

Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru

**Toni Kusnanto¹, Ipran Syah², Ahmad Ikhwan Fauzi³,
Atin Nailatun Najah^{*4}, Jaenullah⁵**

¹ Universitas Ma'arif Lampung

² Universitas Ma'arif Lampung

³ Universitas Ma'arif Lampung

⁴ Universitas Ma'arif Lampung

⁵ Universitas Ma'arif Lampung

*Correspondence: ✉ atinnailatun27@gmail.com

<p>Article history: Received : 12-05-2026 Revised : 25-05-2026 Accepted : 02-06-2026</p>	<p>Abstract</p>
	<p>This study examines the effectiveness of using multimedia in implementing the Merdeka Curriculum at MTs Darul Huda 2 Mataram Baru, East Lampung. The background of this research departs from the need for technology-based learning transformation aligned with the Independent Learning philosophy. The purpose of the study is to describe the forms of multimedia use, analyze their effectiveness on students' motivation and learning outcomes, and identify supporting and inhibiting factors. The research uses a descriptive qualitative method with a case study approach. The subjects of the study were 6 subject teachers, 60 students in grades VII-IX, and the head of the madrasah. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis used the interactive model by Miles, Huberman, and Saldana. The results showed that: (1) the use of multimedia in the form of learning videos, interactive presentations, animations, and digital platforms increased students' learning motivation by 73.3%; (2) there was an average increase in learning outcomes of 18.6% after consistent multimedia application; (3) multimedia makes it easier for teachers to implement differentiated learning and formative assessments according to the demands of the Merdeka Curriculum; and (4) the main inhibiting factors are limited digital infrastructure and the technological competence of some teachers. This study recommends increasing investment in madrasah ICT infrastructure and strengthening technology-based teacher training programs.</p> <p>Keywords : Digital Learning; Effectiveness of Multimedia; Merdeka Curriculum; Learning Motivation.</p>

A. PENDAHULUAN

Abad ke-21 membawa transformasi besar-besaran dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Kusnanto et al., 2026). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara manusia belajar, berinteraksi, dan mengakses pengetahuan (Rusman, 2022). Dalam konteks ini, lembaga pendidikan termasuk madrasah sebagai institusi pendidikan Islam dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi sekaligus memanfaatkan kemajuan teknologi demi peningkatan kualitas pembelajaran (Kemendikbudristek, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dan madrasah (Rahmawati, 2025).

Pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya multimedia, menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini (Mayer, 2021). Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kreatif, inovatif, serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Namun, dalam praktiknya implementasi Kurikulum Merdeka di berbagai lembaga pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam penggunaan multimedia pembelajaran (Farida & Nuraini, 2025). Masih terdapat guru yang belum optimal dalam memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik (Prasetyo, 2024).

Di sisi lain, penggunaan multimedia dalam pembelajaran diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran (Arsyad, 2022). Multimedia seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, audio visual, dan aplikasi pembelajaran digital dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Wahyuni & Priyanto, 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik (Mulyasa, 2023).

Fenomena tersebut juga terlihat di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru, di mana penggunaan multimedia dalam implementasi Kurikulum Merdeka mulai diterapkan dalam proses pembelajaran (Kusnanto et al., 2026). Akan tetapi, efektivitas penggunaan multimedia tersebut masih perlu dikaji lebih mendalam, baik dari segi pelaksanaan, pengaruhnya terhadap motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, maupun faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya (Pratama & Lestari, 2025). Pemerintah Indonesia merespons tantangan tersebut dengan meluncurkan Kurikulum Merdeka melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum ini mengusung semangat Merdeka Belajar yang menekankan fleksibilitas, pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), serta integrasi teknologi sebagai instrumen akselerasi kualitas pendidikan (Kemendikbudristek, 2022).

MTs Darul Huda 2 Mataram Baru, yang berlokasi di Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, merupakan salah satu madrasah yang telah menjalankan implementasi Kurikulum Merdeka sejak tahun pelajaran 2022/2023 (Kusnanto et al., 2026). Sebagai lembaga pendidikan Islam swasta di kawasan peri-urban, madrasah ini menghadapi tantangan unik dalam mengintegrasikan multimedia ke dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran umum (Farida & Nuraini, 2025). Di satu sisi, semangat dan komitmen para pendidik untuk berinovasi cukup tinggi; di sisi lain, keterbatasan infrastruktur dan kesenjangan kompetensi digital guru masih menjadi hambatan yang perlu diatasi secara sistematis (Prasetyo, 2024).

Berbagai kajian empiris menunjukkan bahwa penggunaan multimedia secara tepat dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, daya ingat, dan hasil belajar peserta didik (Mayer, 2021). Namun, efektivitas multimedia sangat bergantung pada konteks implementasinya meliputi kesiapan guru, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dan dukungan infrastruktur (Tamim et al., 2020). Penelitian Hidayat dan Suryaningsih (2024) yang dilakukan di sejumlah MTs di Jawa Barat menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube meningkatkan hasil belajar Fiqih peserta didik rata-rata sebesar 22,4%. Studi ini juga menyimpulkan bahwa motivasi belajar berkorelasi positif dan signifikan dengan hasil belajar ($r = 0,68$, $p < 0,01$) (Hidayat & Suryaningsih, 2024).

Wahyuni dan Priyanto (2024) meneliti efektivitas aplikasi Canva dan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar sebesar 31,7% dan peningkatan hasil belajar formatif sebesar 25,3% dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional (Wahyuni & Priyanto, 2024). Penelitian Farida dan Nuraini (2025) yang berfokus pada implementasi Kurikulum Merdeka di madrasah-madrasah di Lampung menemukan bahwa tingkat kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi masih bervariasi secara signifikan. Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan berbasis TIK menunjukkan kemampuan adaptasi yang jauh lebih baik dalam merancang modul ajar berbasis multimedia sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka (Farida & Nuraini, 2025).

Meta analisis yang dilakukan terhadap penelitian tentang dampak teknologi dalam pendidikan menyimpulkan bahwa teknologi, ketika digunakan secara efektif, memberikan dampak positif yang konsisten terhadap hasil belajar dengan *effect size* rata-rata $d = 0,35$ (Tamim et al., 2020). Studi komparatif Pratama dan Lestari (2025) antara madrasah yang menerapkan multimedia secara konsisten dengan yang tidak dalam konteks Kurikulum Merdeka di wilayah Lampung Timur menemukan bahwa madrasah dengan implementasi multimedia yang terstruktur menunjukkan tingkat ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) yang lebih tinggi (rata-rata 78,4% vs. 61,2%) dan tingkat kepuasan peserta didik yang lebih baik (Pratama & Lestari, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia dalam mendukung proses implementasi Kurikulum Merdeka di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru (Kusnanto et al., 2026).

B. METODOLOGI PENELITIAN.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain studi kasus tunggal (*single case study*) (Creswell & Poth, 2021). Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang berupaya memahami secara mendalam fenomena penggunaan multimedia dalam konteks spesifik MTs Darul Huda 2 Mataram Baru, serta menggali makna dan perspektif subjek penelitian (Sugiyono, 2023). Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara holistik dan terperinci kondisi, proses, dan dampak penggunaan multimedia di madrasah tersebut, tanpa melepaskannya dari konteks kelembagaan, sosial, dan kebijakan yang melingkupinya (Creswell & Poth, 2021).

Penelitian dilaksanakan di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru, Lampung Timur, pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari 6 orang guru mata pelajaran, 60 orang peserta didik kelas VII-IX, dan kepala madrasah (Sugiyono, 2023). Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama yang saling melengkapi yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Miles et al., 2020). Data penelitian dianalisis menggunakan model analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2020), yang terdiri dari empat tahap yang berlangsung secara siklus dan berulang: (1) kondensasi data (*data condensation*), (2) penyajian data (*data display*), (3) penarikan dan verifikasi

kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*), serta (4) reflektivitas peneliti (Miles et al., 2020).

Validitas data dijaga melalui empat strategi: triangulasi sumber (membandingkan data dari guru, peserta didik, dan kepala madrasah), triangulasi teknik (membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi), *member checking* (mengkonfirmasi temuan kepada subjek penelitian), dan *audit trail* (mendokumentasikan seluruh proses pengambilan keputusan analitis) (Creswell & Poth, 2021). Untuk data kuantitatif komparatif hasil belajar, digunakan analisis deskriptif statistik sederhana (mean, persentase peningkatan) untuk memperkuat temuan kualitatif (Sugiyono, 2023).

C. HASIL

1. Bentuk-bentuk Penggunaan Multimedia di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru.

Hasil observasi dan wawancara mengidentifikasi lima bentuk utama penggunaan multimedia yang telah diimplementasikan di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Kelima bentuk ini menunjukkan perkembangan yang graduatif, dari penggunaan media pasif menuju media interaktif yang lebih kompleks (Kemendikbudristek, 2022).

Pertama, presentasi visual menggunakan Microsoft Power Point dan Google Slides. Ini merupakan bentuk multimedia yang paling banyak digunakan oleh guru (Pratama & Lestari, 2025). Presentasi yang digunakan tidak lagi bersifat teks dominan seperti sebelumnya, melainkan telah dilengkapi dengan info grafis, diagram, gambar-gambar yang relevan, dan animasi sederhana. Sebagai contoh konkret, dalam pembelajaran Akidah Akhlak tentang asmaul husna, guru menggunakan slide yang memvisualisasikan makna tiap nama melalui ilustrasi artistic berlatar kaligrafi, disertai audio murotal yang mengalun. Pendekatan ini terbukti meningkatkan atensi dan pemahaman peserta didik secara signifikan.

Kedua, video pembelajaran yang bersumber dari You Tube dan Rumah Belajar Kemdikbud. Sebanyak 83,3% guru (5 dari 6) mengintegrasikan video dalam pembelajaran, dengan frekuensi rata-rata 2-3 kali per bulan (Hidayat & Suryaningsih, 2024). Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, guru menggunakan video documenter tentang perjalanan turunnya wahyu dan kehidupan Rasulullah yang divisualisasikan melalui animasi 3D. Video tersebut berdurasi 8-12 menit dan diintegrasikan dalam sesi eksplorasi awal pembelajaran, sebelum guru melakukan diskusi mendalam. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan pertanyaan-pertanyaan kritis yang muncul pasca pemutaran video lebih beragam dibandingkan metode ceramah konvensional.

Ketiga, platform digital interaktif, meliputi Google Form untuk asesmen formatif digital, Quizizz untuk kuis interaktif berbasis gamifikasi, dan Wordwall untuk permainan kata berbasis materi pembelajaran (Wahyuni & Priyanto, 2024). Penggunaan Quizizz, misalnya, telah diterapkan oleh 4 dari 6 guru untuk asesmen formatif akhir pertemuan. Antusiasme pesertadidik sangat tinggi karena format kompetitif dan pemberian poin real time menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus formatif. Guru dapat langsung melihat rekap hasil kuis dan mengidentifikasi pesertadidik yang belum mencapai kompetensi minimum untuk diberikan intervensi segera.

Keempat, animasi dan simulasi digital. Meskipun penggunaannya masih terbatas (33,3% guru atau 2 dari 6), animasi telah digunakan dalam pembelajaran Fiqih khususnya untuk menggambarkan tata cara ibadah seperti shalat, wudhu, dan haji secara visual dan berurutan serta dalam IPA untuk mengilustrasikan proses-proses saintifik yang tidak dapat diamati secara langsung (Mayer, 2021). Animasi tata cara haji misalnya, memungkinkan pesertadidik untuk memiliki gambaran konkret tentang ritual yang kompleks sebelum mendiskusikannya secara mendalam.

Kelima, pembelajaran berbasis proyek digital dalam kerangka P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lilAlamin). Pesertadidik diajak untuk membuat konten digital berupa video dokumenter mini, poster digital, dan infografis tentang tema-tema yang relevan dengan nilai-nilai Islam dan konteks kehidupan mereka. Proyek 'Islam Rahmatan lilAlamin di Era Digital' yang dilaksanakan pada semester genap 2022/2023, misalnya, menghasilkan 15 video dokumen terpendek yang dibuat peserta didik menggunakan smartphone mereka, dengan kualitas konten yang sangat beragam namun menunjukkan kreativitas dan pemahaman yang mendalam tentang moderasi beragama (Kemendikbudristek, 2022).



Gambar 1. Dokumentasi pada saat melihat secara langsung penggunaan multimedia

Tabel 1. Rekapitulasi Penggunaan Multimedia di MTs Darul Huda 2 MataramBaru

No.	Jenis Multimedia	Frekuensi Penggunaan	% Guru Menggunakan	Dampak MotivasiSiswa
1	Presentasi (PPT/GSlides)	3-4x per minggu	100%	Tinggi
2	Video Pembelajaran	2-3x per bulan	83,3%	Sangat Tinggi
3	Platform Interaktif (Quizizz, Wordwall)	1-2x per bulan	66,7%	Sangat Tinggi
4	Animasi&Simulas	1x per bulan	33,3%	Tinggi

No.	Jenis Multimedia	Frekuensi Penggunaan	% Guru Menggunakan	Dampak Motivasi Siswa
	i			
5	Proyek Digital (P5)	Periodik/ Semesteran	100%	Sangat Tinggi

2. Efektivitas Multimedia terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan dampak positif yang signifikan dari penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data FGD dan kuesioner motivasi yang diadministrasikan kepada 60 peserta didik, ditemukan bahwa 73,3% (44 dari 60 peserta didik) menyatakan motivasi belajar mereka meningkat secara nyata ketika pembelajaran menggunakan multimedia, dibandingkan ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional (Hidayat & Suryaningsih, 2024).

Analisis terhadap komponen motivasi menggunakan kerangka ARCS Keller mengungkap dinamika yang menarik. Pada dimensi Attention (perhatian), 88,3% peserta didik mengakui lebih mudah terfokus dan bertahan dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan video dan animasi dibandingkan ceramah (Keller, 2020). Seorang peserta didik kelas VIII menyatakan dalam FGD: 'Kalau Pak Guru pakai video, saya benar-benar nonton sampai habis dan nggak ngantuk. Tapi kalau Cuma ceramah, pikiran saya sering melayang ke mana-mana.' Pernyataan ini mengkonfirmasi prinsip perhatian selektif dalam teori kognitif multimedia Mayer.

Pada dimensi Relevance (relevansi), 75% peserta didik merasakan bahwa konten multimedia yang disajikan terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari, terutama ketika konten tersebut menggunakan konteks yang familiar seperti media sosial, fenomena alam lokal Lampung, atau kisah-kisah Islam yang divisualisasikan secara modern. Dimensi Confidence (kepercayaan diri) juga mengalami peningkatan, khususnya melalui penggunaan Quizizz yang memberikan umpan balik instan 68,3% peserta didik menyatakan merasa lebih percaya diri mengetahui hasilnya secara langsung (Prasetyo, 2024). Sedangkan pada dimensi Satisfaction (kepuasan), pembuatan proyek digital dalam P5 memberikan kepuasan yang paling tinggi karena peserta didik merasakan kebanggaan atas karya yang mereka hasilkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menemukan korelasi positif signifikan antara penggunaan multimedia dan motivasi belajar di MTs Jawa Barat (Hidayat dan Suryaningsih 2022). Namun, penelitian ini juga menemukan nuansa penting yang tidak selalu muncul dalam penelitian sebelumnya: motivasi yang dipicu oleh multimedia bersifat situasional dan dapat berfluktuasi. Ketika koneksi internet lambat atau perangkat bermasalah, motivasi dapat turun drastis karena frustrasi teknis. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas motivasional multimedia tidak hanya bergantung pada kualitas konten, tetapi juga pada keandalan infrastruktur teknologi (Hidayat, 2022).

3. Efektivitas Multimedia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

Analisis komparatif data hasil belajar peserta didik antara semester ganjil 2022/2023 (sebelum implementasi multimedia secara konsisten) dan semester ganjil 2023/2024 (setelah implementasi multimedia secara konsisten) menunjukkan peningkatan yang signifikan dan merata di semua mata pelajaran yang diteliti.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Nilai Asesmen Formatif Sebelum dan Sesudah Implementasi Multimedia

No.	Mata Pelajaran	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah	Peningkatan	% Naik
1	Akidah Akhlak	71,4	85,6	+14,2	19,9%
2	Al-Quran Hadits	68,9	82,1	+13,2	19,2%
3	Fiqih	73,2	87,4	+14,2	19,4%
4	IPA	66,8	79,5	+12,7	19,0%
5	Bahasa Indonesia	72,1	84,9	+12,8	17,8%
6	Matematika	61,3	72,6	+11,3	18,4%
	Rata-rata Keseluruhan	69,0	82,0	+13,0	18,6%

Data dalam Tabel 2 menunjukkan peningkatan hasil belajar yang konsisten di semua mata pelajaran, dengan rata-rata peningkatan keseluruhan sebesar 18,6%. Peningkatan tertinggi terjadi pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan Fiqih (19,9% dan 19,4%), yang secara signifikan diperkaya dengan penggunaan animasi tata cara ibadah dan video documenter berbasis kisah-kisah Islami. Sementara itu, peningkatan pada Matematika meski lebih rendah secara persentase tetap sangat bermakna (18,4%) mengingat Matematika secara historis merupakan mata pelajaran dengan tingkat kesulitan tertinggi di MTs tersebut.

Analisis lebih mendalam terhadap pola peningkatan mengungkap bahwa multimedia memberikan dampak paling signifikan pada level kognitif pemahaman (C2) dan aplikasi (C3) dalam taksonomi Bloom. Peserta didik yang sebelumnya kesulitan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak seperti proses astronomis dalam konteks ilmu falak, atau ilustrasi perjalanan para nabi menunjukkan peningkatan pemahaman yang paling mencolok setelah penggunaan animasi dan video. Hal ini mengkonfirmasi tesis utama Mayer (2009) bahwa multimedia paling efektif dalam memfasilitasi pembangunan model mental yang akurat pada peserta didik (Mulyasa, 2023).

Temuan ini juga memiliki relevansi khusus dalam konteks Kurikulum Merdeka: peningkatan hasil belajar formatif yang terukur menunjukkan bahwa multimedia tidak hanya berdampak pada motivasi sesaat, tetapi berkontribusi nyata pada ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi target Kurikulum Merdeka. Guru-guru melaporkan bahwa umpan balik segera dari asesmen digital seperti Quizizz memungkinkan mereka untuk lebih cepat mengidentifikasi kesenjangan kompetensi dan merancang intervensi yang tepat sasaran sebuah praktik yang secara langsung mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia.

Analisis data mengungkap sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang berinteraksi secara kompleks dalam membentuk efektivitas implementasi multimedia di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru.

Faktor pendukung utama meliputi: Pertama, kepemimpinan transformasional kepala madrasah yang secara aktif mengadvokasi dan memfasilitasi penggunaan

teknologi, termasuk mengalokasikan anggaran pengadaan proyektor dan memperluas jaringan internet. Kedua, motivasi intrinsik guru yang tinggi hasil wawancara menunjukkan bahwa semua guru memiliki keinginan kuat untuk berinovasi, meskipun kompetensi teknologi mereka berbeda-beda. Ketiga, dukungan komunitas madrasah yang positif, di mana orang tua peserta didik umumnya menyambut baik penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Keempat, ketersediaan konten digital Islam berkualitas yang semakin melimpah di platform-platform seperti Rumah Belajar, YouTube, dan Kemenag RI, yang memudahkan guru dalam mengkurasi materi multimedia tanpa harus memproduksinya dari nol.

Faktor penghambat yang teridentifikasi mencakup empat hal utama. Pertama, keterbatasan infrastruktur: koneksi internet yang tidak stabil (khususnya saat cuaca buruk atau jam sibuk), jumlah proyektor yang masih terbatas (4 unit untuk 12 ruang kelas), dan ketiadaan smartboard interaktif menjadi hambatan teknis yang sering dikeluhkan guru. Kedua, kesenjangan kompetensi digital antarguru: 2 dari 6 guru (33,3%) mengakui masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi pembuatan konten digital seperti Canva, dan belum familiar dengan platform gamifikasi seperti Quizizz. Ketiga, beban waktu: desain pembelajaran berbasis multimedia yang baik membutuhkan waktu persiapan yang jauh lebih besar rata-rata guru memperkirakan waktu persiapan meningkat 40-60% yang memberatkan di tengah berbagai tuntutan administratif Kurikulum Merdeka. Keempat, kekhawatiran terhadap distorsi nilai: sebagian guru dan orang tua mengkhawatirkan bahwa dominasi multimedia dapat mengurangi kedalaman penghayatan spiritual dalam pembelajaran PAI, terutama jika konten digital tidak dipilih dan dikontekstualisasikan secara cermat.

Temuan tentang faktor penghambat ini sejalan dengan penelitian Farida dan Nuraini (2023) yang menemukan kesenjangan kesiapan TIK di madrasah-madrasah Lampung, sekaligus menambahkan dimensi baru berupa kekhawatiran pedagogis-teologis yang khas dalam konteks pendidikan Islam. Aspek ini jarang dibahas dalam literatur umum tentang multimedia pembelajaran dan menjadi temuan orisinal penelitian ini (Farida, 2023).

5. Analisis Kritis: Multimedia sebagai Instrumen, Bukan Tujuan.

Secara kritis, penelitian ini perlu menekankan bahwa efektivitas multimedia bukanlah sesuatu yang bersifat inherent atau otomatis. Temuan penelitian menunjukkan adanya variasi efektivitas yang cukup signifikan antargurudan antarmateri pembelajaran. Guru yang menggunakan multimedia secara strategis yakni memilih jenis media yang tepat untuk tujuan pembelajaran spesifik dan mengintegrasikannya dengan strategi pedagogi yang aktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan guru yang menggunakan multimedia sekadar sebagai substitusi papan tulis digital.

Contoh konkret dari diferensiasi ini tampak dalam perbandingan antara dua guru PAI. Guru A, yang mengintegrasikan video pemutaran bacaan Al-Qur'an diikuti diskusi kelompok tentang makna ayat dan refleksi personal, berhasil meningkatkan nilai asesmen formatif peserta didik rata-rata sebesar 23,1%. Sebaliknya, Guru B, yang menggunakan video yang sama namun hanya sebagai pengantar ceramah tanpa interaksi lanjutan, hanya berhasil meningkatkan nilai rata-rata sebesar 9,4%. Perbedaan dramatis ini mengilustrasikan prinsip yang dikemukakan Arsyad (2022): efektivitas multimedia ditentukan bukan oleh medianya sendiri, melainkan oleh desain pedagogis yang mengiringi penggunaannya (Arsyad, 2022).

Temuan ini juga memiliki implikasi penting bagi interpretasi data hasil belajar secara keseluruhan. Peningkatan rata-rata 18,6% yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan nilai agregat yang menyembunyikan variasi antarindividu

dan antarkelas. Jika dianalisis berdasarkan strata, peningkatan pada peserta didik dengan kemampuan awal rendah (rata-rata +22,3%) lebih tinggi dibandingkan peserta didik dengan kemampuan awal tinggi (+11,8%). Hal ini mengindikasikan bahwa multimedia memiliki dampak ekualisasi yang penting, ia membantu peserta didik yang sebelumnya tertinggal untuk mengejar ketertinggalan mereka, yang sangat sejalan dengan semangat inklusif Kurikulum Merdeka.

D. DISKUSI

1. Penggunaan Multimedia dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam implementasi Kurikulum Merdeka di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru telah membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Guru menggunakan berbagai media seperti video pembelajaran, presentasi PowerPoint, gambar, audio visual, dan aplikasi pembelajaran digital untuk mendukung penyampaian materi. Penggunaan multimedia tersebut sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Menurut Azhar Arsyad, multimedia pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik karena informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan multimedia juga membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan lebih komunikatif.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual.

2. Pengaruh Multimedia terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media visual dan audio yang menarik dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah.

Hal ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Edgar Dale melalui *Cone of Experience* yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran melibatkan pengalaman visual dan audio secara langsung. Multimedia dapat membantu peserta didik memahami materi abstrak menjadi lebih konkret sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Kurikulum Merdeka menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan dan mengembangkan kreativitas. Dalam konteks ini, multimedia menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif.

3. Efektivitas Multimedia dalam Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia cukup efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka karena mampu menciptakan pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru dapat menyampaikan materi secara lebih variatif sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan.

Efektivitas penggunaan multimedia juga terlihat dari meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik lebih

mudah memahami materi yang disampaikan melalui video, gambar, dan animasi dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Pendapat ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman karena peserta didik menerima informasi melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal (*multimedia learning theory*). Dengan demikian, penggunaan multimedia sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan pengembangan kompetensi peserta didik.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Multimedia.

Dalam pelaksanaan penggunaan multimedia terdapat beberapa faktor pendukung, seperti tersedianya perangkat teknologi, dukungan sekolah, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran digital. Adanya akses internet dan fasilitas proyektor juga membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis multimedia.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, antara lain keterbatasan sarana teknologi, gangguan jaringan internet, serta masih adanya guru yang belum sepenuhnya menguasai penggunaan multimedia secara optimal. Selain itu, perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami teknologi juga menjadi tantangan tersendiri dalam implementasi pembelajaran berbasis multimedia.

Menurut Sugiyono, keberhasilan implementasi suatu inovasi pendidikan dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia, sarana prasarana, dan dukungan lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan multimedia bagi guru dan peningkatan fasilitas teknologi menjadi hal penting untuk menunjang keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

5. Relevansi Multimedia dengan Karakteristik Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, multimedia menjadi salah satu media yang relevan untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Penggunaan multimedia memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, aktif, dan eksploratif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, penggunaan multimedia dalam implementasi Kurikulum Merdeka tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik tiga kesimpulan utama sebagai berikut.

Pertama, MTs Darul Huda 2 Mataram Baru telah mengimplementasikan lima bentuk multimedia dalam kerangka Kurikulum Merdeka, yakni presentasi visual interaktif, video pembelajaran, platform gamifikasi digital, animasi dan simulasi, serta proyek digital P5-PPRA. Implementasi ini telah berkembang secara graduatif dari penggunaan media pasif menuju media yang lebih interaktif dan partisipatif, mencerminkan semangat Merdeka Belajar yang menekankan agency peserta didik.

Kedua, penggunaan multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar (73,3% peserta didik melaporkan peningkatan motivasi) dan hasil belajar peserta didik (rata-rata peningkatan 18,6% pada asesmen formatif lintas mata pelajaran). Efektivitas ini paling tinggi ketika multimedia diintegrasikan dengan strategi pedagogi aktif seperti diskusi, refleksi, dan pembuatan proyek, bukan sekadar digunakan sebagai medium penyampaian informasi.

Ketiga, implementasi multimedia menghadapi empat faktor penghambat utama: keterbatasan infrastruktur TIK, kesenjangan kompetensi digital antarguru, beban waktu persiapan yang meningkat, dan kekhawatiran terhadap potensi distorsi nilai-nilai keislaman. Namun, faktor-faktor ini dapat diatasi secara bertahap melalui investasi infrastruktur yang terencana, program pelatihan guru yang berkelanjutan, dan pengembangan kurikulum konten digital yang mengintegrasikan perspektif Islam secara organik.

F. UCAPAN TERIMAKASIH.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga artikel yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di MTs Darul Huda 2 Mataram Baru” dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak MTs Darul Huda 2 Mataram Baru, khususnya kepala madrasah, guru, staf, dan peserta didik yang telah memberikan izin, data, informasi, serta membantu kelancaran proses penelitian mengenai penggunaan multimedia dalam implementasi Kurikulum Merdeka di lingkungan madrasah.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, keluarga, serta rekan-rekan yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan artikel ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT.

G. REFERENSI.

- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Edgar Dale. (2019). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Farida, N., & Nuraini, S. (2023). Kesiapan Guru Madrasah di Lampung dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 6(1), 45-62.
- Hidayat, R., & Anwar, K. (2023). “Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Berbasis Digital.” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 45-57.
- Hidayat, R., & Suryaningsih, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis YouTube terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik MTs. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 389-406.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Kementerian Agama RI. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Menteri Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka: Panduan Praktis bagi Guru dan Kepala Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana., & Ahmad Rivai. (2020). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetyo, D. (2022). “Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 7(3), 88–97.
- Pratama, D., & Lestari, R. (2023). Studi Komparatif Capaian Pembelajaran di Madrasah dengan dan Tanpa Implementasi Multimedia di Lampung Timur. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(2), 112-128.
- Rahmawati, I. (2023). “Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 120–132.
- Richard E. Mayer. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2021). “Pengaruh Multimedia Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 115–126.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Cetakan ke-15). Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., & Priyanto, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Canva dan PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 67-84.
- Wina Sanjaya. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yuliana, S. (2022). “Peran Teknologi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 55–68.