemukan bahwa sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan dan tugas guru dengan baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai alat

¹¹² Observasi Di Sd Negeri 06 Bermani Ilir, Pada Tanggal 13 Mei 2024

pembelajaran yang cukup baik untuk menyampaikan informasi dan menarik minat siswa.

2. Faktor Penghambat Dan Pendukung Media Pembelajaran Dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SD Negeri 06 Bermani Ilir.

a. Faktor Penghambat

Dalam penerapan penggunaan media pembelajaran teraktif Kurikulum Merdeka di SD Negeri 08 Bermani Ilir ini menghadapi beberapa kendala. Adapun kendala-kendala tersebut guru dapatkan dikarenakan beberapa kondisi dan situasi yang mungkin tidak dapat guru selesaikan dalam waktu yang singkat.

Adapun kendala yang guru hadapi pada penggunaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka ini ialah:

- 1) Kurangnya jaringan internet yang mendukung guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif tokoh kemerdekaan.
- 2) Lokasi sekolah yang sulit terjangkau sehingga sekolah SD Negeri 06 Bermani Ilir ini dalam penggunaan teknologi masih bisa dikatakan sangat rendah
- 3) Kurangnya stop kontak aliran listrik yang dapat guru gunakan dalam menggunakan media pembelajaran seperti infokus maupun laptop
- 4) Kurangnya pemahaman siswa mengenai teknologi seperti guru infokus sehingga siswa cenderung lebih memperhatikan alat tersebut

dibandingkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dari penjelasan di atas juga sejalan dengan teori yang telah dibahas sebelumnya bahwa guru harus memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai tentang media interaktif, termasuk cara menggunakannya, cara mengintegrasikannya dalam pembelajaran, dan cara mengevaluasi efektivitasnya. Selain itu, siswa juga harus memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).¹¹³

Untuk mengatasi keempat masalah di atas tentunya para guru memerlukan biaya yang cukup besar dalam membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini disebabkan karena kurangnya fasilitas seperti internet dan juga lokasi sekolah yang tidak terjangkau sehingga para guru ini harus mengeluarkan biaya lebih dalam mencari informasi dan membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini juga sejalan dengan penjelasan sebelumnya di mana kurangnya sumber daya untuk pengembangan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota menjadi masalah utama bagi guru dalam mengembangkan media ajar.¹¹⁴

Dari berbagai masalah di atas para guru selalu berupaya agar pembelajaran yang mereka lakukan dapat berjalan secara maksimal. Hal ini guru buktikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran

¹¹³ Agustina, D. R., & Sari, W. A. *Pemanfaatan.....*H. 45-56

¹¹⁴ Fatwa A., "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal", *Indonesian Journal Of Instructional Technology*, Vol.1 No.2 (2020), Hlm. 21.

interaktif Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan pada kelas I dan kelas IV. Para guru juga memiliki strategi tersendiri dalam mengatasi hal tersebut, seperti guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dan cara mengajar dengan kebutuhan dan minat belajar siswa.

Hal ini peneliti ditemukan pada saat waktu peneliti melakukan evaluasi bahwasanya siswa dengan media pembelajaran ini cenderung lebih ceria dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga suasana kelas lebih cair dan kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi dapat berjalan secara maksimal.

b. Faktor Pendukung

Di SD Negeri 06 Bermani Ilir, ada beberapa faktor pendukung yang signifikan yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Faktor-faktor ini membantu membuat lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci tentang komponen tersebut:

1) Tersedianya Alat Bantu Pembelajaran

Sekolah telah melengkapi fasilitas dengan alat bantu seperti proyektor infokus dan sistem penguat suara sound system. Proyektor digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sistem penguat suara memastikan bahwa semua siswa dapat mendengar penjelasan guru dengan jelas, terutama di kelas yang besar atau bising.

2) Respon Positif dari Siswa

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki hasil yang sangat baik bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran dan tampak lebih terlibat dalam proses belajar. Pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan juga meningkat, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam pelajaran dan kemampuan menjawab pertanyaan yang lebih baik.

Sebagaimana yang dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dimana media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran. Ini bermakna aktif dalam artinya sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Maka dari itu, dengan adanya media interaktif dapat membantu siswa menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru¹¹⁵.

3) Dukungan Penuh dari Kepala Sekolah

Kepala sekolah SD Negeri 06 Bermani Ilir menunjukkan dukungan penuh terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Dukungan ini tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga tindakan nyata seperti penyediaan fasilitas yang diperlukan. Kepala sekolah memastikan bahwa alat-alat seperti proyektor dan speaker tersedia dan berfungsi dengan baik, sehingga guru dapat menggunakannya tanpa kendala.

4) Lingkungan yang Mendukung Inovasi Pembelajaran

¹¹⁵ Munadhi, S. *Media Pembelajaran*.....H. 14

Selain dukungan dari kepala sekolah, lingkungan sekolah secara keseluruhan juga mendukung inovasi dalam pembelajaran. Guru-guru didorong untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menggunakan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dukungan ini menciptakan suasana yang positif di sekolah, di mana guru merasa termotivasi untuk mencoba hal-hal baru dalam mengajar. Dalam diskusi sebelumnya, disebutkan bahwa guru diminta untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran baru. Pembelajaran yang bervariasi juga dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹¹⁶ Maka dengan demikian kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Dari penjelasan di atas juga sejalan dengan teori pada pembahasan sebelumnya di mana dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberikan tanggapan yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media interaktif juga dapat membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan.¹¹⁷

¹¹⁶ Munir, Multimedia: *Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012),H. 16-19

¹¹⁷ Ibid. H.114

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, guru di SD Negeri 06 Bermani Ilir dapat lebih maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran. Mereka memiliki alat dan dukungan yang diperlukan untuk merancang kegiatan belajar yang kreatif dan interaktif. Meskipun masih ada beberapa tantangan yang dihadapi, dukungan yang kuat dari berbagai pihak sangat membantu dalam mengatasi kendala tersebut. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri 06 Bermani Ilir berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru, meskipun terdapat beberapa kendala namun para guru selalu berupaya semaksimal mungkin untuk menerapkan media pembelajaran interaktif tersebut dalam kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan dan tidak menonton.
2. Faktor Penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu kurangnya stop kontak yang dapat guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran, terbatasnya jaringan internet dan lokasi sekolah yang sulit terjangkau. Adapun faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini ialah adanya fasilitas yang tersedia dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti infokus, *sound system* dan adanya dukungan penuh dari semua pihak baik dari kepala sekolah, siswa maupun orang tua murid..

B. Saran

Saran yang dapat dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil diskusi dan kesimpulan, serta keterbatasan masalah penelitian yang disebutkan di atas ialah:

1. Bagi Guru

Dalam Kurikulum Merdeka di SD Negeri 06 Bermani Ilir, guru menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa belajar. Ini memungkinkan guru untuk bekerja sama dengan siswa dan memaksimalkan pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah

Dalam kurikulum belajar bebas, kepala sekolah diharapkan dapat lebih memfasilitasi interaksi guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat saling menguntungkan.

3. Bagi Siswa

Penggunaan media interaktif dalam kurikulum bebas sangat bermanfaat bagi siswa karena memiliki banyak manfaat untuk masa depan. Contohnya: meningkatkan keaktifan siswa dan memberi siswa pemahaman yang lebih luas tentang cara memecahkan masalah yang terkait dengan dunia nyata, yang mengurangi kesulitan yang dihadapi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Fatwa. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal", Indonesian Journal Of Instructional Technology, Vol.1 No.2 2020
- A. N, Kholik, "Landasan Psikologis Pengembangan Kurikulum Abad 21", As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan, Vol.8 No.1 2019
- Agustina D. R., & Sari, W. A. (2018). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1)
- Agus Riyan Oktori, Urgensi Pendidikan Humanis Religius Pada Pendidikan Dasar Islam, *AR-RIAYAH, Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 3, no. 2, 2019
- Akbar. Setiadi, Purnomo, Usman Dan Husaini, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Pt Bumiaksara, 2009
- Ali Muhammad, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004,
- Amrin Tantang, *Menyusun Rancangan penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998
- Annur Saipul, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Palembang: Iain Radenfatah Press, 2005
- Arikunto Suharmin, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Arikunto Suharsimi, *Management Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Pt. Rineka Cipta, 2019
- Bahri Arsad, Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 Untuk meningkatkan aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran, Volume 15, Nomor 1, 2018.
- Deri Wanto Dan Okni Aisa Mutiara Sendi, *Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa Pai Iain Curup*, *Jurnal Penelitian* Volume 16, Nomor 1, 2022
- Fauz Achmad, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak', *Pahlawan: Jurnal Pendidika-Sosial-Budaya*, 18.2022

- Idi Warsah, Imron , Siswanto, Okni Aisa Mutiara Sendi, 2020, *Strategi Implementatif KKNI dalam Pembelajaran Pendidikan Islam di IAIN Curup*, Jurnal Tarbiyatuna Vol. 11 No. 1
- Jumratu Awalia, 2022, *Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI IAIN Curup*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka
- Komalasari Kokom, *Pembelajaran Konstektual Konsep Dan Aplikasi*, Bandung: Rafika Aditama, 2011Kriyanto, Rachmat, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2014
- Kurniawan Deni, Rusman, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* Jakarta:Rajawali Pers, 2013
- Mahnun Nunu, “*Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*”. *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37 No. 1 Januari-Juni 2013
- Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cetakan Ke-36, Bandung : Remaja Roesdakarya, 2017
- Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Roesdakarya, 2013
- Muadin Akhmad Utari Dwi, *Penaran Pembelajaran Abad-21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapa Target Dan Tujuan Kurikulum Merdeka*, Bandung: Pt Rosdakarya, 2022
- Muamalah Alifatul, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas Xi Layanan Perbankan Di Smk Negeri 1 Kalitengah*, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Vol.3, No.2 Juli 2023,
- Muhson Ali, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 Januari 2014
- Mulyono Rahmat And Sartini, ‘*Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21*’, *Didaktik :Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8.2 2022, 1348–63<<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i2.392>>.

- Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada, 2008
- Munadhi, S. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Prastowo Andi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia, 2019
- Prastowo Andi, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/Madrasah* Depok: Prenamedia Group, 2018
- Prayitno Wendhie, *Penerapan Blended Learning Dalam Pengembangan Pendidikan Dan Pelatihan Diklat Bagi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Ptk*. Yogyakarta: Lpmp Di Yogyakarta, 2015
- Purnomo, Usman Husaini Dan Akbar Setiadi, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Ptbumiaksara, 2009
- Rahmadayanti Dewi And Hartoyo Agung Hartoyo, 'Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Vol.6. No.4 2022
- Rahmawati Aisyah Nur, 'Identifikasi Masalah Yang Di Hadapi Pendidik Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi Di Sd', *Indonesia Journal Primaru Education*, Vol. 2. No.1 2018
- Rima Wati, Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Peta
- Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2016,
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru: Edisi Kedua* Jakarta: Rajawali Pers, 2014
- Saepuloh, *Analisis Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika*, Vol.1 No.1 April 2018
- S, Satriadin. "Landasan Sosiologis Dalam Pendidikan", *Jisip Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Vol.1 No.2 2019
- Sanjaya Wina *Strategi Pembelajaran berorientasi standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana, 2006
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Bandung: Kencana, 2013

- Sartika, Dinda, Apta, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi*, Journey: Journal Of Development And Reseachr In Education Volume : 3 Number 2 2023
- Siti Zulaiha , Tika Meldina, dan Meisin, *Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar*, TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 9. No 2, 2022
- Suprijanto, Pendidikan Orang Dewasa. Jakarta: Pt. Bumi Aksara
- Wikis To Support Thr Collaborative Part Of Collaborative Learning. Journal Of Computer & Education, 4, 76-89, Amsterdam; Elsevier
- Sharon, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, Ahli Bahasa, Jakarta: Kencana. 2011.
- Siagian Sahat, *Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Pada Pembelajaran Ekonomi*”Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan Journal Of Social Eduction Vol. 2 No. 2 Tahun 2015
- Sudjana Nana, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinarbaru Algensindo, 2004
- Sugiyono, *Metode Pelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatifdan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006
- Suhendra Ade, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Sd/Mi* Jakarta: sKencana, 2019
- Sujono Dwi Herman, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan* Yogyakarta: Uny Press, 2017
- Tika Meldina, dkk, *Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu*, Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 10, Nomor 1, Tahun 2024
- Wati Rima Ega, *Ragam Media Pembelajaran* Jakarta: Kata Pena, 2016
- Wibawanto Wandah, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* Jawa Timur: Penerbit Cerdas Uletkreatif, 2017
- Yusuf ,Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2019, Cet V

L

A

M

P

I

R

A

N

LEMBAR OBSERVASI

NO	ASPEK PENGAMATAN	YA	TIDAK
1	Guru menggunakan media interaktif saat pembelajaran	√	
2	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	√	
3	Bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran interaktif	√	
4	Anak senang menggunakan media pembelajaran interaktif	√	
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran	√	
6	Ibu/bapak menyiapkan media interaktif sebelum memulai proses pembelajaran	√	
7	Media interaktif membantu guru dalam proses pembelajaran	√	
8	Anak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran	√	
9	Sebelum menggunakan media interaktif anak merasa bosan dalam proses pembelajaran	√	

PEDOMAN WAWANCARA

INFORMAN GURU

No	Fokus masalah	Indikator	Pertanyaan
1	Penggunaan media interaktif dalam Kurikulum Merdeka kelas I dan IV	Perencanaan & perancangan penggunaan media interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja bentuk-bentuk media interaktif yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka? 2. Apa saja yang perlu dipersiapkan dalam merancang media interaktif? 3. Apa strategi bapak/ibu agar media pembelajaran interaktif yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka? 4. Bagaimana cara bapak/ibu merancang penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka?
		Pelaksanaan penggunaan media interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa sering bapak/ibu gunakan media pembelajaran interaktif pada proses pelaksanaan pembelajaran? 2. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu bapak/ibu dalam mencapai tujuan pembelajaran? 3. Apa saja yang dapat mendukung pelaksanaan media interaktif bisa diterapkan secara efektif dan efisien ?
		Evaluasi penggunaan media interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hal dan tindakan apa yang bapak/ibu lakukan untuk mengukur keberhasilan

			<p>penempatan media interaktif?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Setelah menerapkan media interaktif apa yang bapak/ibu lakukan ketika siswa masih tidak paham dengan penyampaian materi? 3. Selain itu apasaja hambatan yang bapak/ibu temui pada saat mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ? jika ada, apa solusi untuk mengatasinya. 4. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran? 5. Apakah hasil penerapan media pembelajaran interaktif telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran? 6. Apakah media interaktif yang diterapkan ini akan dilanjutkan kedepannya? Apa alasan bapak/ibu?
--	--	--	---

INFORMAN: KEPALA SEKOLAH

No	Fokus masalah	Indikator	Pertanyaan
1.	Penggunaan media interaktif dalam Kurikulum Merdeka	Perencanaan & perancangan, media interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media interaktif seperti apa yang bapak/ibu harapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kedepannya di SD N 06 Bermani Ilir? 2. Apa saja bentuk-bentuk media interaktif yang bapak/ibu rancang dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka di SD N 06 Bermani Ilir? 3. Apa saja strategi sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka di SD N 06 Bermani Ilir?
		Pelaksanaan media interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media pembelajaran interaktif telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SD N 06 Bermani Ilir ? 2. Menurut bapak/ibu apa faktor pendukung yang diharapkan mampu mengembangkan media interaktif di SD N 06 Bermani Ilir ?

		Evaluasi media interaktif	<ol style="list-style-type: none">3. Apakah guru melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran di SD N 06 Bermani Ilir?4. Apa saja tantangan yang dihadapi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka di SD N 06 Bermani Ilir?5. Bagaimana cara sekolah mengatasi hambatan atau tantangan tersebut di SD N 06 Bermani Ilir ?
--	--	---------------------------	---

INFORMAN SISWA/I

No	Fokus masalah	Indikator	Pertanyaan
	Penggunaan media interaktif dalam Kurikulum Merdeka kelas I dan IV	perencanaan, perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi media interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Ananda senang belajar dengan menggunakan media interaktif? Apa alasannya 2. Media Interaktif apa yang sering bapak/ibu guru gunakan dalam pembelajaran dikelas? 3. Media interaktif apa yang Ananda senangi dalam proses pembelajaran dikelas? 4. Menurut Ananda apakah perlu digunakan media interaktif disetiap pembelajaran? 5. Apakah Ananda merasa tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru?

MATRIK HASIL WAWANCARA
INFORMASN GURU WALI KELAS I DAN IV

No	Pertanyaan	Informan	Jawaban
1	Apa saja bentuk-bentuk media interaktif yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka	Wali Kelas I Ibu Ida Laila	Penggunaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka yang telah kami laksanakan dalam bentuk media, audio, video, gambar, yang menyenangkan diyakini akan membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari ekspresi dan budaya, sehingga siswa akan lebih mudah dalam mempelajarinya
		Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	Kami biasanya menggunakan media dalam bentuk media audio, video, gambar ini sangat baik untuk terus dilanjutkan di SD Negeri 06 Bermani Ilir supaya anak-anak di SD Negeri 06 Bermani Ilir lebih kreatif dan aktif pada proses pembelajaran

2	Apa saja yang perlu dipersiapkan dalam merancang media interaktif ?	Ibu Ida Laila dan Ibu Ersi Anita	Bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran di SD Negeri 06 Bermani Ilir menggunakan Kurikulum Merdeka dimana setiap guru sebelum memulai proses pembelajaran diharapkan untuk membuat perangkat mengajar sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.(Wali kelas 1&4)
3	Bagaimana cara bapak/ibu merancang penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka?	Ibu Ida Laila dan Ibu Ersi Anita	Dari awal perancangan strategi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu kami untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan pada hasilnya media ini sangat membantu dalam tercapainya tujuan tersebut dimana kami dapat melihat keaktifan serta karakteristik siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini sudah sering kami gunakan pada saat proses pembelajaran

4	Berapa sering bapak/ibu gunakan media pembelajaran interaktif pada proses pelaksanaan pembelajaran?	Wali Kelas I Ibu Ida Laila	dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini sudah sering digunakan di SD Negeri 06 Bermani Ilir
		Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	sudah sering kami gunakan pada proses pembelajaran
5	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu bapak/ibu dalam mencapai tujuan pembelajaran?	Wali Kelas I Ibu Ida Laila	dapat membantu kami sebagai guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran sabagai proses pelaksanaan pemahaman terhadap peserta didik guna untuk menilai dan mengetahui juga karakteristik siswa.
		Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	Dari awal perancangan strategi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu kami untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan pada hasilnya media ini sangat membantu dalam tercapainya tujuan tersebut dimana kami dapat melihat keaktifan serta karakteristik siswa

6	Apa saja yang dapat mendukung pelaksanaan media interaktif bisa diterapkan secara efektif dan efisien ?	Wali Kelas I Ibu Ida Laila	Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat melihat faktor pendukung dari kepala sekolah yang telah menguasai alat seperti infokus untuk melaksanakan media pembelajaran interaktif sehingga kami selaku guru dapat lebih bersemangat menyiapkan berbagai media audio visual yang kreatif dan menarik sehingga membuat anak-anak bersemangat dalam belajar.
		Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga didukung baik oleh kepala sekolah di SD Negeri 06 Bermani Ilir karena memberikan usaha terbaiknya untuk memaksimalkan kelengkapan alat-alat untuk melaksanakan media pembelajaran interaktif sehingga tersedianya infokus, dan soonsisystem dari yang belum ada

			<p>hingga tersedia pada saat ini maka dengan itu alat infokus ini sangat mendukung kami sebagai guru untuk melaksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif disekolah.</p>
7	<p>Hal dan tindakan apa yang bapak/ibu lakukan untuk mengukur keberhasilan penempatan media interaktif?</p>	<p>Wali Kelas I Ibu Ida Laila</p>	<p>Hal dan tindakan yang kami lakukan untuk mengukur keberhasilan dalam penempatan media pembelajaran interaktif ini yaitu membangkitkan motivasi kepada peserta didik dalam belajar, serta menghasilkan penguatan terhadap materi yang tinggi yang nantinya akan terlihat siswa yang aktif dan tidak aktif dalam belajar maka dari itu kami dapat mengukur batas mana keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif</p>

		Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	Tentu dalam evaluasi ini tidak seluruh kompetensi siswa itu tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun tidak sedikit pula siswa yang sudah paham dengan materi yang saya ajarkan dengan menggunakan media interaktif ini. Dengan kata lain media interaktif ini cukup baik dalam membantu saya menyampaikan materi pada siswa
8	Setelah menerapkan media interaktif apa yang bapak/ibu lakukan ketika siswa masih tidak paham dengan penyampaian materi?	Ibu Ida Laila dan Ibu Ersi Anita	Dalam melakukan evaluasi Saya biasanya menanyakan kembali materi yang saya sampaikan kepada siswa Saya ingin melihat bagaimana respon siswa setelah menyerap materi yang saya sampaikan
9	Selain itu apa saja hambatan yang bapak/ibu temui pada saat mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ? jika ada, apa solusi untuk mengatasinya.	Wali Kelas I Ibu Ida Laila	Faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini terkendala dengan jaringan internet, kemudian Cuma satu kelas saja yang

			memiliki stok kontak yang dapat disambungkan dengan infokus sehingga kami sebagai guru kesulitan dalam menentukan waktu belajar dalam menggunakan media interaktif.
		Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	Selain pada jaringan internet serta keterbatasan stok kontak pada daerah di SD Negeri 06 Bermani Ilir juga adanya sering terjadi mati lampu sehingga membuat aliran listrik juga terputus maka proses penggunaan media pembelajaran interaktif audio visual tidak dapat dijalankan dan apabila menggunakan satu laptop didepan saja maka anak-anak yang duduk dibagian belakang tidak kelihatan didepan mengenai teori yang disampaikan sehingga proses belajar tidak berlangsung secara maksimal

10	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran?	Wali Kelas IV Ibu Ersi Anita	Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena media interaktif ini dapat menyenangkan peserta didik dalam proses belajar.
11	Apakah media interaktif yang diterapkan ini akan dilanjutkan kedepannya? Apa alasan bapak/ibu? Jawaban:	Ibu Ida Laila dan Ibu Ersi Anita	Kami biasanya menggunakan media dalam bentuk media audio, video, gambar ini sangat baik untuk terus dilanjutkan di SD Negeri 06 Bermani Ilir supaya anak-anak di SD Negeri 06 Bermani Ilir lebih kreatif dan aktif pada proses pembelajaran

INFORMASN KEPALA SEKOLAH

No	Pertanyaan	Informan	Jawaban
1	Media interaktif seperti apa yang bapak/ibu harapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kedepannya di SD N 06 Bermani Ilir?	Bapak Suwartono	Untuk media pembelajaran interaktif yang diharap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kedepannya yaitu dengan video animasi yang telah disusun dari audio, video, gambar yang digabungkan melalui teknologi canggih dalam komputer. Bahwasannya juga dengan penggunaan media pembelajaran interaktif Kurikulum Merdeka belajar dapat memudahkan dan membantu guru dalam proses pengembangan berpikir siswa secara interaktif. Terutama pada media interaktif seperti gambar, audio, dan video.
2	Apa saja bentuk-bentuk media interaktif yang bapak/ibu rancang dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di SD N 06 Bermain Ilir?	Bapak Suwartono	Bentuk-bentuk media pembelajaran interaktif yaitu seperti video animasi, audio, dan gambar

3	<p>Apa strategi bapak/ibu agar media pembelajaran interaktif yang dirancang dapat mendukung proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di SD N 06 Bermain Ilir?</p>	<p>Bapak Suwartono</p>	<p>Menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang lebih efektif agar membuat para siswa lebih tertarik.</p>
4	<p>Menurut bapak/ibu apa faktor pendukung yang diharapkan mampu mengembangkan media interaktif di SD N 06 Bermani Ilir ?</p>	<p>Bapak Suwartono</p>	<p>Faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 06 Bermani Ilir dapat berupa fasilitas-fasilitas yang mendukung untuk melakukan media interaktif seperti yang ditayangkan video animasi. Tentunya yaitu dengan dukungan dari pusat dalam memberikan dana bos yang dicairkan untuk membeli alat-alat seperti infokus dan pengeras suara.</p>
5	<p>Apakah sekolah memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran di SD N 06 Bermani Ilir?</p>	<p>Bapak Suwartono</p>	<p>Saya selaku kepala sekolah juga memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti membuat konsep jenis animasi video pada pembelajara dengan</p>

			menggunakan alat teknologi canggih yang telah disediakan dari sekolah yaitu seperti alat infokus dan sondsytem serta alat listrik lainnya yang dapat digunakan ketika melaksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif
6	Apakah guru melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran di SD N 06 Bermani Ilir?	Bapak Suwartono	iya, guru melakukan evaluasi guna untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif yang digunakan itu mencapai tujuan pembelajaran.
7	Apa saja tantangan yang dihadapi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka di SD N 06 Bermani Ilir?	Bapak Suwartono	kurangnya stok kontak, jadi guru harus bergantiaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sinyal yang kurang memadai.
8	Bagaimana cara sekolah mengatasi hambatan atau tantangan tersebut di SD N 06 Bermani Ilir ?	Bapak Suwartono	Saya selaku kepala sekolah menyadari bahwa masih banyak terdapat penghambatan dan penghamabat dalam proses penggunaan media pemebelajaran

			<p>interaktif, seperti keterbatasan kelengkapan untuk melaksanakan media interaktif dikarenakan memang pada posisi daerah sekolah yang masih sulit terjangkau dengan kemajuan alat-alat teknologi untuk kelengkapan pada media interaktif. Cara sekolah dalam mengatasi hambatan dengan menggantikan jam pelajaran pada jam pelajaran hari lain.</p>
--	--	--	--

INFROMASN SISWA

No	Pertanyaan	Informan	Jawaban
1	Apakah Ananda senang belajar dengan menggunakan media interaktif? Apa alasannya	Kelas I Abdullah	Iya senang, karena ada video yang bergerak-gerak
		Kelas IV Zena	Iya senang, karena ada gambar dan suara yang menjelaskan tentang pelajaran.
2	Media Interaktif apa yang sering bapak/ibu guru gunakan dalam pembelajaran dikelas?	Kelas I Abdullah	Guru kami telah menggunakan media pembelajaran seperti gambar bergerak yang ditampilkan melalui Infokussehingga kami bersemangat dalam belajar dan membuat Kami lebih ceria dan senang sekali dalam belajar.
		Kelas IV Zena	Guru kami telah menggunakan media pembelajaran media yang sering guru kami gunakan itu seperti adanya video yang ditampilkan oleh guru melalui infokus yang dapat menarik minat belajar kami sehingga kami lebih suka dalam mengikuti pembelajaran.

3	Menurut Ananda apakah perlu digunakan media interaktif disetiap pembelajaran?	Kelas I Abdullah	Suka karena membuat kami senang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.
		Kelas IV Zena	Iya perlu karna kami lebih bersemangat dengan adanya media pembelajaran interaktif.
4	Apakah Ananda merasa tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru?	Kelas I Abdullah	Kami merasa sangat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran interaktif karena menyenangkan dan membuat kami happy untuk belajar. Tentunya dengan media yang digunakan seperti video animasi yang membuat kami lebih paham dalam memahami teori yang disampaikan.
		Kelas IV Zena	Kami sangat tertarik dengan adanya media pembelajaran interaktif ini kami membuat kami lebih mudah memahami pelajaran.

ATP BAHASA INDOENSIA



**ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM MERDEKA**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama Penyusun : -
Nama Sekolah : SD Negeri 06 Bermani Ilir
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase/Kelas : A / I (Satu)

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN MODUL AJAR

BAHASA INDONESIA JENJANG SEKOLAH DASAR (SD) FASE A KELAS 1

Rasional :

Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar siswa mampu mendengarkan, membaca, memirsa (viewing), berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang saling berhubungan dan saling mendukung pengembangan kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis) siswa. Kompetensi sikap secara terpadu dikembangkan melalui kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa. Ketiga hal lingkup materi tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (pemahaman, apresiasi, tanggapan, analisis, dan penciptaan karya sastra); dan literasi (perluasan kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan, khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis)

Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan sangat penting yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan, berbasis genre yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan. Setiap genre memiliki tipe teks

yang didasarkan pada alur pikir—struktur—khas teks tertentu. Tipe teks merupakan alurpikir yang dapat mengoptimalkan penggunaan bahasa untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Model utama yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pedagogi genre. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu: penjelasan (explaining, building the context), pemodelan (modelling), pembimbingan (joint construction), dan pemandirian (independent construction). Di samping pedagogi genre, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikembangkan dengan model-model lain sesuai dengan pencapaian pembelajaran tertentu. Pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhanyang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.1* Pelajar dapat menjelaskan dan mempraktikkan instruksi lisan yang diberikan guru terkait aktivitas pengelolaan diri: ciri fisik manusia, fungsi anggota tubuh, dan merawat kebersihan tubuh dengan menggunakan kata – kata sendiri
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : instruksi lisan, pengelolaan diri, merawat tubuh • Topik/Konten Inti : Menjelaskan dan mempraktikkan instruksi lisan • Penjelasan Singkat : Fokus pada pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk menyimak instruksi yang disampaikan oleh guru secara lisan kemudian mempraktikkannya
Profil Pelajar Pancasila	Mandiri : Mengidentifikasi dan menggambarkan kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya secara subjektif
Glosarium	Instruksi : perintah atau arahan (untuk melakukan pekerjaan atau melaksanakan tugas)
Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.2 Pelajar dapat memilih teks yang disukainya terkait topik menjaga kesehatan diri dan menentukan informasi penting dari teks audiovisual dan teks aural (teks yang dibacakan) tersebut.
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> ● Kata/Frasa kunci : menentukan informasi penting, teks audiovisual, teks aural ● Topik/Konten Inti : informasi penting ● Penjelasan singkat : Fokus pembelajaran adalah menemukan dan menentukan informasi penting dari sebuah teks audiovisual dan teks aural. Kegiatan yang disarankan adalah pemberian pertanyaan – pertanyaan pemantik dari guru terkait isi teks.
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> ● Bernalar Kritis : Mengidentifikasi dan mengatur informasi dan gagasan yang sederhana.
Glosarium	<ul style="list-style-type: none"> ● informasi : pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu ● instruksi : perintah atau arahan (untuk melakukan pekerjaan atau melaksanakan tugas)

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
----------------------------------	---

Tujuan Pembelajaran	1.3 Pelajar dapat membuat simpulan sederhana dari teks naratif yang sesuai jenjangnya serta sesuai dengan minat Pelajar (beragam topik yang dapat ditawarkan pada siswa adalah panca indera dan anggota tubuh, peran diri dan anggota keluarga dalam lingkungan terdekat, benda hidup dan benda mati, cuaca dan siang malam dan perubahan waktu)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : simpulan sederhana, teks naratif • Topik / Konten Inti : Membuat/menulis simpulan sederhana dari teks naratif • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran adalah Pelajar membuat/menulis simpulan sederhana berdasarkan informasi penting yang diperolehnya dari teks naratif. Sebelumnya, guru perlu mengidentifikais bakat serta minat Pelajar untuk menyesuaikan teks naratif yang dapat dipilih oleh siswa.
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif : Menghasilkan karya dan tindakan sesuai dengan minat dan kesukaannya,serta untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya
Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam

Tujuan Pembelajaran	1.4 Pelajar dapat mengklasifikasi kosa kata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> ● Kata/Frasa kunci : kosa kata anggota tubuh, panca indra, eksplorasi lingkungan (lingkungan alam dan lingkungan buatan) ● Topik/Konten Inti : Mengklasifikasi kosa kata
	<ul style="list-style-type: none"> ● Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini adalah Pelajar mengidentifikasi kata – kata yang sering digunakan dan kata – kata baru yang didapat dari teks kemudian mengklasifikasikannya dalam kelompok kosa kata anggota tubuh dan panca indra.
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> ● Bernalar kritis : Mengidentifikasi dan mengatur informasi dan gagasan yang sederhana.
Glosarium	<ul style="list-style-type: none"> ● Indra : alat pembantu untuk melihat (mata), alat pembantu untuk mengecap (lidah), alat pembantu untuk membau (hidung), alat pembantu untuk mendengar (telinga), dan alat pembantu untuk merasakan (indra peraba).

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.5* Pelajar dapat merangkai suku kata (kombinasi kv dan kvk) menjadi kata yang sering ditemui. (kosa kata dan kata yang diambil mengenai benda hidup dan benda mati di sekitar siswa)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	Kata/Frasa Kunci : suku kata, kata yang sering ditemui, kombinasi (kv dan kvk) Topik/ Konten Inti : merangkai suku kata menjadi kata yang sering ditemui Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk mengidentifikasi pola pembentukan suku kata, terutama pola kombinasi (kv dan kvk). Guru dapat memulai dengan menampilkan beberapa gambar dan kata dengan kombinasi kv dan kvk.
Profil Pelajar Pancasila	Kreatif : Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.
Glosarium	Kombinasi : gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dan sebagainya)

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.6 Pelajar dapat menuliskan namanya sendiri dan mengungkapkan perkenalan diri serta keluarganya secara lisan dan tulis.
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa Kunci : menuliskan nama, perkenalan diri, keluarga • Topik/Konten Inti : menuliskan namanya sendiri dan mengungkapkan perkenalan diri serta keluarganya • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar menuliskan kata sederhana yaitu namanya sendiri sekaligus menggunakannya untuk ungkapan perkenalan diri dan keluarganya
Profil Pelajar Pancasila	Berkebhinekaan global : Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai macam kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya.
Glosarium	Istilah kekerabatan dalam keluarga, seperti : Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Nenek, Kakek, Paman, Tante

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.7 Pelajar dapat menceritakan ulang sebuah cerita atau pengalamannya sehari – hari disertai penggunaan waktu (nama hari dan bulan) secara lisan atau tulis.
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> ● Kata/Frasa Kunci : menceritakan ulang, cerita atau pengalaman sehari - hari ● Topik/Konten Inti : menceritakan ulang ● Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk memilih sebuah cerita yang menarik baginya kemudian menceritakan ulang dengan menggunakan kata – kata sendiri, bisa juga obyek cerita bersumber dari pengalaman sehari – seharinya, namun guru perlu membimbing agar siswa menceritakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi dirinya.

Profil Pelajar Pancasila	Kreatif : Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.
Glosarium	-

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.8 Pelajar dapat menggunakan kata tanya “apa” dan “mengapa” untuk memperjelas pemahaman terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru, teman, dan orang dewasa di sekitarnya. (Topik yang disarankan adalah cuaca dan siang malam).
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : kata tanya, memperjelas pemahaman, penjelasan • Topik/Konten Inti : Menggunakan kata tanya “Apa” dan “Mengapa” • Penjelasan singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk memperjelas pemahamannya sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru, teman, dan orang dewasa di sekitarnya dengan menggunakan kata tanya yang dikuasainya.

Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis : Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya dan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai diri dan lingkungan sekitarnya.
Glosarium	Apa : kata tanya untuk menanyakan nama (jenis, sifat) sesuatu Mengapa : kata tanya untuk menanyakan sebab, alasan, atau perbuatan

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1. 9 Pelajar dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh teman, guru, dan orang dewasa di sekitarnya dengan suara yang keras dan jelas namun santun. (Pertanyaan terkait dengan topik cuaca dan siang malam)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

<p>Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat</p>	<p>Kata/Frasa Kunci : jawaban, santun</p> <p>Topik/Konten Inti : Menjawab pertanyaan yang diajukan orang lain</p> <p>Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini adalah Pelajar belajar untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru, teman, dan orang dewasa di sekitarnya dengan suara yang keras dan jelas namun santun.</p>
<p>Profil Pelajar Pancasila</p>	<p>Akhlak kepada manusia : Mengenali perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain dan mengekspresikannya secara positif. Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.</p>
<p>Glosarium</p>	<p>Santun : halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya); sabar dan tenang; sopan</p>

<p>Capaian Pembelajaran (CP)</p>	<p>Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>1.10 Pelajar dapat memberikan tanggapan atas komentar orang lain sesuai dengan konteksnya. (Tanggapan didasarkan pada topik cuaca dan siang malam)</p>

Perkiraan JumlahJam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<p>Kata/Frasa Kunci : tanggapan, komentar, konteks</p> <p>Topik/Konten Inti : Memberikan tanggapan atas komentar orang lain sesuai konteksnya</p> <p>Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini adalah Pelajar belajar untuk memberikan tanggapan atas komentar yangdiberikan orang lain sesuai konteksnya/relevan</p>
Profil Pelajar Pancasila	Akhlak kepada manusia : Mengenalı perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain danmengekspresikannya secara positif. Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.
Glosarium	Tanggapan : sambutan terhadap ucapan (kritik, komentar, dan sebagainya)Konteks : situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian

Kepahiang,2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas 1

(.....)

(.....)

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama Penyusun : -

Nama Sekolah : SD Negeri 06 Bermani Ilir

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia Fase A, Kelas / Semester : I (Satu) / I
(Ganjil)

INFORMASI UMUM

Penyusun	:	-
Instansi	:	SD Negeri 06 Bermani Ilir
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	A / 1
Bab 1	:	Bunyi Apa?
Tema	:	Bunyi dan Pancaindra
Alokasi Waktu	:	6 Minggu

Peserta didik dapat mengenali bentuk dan bunyi huruf.

Peserta didik dapat membaca suku kata 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', dan 'bo-'.

Peserta didik dapat menulis nama sendiri

<p>Mandiri;</p> <p>Bernalar kritis;</p> <p>Kreatif;</p>
<p>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 BahasaIndonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani</p> <p>Buku lain yang relevan</p> <p>Kartu huruf;</p> <p>Kartu kata;</p> <p>Kartu bergambar benda-benda yang memiliki suku kata 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', 'bo-';</p> <p>Alat tulis dan alat warna;</p> <p>Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi yang bertema pancaindra.</p> <p>Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.</p>
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p> <p>Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</p>
<p>Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik</p>
<p>Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.</p>
<p>KOMPONEN INTI</p>
<p>Tujuan Pembelajaran Bab Ini :</p> <p>Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra secara lisan, peserta didik dapat mengenali abjad, merangkai suku kata yang diawali huruf 'b', menulis huruf 'B' dan 'b,' serta menulis namanya sendiri.</p> <p>Capaian Pembelajaran :</p> <p>Membaca:</p> <p>Mengenali bentuk dan melafalkan bunyi huruf.</p> <p>Menulis:</p> <p>Menuliskan kata-kata yang sering ditemui.</p>

Membaca:

Mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada suku kata dan kata yang sering ditemui.

Membaca:

Mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada kata dan suku kata yang sering ditemui.

Meningkatkan kemampuan siswa tentang mengenali bentuk dan bunyi huruf.

Meningkatkan kemampuan siswa tentang membaca suku kata 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', dan 'bo-'.

Meningkatkan kemampuan siswa tentang menulis nama sendiri

Pernahkah kalian mendengar suara "Duk! Duk!"?

Biasanya, apa yang berbunyi "Duk! Duk!"?

Bagaimana Cara Merawat Indera Pendengar?

Pada hari-hari pertama di kelas satu, peserta didik mungkin merasa belum nyaman bersekolah. Oleh karena itu, guru perlu membuat suasana belajar yang menyenangkan pada masa peserta didik beradaptasi dan berkenalan dengan teman-teman barunya. Membacakan cerita bergambar merupakan salah satu kegiatan yang menenangkan dan membuat peserta didik nyaman.

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyapa para peserta didik agar mereka nyaman pada hari pertama di kelas satu. Guru dapat bertanya, apakah mereka senang mendengarkan cerita. Untuk membantu mengingat nama peserta didik, guru dapat membuat kartu nama yang disematkan pada baju masing-masing peserta didik. Guru juga dapat membuat papan nama di kelas yang berisi nama-nama peserta didik. Tunjukkan bahwa nama pada kartu nama mereka sama dengan nama yang ditempel pada papan nama di kelas.

Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).

Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.

Guru menyapa para peserta didik dan mengajak mereka berbincang tentang apa yang mereka lihat dalam perjalanan ke sekolah hari ini

Guru menjelaskan bahwa ia akan membacakan buku dan menunjukkan sampul cerita untuk diamati peserta didik.

Guru juga mendiskusikan tata cara menyimak dan berdiskusi.

Guru mengajak peserta didik mengamati gambar sampul dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Kegiatan Inti **Menyimak**

Kebiasaan dan tata cara menyimak perlu diperkenalkan kepada peserta didik kelas satu. Guru dapat memperkenalkan kode bunyi berupa alat tertentu (misalnya lonceng atau alat musik sederhana atau mainan yang mengeluarkan bunyi) atau lagu. Kode bunyi ini menjadi penanda bahwa peserta didik harus berkumpul di tengah kelas untuk mendengarkan buku dibacakan atau menyimak cerita guru dan teman.

Diskusikan tata cara menyimak cerita dengan peserta didik. Misalnya, apakah peserta didik boleh berbicara selama cerita dibacakan? Apakah peserta didik boleh langsung memberikan komentar atau bertanya saat menyimak cerita yang dibacakan? Bagaimana cara meminta izin untuk bertanya?

Membacakan Cerita "Duk! Duk!"

Sebelum membacakan cerita "Duk! Duk!" tunjukkan sampul cerita kepada peserta didik. Bacakan judul cerita. Tanyakan kepada peserta didik mengapa judulnya "Duk! Duk!". Bunyi apakah itu? Lalu, mintalah peserta didik mengamati gambar pada sampul tersebut. Kira-kira, gambar apakah itu? Apa hubungannya dengan bunyi 'Duk! Duk!'?

Bacakan buku kepada peserta didik sambil menunjuk setiap kata. Berikan jeda yang cukup setelah membaca setiap kalimat, demi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati gambar.

Seusai membaca, mintalah peserta didik untuk bersama-sama menirukan guru membaca.

Kegiatan menyimak akan melatih daya konsentrasi para peserta didik dan membiasakan mereka dengan aturan bersama. Kegiatan pembiasaan ini tidak dinilai.

Kebiasaan menyimak perkataan orang lain dengan baik dapat dibangun melalui sikap tubuh. Guru perlu

membiasakan peserta didik untuk menghadapkan tubuh kepada orang yang berbicara, mendengarkan dengan saksama, serta menghadapkan wajah dan tatapan mata ke arah orang yang berbicara.

Mendiskusikan Cerita “Duk! Duk!”

Setelah membacakan cerita dan mengajak peserta didik membaca bersama, guru mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada Buku Siswa.

Guru dapat juga mengajukan pertanyaan lain. Misalnya, bola warna apa yang kalian miliki di rumah?

Guru dapat memantulkan bola ke lantai, lalu mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Misalnya, bagaimana bunyinya saat memantul? Apakah bunyinya pelan atau keras?

Gunakan respons peserta didik untuk membuat pertanyaan lanjutan guna membangun komunikasi pada haripertama sekolah. Pada hari pertama ini, mungkin sebagian peserta didik masih malu dan menjawab dengan lirih. Sapalah nama-nama peserta didik yang terlihat pasif, namun jangan paksa mereka untuk menjawab pertanyaan.

Membaca

Sebagian peserta didik mungkin dapat menyebutkan atau menyanyikan huruf ‘a’ hingga ‘z’, tetapi mereka belum tentu dapat mengenali bentuknya. Sering pula peserta didik dapat menyebutkan dan mengenali bentuk abjad, tetapi tidak dapat melafalkan bunyinya sehingga tidak dapat merangkainya dengan bunyi huruf lain untuk membentuk bunyi suku kata. Oleh karena itu, kegiatan mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad sangat penting.

Melafalkan Huruf Bersama-sama

Bacalah huruf secara berurut dengan menunjuk pada poster abjad di kelas atau kartu huruf. Tanyakan kepada para peserta didik, apakah mereka dapat melakukannya sendiri.

Sebagai variasi, peserta didik dapat diminta untuk menyanyikan lagu abjad.

Setelah itu, perkenalkan bunyi masing-masing abjad. Tunjukkan setiap abjad dan lafalkan bunyinya. Ajak peserta didik menirukannya.

Mengidentifikasi Bentuk Huruf pada Deret Abjad

Tanyakan beberapa huruf kepada seorang peserta didik. Apabila ia belum dapat menjawab pertanyaan, tawarkan kepada peserta didik lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Ajak peserta didik untuk membedakan bentuk huruf kapital dan huruf kecil.

Peserta didik bisa diminta untuk bergantian menyebutkan nama huruf yang ditunjuk oleh guru.

Minta peserta didik untuk mengidentifikasi abjad pada kata-kata ‘bola’, ‘biru’, ‘Boni’, dan ‘batu’.

Lakukan kegiatan membaca huruf ini secara rutin setiap sebelum memulai pembelajaran Bahasa Indonesia, hingga seluruh peserta didik mengenali bunyi serta bentuk huruf kapital dan huruf kecil.

Peserta didik yang belum dapat mengidentifikasi abjad dan mengeja suku kata perlu didampingi secara khusus. Petakan peserta didik yang belum lancar membaca dan ajaklah berkegiatan secara terpisah. Saat temantemannya menulis, peserta didik yang belum lancar membaca dapat didampingi untuk mengenali abjad dengan bantuan gambar pada kartu kata dan kartu huruf.

Pada hari-hari pertama bersekolah, guru mungkin belum dapat mengenali peserta didik yang belum mampu mengidentifikasi huruf pada poster huruf. Setelah beberapa waktu berjalan, barulah guru dapat

melakukan pemetaan dan menuliskan nama-nama peserta didik berdasarkan kemampuan mereka mengenali huruf. Catat kemampuan para peserta didik dalam mengenali huruf untuk memastikan bahwa masing-masing akan memperoleh bantuan yang tepat pada kegiatan berikutnya.

Biasakan peserta didik siswa melafalkan bunyi huruf dengan benar. Anda dapat memeragakan pelafalan huruf dengan benar dan mengajak peserta didik menirukannya. Sambil bermain, ajak para peserta didik melakukan berbagai eksperimen dengan alat ucap. Misalnya melafalkan huruf dengan berbagai bentuk bibir, dengan bibir tertutup, rahang terkatup, dan lidah tak bergerak. Ingatlah untuk menghargai upaya yang telah mereka lakukan.

Catatan: Beberapa peserta didik mungkin sulit melafalkan bunyi huruf tertentu. Bisa jadi penyebabnya adalah kebiasaan orang dewasa di sekitar mereka. Apabila hal itu terjadi, hindarilah mengolok-olok atau mengkritik peserta didik yang bersangkutan di hadapan teman-temannya. Namun, apabila guru menemukan permasalahan klinis terkait fungsi alat ucap yang menyebabkan peserta didik tidak dapat melafalkan huruf dengan tepat, guru perlu berkonsultasi dengan kepala sekolah, orang tua, atau pakar terkait.

Menulis

Guru perlu memastikan bahwa setiap peserta didik menulis dengan postur tubuh yang baik untuk melatih kemampuan motorik halus, koordinasi otak, dan konsentrasinya. Pada kegiatan menulis, guru dapat berkeliling untuk memberikan bantuan dan mengingatkan peserta didik untuk mengoreksi postur tubuhnya. Pastikan peserta didik duduk tegak dengan posisi kaki rileks pada lantai, tubuh menghadap meja, kertas atau buku miring 30 hingga 40 derajat ke arah tangan yang menulis.

Membuat Kartu Nama

Bagikan kertas karton yang telah dipotong-potong dengan ukuran lebih besar daripada kartu nama yang disematkan di dada peserta didik (bisa berukuran kertas A5, kurang lebih 6 x 8,5 cm).

Minta peserta didik menulis namanya di salah satu sisi kartu tersebut.

Peserta didik yang belum dapat menulis namanya boleh mencontoh tulisan nama yang terdapat pada kartu nama yang dipakainya.

Pada sisi kartu yang lain, minta para peserta didik untuk menggambar benda (bisa mainan atau makanan) kesukaan mereka dan mewarnainya. Sebagai contoh, guru dapat menulis nama dan menggambar benda/makanan kesukaan di kartunya.

Berbicara

Memperkenalkan Diri di Depan Kelas

Secara bergiliran, minta peserta didik untuk menunjukkan kartu nama masing-masing di depan kelas. Minta peserta didik memperkenalkan namanya (beserta nama lengkap jika memang cukup waktu dan kondusif), juga benda kesukaannya yang telah digambar di bagian belakang kartu tersebut. Guru dapat memeragakan cara memperkenalkan diri dengan membacakan kartu namanya sendiri dan menceritakan benda/makanan kesukaannya yang digambar pada kartu tersebut.

Guru perlu membiasakan berbicara dengan volume suara yang baik dan artikulasi yang jelas. Peragakan berbicara dengan suara yang pelan dan mengumam. Lalu tanyakan kepada para peserta didik, apakah mereka mendengarnya? Berikan contoh bahwa volume yang cukup adalah yang dapat didengar oleh seluruh peserta didik, namun tidak berteriak.

Catatan

Pada kegiatan perkenalan ini, guru sebaiknya mementingkan keberanian peserta didik untuk berbicara ketimbang volume suara. Berikan apresiasi kepada peserta didik atas keberaniannya memperkenalkan diri kepada teman-teman sekelas. Pujilah benda kesukaan yang diperkenalkannya di depan kelas.

Membaca

Membaca Kata dan Suku Kata

Minta peserta didik mengingat bunyi huruf yang telah dilafalkan pada kegiatan sebelumnya. Kemudian, ajak peserta didik berlatih membaca suku kata dengan kombinasi konsonan dan vokal 'o' dan 'i' pada poster di dinding kelas.

Pada saat mengeja suku kata, beri penekanan pada bunyi huruf 'b' dan bunyinya ketika dirangkai dengan huruf 'o' dan 'i'.

Lalu, minta peserta didik merangkai serta mengeja huruf dan suku kata pada frasa 'bola biru Boni'.

Membaca Kartu Kata

Minta peserta didik membaca/mengeja ulang suku kata yang diawali dengan 'bo-' atau 'bi-'.

Minta peserta didik mengenali suku kata 'bo-' atau 'bi-' pada setiap kata pada kartu kata.

Buatlah tabel di papan tulis dengan dua kolom untuk 'bo-' dan 'bi-' seperti berikut.

Tabel 1.5 Contoh Tabel Pengelompokan Kata

'bo'	'bi'

. Guru memberikan satu kartu kata kepada setiap peserta didik dan meminta masing-masing untuk menempelkan setiap kartu kata pada kolom 'bo-' dan 'bi-', tergantung pada suku kata awal kata yang terdapat di kartu yang dipegangnya.

e. Buat kegiatan membaca menyenangkan dan berilah penghargaan kepada setiap capaian peserta didik.

Mengamati



Sibuk (KBBI):

1. banyak yang dikerjakan: *ayah tidak dapat hadir karena beliau sedang — hari ini*
2. giat dan rajin (mengerjakan sesuatu): *dia sedang — mengatur perjalanannya*
3. penuh dengan kegiatan (misalnya orang yang lalu-lalang, mobil-mobil bersimpang siur): *pasar itu — sekali; jalan raya sedang —*

Mengamati Gambar “Pagi yang Sibuk”

Bacakan judul gambar “Pagi yang Sibuk”. Tanyakan kepada para peserta didik, di mana mereka mendengar kata ‘sibuk’? Biasanya, apa yang sibuk?

Apa kira-kira arti ‘pagi yang sibuk’? Mengamati gambar sekilas, kira-kira apa maksudnya ‘pagi yang sibuk’?

Beri waktu kepada mereka untuk mengamati gambar. Setelah itu, ajukan pertanyaan yang ada di Buku Siswa. Tentu, guru dapat memberikan pertanyaan lain yang relevan dan mengembangkan pertanyaan baru dari jawaban-jawaban peserta didik.

Menirukan dan Melakukan Mencocokkan Bunyi Binatang

Minta peserta didik menebak huruf depan dari setiap bunyi-bunyian yang terdapat pada Buku Siswa. Guru juga dapat mengajak peserta didik melafalkan bunyi-bunyian tersebut bersama-sama.

Minta peserta didik menunjuk binatang sesuai dengan bunyinya.

Berbicara

Mendiskusikan Bunyi di Sekitar

Ajak peserta didik berjalan-jalan di sekitar sekolah untuk mengenal lingkungan sekolah. Sebelum keluar dari kelas, katakan kepada para peserta didik bahwa mereka akan mengenal ruangan-ruangan yang ada di sekolah. Selain itu, mereka harus mendengarkan bunyi-bunyian yang ada di lingkungan sekolah.

Saat kembali ke kelas, berdiskusilah dengan para peserta didik. Tanyakan, bunyi apa saja yang mereka dengar tadi? Bunyi apa yang baru sekali ini mereka dengar? Bunyi apa yang sama dengan bunyi yang ada di rumah mereka?

Kemudian, diskusikan pertanyaan dalam Buku Siswa: bunyi apa yang mereka dengar pada siang dan malam hari? Bunyi apa yang dapat mereka dengar dari gambar-gambar yang ada di Buku Siswa?

Ingatkan peserta didik untuk menaati aturan berbicara yang telah disepakati pada kegiatan menyimak.

Kegiatan menirukan bunyi binatang ini melatih tanggapan peserta didik terhadap gambar. Kegiatan ini tidak dinilai.

Kesalahan Umum

Guru sebaiknya tidak memaksa peserta didik untuk memahami satu jenis bunyi binatang dalam Bahasa Indonesia, seperti yang tercantum di Buku Siswa. Karena ada kemungkinan, peserta didik mengenali bunyi yang lain (untuk binatang yang sama) dalam bahasa daerahnya. Oleh karena itu, penting untuk tetap menggunakan bahasa daerah di kelas. Bahasa daerah atau bahasa ibu yang digunakan peserta didik di rumah merupakan kunci untuk mempelajari kosakata Bahasa Indonesia.

Menyimak

Membaca Teks Informasi: Pancaindra

Guru membaca teks “Pancaindraku”, lalu meminta peserta didik menirukannya.

Saat peserta didik menirukan membaca teks, guru menunjuk setiap kata pada kalimat dan tanda titik yang mengakhiri kalimat tersebut.

Menulis



Menulis Huruf ‘B’ dan ‘b’

Perbanyaklah salinan lembar kerja menulis huruf ‘B’ dan ‘b’ pada lampiran buku ini, kemudian bagikan kepada peserta didik. Minta peserta didik menebalkan huruf ‘B’ dan ‘b’ pada lembar kerja tersebut.

Memegang Pensil dengan Benar

Melatih peserta didik untuk memegang pensil dengan benar sangat penting bagi keterampilan motorik halusny. Guru perlu memberikan bimbingan secara individual bagi setiap peserta didik untuk menulis dengan cara menggenggam pensil dan postur tubuh yang benar.

Pensil digenggam dengan ibu jari dan jari telunjuk. Jari tengah menyangga jari telunjuk ketika menggenggam pensil (lihat gambar).

Gambar 1.1 Cara Memegang Pensil dengan Benar



Gambar 1.2 Cara Menggenggam Pensil yang Salah



Keterampilan menggunakan tiga jari tersebut dapat dilatih dengan cara menulis mempergunakan pensil yang agak pendek. Setelah terampil, barulah peserta didik diberi pensil yang lebih panjang.

Peserta didik dapat dilatih menggunakan alat tulis berbagai ukuran, misalnya pensil warna dan krayon untuk mewarnai gambar.

Cara memegang pensil berikut adalah cara yang salah. Berikan bimbingan individual apabila peserta didik melakukannya.

Tip Pembelajaran: Menulis Huruf dengan Arah yang Benar

Guru perlu membiasakan peserta didik menulis dengan arah yang benar. Ajak peserta didik mengamati titik tebal pada ujung huruf untuk memulai arah menulisnya, kemudian menulis dengan mengikuti arah panah. Arah menulis yang benar penting bagi perkembangan motorik halus peserta didik. Namun demikian, wajar apabila peserta didik kelas satu belum terbiasa menulis dengan arah yang benar dan belum tepat garis. Padaminggu-minggu awal kelas satu, pembiasaan menulis perlu dilakukan dengan tanpa tekanan agar tidak menghambat proses adaptasi peserta didik.



Inspirasi Kegiatan Perancah: Persiapan Menulis Huruf

Peserta didik yang belum dapat menulis dengan meniru huruf perlu dilatih menulis dengan menelusuri beragam bentuk. Guru dapat melatih keterampilan lengan, pergelangan tangan, dan jari peserta didik dengan menggandakan lembar latihan menulis bentuk pada Buku Guru ini, lalu meminta peserta didik yang bersangkutan menelusuri bentuk-bentuk tersebut dengan arah yang benar.

Membaca

Membaca Kartu Kata

Guru meminta peserta didik membaca/mengeja ulang suku kata yang diawali dengan 'ba-', 'bu-', dan 'be-'.

Guru meminta peserta didik mengenali suku kata 'ba-', 'bu-', atau 'be-' pada setiap kata pada kartu kata.

Berbicara

Mendiskusikan Kata Baru: Sibuk

Minta peserta didik mengamati gambar dan mendiskusikan adegan atau kejadian yang terdapat pada gambar tersebut.

Dari kedua gambar tersebut, mana yang lebih ramai/sibuk? Mengapa? Kapan latar kejadian pada gambar tersebut? Pagi, siang, sore, atau malam hari?

Kegiatan mendiskusikan gambar ini melatih tanggapan lisan peserta didik terhadap gambar yang diamatinya. Kegiatan ini tidak dinilai.

Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Tuliskan surat pemberitahuan kepada orang tua/wali bahwa peserta didik telah belajar tentang bunyi-bunyian dan huruf 'b'.

Mintalah orang tua untuk mengajak peserta didik keluar rumah pada pagi hari dan mendengarkan bunyi-bunyian yang ada di sekitar rumah. Mintalah orang tua mencatat bunyi-bunyian itu untuk diceritakan peserta didik di sekolah.

Mintalah orang tua untuk menempelkan kartu nama pada benda-benda yang diawali dengan huruf 'b' di rumah.

Kegiatan Penutup

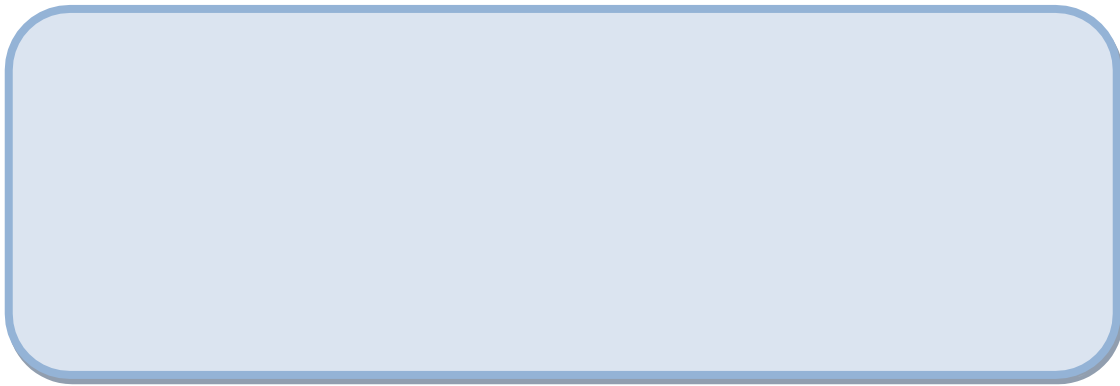
Guru menunjukkan kartu bertuliskan 'bola', 'biru', 'buku', 'baju', 'batu', dan mengajak peserta didik membacanya bersama-sama.

Guru mengatakan bahwa peserta didik harus menghafalkan lima bentuk kata tersebut karena guru akan menunjukkannya setiap hari.

Guru mengajak para peserta didik untuk mengingat kembali cerita “Duk! Duk!” dan menanyakan apakah mereka menyukai cerita tersebut.

Guru memberikan pesan penutup tentang permainan di rumah yang bisa dilakukan dengan bola dan mengingatkan peserta didik untuk bermain bola dengan aman di rumah.

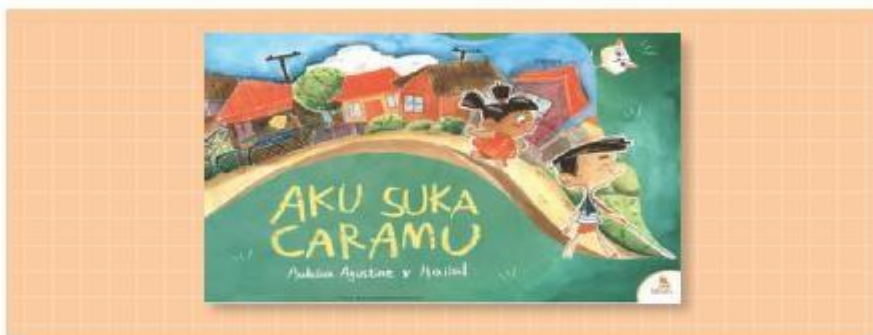
Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu penutup.



F. JURNAL MEMBACA

Jurnal Membaca

Pastikan peserta didik membaca setiap hari. Pada kegiatan 15 menit membaca sebelum pembelajaran setiap hari, guru dapat membacakan buku pengayaan fiksi dan nonfiksi bergambar yang terkait dengan tema pembelajaran. Apabila buku dengan tema terkait tidak tersedia, guru dapat membacakan buku apa saja yang sesuai dengan minat dan jenjang peserta didik.






Saat ini buku pengayaan tersedia dalam bentuk digital dan dapat diunduh dengan cuma-cuma. Guru dapat memperkenalkan buku-buku tersebut kepada peserta didik dan keluarganya di rumah. Buku yang disarankan di Buku Siswa, *Aku Suka Caramu*, dapat diakses dari laman <https://literacycloud.org/stories/309-i-likeyour-way/> dan selanjutnya dapat disimpan luring.

Guru perlu memberikan petunjuk kepada orang tua tentang cara membantu peserta didik mengisi Jurnal Membaca ini.

Jurnal Membaca

Nama: _____

Judul Buku:
 Nama Penulis:
 Nama Ilustrator:
 Apakah kamu suka buku ini?
 Warnai salah satu.

Gambarkan kejadian yang paling kamu sukai di buku ini.

Membaca

Kata Minggu Ini

Peserta didik perlu terpajan dengan bentuk kata-kata yang sering ditemui. Hal ini akan mempercepat prosesnya belajar membaca.

Cetaklah kata-kata tersebut pada kartu-kartu.

Anda juga dapat menulisnya di lembaran karton yang dipotong-potong membentuk kartu. Tunjukkan kata-kata tersebut kepada para peserta didik setiap hari dan minta mereka membacanya. Guru kemudian dapat menyimpan kartu-kartu ini pada kamus dinding kelas. Apabila kondisinya memungkinkan, kartu-kartu tersebut dapat diperbanyak dan diberikan kepada peserta didik yang belum lancar membaca untuk digunakan di rumah. Berikan panduan kepada orang tua/wali untuk menunjukkannya kepada peserta didik di rumah setiap hari.

G. REFLEKSI

A. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

Pada akhir Bab 1 ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam kegiatan sebagai berikut.

Mengenal bentuk dan bunyi huruf.

Membaca suku kata 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', dan 'bo-'.

Menulis nama sendiri.

Informasi ini menjadi pemetaan awal untuk merumuskan strategi pembelajaran pada bab berikutnya.

Isi nilai peserta didik dari setiap kegiatan mengenali huruf, membaca suku kata, dan menulis nama sendiri pada tabel berikut.



Tabel 1.8 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Diajarkan di Bab 1

1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Sangat Baik

3. Merujuk pada tabel ini, guru merencanakan pendekatan pembelajaran pada bab berikutnya. Guru memetakan peserta didik untuk mendapatkan bimbingan secara individual atau bimbingan dalam kelompok kecil melalui kegiatan pendampingan atau perancah. Guru juga perlu merencanakan kegiatan pengayaan untuk peserta didik yang memiliki minat khusus atau kemampuan belajar di atas teman-temannya. Dengan demikian, asesmen akhir Bab 1 ini membantu guru untuk merencanakan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kompetensi peserta didik.

B. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Apa yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan
Tabel 1.9 Contoh Refleksi Strategi Pembelajaran di Bab 1

No	Pendekatan/Strategi	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, Tetapi Belum Efektif	Masih Perlu Saya Tingkatkan Lagi
1	Saya sudah menyiapkan media dan alatperaga sebelum memulai pembelajaran.			
2	Saya sudah melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didikberdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya sudah mengapresiasi pendapat dan tanggapan peserta didik untuk memotivasi mereka berbicara.			
4	Saya sudah meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
5	Saya sudah mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
6	Saya menyepakati tata cara menyimak dan berbicara yang baik dengan pesertadidik.			
7	Saya sudah memberikan alternatif			

	kegiatan perancah dan pengayaan sesuaidengan kompetensi peserta didik.			
8	Saya sudah memperhatikan reaksi			

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik		
		Mengenali Huruf	Membaca Suku Kata	Menulis Nama Sendiri
1	Haidar			
2	Halwa			
3	Said			
4	Martin			
5	Ahmad			
6	Dayu			
7	Melisa			
8	Doni			
dst.				

	peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
9	Saya sudah memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.			
10	Saya memanfaatkan alat peraga pada dinding kelas seperti kamus dinding dan kartu kata secara efektif dalam pembelajaran.			
11	Saya telah mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
12	Saya telah mengajak para peserta didik merefleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran bab 1.			

Tabel 1.10 Contoh Refleksi Guru di Bab 1

<p>Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab 1 ini:</p> <p>.....</p> <p>Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:</p> <p>.....</p> <p>Kegiatan yang paling disukai peserta didik:</p> <p>.....</p> <p>Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:</p> <p>.....</p> <p>Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:</p> <p>.....</p>
--

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini.

Kegiatan pada bab 1 dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan-kegiatan tersebut. Asesmen ini pun merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai pembiasaan dan latihan; tidak diujikan.

Tabel 1.2 Contoh Rubrik Penilaian Pengenalan Huruf Contoh Rubrik Penilaian Pengenalan Huruf (Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Sangat Baik



Alur Konten Capaian Pembelajaran Membaca:
Mengenali bentuk dan melafalkan bunyi huruf.

Nama Peserta Didik	Dapat Menyebutkan 5 Huruf Nilai = 1	Dapat Menyebutkan 5 - 12 Huruf Nilai = 2	Dapat Menyebutkan Lebih dari 12 Huruf Nilai = 3	Dapat Menyebutkan Semua Huruf Nilai = 4
Haidar				

Tabel 1.3 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kemampuan Menulis Guru pun dapat menyesuaikan

Kegiatan Perancah untuk Peserta Didik yang Belum Lancar Menulis	Kegiatan untuk Peserta Didik yang Telah Dapat Menulis Namanya Sendiri	Kegiatan Pengayaan untuk Peserta Didik yang Telah Lancar Menulis Namanya Sendiri
Peserta didik menulis namanya dengan meniru nama yang telah dibuat guru.	Peserta didik menulis namanya secara mandiri.	Peserta didik dapat menuliskan nama lengkapnya secara mandiri.
(Daftar nama peserta didik)	(Daftar nama peserta didik)	(Daftar nama peserta didik)

Nama Peserta Didik	Peserta Didik Belum Dapat Meniru Nama yang Telah Dibuat Guru Nilai = 1	Peserta Didik Mampu Menulis Namanya dengan Meniru Nama yang Telah Dibuat Guru Nilai = 2	Peserta Didik Mampu Menulis Namanya Secara Mandiri Nilai = 3	Peserta Didik Mampu Menulis Nama Lengkapnya Secara Mandiri Nilai = 4

'bo'	'bi'
1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Sangat Baik	



Alur Konten Capaian Pembelajaran Menulis:
Menuliskan kata-kata yang sering ditemui.

Buatlah tabel di papan tulis dengan dua kolom untuk 'bo-' dan 'bi-' seperti berikut.

Tabel 1.5 Contoh Tabel Pengelompokan Kata

Tabel 1.6 Contoh Rubrik Penilaian Membaca Suku Kata Contoh Rubrik Penilaian Membaca Suku Kata

(Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Salah Satu dari Bentuk dan Bunyi Huruf 'b', 'o', dan 'i' Nilai = 1	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Bentuk dan Bunyi Huruf 'b', 'o', dan 'i' Nilai = 2	Peserta Didik Dapat Mengenali dan Membaca Suku Kata 'bo-' dan 'bi-' dalam Kata Nilai = 3	Peserta Didik Dapat Mengenali dan Membaca Kata-Kata yang Mengandung Suku Kata 'bo-' dan 'bi-' Nilai = 4
<p>Kesalahan Umum</p> <p>Huruf sering diperkenalkan nama dan bentuknya saja; tidak dengan bunyinya. Misalnya huruf 'b' diperkenalkan sebagai 'be' sehingga peserta didik sering kali tidak paham, mengapa kombinasinya dengan huruf 'a' menjadi 'ba'; bukan 'bea'. Karena itu, guru sebaiknya selalu memperkenalkan bentuk huruf, nama, dan bunyi setiap huruf kepada para peserta didik agar mereka mampu merangkainya dengan bunyi huruf yang lain.</p>				



Alur Konten Capaian Pembelajaran Membaca:
Mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada suku kata dan kata yang sering ditemui.

Tabel 1.7 Contoh Rubrik Penilaian Membaca Suku Kata Contoh Rubrik Penilaian Membaca Suku Kata

(Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Salah Satu dari Bentuk dan Bunyi Huruf 'b', 'a', 'u', 'e' Nilai = 1	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Bentuk dan Bunyi Huruf 'b', 'a', 'u', 'e' Nilai = 2	Peserta Didik Dapat Mengenali dan Membaca Suku Kata ba-, 'bu-', dan 'be-' dalam Kata Nilai = 3	Peserta Didik Dapat Mengenali dan Membaca Kata-Kata yang Mengandung Suku Kata ba-, 'bu-', dan 'be-' Nilai = 4
1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Sangat Baik				



Alur Konten Capaian Pembelajaran Membaca:
Mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada kata dan suku kata yang sering ditemui.

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Inspirasi Kegiatan Pengayaan :

Guru membawa aneka benda untuk diraba dan dicium peserta didik. Apa perbedaan benda-benda tersebut? Dapatkah peserta didik menebak nama benda dengan mata tertutup?

Remedial :

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP

Kepahiang,2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas 1

(.....)

(.....)

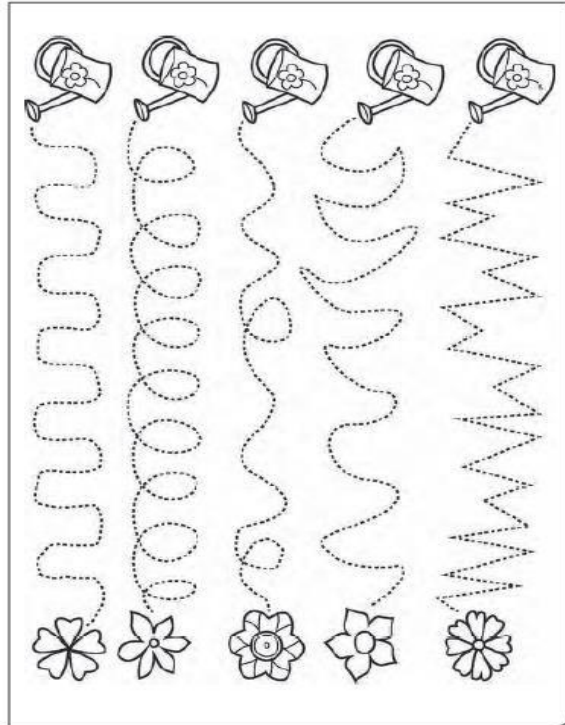
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : Kelas : Petunjuk!

Bab 1 •
Menelusuri Garis

This section contains eight rows of tracing patterns on a three-line grid. The patterns are: 1) zigzag lines, 2) wavy lines, 3) scalloped lines, 4) zigzag lines, 5) wavy lines, 6) scalloped lines, 7) zigzag lines, and 8) scalloped lines.



Menulis 'B' dan 'b'

Bb

This section is for writing practice on a three-line grid. It shows the letters 'B' and 'b' with numbered arrows indicating stroke order. Below are three rows of uppercase 'B's and three rows of lowercase 'b's, each row starting with a solid letter followed by seven dotted letters for tracing.

Nilai

Paraf Orang Tua

Bahan bacaan siswa

- Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi yang bertema pancaindra
- Buku Siswa, *Aku Suka Caramu*, dapat diakses dari laman <https://literacycloud.org/stories/309-i-likeyour-way/>

Bahan bacaan guru

- Artikel tentang bertema pancaindra,

GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen: upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu

asesmen diagnosis: asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

berpikir lantang: mengungkapkan proses berpikir dengan lantang agar orang lain dapat belajar dan memperoleh informasi dari proses tersebut

buku pengayaan: buku yang digunakan sebagai penunjang atau pelengkap buku pelajaran utama

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

diorama: sajian pemandangan alam dalam bentuk tiga dimensi dengan menempatkan objek di depan sebuah latar sehingga menggambarkan keadaan alam yang sebenarnya

fonem: satuan bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna, misalnya /h/ adalah fonem karena membedakan makna kata 'harus' dan 'arus'

fakta: hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi

fiksi: cerita rekaan (roman, novel, dan sebagainya)

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

kata ajaib: sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan peserta didik dalam kesehariannya

keterampilan sosial: kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif serta berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan nonverbal sesuai dengan norma sosial dan budaya

kompetensi: kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan tertentu

literasi dasar: kecakapan membaca dan menulis permulaan yang harus dikuasai di jenjang awal pendidikan formal

literasi finansial: pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan finansial untuk meningkatkan kesejahteraan

lembar amatan: catatan yang berisi sikap dan/atau keterampilan peserta didik untuk diamati guru

media digital: format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain secara nyaring dengan tujuan untuk menarik minat membaca

motorik halus: kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan otot untuk melakukan aktivitas tertentu

nonfiksi: teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta

peragaan: proses menyajikan sebuah perilaku atau proses melakukan sesuatu agar orang lain dapat meniru atau mengadaptasi perilaku atau proses yang diperagakan tersebut

perancah: teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur dan bertahap agar peserta didik dapat belajar secara mandiri

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas

proyek kelas: tugas pembelajaran yang kompleks dan melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan peserta didik secara kolaboratif dengan serangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan

prediksi: prakiraan tentang sesuatu

teks deskripsi: teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks tanggapan: teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya (film, buku, novel, drama, dll) sehingga orang lain mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Culham, Ruth. 2005. *6 + 1 Traits of Writing: The Complete Guide for the Primary Grades*. Portland:Scholastic Teaching Resources.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT
- Kanisius.Fisher, Douglas dkk. 2019. *This is Balanced Literacy*. Thousand Oaks: Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades Pre K to 8*.
Portsmouth: Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. New York: Pearson.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. New York: McGraw Hill
- Education.Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. New York: Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Jakarta:Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Rasinski, Timothy dkk (Eds.). 2012. *Fluency Instruction: Research-Based Best Practices*. New York: TheGuilford Press.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Portland: Scholastic TeachingResources.
- Vadasy, Patricia F. & J. Ron Nelson. 2012. *Vocabulary Instruction for Struggling Students*. New York: TheGuilford Press.
- Vygotsky, L. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge:Harvard University Press.

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 06 BERMANI ILIR
Alamat: Desa Embong Sido Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahang

SUMATIF AKHIR SEMESTER GENAP Tahun Pelajaran 2023/2024

NAMA : <u>Adi</u>	NILAI
KELAS : <u>1</u>	<u>100</u>
MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia	

A. Mawar ✓
B. Madu
C. Bunga matahari

Teks berikut untuk soal nomor 4 dan 5
Keke si Kerbau memiliki sahabat. Sahabatnya adalah Jaja si Burung Jalak. Keke memiliki badan yang besar. Jaja memiliki sayap sehingga bisa terbang.

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 06 BERMANI ILIR
Alamat: Desa Embong Sido Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahang

SUMATIF AKHIR SEMESTER GENAP Tahun Pelajaran 2023/2024

NAMA : <u>Adi</u>	NILAI
KELAS : <u>1</u>	<u>25</u>
MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia	

A. Mawar
B. Madu ✓
C. Bunga matahari

Teks berikut untuk soal nomor 4 dan 5
Keke si Kerbau memiliki sahabat. Sahabatnya adalah Jaja si Burung Jalak. Keke memiliki badan yang besar. Jaja memiliki sayap sehingga bisa terbang.

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 06 BERMANI ILIR
Alamat: Desa Embong Sido Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahang

SUMATIF AKHIR SEMESTER GENAP Tahun Pelajaran 2023/2024

NAMA : <u>Adi</u>	NILAI
KELAS : <u>1</u>	<u>25</u>
MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia	

A. Mawar
B. Madu ✓
C. Bunga matahari

Teks berikut untuk soal nomor 4 dan 5
Keke si Kerbau memiliki sahabat. Sahabatnya adalah Jaja si Burung Jalak.

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 06 BERMANI ILIR
Alamat: Desa Embong Sido Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahang

SUMATIF AKHIR SEMESTER GENAP Tahun Pelajaran 2023/2024

NAMA : <u>Adi</u>	NILAI
KELAS : <u>1</u>	<u>25</u>
MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia	

A. Mawar
B. Madu
C. Bunga matahari ✓

Teks berikut untuk soal nomor 4 dan 5
Keke si Kerbau memiliki sahabat. Sahabatnya adalah Jaja si Burung Jalak. Keke memiliki badan yang besar. Jaja memiliki sayap sehingga bisa terbang.

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 06 BERMANI ILIR
Alamat: Desa Embong Sido Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahang

SUMATIF AKHIR SEMESTER GENAP Tahun Pelajaran 2023/2024

NAMA : <u>Adi</u>	NILAI
KELAS : <u>1</u>	<u>100</u>
MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia	

A. Mawar ✓
B. Madu
C. Bunga matahari

Teks berikut untuk soal nomor 4 dan 5
Keke si Kerbau memiliki sahabat. Sahabatnya adalah Jaja si Burung Jalak. Keke memiliki badan yang besar. Jaja memiliki sayap sehingga bisa terbang.

I. Berilah Tanda Silang (X) Pada Huruf A, B, Atau C Yang Merupakan Jawaban Paling Benar!

1. Ayah telah membantu Miki mengembalikan buku. Miki mengucapkan ... kepada Ayah
A. Maaf
B. Tolong
C. Terima kasih ✓
Perhatikan kalimat berikut!
Mika sedang belajar
Kalimat tersebut harus di akhiri tanda baca ...
A. Seru (!)
B. Tanya (?) ✓
C. Titik (.)

Perhatikan gambar dibawah ini!
Nama benda yang tepat pada gambar tersebut adalah

4. Sahabat keke adalah ...
A. Jeje
B. Kaka
C. Jaja ✓
D. Jeja

5. Keke adalah seekor ...
A. Kerbau ✓
B. Gajah
C. Burung Jalak
D. Kuda

6. Gurita gemar bermain dilaut
Kata berawalan "gu" pada kalimat diatas adalah ...
A. Gurita ✓
B. Bermani
C. Laut

DOKUMENTASI



Mengantarkan surat izin penelitian



Wawancara kepada sekolah



Wawancara wali kelas 1



Wawancara siswa kelas 1



Wawancara wali kelas IV



Wawancara siswi kelas IV



Proses guru menyiapkan media pembelajaran interaktif



Proses guru menyiapkan media pembelajaran interaktif



Proses guru mengajar





Proses guru mengajar



Proses guru mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif



Kegiatan pidato yang dilakukan di SD Negeri 06 Bermain Ilir



Kegiatan Jum'at berkah di SD Negeri 06 Bermain Ilir



Kegiatan sholat Dhuha di SD Negeri 06 Bermain Ilir

Daftar Riwayat hidup



Penulis Delvisa Andira lahir di Embong Sido, Tanggal 04 Januari 2002 merupakan anak bungsu dari bapak Ansori dan ibu HeraWati. Mempunyai satu saudara bernama Jimmy Micola. Alamat penulis di Desa Embong Sido, kec. Bermani Ilir, kab. Kepahiang.

Memulai pendidikan pada tahun 2008 mengampuh Sekolah Dasar (SD) Negeri 06 Bermani Ilir memperoleh ijazah pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Mts Baitul Makmur Curup memperoleh ijazah tahun 2017, meneruskan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 04 Rejang Lebong dan memperoleh kelulusan pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan studi ke IAIN Curup mengambil Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah ibtidaiyah (PGMI).