

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *AUTOPLAY STUDIO* UNTUK MENUNJANG KURIKULUM  
MERDEKA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4  
SEKOLAH DASAR**



**OLEH:**

**Syariful Anam**

**NIM: 22204085006**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**TESIS**

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**YOGYAKARTA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syariful Anam, S.Pd.  
NIM : 22204085006  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 29 April 2024

Saya yang menyatakan



Syariful Anam  
NIM. 22204085006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syariful Anam, S.Pd.  
NIM : 22204085006  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi.  
Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 29 April

Saya yang menyatakan



Syariful Anam  
NIM. 22204085006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1079/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*AUTOPLAY STUDIO* UNTUK MENUNJANG KURIKULUM MERDEKA PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SYARIFUL ANAM, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204085006  
Telah diujikan pada : Selasa, 21 Mei 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 665daff64bf79



Penguji I

Prof. Dr. Subiyantoro, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 665dc0a017c2a



Penguji II

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 665d8c58b5d9e



Yogyakarta, 21 Mei 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 665e93f162159

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *AUTOPLAY STUDIO* UNTUK MENUNJANG KURIKULUM  
MERDEKA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4  
SEKOLAH DASAR**

Yang ditulis oleh :

Nama : Syariful Anam  
NIM : 22204085006  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 29 April 2024

Pembimbing,



**Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.**

NIP. 19660130 199303 2 002



## ABSTRAK

**Syariful Anam, NIM. 22204085006.** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay Studio* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar. *Tesis:* Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024. Pembimbing : Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.

Perubahan kurikulum yang terus terjadi sesuai dengan perkembangan zaman berdampak pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran yang interaktif menjadi jembatan antara guru dan siswa agar tujuan pendidikan tersampaikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay studio* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar; 2) Mengetahui respon siswa dalam pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* ( R&D ) dengan menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch yaitu ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket, wawancara, dokumentasi dan lembar *pretest dan posttest*.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk, yaitu "Media Pembelajaran Interaktif berbasis Autoplay Studio", yang bertujuan untuk mendukung kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 3,9 dengan kategori "baik", yang setara dengan presentase 89%. Sementara itu, dari ahli media, produk ini mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan kategori "sangat baik", yang mencerminkan presentase respon sebesar 96%. Respons dari para guru juga sangat positif, dengan rata-rata skor 4,7 dan kategori "sangat baik", serta presentase respon sebesar 95%. Adapun untuk respon siswa, menunjukkan presentase 87% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil uji t menggunakan Paired Sample T-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan *autoplay studio*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay studio* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi bertukar efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa kelebihan dari pembelajaran interaktif berbasis *autoplay studio* pada mata pelajaran bahasa indonesia dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam pembelajaran dari tampilannya yang variatif.

Dari hasil temuan tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* mampu mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia segi proses belajar siswa dari aspek pembelajaran teknologi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Interaktif, Autoplay Studio, Kurikulum Merdeka, Madrasah Ibtidaiyah*

## ABSTRACT

**Syariful Anam, NIM. 22204085006.** *Development of Interactive Learning Media Based on Autoplay Studio to Support the Independent Curriculum in Fourth Grade Indonesian Language Subject at Elementary School. Thesis: Master's Program, Faculty of Education and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, 2024. Supervisor: Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.*

*The continuous changes in the curriculum in line with the developments of the times impact the learning process in elementary schools. Interactive learning serves as a bridge between teachers and students to effectively convey educational objectives. This study aims to: 1) Determine the procedure for developing interactive learning media based on Autoplay Studio to support the independent curriculum in fourth-grade Indonesian language subjects at elementary schools; 2) Determine the students' responses to interactive learning based on Autoplay Studio to support the independent curriculum in fourth-grade Indonesian language subjects at elementary schools.*

*The research method used in this study is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model by Robert Maribe Branch. Data collection instruments include questionnaires, interviews, documentation, and pretest and posttest sheets.*

*This development research produced a product, namely "Interactive Learning Media Based on Autoplay Studio," aimed at supporting the independent curriculum in the fourth-grade Indonesian language subject. The validation results from material experts showed an average score of 3.9 in the "good" category, equivalent to an 89% percentage. Meanwhile, media experts rated the product with an average score of 4.8 in the "very good" category, reflecting a 96% response percentage. The teachers' responses were also very positive, with an average score of 4.7 in the "very good" category and a 95% response percentage. As for the students' responses, the percentage was 87% in the "very good" category. The t-test results using the Paired Sample T-test showed a sig (2-tailed) value of  $0.00 < 0.05$ , indicating a significant difference before and after using Autoplay Studio. Therefore, it can be concluded that the interactive learning media based on Autoplay Studio in the fourth-grade Indonesian language subject is effectively used in the learning process.*

*Additionally, this study found that the advantage of interactive learning based on Autoplay Studio in the Indonesian language subject could make students more interested and enthusiastic about learning due to its varied display.*

*These findings indicate that interactive learning media based on Autoplay Studio can support the implementation of the independent curriculum in the Indonesian language subject in terms of the learning process, technology aspects, and encourage active student involvement in the classroom.*

**Keywords:** *Interactive Learning, Autoplay Studio, Independent Curriculum, Elementary School*

## MOTTO

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِنْ كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ<sup>1</sup>

Surah Ibrahim Ayat 7. Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan,  
“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat)  
kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku  
sangat berat.”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Terjemah Kemenag 2002



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini penulis persembahkan kepada :

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	Š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa'	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	W
هـ	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

### B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

سنّ	Ditulis	<i>Sunnah</i>
عَلّ	Ditulis	<i>‘Illah</i>

### C. Ta’ Marbutoh Di Akhir Kata

a. Bila dimatikan ditulis dengan h

المائدة	Ditulis	<i>al-Mā’iddah</i>
إسلامية	Ditulis	<i>Islāmiyyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti: zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

b. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, makaditulis dengan h.

مؤازرة المذاهب	Ditulis	<i>Muqāranah al-Mazāhib</i>
----------------	---------	-----------------------------

#### D. Vokal Pendek

.....َ.....	<i>fathah</i>	Ditulis	A
.....ِ.....	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
.....ُ.....	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U

#### E. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif إِسْتِحْسَان	ditulis ditulis	ā <i>Istiḥsān</i>
2.	Fathah + yā' mati أُنْسَا	ditulis ditulis	ā <i>Unṣā</i>
3.	Kasrah + yā' mati الْعِلْوَانِي	ditulis ditulis	ī <i>al- 'Ālwānī</i>
4.	Ḍammah + wāwu mati عِلُوم	ditulis ditulis	ū <i>'Ulūm</i>

#### F. Vokal Rangkap

1.	Fathah + yā' mati غَيْرِهِمْ	ditulis ditulis	ai <i>Gairihim</i>
2.	Fathah + wāwu mati قَوْل	ditulis ditulis	au <i>Qaul</i>

#### G. Vokal Pendek Yang Berurutan Dalam Satu Kata Dipisahkan Dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعِدْتُ	Ditulis	<i>u'iddat</i>
إِنْ شَأْنَكُمْ	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

## H. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

الْقُرْآن	Ditulis	<i>al-Qur'an</i>
الْقِيَاس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf “l” (el)nya.

الْإِسْلَام	Ditulis	<i>ar-risālah</i>
النِّسَاء	Ditulis	<i>an-Nisā'</i>

## I. Penulisan Kata-Kata Dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

أَهْلُ الرَّأْيِ	Ditulis	<i>Ahl ar-Ra'yi</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan banyak karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir tesis ini dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Studio untuk Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka”. Tesis ini disusun untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Salam dan cinta peneliti selalu tercurahkan kepada kekasih Allah SWT, yang telah membimbing kehidupan peneliti yaitu Nabi Muhammad SAW.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu kelancaran penelitian dan penyusunan tesis ini, baik berupa dukungan spirituil, moril maupun materiil. Oleh karena itu, peneliti secara khusus menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag., M.A.
2. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Siti Fathonah, M.Pd., selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing dalam penelitian tesis ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, arahan, bimbingan dan saran hingga tesis ini terselesaikan dengan baik dan di waktu yang tepat.
5. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. Selaku dosen Penasehat Akademik yang telah mengarahkan dan membantu peneliti selama berkuliah
6. Seluruh jajaran Dosen dan pengadministrasi di Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya

7. Pimpinan dan seluruh karyawan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memfasilitasi untuk studi kepustakaan.
8. PMU Beasiswa Indonesia Bangkit (BIB) yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat melaksanakan studi Magister dengan beasiswa secara penuh.
9. Kedua orang tua saya, bapak Jupri dan ibu Juyati yang selalu membimbing saya sejak kecil hingga dewasa ini, dan senantiasa mendukungku di setiap saat.
10. Keluarga besar MI Miftahul Ulum Pendem Kembang Jepara yang menjadi tempat peneliti bekerja dan bertumbuh. Menjadi salah satu yang mendukung penuh peneliti untuk melanjutkan studi ini.
11. Warga kosan Mak Sri yang telah menemani selama studi di Yogyakarta dan juga telah kami peneliti anggap sebagai keluarga selama di Yogyakarta, selalu menemani dan mendengarkan keluh kesah peneliti dalam hal perkuliahan maupun dalam hal kehidupan, juga tidak pernah bosan menyemangati peneliti supaya studi segera selesai dan bisa melanjutkan langkah-langkah kehidupan selanjutnya.
12. teman-teman kelas Magister PGMI C dan umumnya teman-teman se-program Studi Magister PGMI tahun 2022-2023 yang senantiasa berbagi informasi, motivasi dan berbagi ilmu serta pengalaman selama studi.
13. Semua teman-teman di Awardee Beasiswa BIB Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga baik Magister dan Doktoral, yang telah menjadi keluarga, teman dan memberikan pengalaman dalam berproses di organisasi.

Sebagai ungkapan rasa syukur atas selesainya penelitian tesis ini, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan mungkin terselesaikan. Meskipun tidak dapat membalas kebaikan mereka satu per satu, peneliti mendoakan agar Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan pahala yang berlimpah. Semoga Allah SWT juga memberikan kelancaran dan kemudahan dalam segala urusan mereka. Aamiin.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	16
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Manfaat Penelitian.....	16
E. Kajian Pustaka.....	19
F. Landasan Teori .....	24
1. Media Pembelajaran .....	24

a. Definisi Media Pembelajaran .....	24
b. Peran Media dalam Pembelajaran .....	26
c. Kreteria Memilih Media Pembelajaran .....	28
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	29
e. Manfaat Kegunaan Media Pembelajaran .....	31
2. Pembelajaran Interaktif .....	35
a. Pengertian Pembelajaran Interaktif .....	35
b. Langkah penerapan strategi pembelajaran interaktif .....	35
c. Manfaat Pembelajaran Interaktif .....	38
d. Karakteristik Pembelajaran Interaktif .....	39
3. Media <i>Autoplay Studio</i> .....	40
a. Pengertian <i>Autoplay</i> .....	40
b. Indikator Penggunaan <i>Autoplay</i> .....	43
c. Manfaat Media <i>Autoplay</i> .....	43
d. Kelebihan dan kekurangan media <i>Autoplay</i> .....	45
4. Kebijakan Kurikulum Merdeka.....	48
a. Pengertian Merdeka Belajar .....	48
b. Tujuan Merdeka Belajar .....	48
5. Keterkaitan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay Studio</i> Dengan Kurikulum Merdeka.....	50
a. Peran Teknologi Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka .....	50
b. Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay Studio</i> dalam kurikulum Merdeka .....	56
6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	56
a. Pengertian Bahasa Indonesia.....	56

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	57
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	57
7. Kerangka Berfikir.....	60
G. Sistematika Pembahasan .....	61
<b>BAB II METODE PENELITIAN .....</b>	<b>63</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	63
B. Model Pengembangan .....	63
C. Subjek Penelitian.....	65
D. Prosedur Pengembangan .....	65
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	69
F. Teknik Analisis Data.....	73
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>81</b>
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay Studio</i> Untuk Menunjang Kurikulum Merdeka.....	81
1. Analisis Masalah ( <i>Analyze</i> ).....	81
2. Perencanaan ( <i>Design</i> ) .....	90
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	101
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	117
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	122
B. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay Studio</i> Untuk Menunjang Kurikulum Merdeka.....	129
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>140</b>
A. Kesimpulan.....	140
B. Keterbatasan Penelitian .....	142



C. Saran.....	142
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>144</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>156</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>193</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kreteria Indeks Validitas .....	75
Tabel 2.2 Kreteria Indeks Reliabilitas.....	76
Tabel 2.3 Aturan Pemberian Skor.....	77
Tabel 2.4 Kreteria Kelayakan Media .....	78
Tabel 2.5 Aturan Pemberian Skor.....	78
Tabel 2.6 Konversi Skor rata-rata kuantitatif menjadi kualitatif .....	79
Tabel 2.7 <i>One Group Pretest Posttest</i> .....	80
Tabel 3.1 Kategori Kepuasan dan Kebutuhan.....	85
Tabel 3.2 Hasil Validitas Angket Analisis Kebutuhan .....	86
Tabel 3.3 Reliabilitas .....	88
Tabel 3.4 Capaian Pembelajaran.....	91
Tabel 3.5 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	104
Tabel 3.6 Panduan dan Konservasi Kuantitatif ke Kualitatif.....	105
Tabel 3.7 Hasil Angket Ahli Media .....	107
Tabel 3.8 Panduan dan Konservasi Kuantitatif ke Kualitatif.....	109
Tabel 3.9 Hasil Angket Validasi Guru.....	112
Tabel 3.10 Panduan dan Konservasi Kuantitatif ke Kualitatif.....	113
Tabel 3.11 Kritik dan Saran Validator .....	116
Tabel 3.12 Hasil <i>Pretest dan Posttest</i> .....	119
Tabel 3.13 Uji Normalitas.....	120
Tabel 3.14 Hasil Uji <i>Paired Sample Statistik</i> .....	121
Tabel 3.15 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i> .....	122
Tabel 3.16 Hasil Skor rata-rata respon siswa skala kecil .....	129
Tabel 3.17 Hasil Skor respon siswa skala kecil .....	130
Tabel 3.18 Kreteria Penilaian Siswa Terhadap Media.....	132
Tabel 3.19 Kreteria Penilaian Siswa Terhadap Media.....	133
Tabel 3.20 Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa .....	134
Tabel 3.21 Hasi Skor Respon Siswa keseluruhan.....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Database Penelitian Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> .....	20
Gambar 1.2 Kerangka Berfikir.....	60
Gambar 2.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan <i>ADDIE</i> .....	64
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Media.....	95
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media.....	96
Gambar 3.3 Langkah-Langkah Media .....	96
Gambar 3.4 Langkah-Langkah Media .....	97
Gambar 3.5 Langkah-Langkah Media .....	97
Gambar 3.6 Langkah-Langkah Media .....	98
Gambar 3.7 Langkah-Langkah Media .....	99
Gambar 3.8 Langkah-Langkah Media .....	99
Gambar 3.9 Langkah-Langkah Media .....	100
Gambar 3.10 Tampilan Keseluruhan Media .....	128
Gambar 3.11 Grafik Penilaian Siswa.....	137

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Penunjukan Pembimbing <i>Tesis</i> .....	156
Lampiran II : Berita Acara Seminar Proposal .....	157
Lampiran III : Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	158
Lampiran IV : Surat Keterangan Telah Penelitian .....	159
Lampiran V : Kartu Bimbingan Tesis .....	160
Lampiran VI : Lembar Validasi Ahli Materi .....	161
Lampiran VII : Lembar Validasi Ahli Media .....	164
Lampiran VIII : Lembar Validasi Pengguna .....	167
Lampiran IX : Lembar Respon Siswa .....	170
Lampiran X : Angket Kebutuhan .....	174
Lampiran XI : Kisi-kisi Wawancara .....	180
Lampiran XII : Hasil Validitas dan Reliabilitas .....	187
Lampiran XIII : Dokumentasi Penelitian .....	188
Lampiran XIV : Daftar Riwayat Hidup .....	191

  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan berfungsi sebagai jembatan bagi peserta didik dalam menjangkau masa depan, memfasilitasi pertukaran ide, nilai, dan warisan antar generasi serta peradaban. Dapat diibaratkan seperti pergerakan jarum jam, di mana setiap detik yang berlalu menstimulus gerakan roda gigi menit, yang kemudian akan menggerakkan roda gigi yang lebih besar lagi, mencakup hari, bulan, dan tahun. Negara besar seperti Indonesia terus bergerak menuju masa depan yang lebih cerah, sejalan dengan mandat yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia untuk menciptakan masyarakat yang adil dan makmur.<sup>1</sup>

Program “Merdeka Belajar” yang diluncurkan oleh Bapak Nadiem Makarim melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) merupakan inisiatif pendidikan terkini yang memungkinkan semua anggota masyarakat pendidikan di sekolah, terutama guru, untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Inisiatif ini mencakup berbagai program seperti KIP Sekolah, Digitalisasi Sekolah, Prestasi dan Penguatan Karakter, Guru Penggerak, Kurikulum Baru, Revitalisasi Pendidikan Vokasi, Kampus/Sekolah Merdeka, serta Pemajuan Kebudayaan dan Bahasa. Program ini bertujuan untuk memberikan

---

<sup>1</sup> Iskandar, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 Di MTs Negeri Pinrang’, *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 2019, 18–138.



keleluasaan dan memperluas partisipasi dalam pengembangan pendidikan yang beragam dan mendalam.<sup>2</sup>

Pada acara Hari Guru Nasional tahun 2019, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, mengumumkan konsep “Merdeka Belajar”. Konsep ini direspon sebagai kebutuhan dalam menghadapi sistem pendidikan di era revolusi industri 4.0. Menurut Nadiem Makarim, Merdeka Belajar adalah kebebasan dalam berpikir. Beliau juga menyatakan bahwa tugas guru merupakan tugas yang mulia namun sulit.<sup>3</sup> Dalam kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Menteri Nadiem Makarim, terdapat pesan implisit yang menyatakan bahwa peserta didik memiliki kebebasan untuk menentukan arah masa depan mereka berdasarkan kompetensi yang mereka miliki, bukan melalui tekanan yang mengakibatkan stres dan pengurangan kepercayaan diri. Hal ini sering terjadi sebagai akibat dari pelaksanaan ujian nasional. Kebijakan ini menekankan pentingnya memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam membangun masa depan mereka tanpa tekanan yang tidak perlu.<sup>4</sup>

“Merdeka Belajar” adalah inisiatif untuk mereformasi sistem pendidikan guna menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan

---

<sup>2</sup> Nora Susilawati, ‘Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme’, *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.3 (2021), 203–19

<sup>3</sup> Hasnawati, ‘Pola Penerapan Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Daya Kreativitas Peserta Didik Di Sman 4 Wajo Kabupaten Wajo’, *Tesis*, 2021, hlm.103.

<sup>4</sup> Fahrian Firdaus Syafi’i, “Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak,” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,”* no. November (2021): 46–47.

memajukan bangsa dalam menghadapi transformasi tersebut.<sup>5</sup> Dalam kerangka merdeka belajar, guru serta peserta didik sama-sama menjadi subjek dalam proses pembelajaran. Ini menandakan bahwa guru tidak diposisikan sebagai satu-satunya sumber kebenaran, melainkan berkolaborasi dengan peserta didik dalam mengeksplorasi kebenaran. Hal ini mencerminkan esensi sejati pendidikan, yaitu sebagai sarana untuk membebaskan dan menghumanisasi manusia. Posisi guru di dalam kelas seharusnya tidak untuk mengajarkan kebenaran versi mereka sendiri, melainkan untuk memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi kebenaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memahami dunia beserta fenomenanya. Perkembangan teknologi dan internet menjadi momen penting bagi kebebasan dalam belajar, yang mampu menembus batas-batas sistem pendidikan yang kaku dan kurang fleksibel. Ini juga mencakup reformasi beban administratif yang terlalu membebani guru dan sekolah. Oleh karena itu, kebebasan untuk berinovasi, menggunakan media belajar secara tepat, dan berkreasi bisa dilakukan oleh unit pendidikan, guru, dan siswa.<sup>6</sup>

Sejak 2019, revolusi pendidikan telah dijalankan oleh pemerintah bersama Kemendikbud Ristek, mencakup semua tingkatan pendidikan, dari dasar hingga tinggi. Ini dilakukan melalui pelaksanaan program

---

<sup>5</sup> Maman Suryaman, "Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Daring Nasional : Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 2020, 13–28.

<sup>6</sup> Muhammad Rusli Baharuddin, 'Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi)', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4.1 (2021), 195–205

Merdeka Belajar yang diterapkan pada seluruh aspek pendidikan formal. Konsep Merdeka Belajar menekankan pada kemerdekaan dalam proses pembelajaran, di mana para siswa diberikan ruang yang luas untuk belajar dalam suasana yang santai, gembira, dan bebas dari tekanan. Pendekatan ini bertujuan untuk memanfaatkan bakat alami yang dimiliki oleh setiap siswa tanpa memaksakan mereka untuk menguasai bidang pengetahuan yang tidak sesuai dengan minat atau kapasitas mereka. Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk mengembangkan portofolio yang autentik dan mencerminkan keunikan mereka.

Merdeka Belajar juga mengandung arti kebebasan untuk berpikir, yang idealnya harus dimulai dari guru itu sendiri. Kebebasan berpikir pada guru merupakan syarat penting agar kebebasan serupa bisa terwujud pada murid-muridnya. Tanpa adanya penerapan prinsip ini oleh para guru, konsep Merdeka Belajar akan sulit diimplementasikan pada para siswa.<sup>7</sup>

Kurikulum Merdeka di Indonesia juga menekankan pada kebebasan belajar dan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka. Salah satu aspek penting dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berbasis teknologi.

Penerapan kurikulum merdeka belajar memang memiliki berbagai tantangan yang harus diatasi. Di antara tantangan yang dihadapi oleh guru dalam penerapan program merdeka belajar, terdapat lima aspek utama: a)

---

<sup>7</sup> Kriswanda Krishnapatria, 'Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Curriculum in English Studies Program: Challenges and Opportunities', *ELT in Focus*, 4.1 (2021), 12–19

Harus meninggalkan sistem pembelajaran zona nyaman; b) Kurangnya pengalaman dalam mengimplementasikan Program Merdeka Belajar; c) Keterbatasan dalam referensi; d) Kemampuan mengajar yang perlu ditingkatkan; e) Kurangnya fasilitas dan kualitas pengajar yang memadai. Meskipun demikian, salah satu keunggulan yang signifikan dari kurikulum merdeka belajar adalah fleksibilitasnya yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, memberikan kebebasan yang lebih dalam pendidikan. Namun, ini juga menjadi tantangan serta kendala dalam pelaksanaannya.<sup>8</sup>

Berubahnya kebijakan TIK pada kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menjadi sebuah kemajuan. Penggunaan TIK dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang memanfaatkan perangkat elektronik sebagai media pendukung yang efektif, efisien, dan menarik, serta tidak terikat oleh waktu dan ruang. Kebijakan kurikulum merdeka belajar mengharuskan guru untuk adaptif, memungkinkan sekolah untuk lebih bebas mengembangkan perangkat pembelajaran yang selaras dengan visi dan misi institusi tersebut. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru dalam memilih materi yang akan disampaikan kepada peserta didik serta memilih Media Pembelajaran Interaktif yang sesuai untuk mendukung potensi dan kebutuhan para peserta didik.

Peranan guru dalam pendidikan dan pengajaran merupakan unsur yang sangat krusial dan mendominasi. Sebagai komponen utama dalam proses pendidikan, keefektifan pembelajaran terutama bergantung pada

---

<sup>8</sup> Dian Puspita Eka Putri, 'Implementasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Milenial', *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam*, 6.2 (2019), 86–92

guru tersebut. Tugas utama seorang guru adalah mengkomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik menggunakan buku-buku paket serta Media Pembelajaran Interaktif dalam interaksi pembelajaran yang ia lakukan. Kesuksesan guru dalam pengiriman materi ini sangat dipengaruhi oleh pemilihan buku paket dan media pendidikan yang tepat, yang harus sesuai dengan keadaan lingkungan belajar serta kondisi individu peserta didik.

Era globalisasi saat ini memperlihatkan kompleksitas tantangan yang dihadapi oleh guru, di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang menjadi kebutuhan yang esensial dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam sektor pendidikan. Karena itu, dalam proses belajar mengajar, penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis TIK telah menjadi suatu keharusan.<sup>9</sup>

Seorang guru harus memiliki sikap profesional dan kompetensi yang memadai untuk memenuhi tuntutan dari perkembangan dunia pendidikan yang terus berkembang. Guru memegang peranan vital dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan nasional, guru dianggap sebagai tulang punggung yang krusial dalam mencapai kesuksesan pendidikan. Hal ini juga tercermin dalam kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dan dosen sebagai tujuan dari pendidikan nasional. Seorang guru yang profesional diharuskan memiliki tiga tanggung jawab utama, yang mencakup mendidik, mengajar, dan

---

<sup>9</sup> S Anam, Lilla S 'Penggunaan Media Pembelajaran *Autoplay* Untuk Menunjang Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah', 7.3 (2023), 1228–36



melatih murid-muridnya. Mendidik diartikan sebagai kegiatan meneruskan dan memperluas nilai-nilai kehidupan, sedangkan mengajar adalah proses meneruskan dan memperluas pengetahuan serta teknologi. Tugas melatih berarti bertanggung jawab dalam pengembangan keterampilan-keterampilan para siswa.<sup>10</sup>

Kompetensi guru memainkan peran penting tidak hanya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga dalam mengaktivasi dan memotivasi mereka agar lebih antusias dalam proses belajar. Ketika guru berhasil membangkitkan antusiasme dalam belajar di kalangan peserta didik, ini secara langsung mempengaruhi peningkatan minat belajar mereka, yang selanjutnya berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Hubungan yang erat terjalin antara minat belajar peserta didik dan penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya penggunaan Media Pembelajaran Interaktif yang berbasis teknologi informasi. Prestasi belajar yang tinggi pada akhirnya mendorong peserta didik untuk terus mempertahankan prestasi tersebut dengan belajar secara giat.<sup>11</sup>

Meski metode ceramah dipilih banyak guru karena praktis dan hemat biaya, serta efisien dalam penggunaan waktu dan media, metode ini bukan tanpa kekurangan. Adalah fakta bahwa ceramah tidak selalu efektif. Peserta didik seringkali merasa cepat bosan dan tidak lagi memperhatikan

---

<sup>10</sup> Kambali Kambali, Ilma Ayunina, and Akhmad Mujani, 'Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Siswa Di Era Digital (Studi Analisis Pemikiran Pendidikan Islam Abuddin Nata)', *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 6.1 (2019)

<sup>11</sup> Nurrita, 'Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 03 (2018), 171–87.

materi yang disampaikan. Mereka terkadang berbicara satu sama lain tanpa memperhatikan guru yang sedang berceramah, sebuah perilaku yang tidak seharusnya terjadi. Hal ini menunjukkan beberapa gejala negatif dari metode ceramah yang sering dikeluhkan oleh para guru.<sup>12</sup>

Di era modern abad ke-20 ini, pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan sangat signifikan. Guru di zaman sekarang diharapkan memiliki keterampilan dalam merancang Media Pembelajaran Interaktif untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan berpikir peserta didik. Jika Media Pembelajaran Interaktif tersebut belum ada, penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam mengenai materi yang akan diajarkan. Kesuksesan sebuah lembaga pendidikan atau madrasah terukur dari seberapa efektif proses pembelajaran berlangsung sesuai harapan. Sebaliknya, ketidaksesuaian dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kekecewaan dan penurunan prestasi di lembaga tersebut.<sup>13</sup>

Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang memfasilitasi proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Bentuk ini adalah salah satu cara integrasi teknologi dalam sektor pendidikan.<sup>14</sup> Menurut Djamarah, media

---

<sup>12</sup> Dafid Fajar Hidayat, 'Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8.2 (2022), 141–56

<sup>13</sup> Subair Subair, 'Pengembangan Media Pembelajaran Karakter Jujur Dan Adil Integrasi Islam Dan Budaya Lokal Berbasis Mobile Learning', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4.2 (2020), 491–514

<sup>14</sup> Suti Mayanti Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, 'Integrasi Media Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Lingkungan Siswa SMK', *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8.1 (2022), 1–20

merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Media Pembelajaran Interaktif didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran, memudahkan interaksi antara guru dan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, Media Pembelajaran Interaktif berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi antara guru dan siswa<sup>15</sup>

Semakin pesatnya pertumbuhan tuntutan menjadi seorang guru saat ini, diperlukan pembelajaran yang interaktif karena metode manualnya cenderung lebih lambat, sulit dipahami, dan kurang menarik dalam penggunaan gambar. Pembelajaran interaktif adalah penyampaian bahan ajar yang meliputi video, rekaman suara, dan animasi melalui komputer, di mana pengguna tidak hanya menjadi pendengar dan pengamat, tetapi juga aktif merespons.

Di zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi dan informasi yang pesat, media pendidikan juga mengalami evolusi yang signifikan. Penggunaan teknologi dan informasi dalam konteks pendidikan adalah salah satu aspek dari pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka serta dapat menjadi strategi yang efektif untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak semata-mata bergantung pada

---

<sup>15</sup> Ferdiansyah; and Ambiyar, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *E Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata kuliah Media Pembelajaran Musik', *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni*, 21.1 (2020), 1–11

pengajar.<sup>16</sup> Pada dasarnya, tugas utama seorang guru adalah membina dan mencetak generasi yang berpotensi serta berprestasi tinggi. Agar bisa bertindak sebagai agen transformasi di lingkungan sekolah, penting bagi seorang guru untuk memiliki keterampilan.<sup>17</sup>

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan, bertujuan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, sehingga mereka memiliki keinginan yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Media Autoplay, yang mengandung materi, video, musik, dan animasi, memberikan kesempatan untuk memanfaatkan animasi sebagai sarana penyampaian. Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, media pembelajaran yang melibatkan unsur suara dan gambar dinilai lebih efektif. Media Autoplay menampilkan suara, gambar, dan animasi yang menarik, meningkatkan kualitas proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Autoplay Studio merupakan perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan beragam jenis media, seperti visual, musik, dan efek suara, yang relevan dengan materi presentasi untuk mempertahankan minat audience. Apabila materi presentasi didominasi oleh teks,

---

<sup>16</sup> Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78

<sup>17</sup> Rd. Ranie Damayanti and others, 'Guru Sebagai Agen of Change Dalam Pendidikan Anak', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), 960–76

<sup>18</sup> Asnidar Astari, 'Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Silabus Dan Rpp Melalui Supervisi Akademik Di Sd N Gambiran Yogyakarta Tahun 2016', *Jurnal Taman Cendekia*, 01.02 (2017), 1–14.

<sup>19</sup> Buaddin Hasan and Didik Hermanto, 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger Di Kabupaten Bangkalan', *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 1.2 (2019), 53

disarankan untuk memasukkan jeda dengan cara menambahkan ilustrasi seperti foto, video, atau media lainnya.<sup>20</sup> Untuk mengurangi kelelahan mata yang diakibatkan oleh paparan teks yang berkelanjutan, salah satu tujuannya adalah.<sup>21</sup>

Autoplay Studio memudahkan pengintegrasian berbagai media menjadi satu paket yang efektif, sehingga memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemudahan ini, bahkan guru yang belum terbiasa dengan teknologi komputer dapat mengembangkan dan mengaplikasikan media tersebut. Karena itu, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media ini juga dikenal karena kemudahan pembuatannya. Berikut ini adalah beberapa studi yang membahas mengenai Media Pembelajaran Interaktif Autoplay:

Dalam studi yang dilakukan oleh Primadya dan rekan-rekan berjudul “Pengembangan Media Autoplay dengan Metode Means Ends Analysis (MEA) pada Matakuliah Genetika”, ditemukan bahwa skor rata-rata validasi oleh ahli media untuk semua indikator adalah 86,25% yang berkategori sangat layak. Selain itu, validasi ahli materi genetika juga memberikan hasil yang sangat layak dengan rata-rata skor untuk semua indikator sebesar 88,00%. Oleh karena itu, disimpulkan dalam penelitian

---

<sup>20</sup> Rizqy Amalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri Tpq Ath-Thohiriyah Ii Awang-Awang Program Studi Pendidikan Agama Islam Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri Tpq Ath-Thohiriyah Ii Awang-Awang,” 2018.

<sup>21</sup> Setiyawan, “Penerapan Blended Learning Dalam Pengembangan Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat) Bagi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (Ptk),” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

tersebut bahwa Media Pembelajaran Interaktif tersebut sangat cocok dan layak digunakan untuk matakuliah Genetika.<sup>22</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Agus Setiawan dan Puput Wanarti Rusimamto, yang berjudul pengembangan Media Pembelajaran menggunakan software Autoplay Media Studio 8 untuk mata pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi kelas XI AV di SMK Negeri 1 Sidoarjo, telah menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh data bahwa Media Pembelajaran tersebut memiliki validitas yang tinggi dengan skor 91,83%, menandakan sangat valid. Selain itu, respon positif juga diberikan oleh guru dengan presentase kepraktisan sebesar 93,12%, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran tersebut sangat baik. Terakhir, efektivitas Media Pembelajaran ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 84%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Media Pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8 sangat efektif dan dapat diandalkan sebagai alat bantu guru dalam mengajar mata pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi di kelas XI AV SMK Negeri 1 Sidoarjo.<sup>23</sup>

Dari kajian yang telah dilakukan sebelumnya, tampak jelas betapa krusialnya peran Autoplay sebagai media pembelajaran. Media ini tidak

---

<sup>22</sup> Primadya Ananyarta and Ririn Listya Ika Sari, 'Pengembangan Media Auto Play Dengan Metode Means Ends Analysis (MEA) Pada Matakuliah Genetika', *Jurnal Pendidikan*, 2.978-602 (2017), 532–38

<sup>23</sup> Wahyu agus setiawan and Puput Wanarti Rusimamto, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi Kelas Xi Av Di Smk Negeri 1 Sidoarjo," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 6, no. 1 (2016): 85–91.



hanya meningkatkan motivasi peserta didik, namun juga memperkaya proses pembelajaran mereka. Kehadiran media ini memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan audio, menonton video, membaca teks, serta melihat animasi dan grafis secara bersamaan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis, menggugah pikiran, emosi, dan perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sangatlah tepat untuk mengatakan bahwa media adalah faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar dan mendukung pencapaian tujuan dari kurikulum Merdeka.

Di era teknologi yang serba maju ini, permasalahan yang sering dihadapi adalah banyaknya guru yang belum menguasai teknologi. Pemahaman dan penguasaan teknologi oleh guru serta peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Teknologi, sebagai sarana komunikasi pembelajaran, memiliki peran vital dalam memudahkan dan mempercepat transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik, terutama selama pandemi ini. Di samping itu, literasi manusia modern mencakup tiga aspek utama: penguatan dalam bidang humanities, kemampuan komunikasi, dan desain.<sup>24</sup>

Salah satu faktor utama kegagalan dalam proses pembelajaran adalah komunikasi yang tidak memadai antara guru dan peserta didik. Tidak hanya perlu menguasai materi pembelajaran yang luas, guru juga harus memahami karakter psikologis peserta didiknya. Hal ini dapat

---

<sup>24</sup> Muhammad Yamin and Syahrir Syahrir, 'Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran)', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6.1 (2020), 126–36



dicapai dengan meningkatkan literasi tentang manusia serta memperdalam pengetahuan sosial dan kemanusiaan. Komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik merupakan aspek krusial yang harus berlangsung secara lancar.

Peneliti melakukan uji coba produk di SD Muhammadiyah Kadisoka, yang terletak di Purwomartani, Kec. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memadai. Meskipun begitu, masih terdapat beberapa kekurangan dalam sekolah tersebut. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka oleh pemerintah, para pendidik, termasuk kepala sekolah, mengalami kebingungan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif untuk siswa. Metode ceramah yang selaras dengan kebijakan Kurikulum Merdeka dianggap belum memenuhi kebutuhan untuk mencapai pembelajaran yang optimal.<sup>25</sup>

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru sebagai fasilitator harus mengembangkan media pembelajaran terkini yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan motivasi belajar mereka, baik di dalam maupun di luar kelas. Sebagai alternatif, media yang harus dikembangkan perlu sesuai dengan kebijakan

---

<sup>25</sup> SHY, Kepala Dekolah SD Muhammadiyah Kadisoka, Wawancara, (Yogyakarta, 5 Maret 2024)

kurikulum Merdeka, yaitu media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Para peneliti menilai berbagai aspek yang relevan dalam pengambilan sampel kurikulum Merdeka khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat kelas 4. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa metode pengambilan sampel yang digunakan selaras dengan tujuan dari penelitian tersebut.

Ketertarikan para peneliti terutama terfokus pada eksplorasi penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan informasi. Diharapkan, media ini akan memperkaya pengalaman belajar para siswa, mendukung implementasi kurikulum Merdeka, serta mengenalkan teknologi pada usia dini. Ini diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan pendidikan di masa yang akan datang.

Terdapat kebutuhan mendesak untuk memperbarui Media Pembelajaran dalam sektor pendidikan, sebagaimana diungkapkan dalam uraian di atas. Dengan mengatasi permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Autoplay Studio. Inisiatif ini diharapkan dapat mendukung kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka, Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay Studio* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 4 sekolah dasar ?
2. Bagaimana Respon Siswa dalam Pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay Studio* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar ?

## **C. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk Mengetahui prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay Studio* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar
- b. Untuk Mendeskripsikan Respon Siswa dalam Pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay Studio* untuk menunjang kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi signifikan dalam sektor pendidikan, melalui manfaat yang dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung. Diharapkan, temuan dari penelitian ini akan mengungkapkan wawasan baru tentang pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang berbasis *Autoplay Studio*, menilai kelayakan

dari media ini, serta memahami respon dari siswa Kelas IVC di SD Muhammadiyah Kadisoka terhadap penggunaan media tersebut. Selain itu, Melalui penelitian ini, dapat terjadi pengembangan teori baru dalam bidang media pembelajaran, terutama terkait dengan pemanfaatan teknologi seperti Autoplay Studio dalam konteks kurikulum yang berorientasi pada proses belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a) Peningkatan kualitas pembelajaran**

Kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka dapat ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif, yang memberikan pengalaman yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

### **b) Pengembangan kreativitas guru**

Para pendidik memiliki kesempatan untuk menggunakan Media Pembelajaran Interaktif yang telah dikembangkan sebagai inspirasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum merdeka.

### **c) Penyediaan sumber belajar berbasis teknologi**

Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi dalam menyediakan sumber belajar berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka, membantu memenuhi tantangan pembelajaran di era digital.

### **3. Manfaat bagi siswa**

a) Pengalaman pembelajaran yang menarik

Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang dikhususkan untuk mendukung kurikulum merdeka, pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik akan diperoleh oleh siswa.

b) Peningkatan ketrampilan berbasis teknologi

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan teknologi, yang merupakan keahlian penting di era digital saat ini.

### **4. Manfaat bagi guru**

a) Peningkatan kualitas pembelajaran

Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka, memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif bagi siswa.

b) Efisiensi waktu dan usaha

Dengan adanya media pembelajaran yang terstruktur dan interaktif, guru dapat menghemat waktu dan usaha dalam merancang serta menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

## 5. Manfaat bagi peneliti

### a) Kontribusi terhadap pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang pemahaman baru dalam konteks kurikulum merdeka melalui pengembangan dan penerapan Media Pembelajaran Interaktif.

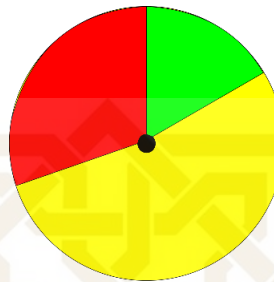
### b) Model Pengembangan yang dapat diperluas

Hasil penelitian dapat berfungsi sebagai model yang dapat diperluas dan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk berbagai konteks pendidikan lainnya.

## E. Kajian Pustaka

Banyak peneliti telah mengkaji pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi Autoplay, namun belum ada yang mengeksplorasi kaitannya dengan kurikulum merdeka selain dari penelitian ini. Penelitian mengenai Media Pembelajaran Autoplay telah dilaksanakan sejak tahun 2014 hingga 2022. Dari data yang tercatat dalam *Publish or Perish Windows GUI Edition 8.8*, terdapat 107 artikel penelitian yang telah dipublikasikan. Setelah peneliti melihat data dari *Publish or Perish Windows GUI Edition 8.8* tentang penelitian mengenai media pembelajaran autoplay dapat diklasifikasikan dalam 3 tema yaitu : Efektifitas, Pengaruh dan Pengembangan. Oleh karena itu, kajian ini menjadi penting dalam mengulas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis teknologi (Autoplay) untuk mendukung Kurikulum Merdeka.

Berikut merupakan gambar diagram lingkaran yang menunjukkan database penelitian tentang media pembelajaran *Autoplay* sejak tahun 2014 sampai 2022 sumber dari *Publish or Perish Windows GUI 8.8*



**Gambar 1.1**

Diagram lingkaran database penelitian media pembelajaran *autoplay studio*

Keterangan :

- Merah : Pengaruh
- Hijau : Efektifitas
- Kuning : Pengembangan

Penelitian yang dijalankan oleh Rahmat Eko, Asri Widiatsih, dan I Wayan Wesa Atmaja yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 Dan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Saling Ketergantungan Pada Makhluk Hidup Untuk SMP Kelas VII”, menemukan bahwa Media Pembelajaran Interaktif terkait materi ketergantungan antar makhluk hidup mampu menanamkan berbagai karakter seperti kebersamaan, kerajinan, kejujuran, serta tanggung jawab. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi



standar kualitas pengembangan yang telah ditetapkan, yaitu menjadi valid, praktis, dan efektif.<sup>26</sup>

Studi yang dilakukan oleh Fatikh Inayur Rahman mengenai pembuatan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter menggunakan multimedia, muncul dari kebutuhan akan pendekatan pembelajaran interaktif yang menggunakan ICT, yang sebelumnya belum terimplementasi di Sekolah Dasar. Empat karakter yang dikembangkan dalam bahan ajar ini adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Materi pendidikan ini dirancang untuk mengoptimalkan pembentukan karakter siswa melalui penggunaan buku lembar kegiatan siswa, buku pedoman, dan Media Pembelajaran Interaktif. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan pembelajaran tematik integratif yang efektif, memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang aplikatif secara nyata. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan sejauh mana pengembangan karakter siswa kelas IV di SD Islam Wahid Hasyim Bangil dapat dicapai dengan menggunakan 12 materi pembelajaran ini. Produk bahan ajar berbasis karakter dengan penggunaan multimedia di Kelas IV ini juga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses belajarnya.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Rahmat Eko Hariyanto, Asri Widiatsih, dan I Wayan Wesa Atmaja, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 Dan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Saling Ketergantungan Pada Makhluk Hidup Untuk Smp Kelas VII," *Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 83–99.

<sup>27</sup> Fatikh Inayahtur Rahma, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas IV Di SDI Wahid Hasyim Bangil," *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 13, no. 1 (2018): 91–95.

Berdasarkan riset yang diungkapkan dalam tulisan oleh Banyas Ambara dan rekan-rekan, judulnya adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8.5.2.0 Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuantan Singingi”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan lembar validasi dari ahli materi, lembar validasi untuk media pembelajaran, serta lembar validasi respons dari siswa. Analisis data dilakukan melalui perhitungan skor persentase dari penilaian validasi yang ada. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dengan basis Autoplay Media Studio 8.5.2.0 ini tergolong valid menurut penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 91,16%, penilaian ahli media mencapai 94,58%, dan penggunaan oleh siswa mencapai validitas sebesar 96,25%.<sup>28</sup>

Penelitian yang dijalankan oleh Supina Siregar Hanifah dan rekan mengungkap judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas X MAS NU Sibuhuan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan korelasi, dengan melibatkan populasi sebanyak 35 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Autoplay Media

---

<sup>28</sup> Dwi Putri Musdansi Banyas Ambara, Asregi Asril, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8.5.2.0 Pada Mata Pelajaran Ikatan Kimia Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuantan Singingi’, *JOM FTK UNIKS*, 2 (2020), 45–52.

Studio 8 terhadap aktivitas belajar siswa di kelas X MAS NU Sibuhuan, ditandai dengan nilai  $r$ -hitung yang melebihi  $r$ -tabel ( $0,558 > 0,334$ ), yang menegaskan keberlakuan hipotesis  $H_a$  dalam penelitian ini.<sup>29</sup>

Penelitian yang dikembangkan oleh Basit Abdul Murat berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran PAI berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Materi Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi” menggunakan metode Research and Development. Dalam penelitian ini, model Borg & Gall diadopsi sebagai model pengembangan. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan adalah CD Interaktif yang berbasis Autoplay untuk mata pelajaran PAI. Dari hasil belajar yang dicapai, kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 87, sedangkan kelas kontrol mencatat skor rata-rata 69.<sup>30</sup>

Dari berbagai studi yang telah dijalankan, terdapat kesamaan dalam beberapa variabel yang diteliti, di mana semuanya mengusung tema pembelajaran berbasis teknologi Autoplay. Selanjutnya, keseragaman juga terlihat pada metode penelitian yang digunakan, yakni metode Research and Development (R&D). Namun, terdapat perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel yang satunya yaitu

---

<sup>29</sup> Supina Siregar Hanifah Nur Nasution, S.Kom., M.Kom, Erma Wita, Rabiyyatul Adawiyah Siregar, ‘Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas X Mas Nu Sibuhuan Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS’, *Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS*, 4.1 (2022).

<sup>30</sup> Abdul Murat and Hairul Basid, ‘Thesis Oleh: Abdul Murat Hairul Basid NIM 09110143’, 2016.

banyak yang menggunakan variabel mengenai pendidikan karakter sedangkan penelitian ini dikaitkan dengan kurikulum merdeka.

## F. Landasan Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media” bersumber dari kata Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium”. Secara harfiah, ini merujuk pada perantara atau penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Media Pembelajaran Interaktif berfungsi sebagai alat transfer informasi dari sumber yang kredibel, di mana guru memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyampaikan informasi tersebut kepada siswa.<sup>31</sup>

Media pembelajaran merupakan alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berbagai hal yang bisa dimanfaatkan untuk memicu pemikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keahlian para peserta didik dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.<sup>32</sup> Dalam konteks pengajaran, media sering diartikan sebagai perangkat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merancang,

---

<sup>31</sup> Rudi Haryadi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa, ‘Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa’, *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7.1 (2021), 2548–4419

<sup>32</sup> Moh. Umar Aliansyah and others, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan’, *Jurnal Syntax Fusion*, 1.07 (2021), 119–24

mengelola, dan menyajikan kembali informasi visual atau verbal.<sup>33</sup>

Peran media dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi yang penting karena dapat mengklarifikasi materi yang kurang jelas dan sulit dipahami oleh peserta didik. Media juga berperan dalam meningkatkan minat, antusiasme, motivasi, dan rangsangan terhadap aktivitas belajar peserta didik. Mengimplementasikan media pembelajaran di awal proses pengajaran akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan efisiensi dalam menyampaikan konten pembelajaran yang relevan.<sup>34</sup>

Menurut Gagne dan Briggs seperti yang dikutip dalam penelitian Kustandi, media pembelajaran mencakup berbagai perangkat fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan konten pengajaran. Perangkat tersebut meliputi komputer, televisi, grafik, ilustrasi, foto, slide, film, pemutar video, kamera video, pemutar kaset, dan buku.<sup>35</sup>

Zakiah Daradjat menegaskan bahwa media pendidikan atau pembelajaran merupakan benda-benda yang dapat dipersepsikan melalui indra, khususnya penglihatan dan

---

<sup>33</sup> Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 22

<sup>34</sup> Ramli Abdullah, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017), 35

<sup>35</sup> Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', *International Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019)

pendengaran. Media ini, yang terletak baik di dalam maupun di luar ruang kelas, berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam interaksi belajar-mengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan prestasi belajar para siswa.<sup>36</sup>

Beberapa konsep yang telah dibahas menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lancar, menginspirasi dan memotivasi siswa, sehingga membuat suasana kelas lebih dinamis dan mengurangi kebosanan selama pelajaran berlangsung.

#### b. Peran Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran vital sebagai dasar yang tak terpisahkan dalam bidang pendidikan. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai elemen esensial yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan oleh pendidik dan peserta didik. Sebagai tulang punggung dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran mendefinisikan landasan penting untuk kemajuan dalam pendidikan.<sup>37</sup> Media pembelajaran perlu memiliki sifat komunikatif ketika digunakan sebagai perantara antara guru yang menyampaikan informasi dan siswa yang menerimanya, terutama dalam hal

---

<sup>36</sup> Rahimi Rahimi, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran', *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2021), 87–101

<sup>37</sup> Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103



visualisasi. Memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan kesuksesan pengajar dan efektivitas dalam proses pendidikan. Setiap jenis media memiliki keunggulan yang cocok dengan karakteristik siswa tersebut. Dalam detail, peran media adalah memungkinkan siswa untuk mengamati objek yang mungkin sulit dilihat secara langsung dengan mata telanjang melalui penggunaan gambar, potret, slide, dan sejenisnya. Hal ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih konkret oleh siswa.<sup>38</sup>

Dalam proses pembelajaran, peran media sangat krusial karena harus mampu menyediakan informasi yang tidak hanya melibatkan siswa dalam kegiatan yang bersifat konkret, tetapi juga memenuhi kebutuhan individu berdasarkan perbedaan kemampuan yang mereka miliki. Materi yang disajikan harus dirancang dengan memperhatikan aspek psikologis siswa dan disusun berdasarkan prinsip-prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk menciptakan instruksi yang efektif. Selanjutnya, penting bagi media untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Nasruddin Hasibuan, 'Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Darul 'Ilmi*, 4.1 (2016), 22–39

<sup>39</sup> Cecep Kustandi M.Pd dan Dr Daddy Darmawan M.Si, Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (Prenada Media, 2020), 17



c. Kriteria dalam Memilih Media Pembelajaran

Kriteria tertentu harus diperhatikan dalam memilih media, yang merupakan salah satu komponen integral dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Pemilihan media didasarkan pada gagasan bahwa media adalah bagian esensial dari struktur pembelajaran.

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor menjadi pedoman penting dalam pemilihan media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah dirumuskan. Panduan ini mengarahkan pemilihan media agar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di berbagai tingkat, termasuk dalam memahami konsep, mengembangkan perasaan, serta meningkatkan keterampilan. Media yang digunakan dipilih berdasarkan kombinasi dari satu atau lebih dari ketiga ranah tersebut, yang secara esensial mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya konsep, prinsip atau generalisasi.

Berbagai media, seperti film dan grafik, membutuhkan simbol dan kode yang tidak sama. Karena itu, agar pembelajaran berjalan efektif, sangat penting

untuk menyesuaikan dan menyelaraskan media tersebut dengan kemampuan mental peserta didik serta tugas pembelajaran yang ditugaskan.

### 3) Praktis, Luwes dan Bertahan

Jika kondisi tidak mendukung untuk mengalokasikan waktu, keuangan, atau sumber daya lain ke dalam proses produksi, maka memaksakan situasi tersebut bukanlah tindakan yang bijaksana. Media yang memerlukan investasi besar dalam hal biaya dan waktu produksi tidak selalu menjamin kualitas yang terbaik. Kriteria ini, oleh karena itu, menyediakan arahan bagi pembelajar dan instruktur dalam memilih media yang tidak hanya tersedia dan mudah didapatkan, tetapi juga dapat diciptakan oleh para pembelajar itu sendiri, untuk memenuhi kebutuhan dari proses pembelajaran yang efektif.<sup>40</sup>

#### d. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Beragam jenis media pembelajaran yang ditawarkan berkisar dari yang sangat sederhana dan ekonomis hingga yang sangat maju dan mahal. Beberapa di antaranya dapat dibuat secara mandiri oleh para pendidik, sedangkan yang lainnya diproduksi secara besar-besaran. Ada juga media yang sudah

---

<sup>40</sup> Ade Marganda, Netriwati Netriwati, and Siska Andriani, 'Media Pembelajaran Berbantuan 3 D Pageflip Professional Materi Nilai Mutlak', *AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 11.1 (2021), 41

tersedia di sekitar kita yang dapat langsung digunakan, dan ada pula yang dibuat secara khusus untuk tujuan tertentu. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dapat dikategorikan menjadi dua tipe utama, yaitu media cetak dan media noncetak.

Direktorat tenaga kependidikan menyatakan bahwa ada banyak metode untuk mengidentifikasi media dan mengkategorikannya berdasarkan karakteristik fisik, sifat, tingkat kompleksitas, atau klasifikasi berdasarkan pengendalian yang diberikan kepada pengguna. Meskipun begitu, secara keseluruhan, media memiliki tiga elemen inti, yakni suara, elemen visual, dan unsur gerak.<sup>41</sup>

Oemar Hamalik menjelaskan bahwa ciri-ciri umum dari media pembelajaran meliputi: Pertama, media pembelajaran diartikan berdasarkan konsep peragaan yang dimaknai dari kata “raga,” yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran merupakan objek yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diobservasi melalui panca indera. Kedua, unsur utama dari media pembelajaran adalah objek atau elemen yang dapat dilihat serta didengar. Ketiga, dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Keempat, media pembelajaran menjadi perangkat pendukung dalam aktivitas belajar

---

<sup>41</sup> Purba, R.A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P.B., Bachtiar, E., Iskandar, A. and Chamidah, D., 2020. Pengantar Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis. *Google Book*.

mengajar, yang efektif digunakan baik di dalam maupun luar ruangan kelas. Kelima, media pembelajaran bertindak sebagai perantara atau medium dalam konteks edukasi. Keenam, Media Pembelajaran Interaktif memiliki dua komponen krusial yang berkaitan erat dengan metode pendidikan, yakni sebagai alat dan teknik.<sup>42</sup>

e. Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran

Pengaruh psikologis yang signifikan dapat diberikan kepada peserta didik melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan motivasi mereka tetapi juga dapat menginspirasi minat serta motivasi baru.<sup>43</sup>

Beberapa manfaat penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam proses pendidikan disoroti oleh Ras Agama. Media ini meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, yang secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencegah mereka merasa bosan. Di sisi lain, media ini juga

---

<sup>42</sup> Tafonao “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”.113

<sup>43</sup> Moh. Irmawan Jauhari, ‘Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam’, *Journal PIWULANG*, 1.1 (2018), 54

berperan dalam mengurangi beban kerja para guru.<sup>44</sup> Peran guru tidak terbatas pada menyampaikan informasi melalui ceramah, tetapi juga mencakup kemampuan untuk membimbing siswa agar benar-benar memahami materi yang diajarkan.<sup>45</sup>

Kita telah menyadari bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yang signifikan. Media pembelajaran memiliki peran penting, baik sebagai komponen integral dalam kelas ataupun sebagai metode dominan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan Media Pembelajaran Interaktif antara lain:

- 1) Penggunaan teori belajar dan prinsip psikologis yang mengutamakan partisipasi siswa, umpan balik, serta penguatan meningkatkan interaktivitas pembelajaran.
- 2) Media dapat berperan sebagai alat yang menarik perhatian dan menjaga keterlibatan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih aktif melalui penggunaan media yang efektif.

---

<sup>44</sup> Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha and Sri Sundari, 'Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa', *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3.2 (2021), 538–45

<sup>45</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. Teni Nurrita, "Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa."

- 4) Penggunaan media dapat memperpendek durasi pembelajaran, mengingat sebagian besar media mampu menyampaikan pesan dan materi secara cepat namun tetap efektif untuk menyerap informasi yang cukup oleh siswa.<sup>46</sup>

Keberadaan media dalam pembelajaran membawa variasi yang menghindarkan kesan monoton dalam proses belajar, memungkinkan pengaturan dan penyesuaian media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi belajar siswa. Hal ini memberikan peserta didik peluang dan pilihan yang sejalan dengan gaya belajar mereka, seperti gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik. Kebosanan yang cepat muncul pada peserta didik sering disebabkan oleh kurangnya variasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya penggunaan Media Pembelajaran Interaktif menjadi sangat krusial, karena media ini dapat menyesuaikan diri dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa yang beragam.<sup>47</sup>

Selanjutnya, penggunaan Media Pembelajaran Interaktif memungkinkan materi disajikan secara menarik dan terstruktur, yang membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini, pada akhirnya, akan meningkatkan kualitas proses

---

<sup>46</sup> Alwi, Said. "Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8.2 (2017): 145-167.

<sup>47</sup> Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

pembelajaran.<sup>48</sup> Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam pendidikan karena beberapa alasan:

- 1) Membantu dalam mengklarifikasi pesan sehingga fokus tidak hanya pada kata-kata semata.
- 2) Mengatasi batasan terkait ruang, waktu, serta keterbatasan tenaga dan indera.
- 3) Memfasilitasi peningkatan antusiasme belajar dengan menyediakan interaksi yang lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memperbolehkan siswa untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kecakapan visual, auditori, dan kinestetik mereka.
- 5) Menyediakan rangsangan yang konsisten, menyamakan pengalaman belajar, dan menciptakan persepsi yang beragam di antara siswa.<sup>49</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif memberikan berbagai keuntungan yang substansial untuk pendidik serta peserta didik. Proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan dengan adanya media ini, yang pada gilirannya memfasilitasi pemikiran yang lebih lancar dan

---

<sup>48</sup> Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," 171.

<sup>49</sup> Drs Rudi Susilana M.Pd M. Si & Cepi Riyana, Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian (CV.Wacana Prima, t.t.), 9.



meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Selanjutnya, pembelajaran menjadi lebih beragam, menarik, dan jelas, yang berkontribusi pada penciptaan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam.

## **2. Pembelajaran Interaktif**

### **a. Pengertian Pembelajaran Interaktif**

Menurut Rohmalina Wahab, para guru sering mengadopsi metode pembelajaran interaktif dalam proses mengajar. Lingkungan pembelajaran yang edukatif dan interaktif sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merangsang interaksi antara siswa dan guru, antara siswa dengan sesamanya, serta antara siswa dan berbagai sumber belajar, yang semuanya bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Interaksi dalam pembelajaran interaktif tidak hanya terbatas pada hubungan antar siswa, tapi juga mencakup interaksi siswa dengan guru dan lingkungan sekitar mereka. Melalui interaksi ini, kemampuan mental dan intelektual siswa dapat berkembang.<sup>50</sup>

### **b. Langkah-langkah Penerapan strategi Pembelajaran Interaktif**

Mulyanta dan Marlon Leong mengemukakan bahwa terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui dalam penerapan pembelajaran interaktif, yang meliputi:

#### **1) Kegiatan Awal**

---

<sup>50</sup> Rohmalina Wahab, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016). hal.179

Seorang guru sebagai fasilitator harus memulai dengan mempersiapkan lingkungan dan siswa untuk pembelajaran. Ini dilakukan agar peserta didik terbina kesiapannya dan memiliki motivasi tinggi. Langkah ini esensial untuk memastikan bahwa siswa mampu mengikuti seluruh proses pembelajaran secara efektif, yang pada akhirnya bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan dan berkualitas tinggi.

## 2) Kegiatan Inti

Tahap pembelajaran inti bertujuan untuk memicu kesenangan, tantangan, inspirasi, motivasi, dan interaksi, yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Kebebasan yang cukup juga diberikan untuk mendukung inisiatif, kreativitas, dan kemandirian mereka, sesuai dengan perkembangan fisik dan psikologis serta kecenderungan dan minat siswa.

## 3) Kegiatan Akhir

Beberapa siswa terlebih dahulu dipilih menjadi perwakilan kelompok untuk menyajikan jawaban mereka, diikuti oleh tanggapan dari siswa kelompok lain. Refleksi dan rangkuman materi yang telah dipelajari dilakukan pada penutup kegiatan.<sup>51</sup>

Komara E, dalam karyanya tentang pembelajaran interaktif, menjelaskan beberapa langkah praktis sebagai berikut:

---

<sup>51</sup> Marlon Leong Mulyanta, Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009).hal.4

- 1) Menilai keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara jelas. Langkah ini krusial karena kinerja siswa dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut secara optimal akan dijadikan sebagai tolak ukur kesuksesan dari proses pembelajaran tersebut.
- 2) Persiapan guru memiliki peran krusial. Saat mengajar, guru diharapkan bisa menumbuhkan minat belajar siswa dengan menginspirasi. Para guru harus mempunyai keahlian dalam menggalakkan keterlibatan siswa dan mempertahankan aktivitas belajar yang intensif untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran. Keterampilan ini memungkinkan mereka untuk menyampaikan wawasan serta memotivasi siswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Persiapan kelas adalah hal yang krusial. Siswa dan kelas perlu dipersiapkan agar mereka siap menerima pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran khusus.
- 4) Tahap penyajian dan penerapan strategi. Di sini, materi pembelajaran dipersembahkan dengan menggunakan strategi pembelajaran.

- 5) Langkah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap ini, strategi pengajaran diterapkan oleh siswa dalam proses pembelajaran mereka.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada tahap evaluasi ini, ditinjau kembali pencapaian tujuan pembelajaran serta diukur pengaruh dari strategi yang digunakan sebagai dukungan dalam memastikan keberhasilan belajar siswa.<sup>52</sup>

Dari berbagai perspektif tentang langkah-langkah praktis dalam Media Pembelajaran Interaktif yang telah diuraikan sebelumnya, menjadi jelas bahwa guru memegang peranan krusial. Hal ini dikarenakan keterlibatan langsung mereka dalam proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **c. Manfaat Pembelajaran Interaktif**

Dalam karyanya “Media Pembelajaran”, Arsyad mengacu pada penjelasan oleh Sudjana dan Rivai mengenai berbagai manfaat dari penerapan strategi Media Pembelajaran Interaktif. Beberapa keuntungan tersebut antara lain:

- 1) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran dipandang lebih menarik.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih konkret, memudahkan pemahaman siswa.

---

<sup>52</sup> Endang Komara, Belajar Dan Pembelajaran Interaktif (Bandung: PT Refika Aditama, 2014).hal.12

- 3) Variasi metode mengajar meningkat, menghindari pendekatan yang monoton.
- 4) Terdapat lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.<sup>53</sup>

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Interaktif**

Suparman menyampaikan bahwa karakteristik utama dari pembelajaran interaktif antara lain adalah:

- 1) Adanya variasi dalam aktivitas baik secara kelompok maupun individu.
- 2) Tingginya keterlibatan mental siswa, mencakup aspek pikiran dan emosi.
- 3) Peranan guru sebagai fasilitator, manajer kelas yang berorientasi demokratis, dan juga sebagai sumber pengetahuan.
- 4) Penggunaan pola komunikasi yang bersifat multi-arah dalam proses pembelajaran.
- 5) Suasana kelas yang dinamis dan menantang namun tetap dikendalikan oleh tujuan pembelajaran dan bersifat demokratis.

Munir menjabarkan beberapa karakteristik dari pembelajaran interaktif:

- 1) Sistem ini memfasilitasi interaksi dan memudahkan penerimaan respons

---

<sup>53</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, ed. Asfah Rahman (Jakarta: Rajawali Press, 2014).hal.28

- 2) sistem ini memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk menentukan topik pembelajaran mereka sendiri.
- 3) Menyediakan pengendalian yang terstruktur dengan mudah dalam proses pembelajaran.<sup>54</sup>

### 3. Autoplay

#### a. Pengertian *Autoplay*

Autoplay Media Studio merupakan aplikasi yang memfasilitasi pembuatan autorun, yang mendefinisikan kapasitas menjalankan berbagai tindakan pada sistem operasi saat media yang dapat dilepas, seperti CD, DVD, atau flash drive, dimasukkan.<sup>55</sup>

Perangkat lunak Autoplay Media Studio 8 telah dirancang untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dengan hasil yang optimal, menawarkan kecepatan dan kualitas yang superior.<sup>56</sup> Autoplay Media Studio menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk mengembangkan autorun multimedia mereka. Meskipun pengguna tersebut bukan programmer yang ahli, program ini memberikan standar manajemen proyek yang

---

<sup>54</sup> Munir, Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Journal of Chemical Information and Modeling, vol. 53, 2008.hal.235

<sup>55</sup> Yongky Pratama And Jurusan Teknik Elektro, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplaypada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo', *Pendidikan Teknik Elektro*, 1 (2017), 21–27.

<sup>56</sup> Arsad Bahri, Wahyu Hidayat, and Abdul Qalam Muntaha, "Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untukMeningkatkanAktivitas Dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Using AutoPlay Media Studio 8-Based Media to Improve Students' Activities and Learning Outcome: An Innovation of Learn," *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 394–95.

memungkinkan mereka untuk dengan mudah menghasilkan proyek yang terlihat profesional dan berkualitas tinggi.<sup>57</sup>

Aplikasi ini dirancang untuk menghasilkan tampilan autorun presentation yang melibatkan berbagai tombol interaktif, sangat efektif dalam menampilkan berbagai jenis file termasuk video, gambar, serta efek suara, musik, power point, Ms Exel, Ms. Word, flash, dan lainnya. Faktor seperti minat dan motivasi belajar yang tinggi sangat esensial, karena dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa secara tidak langsung. Kondisi ini menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.<sup>58</sup>

Menurut Wijaya, Autoplay Media Studio adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memungkinkan pengguna membuat perangkat lunak multimedia dengan

mengintegrasikan beragam jenis media ke dalam presentasi yang dibuat, seperti suara, video, teks, gambar, dan flash.

Aplikasi ini memungkinkan pengguna menyertakan tombol panggilan dalam tampilan autorun presentation, yang sangat

---

<sup>57</sup> Inesa Wijaya dan Lusia Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di Smk Negeri 3 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 3 (1 September 2015): 959

<sup>58</sup> Khofifatu Rohmah Adi fatiya rosyida, "Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Program Autoplay Untuk Guru Smpn 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro, *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 1.1 (2018), 21–28.



bermanfaat untuk menampilkan berbagai macam file seperti video, foto, flash, dokumen Ms. Word, dan jenis file lainnya.

Autoplay Media Studio memungkinkan pengguna untuk menciptakan multimedia interaktif dengan mudah, bahkan tanpa keahlian pemrograman yang mendalam. Program ini memberikan kemampuan kepada pengguna untuk menghasilkan proyek-proyek yang tampak profesional berkat kreativitas yang mereka miliki. Banyak pengembang perangkat lunak profesional telah menggunakan perangkat lunak ini untuk mengembangkan berbagai proyek multimedia, termasuk kursus pelatihan interaktif dan jenis perangkat lunak lainnya. Fleksibilitas dalam integrasi gambar, musik, video, flash, dan elemen multimedia lainnya membuat pengguna dapat menciptakan konten yang tidak hanya menarik tetapi juga informatif dengan mudah.

Autoplay adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat media dengan cara menggabungkan berbagai elemen atau media seperti teks, gambar, suara, video, dan flash ke dalam sebuah presentasi yang sudah disiapkan.<sup>59</sup>

Berdasarkan uraian di atas, bisa diartikan bahwa “Autoplay Studio” merupakan alat pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi, mendukung pelaksanaan

---

<sup>59</sup> Syaiful Hamzah Nasution, “Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Kelas Matematika,” 2015, 712–21.

Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar. Kurikulum ini mengusung konsep Merdeka Belajar, yang tidak hanya memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mempelajari sesuai dengan minat dan bakat mereka, namun juga memberi kebebasan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Tujuannya adalah untuk mencapai efektivitas dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

**b. Indikator Penggunaan *Autoplay***

Berikut adalah indikator penggunaan media pembelajaran

*Autoplay* :<sup>60</sup>

- 1) Penggunaan Media Pembelajaran
- 2) Kemudahan penggunaan media
- 3) Penggunaan Bahasa yang dapat dipahami dengan mudah
- 4) Proses pembelajaran dapat dibantu oleh Media

Pembelajaran *Autoplay* dalam pelaksanaannya.

**c. Manfaat Media *Autoplay***

*Autoplay Studio* sangat mempermudah pengajar dalam menyiapkan materi pembelajaran untuk siswa. Media Pembelajaran Interaktif ini bertindak sebagai perangkat komunikasi antara pengajar dan siswa selama proses belajar, memungkinkan pencapaian efektivitas pembelajaran pada

---

<sup>60</sup> Zunia Afrida, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *AutoPlay* Media Studio Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII MTs," 2017.

tingkat yang tertinggi.<sup>61</sup> Salah satu keunggulan utama Autoplay adalah kemampuan pengguna untuk menciptakan multimedia interaktif, bahkan jika mereka bukan seorang programmer. Penggunaan program ini memudahkan pembuatan proyek yang tampak sangat profesional. Hal ini menjadi kenyataan berkat kemudahan yang ditawarkan oleh Autoplay dalam membuatnya dengan metode yang lebih sederhana.<sup>62</sup>

Dengan mempertimbangkan fungsinya yang salah satunya adalah untuk pengembangan aplikasi multimedia, Autoplay Media Studio menjadi pilihan yang sangat tepat untuk menciptakan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Hal ini dapat diwujudkan melalui pengintegrasian berbagai jenis media.

Dapat disimpulkan bahwa Autoplay Media memberikan kontribusi besar dalam bidang pendidikan. Alat ini membantu guru dalam menyampaikan materi teoritis dan memperkaya pengajaran dengan elemen audio serta visual. Selain itu, penggunaan Autoplay Media dapat mempertegas penyampaian informasi dan pesan, yang pada akhirnya meningkatkan serta menyinkronkan proses pembelajaran. Sebagai hasilnya,

---

<sup>61</sup> Primadya Anantyarta and Fatikhatus Nikmatu Sholihah, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay', *Journal of Natural Science and Integration*, 3.1 (2020), 45

<sup>62</sup> fatiya rosyida Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Program Autoplay...Hlm. 23

diharapkan bahwa peserta didik akan menerima pembelajaran dengan lebih mudah dan efisien.

#### **d. Kelebihan dan kekurangan Media Autoplay**

Beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran

Autoplay antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi dapat di download dengan mudah di internet
- 2) Setelah selesai membuat proyek, Anda dapat mengaktifkan fitur Autoplay secara otomatis. Ini berarti ketika Anda memasukkan profil CD, konten akan diputar secara otomatis. Untuk mengaktifkannya, cukup klik tombol “publish” yang berbentuk ikon CD dan ikuti petunjuk yang diberikan.
- 3) Fitur mudah dipahami
- 4) Media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Autoplay Studio menawarkan visualisasi menarik yang serupa dengan Flash, sehingga efektif digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar.
- 5) Media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Autoplay menyertakan tombol fasilitas yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk segera mengakses tautan yang dituju, yang memudahkan proses pembelajaran.
- 6) Autoplay, sebuah aplikasi berbasis Media Pembelajaran Interaktif, menonjol karena kemampuannya untuk

berinteraksi dengan beragam jenis file, termasuk teks, gambar, suara, video, flash, HTML, dan file berformat EXE. Karena tidak semua aplikasi dalam kategori ini menawarkan integrasi sekomprehensif ini, Autoplay Studio menjadi pilihan yang superior. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memanfaatkan beragam jenis konten dalam proses pembelajaran mereka.

- 7) Dengan kapasitasnya untuk berintegrasi dengan beragam jenis file, aplikasi Autoplay sebagai Media Pembelajaran Interaktif menawarkan dukungan yang sangat berharga dalam memperdalam pemahaman siswa atas materi. Kemampuan integrasinya yang luas, terutama dalam menggabungkan elemen video dan animasi, memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang lebih interaktif. Akibatnya, siswa menjadi lebih efektif dalam memahami dan menginternalisasi isi pelajaran.

- 8) Media pembelajaran berbasis aplikasi Autoplay memiliki keunggulan yang memungkinkan penggunaannya pada semua komputer tanpa memerlukan proses instalasi khusus pada masing-masing komputer tersebut. Ini berarti pengguna dapat mengakses konten pembelajaran dengan

mudah dan tanpa kesulitan teknis, sehingga memperluas aksesibilitas dan kenyamanan dalam penggunaannya.<sup>63</sup>

Berikut adalah beberapa kekurangan dari Media Pembelajaran Autoplay:

- 1) Pilihan templat yang terbatas
- 2) Tampilan slide yang kurang menarik sehingga membutuhkan kreativitas sendiri bagi pengguna
- 3) Terkadang aplikasi crash atau eror.

Autoplay Media Studio memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Namun, sebagai pengguna yang berpikiran terbuka, penting untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas dalam pemanfaatan aplikasi ini. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa mendapatkan motivasi yang lebih tinggi dalam menerima materi pembelajaran.

Kelebihan dari Autoplay Media Studio adalah kemudahannya dalam penggunaan. Aplikasi ini dilengkapi dengan tutorial yang sangat membantu, terutama bagi pemula. Aplikasi ini dapat menjadi instrumen yang sangat berguna untuk memproduksi konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, tutorial ini memberikan kemampuan kepada pengguna untuk menguasai aplikasi ini secara cepat dan efektif.

---

<sup>63</sup> Moh Latif Risyda Shubhi, Widiyanti Widiyanti, dan Yoto Yoto, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Autoplay Media Studio 8 pada materi turbin air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X di SMK Nasional Malang," Jurnal Pendidikan Profesional 4, no. 1 (2015).

#### **4. Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar**

##### **a. Pengertian Merdeka Belajar**

Konsep “Merdeka Belajar” diperkenalkan oleh Nadiem Makarim, Mendikbud, selama peringatan Hari Guru Nasional di tahun 2019. Dalam karyanya, Hendri (2020:2) mencatat bahwa Nadiem Makarim mendefinisikan “Merdeka Belajar” sebagai kebebasan dalam berpikir. Menurut Dewantara, yang dijelaskan dalam Hendri (2020:27), “Merdeka Belajar” menekankan pada kemudahan yang diberikan kepada peserta didik untuk belajar melalui proses berpikir mereka. Diharapkan, peserta didik akan belajar untuk menghargai pendapat orang lain dan mengembangkan pemikiran mereka sendiri untuk mendapatkan pengetahuan.

##### **b. Tujuan Merdeka Belajar**

Inisiatif Kurikulum Merdeka diusung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai sebuah konsep. Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah menciptakan pendidikan yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman, termasuk mengintegrasikan perkembangan teknologi.

Berikut beberapa tujuan umum Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan perkembangan teknologi :



- 1) Relevansi dengan Dunia Kerja: Menyesuaikan kurikulum dengan tuntutan dunia kerja yang semakin teknologis, sehingga lulusan memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri.
- 2) Pembelajaran Inovatif: Dalam proses pendidikan, integrasi teknologi bertujuan untuk memperkaya inovasi serta kreativitas para siswa. Alat bantu teknologi yang dimanfaatkan bisa meliputi platform pembelajaran online, perangkat lunak yang dirancang khusus untuk edukasi, dan berbagai instrumen pendukung lainnya. Penggunaan beragam teknologi ini membantu dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran.
- 3) Pengembangan Keterampilan Digital: Menyertakan pengajaran keterampilan digital yang diperlukan dalam era teknologi informasi, seperti literasi digital, pengelolaan informasi, dan pemahaman tentang teknologi baru.
- 4) Fleksibilitas dan Personalisasi: Menciptakan kurikulum yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan minat dan bakat khusus, termasuk di bidang teknologi.

- 5) Kolaborasi Global: Teknologi memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi global, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan belajar dari individu di seluruh dunia.
- 6) Pembelajaran Seumur Hidup: Mendorong pemahaman bahwa pembelajaran tidak berakhir dengan kelulusan sekolah, tetapi berlanjut sepanjang hidup. Ini termasuk pemahaman tentang bagaimana terus belajar dan mengikuti perkembangan teknologi.
- 7) Pengukuran Kemajuan Siswa Secara Holistik: Menggunakan metode penilaian yang mencakup berbagai aspek kemampuan siswa, termasuk aspek sosial, emosional, dan keterampilan abad ke-21, selain hanya fokus pada aspek akademis.

## **5. Keterkaitan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay***

### ***Studio* dengan Kurikulum Merdeka Belajar**

#### **a. Peran Teknologi Pendidikan dalam kurikulum Merdeka**

Dalam konteks kurikulum merdeka, teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Beberapa permasalahan yang sering muncul antara lain kesulitan dalam memahami konsep abstrak, tantangan dalam merekonstruksi peristiwa yang telah lama

terjadi, keterbatasan pengalaman yang menghambat pemahaman yang lebih luas, serta kendala dalam mengobservasi objek yang terlalu kecil atau besar. Selain itu, terdapat juga kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks atau yang membutuhkan pemikiran tingkat tinggi (HOTS), sebagaimana diungkapkan oleh Immanuddin dan Suryanata (2017).

Pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan tujuan dari program merdeka belajar, namun terdapat berbagai hambatan yang membutuhkan solusi konkrit untuk diatasi. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknologi pendidikan, yang berpotensi besar dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Dengan teknologi, siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif, yang pada akhirnya dapat membantu mereka mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.<sup>64</sup>

Peran teknologi dalam pendidikan sangat signifikan, terutama dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi, pendidik dapat mengalokasikan waktu mereka dengan lebih efektif dan efisien, memajukan tahapan belajar, serta mengurangi

---

<sup>64</sup> Nuridayanti et al., "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Journal On Teacher Education* 5, no. 1 (2023): 88–93.

kegiatan ceramah, yang memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teknologi pendidikan juga mendukung perencanaan program pendidikan yang terstruktur dan pengembangan bahan ajar yang berbasis kaidah ilmiah, yang merupakan konsep dasar dari pengajaran ilmiah.

Dengan teknologi, pendidik dapat lebih memaksimalkan kompetensi yang mereka miliki dengan memperluas wawasan pengajaran yang lebih konkret. Teknologi juga membuka peluang untuk pendekatan pendidikan yang lebih individualisasi, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi mereka, namun tetap dalam pengawasan guru. Lebih jauh lagi, teknologi berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan sebagai prioritas utama.

Dalam konteks program merdeka belajar, teknologi pendidikan memainkan peran krusial dalam mempermudah implementasinya, seiring dengan peningkatan kualitas pendidikan secara umum dalam ranah pendidikan. Teknologi pendidikan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi

sebagai komponen penting dalam reformasi pendidikan yang lebih luas.<sup>65</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka dapat memiliki beberapa indikator yang membedakannya dari pendekatan pembelajaran tradisional. Berikut adalah beberapa indikator khusus dalam penggunaan media pada Kurikulum Merdeka :

#### 1) Berfokus pada Peserta Didik

Media mendukung pembelajaran yang terfokus pada peserta didik. Sebagai fasilitator, guru membimbing dan mendukung eksplorasi belajar peserta didik.

#### 2) Pembelajaran Kolaboratif

Media digunakan untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antar peserta didik. Ini menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan pertukaran ide, diskusi, dan kegiatan kelompok.

#### 3) Keanekaragaman Media

Dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik, Kurikulum Merdeka mendorong pemanfaatan berbagai macam media, termasuk video, audio, gambar, dan sumber daya daring.

#### 4) Pembelajaran Aktif

---

<sup>65</sup> Divana Leli Anggraini et al., “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)* 1, no. 3 (2022): 290–98.

Penggunaan media menjadi bagian esensial dalam merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aktivitas yang memanfaatkan media, seperti eksperimen, proyek yang berbasis media, atau presentasi, terintegrasi secara integral dalam pembelajaran.

#### 5) Personalisasi Pembelajaran

Guru bisa memanfaatkan media untuk memberikan dukungan, tantangan, atau konten tambahan yang sesuai dengan tingkat pemahaman tiap peserta didik. Media tersebut dapat disesuaikan guna memenuhi gaya dan kebutuhan belajar individu setiap peserta didik.

#### 6) Penggunaan Teknologi

Media sering kali melibatkan penggunaan teknologi, termasuk perangkat lunak pembelajaran, platform daring, dan alat-alat interaktif. Teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik untuk mengakses, menciptakan, dan membagikan konten.

#### 7) Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Media digunakan untuk mengasah literasi digital, kolaborasi, pemecahan masalah, serta kreativitas sebagai keterampilan abad ke-21. Penggunaan media diintegrasikan dalam konteks pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dunia modern.



#### 8) Evaluasi Formatif dan Formatif

Media dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang memungkinkan guru untuk terus memantau kemajuan peserta didik. Selain itu, media juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung untuk refleksi dan umpan balik.

#### 9) Keterlibatan Orang Tua dan Masyarakat

Guru dapat memanfaatkan media untuk berkomunikasi, menyampaikan informasi, dan mengajak orang tua serta masyarakat terlibat dalam mendukung proses pendidikan peserta didik. Media ini efektif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam pembelajaran anak-anak mereka.

#### 10) Berpusat pada Proyek

Media sering kali diintegrasikan dalam proyek-proyek pembelajaran yang berbasis masalah atau proyek-proyek penelitian. Ini memberikan konteks nyata dan aplikatif untuk pembelajaran.

Perlu diperhatikan bahwa dalam penerapan Kurikulum Merdeka, pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta mencerminkan nilai-nilai kemandirian, keberagaman,

dan inklusivitas yang merupakan prinsip dari kurikulum tersebut.

## **b. Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis**

### ***Autoplay Studio* dalam Kurikulum Merdeka.**

Teknologi dapat menarik minat peserta didik dan mendukung pencapaian indikator Media Pembelajaran Interaktif dalam kurikulum merdeka. Dari sederhana hingga kompleks, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat digunakan. Proses kognitif anak dan keterampilan berpikir kritis juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi ini.<sup>66</sup> Salah satu contoh teknologi yang sering digunakan adalah pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi Autoplay Studio melalui pemanfaatan internet. Teknologi ini sangat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik.

## **6. Bahasa Indoensia**

### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317), secara mendasar mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam

---

<sup>66</sup> Mulik Cholilah and others, 'Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21', *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1.02 (2023), 56–67

berkomunikasi secara baik dan benar dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Oleh karena itu, peserta didik harus menguasai standar kompetensi yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena standar kompetensi ini merupakan kriteria yang disyaratkan, ditetapkan, dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Menurut Ahmad Susanto (2013: 245), pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia meliputi mendorong kegemaran membaca pada siswa, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra untuk memperkuat kepribadian, mempertajam kepekaan dan perasaan, serta memperluas wawasan hidup mereka.

Menurut Hartati (2013), pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Siswa diharapkan dapat menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 2) Siswa diharapkan memahami Bahasa Indonesia dari aspek bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, kebutuhan, dan situasi.
- 3) Siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- 4) Siswa diharapkan memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa, baik dalam berbicara maupun menulis.
- 5) Siswa diharapkan mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Selain itu, tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa, baik dalam berbicara maupun menulis.

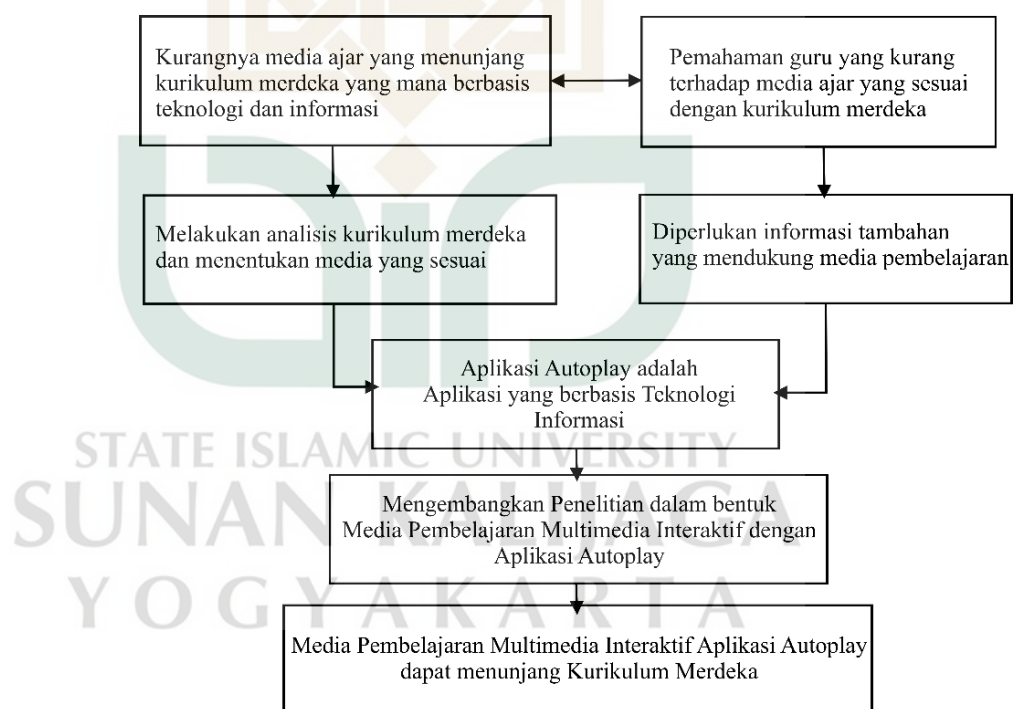
## 7. Kerangka Berfikir

Pemahaman yang lebih dalam memahami media yang cocok dengan kurikulum Merdeka sangat diperlukan oleh para guru, karena materi yang disampaikan tidak akan efisien jika hanya menggunakan media konvensional tanpa dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan visi pemerintah untuk mewujudkan kurikulum Merdeka. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka menjadi permasalahan utama yang ditemukan di lapangan. Media yang harus digunakan dalam kurikulum ini seharusnya bersifat teknologi dan informasi, yang mendukung penyampaian materi pembelajaran secara terencana dan efektif. Kerangka berfikir dalam penelitian ini muncul dari permasalahan tersebut, untuk membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih baik dengan penggunaan media yang tepat. Selain itu dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memperkenalkan teknologi kepada siswa sejak usia dini.

Pemanfaatan pengembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan telah menjadi pembaharuan yang mendukung aktivitas pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Dengan penerapan Kurikulum Merdeka, terjadi perubahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang biasa dijalankan. Dalam era yang sangat bergantung pada teknologi ini, penggunaan Media

Pembelajaran Interaktif yang diterapkan melalui aplikasi Autoplay Studio menjadi pilihan yang sangat tepat untuk materi ajar.

Dalam praktik kelas, pengaplikasian Media Pembelajaran Interaktif Autoplay yang efisien dan mudah digunakan, mengintegrasikan teknologi serta media, mendorong terciptanya lingkungan belajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, sesuai dengan harapan pemerintah. Berdasarkan ulasan teoritis yang telah disampaikan, penulis menetapkan kerangka berpikir untuk penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 1.11**  
Kerangka Berfikir Peneliti



## **G. Sistematika Pembahasan**

1. Bagian pembuka Bab I mencakup gambaran umum yang diuraikan oleh penulis, meliputi berbagai aspek seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari penelitian, kajian literatur, teori yang relevan, sistematika pembahasan, dan jadwal kegiatan penelitian. Fokus penelitian ini adalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay yang dirancang untuk mendukung Kurikulum Merdeka.
2. Bab II dalam disertasi ini menguraikan metodologi penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan yang diterapkan, subjek yang menjadi fokus penelitian, prosedur yang digunakan dalam pengembangan, serta metode pengumpulan dan analisis data. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay yang mendukung kurikulum Merdeka. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dan analisis yang relevan telah ditetapkan untuk memastikan keefektifan media tersebut.
3. Bab III menghadirkan hasil penelitian serta pembahasan yang mendalam mengenai temuan penelitian. Pembahasan ini meliputi analisis atas jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan, prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay, serta evaluasi kelebihan dan kekurangan media tersebut

dalam mendukung kurikulum Merdeka. Lebih lanjut, bab ini juga mengulas tentang tanggapan dari guru dan siswa terhadap implementasi dan efektivitas dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam konteks kurikulum yang baru.

4. Bab IV Bagian keempat atau bagian penutup, menyajikan kesimpulan dan saran dari penelitian. Penulis akan membahas secara ringkas semua temua penelitian terkait masalah.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian, pengembangan dan pembahasan dari rumusan masalah yang telah dijelaskan peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Prosedur penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dengan judul buku *Introctionsl Deseign*. Yang terdiri dari lima Tahapan meliputi : *Analysis, Design, Development or Publication, Implementation or Delivery, and Evaluations*.

Dari hasil penilaian dan validasi oleh ahli media didapatkan skor 4,8 kategori “sangat baik” dengan presentase 96%.

Penilaian ahli materi mendapatkan skor 3,9 kategori “sangat baik” dengan presentase 89%. Sedangkan penilaian validasi dari guru mendapatkan skor 4,7 kategori “Sangat baik” dengan presentase 95%. didapatlah kesimpulan bahwa secara keseluruhan hasil penilaian memperoleh rata-rata skor 4,46 dengan persentase 93,3% berkategori “Sangat Layak”.

Hasil uji efektifitas yang didapatkan dari nilai pretest dan nilai posttest siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Kadisoka. Hasil nilai pretest mendapatkan nilia rata-rata sebesar 41,93 dan nilai

rata-rata posttest sebesar 80,76, dari nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest. Berdasarkan hasil analisis uji T dengan menggunakan Paired Sample T-test dengan bantuan IBM SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai sig (0,00) < 0,05 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay studio*.

## 2. Respon siswa

Respon siswa setelah guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dapat dilihat dari data respon siswa skala kecil dan skala besar. Skala kecil memperoleh jumlah skor dari seluruh responden adalah 588 dan presentase secara keseluruhan 84% (sangat baik). Sedangkan skala luas memperoleh jumlah skor dari seluruh responden adalah 1341 dan presentase secara keseluruhan 87% (sangat baik).

Dengan demikian, secara keseluruhan berdasarkan skor rata-rata penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan serta dapat menunjang pelaksanaan kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 4 sekolah dasar dari segi proses pembelajaran interaktif dalam aspek pembelajaran yang berorientasi teknologi.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini menghadapi beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan aplikasi *Autoplay Studio* menjadi terbatas oleh kurangnya kreativitas dari peneliti dalam memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan, mengakibatkan hasil produk yang tidak mencapai potensi maksimalnya. Kedua, penelitian ini terbatas oleh lokasi, di mana hanya satu sekolah yang menjadi objek penelitian.

## **C. Saran**

Dari keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian ini, beberapa saran untuk penelitian selanjutnya dapat dipertimbangkan. Pertama, untuk mengatasi keterbatasan dalam penggunaan aplikasi *Autoplay Studio*, peneliti dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia melalui pelatihan atau pendidikan tambahan. Selain itu, kolaborasi dengan ahli desain grafis atau pengembang media digital juga dapat membantu meningkatkan kreativitas dan kualitas produk yang dihasilkan.

Kedua, untuk mengatasi keterbatasan lokasi dalam penelitian, peneliti dapat memperluas cakupan sampel dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Dengan melibatkan variasi lokasi, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih representatif tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks kurikulum merdeka. Selain itu, penelitian komparatif antara beberapa sekolah juga dapat dilakukan untuk memperoleh pemahaman

yang lebih komprehensif tentang efektivitas dan tantangan penggunaan media tersebut di berbagai lingkungan pendidikan.

Dengan memperhatikan saran-saran ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam memperbaiki dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Studio untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka.

Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian sejenis yakni penelitian pengembangan bagi mahasiswa pendidikan guru madrasah ibtidaiyah khususnya dan mahasiswa jurusan lain pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Agung, Wahyu. *Panduan SPSS 17.0: Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2010.
- agus setiawan, Wahyu, and Puput Wanarti Rusimamto. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi Kelas Xi Av Di Smk Negeri 1 Sidoarjo.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 6, no. 1 (2016): 85–91.
- Amalia, Rizqy. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri Tpq Ath-Thohiriyah Ii Awang-Awang Program Studi Pendidikan Agama Islam Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri Tpq Ath-Thohiriyah Ii Awang-Awang,” 2018.
- Anam, Syariful. “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK MENUNJANG KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR Syariful Anam UIN Sunan Kalijaga , Yogyakarta , Indonesia Lilla Septiliana UIN Sunan Kalijaga , Yogyakarta , Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan.” *Al Madrasah Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1228–36. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2502>.
- Anantyarta, Primadya, and Ririn Listya Ika Sari. “Pengembangan Media Auto



Play Dengan Metode Means Ends Analysis (MEA) Pada Matakuliah Genetika.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 978-602-9286-22-9 (2017): 532–38.

Anantyarta, Primadya, and Fatikhatus Nikmatus Sholihah. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay.” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (2020): 45. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9036>.

Anggraini, Divana Leli, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)* 1, no. 3 (2022): 290–98.

Aprilia. “Pengembangan Multimedia Dengan Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Al-Qiroah Di IAIN Pekalongan.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

———. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014.

Astari, Asnidar. “MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENYUSUN SILABUS DAN RPP MELALUI SUPERVISI AKADEMIK DI SD N GAMBIRAN YOGYAKARTA TAHUN 2016.” *Jurnal Taman*

Cendekia 1, no. 2 (2017): 1–14.

Aureza, Ramadana, and Ardin Ardin. “Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi.” *Jurnal Pendidikan* 30, no. 3 (2021): 377. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1832>.

Azka, Setyawati, and Albab Al. “Pengembangan Model Pembelajaran.” *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 5 (2019): 24–36.

Baharuddin, Muhammad Rusli. “Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi).” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 195–205. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.591>.

Bahri, Arsad, Wahyu Hidayat, and Abdul Qalam Muntaha. “Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Using AutoPlay Media Studio 8-Based Media to Improve Students’ Activities and Learning Outcome: An Innovation of Learni.” *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 394–95.

Banyas Ambara, Asregi Asril, Dwi Putri Musdansi. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8.5.2.0 PADA MATA PELAJARAN IKATAN KIMIA UNTUK SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KUANTAN SINGINGI.” *JOM FTK UNIKS* 2 (2020): 45–52.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Desain: The ADDIE Approach*. London: Springerb Science+Business Media, 2009.

Budiastuti, Pramudita, Sunaryo Soenarto, Muchlas Muchlas, and Hanafi Wahyu Ramndani. "Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 1 (2021): 39–48.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

Cholilah, Mulik, Anggi Gratia Putri Tatuwo, Komariah, and Shinta Prima Rosdiana. "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21." *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 2 (2023): 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>.

Dafid Fajar Hidayat. "Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (2022): 141–56. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>.

Damayanti, Rd. Ranie, M Syarif Sumantri, Nurbiana Dhieni, and Karnadi Karnadi. "Guru Sebagai Agen of Change Dalam Pendidikan Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 960–76. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1602>.

Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Gue Pedia, 2021.

Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, Suti Mayanti. “Integrasi Media Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Lingkungan Siswa SMK.” *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 8, no. 1 (2022): 1–20. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2468>.

Ernawati, Iis. “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10.

fatiya rosyida, Khofifatu Rohmah Adi. “Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM AUTOPLAY UNTUK GURU SMPN 2 BALEN KECAMATAN BALEN KABUPATEN BOJONEGORO Abstrak.” *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)* 1, no. 1 (2018): 21–28.

Ferdiansyah;, and Ambiyar; “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni* 21, no. 1 (2020): 1–11. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.42098>.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.

Hanafi, Yusuf, Ibnu Samsul Huda, and Rasydiana. “Pengembangan Tes

Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang.” Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 5 (2019): 437–47.

Hanifah Nur Nasution, S.Kom., M.Kom, Erma Wita, Rabiyyatul Adawiyah Siregar, Supina Siregar. “PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA DI KELAS X MAS NU SIBUHUAN Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS.” Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS 4, no. 1 (2022).

Harahap, Nursapia. Penelitian Kualitatif. Medan: Wal Ashri Publishing, 2020.

Haryadi, Rudi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 2548–4419.

Hasan, Buaddin, and Didik Hermanto. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay Bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger Di Kabupaten Bangkalan.” *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat* 1, no. 2 (2019): 53. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v1i2.981>.

Hasibuan, Nasruddin. “Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Darul 'Ilmi* 4, no. 1 (2016): 22–39.

Hasnawati. “Pola Penerapan Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Daya Kreativitas Peserta Didik Di Sman 4 Wajo Kabupaten Wajo.” Tesis, 2021, i-103 hlm.

Hidayat, Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian Dan Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Heald Books Publishing, 2021.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.

Iskandar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 Di MTs Negeri Pinrang." *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 2019, 18–138.

Jauhari, Moh. Irmawan. "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam." *Journal PIWULANG* 1, no. 1 (2018): 54.  
<https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>.

Kambali, Kambali, Ilma Ayunina, and Akhmad Mujani. "TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM DALAM MEMBANGUN KARATER SISWA DI ERA DIGITAL (Studi Analisis Pemikiran Pendidikan Islam Abuddin Nata)." *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 6, no. 1 (2019): 1–19.  
[https://doi.org/10.31943/jurnal\\_risalah.v6i1.106](https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i1.106).

Khomariah, Djam'an Satori dan Aan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA, 2017.

Krishnapatria, Kriswanda. "Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Curriculum in English Studies Program: Challenges and Opportunities." *ELT*

in Focus 4, no. 1 (2021): 12–19. <https://doi.org/10.35706/eltinf.v4i1.5276>.

Kristanto, Vigih Hery. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.

Marganda, Ade, Netriwati Netriwati, and Siska Andriani. “Media Pembelajaran Berbantuan 3D Pageflip Professional Materi Nilai Mutlak.” *AdMathEdu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan* 11, no. 1 (2021): 41. <https://doi.org/10.12928/admathedu.v11i1.15603>.

Mulyatiningsih. *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press, 2011.

Murat, Abdul, and Hairul Basid. “SKRIPSI Oleh: ABDUL MURAT HAIRUL BASID NIM 09110143,” 2016.

Nuridayanti, Sri Muryaningsih, Badriyah, Everhard Markiano Solissa, and Klemens Mere. “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.” *Journal On Teacher Education* 5, no. 1 (2023): 88–93.

Panday, Prahbat. *Research Methodology: Tools and Technique*. Romania: Bridge Center, 2015.

Pratama, Yongky, and Jurusan Teknik Elektro. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAYPADA MATA PELAJARAN MENERAPKAN KONSEP ELEKTRONIKA DIGITAL DAN RANGKAIANELEKTRONIKA KOMPUTER DI SMK NEGERI 1



DRIYOREJO.” Pendidikan Teknik Elektro 1 (2017): 21–27.

Priyanto, Duwi. 5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17. Yogyakarta: Andi, 2009.

Putri, Dian Puspita Eka. “Implementasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Milenial.” *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2019): 86–92. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i2.1238>.

Rahimi, Rahimi. “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 87–101. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

Rahma, Fatikh Inayahtur. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas IV Di SDI Wahid Hasyim Bangil.” *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 13, no. 1 (2018): 91–95.

Rahmi, Mar’atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku.” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.

Setiyawan. “Penerapan Blended Learning Dalam Pengembangan Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat) Bagi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (Ptk).” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Sofyan, Muhamad, and Trisna Roy Pradipta. “Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2065–76. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.743>.

Subair, Subair. “Pengembangan Media Pembelajaran Karakter Jujur Dan Adil Integrasi Islam Dan Budaya Lokal Berbasis Mobile Learning.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 491–514. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.140>.

Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Ke 22. Bandung: ALFABETA, 2015.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Suryaman, Maman. “Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Daring Nasional : Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 2020, 13–28.

Susilawati, Nora. “Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme.” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2021): 203–19. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>.

Syafi’i, Fahrian Firdaus. “Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak.” *PROSIDING*

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” no. November (2021): 46–47.

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Tegeh, I Made, and I Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.” *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

Teni Nurrita. “Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 3 (2018): 171–87.

Umar Aliansyah, Moh., Hasan Mubarak, Sofiyatun Maimunah, and Magfirotul Hamdiah. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan.” *Jurnal Syntax Fusion* 1, no. 7 (2021): 119–24. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>.

Yamin, Muhammad, and Syahrir Syahrir. “Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran).” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 1 (2020): 126–36. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>.

Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, and Sri Sundari. “Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa.” *Journal of Telenursing (JOTING)* 3, no. 2 (2021): 538–45. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>.

Yusuf, Muri. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan.

Jakarta: Prenadamedia, 2014.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian*

*Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 1 (2022): 61–78.

