

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif *Linktree*

a. Pengertian Multimedia Interaktif *Linktree*

Multimedia secara terminologis merupakan penggabungan dari berbagai media seperti teks, gambar, animasi, suara, video dan lain-lain yang tersusun secara efektif dan terpadu yang hanya bisa dijangkau melalui komputer atau handphone dan peralatan elektronik lain demi mewujudkan suatu tujuan tertentu (Dwi, 2017). Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang pada dasarnya harus mengintegrasikan beberapa elemen media yang dapat disajikan melalui media komputer atau media digital lain (Armansyah dkk., 2019).

Terdapat tiga jenis multimedia yaitu pertama, multimedia interaktif yaitu pengguna bisa mengendalikan berbagai elemen dalam multimedia yang ditampilkan. Kedua, multimedia hiperaktif yaitu multimedia yang memiliki struktur dari bagian-bagian terkait dengan pengguna yang bisa mengendalikannya. Ketiga, multimedia linier yaitu pengguna hanya dapat menonton dan menikmati produk yang ada (Rukimin, 2015). Dari ketiga jenis multimedia tersebut untuk mengatasi fenomena di sekolah dasar dapat menggunakan

multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah teknologi baru yang memiliki potensi besar untuk mengubah cara kita belajar, cara kita mengumpulkan informasi, dan cara kita menghibur diri. Dengan kata lain, multimedia interaktif merupakan metode pembelajaran baru yang paling populer di antara metode pembelajaran multimedia (Ilmiani dkk., 2020). Multimedia interaktif bisa dikatakan salah satu contoh penggunaan komputer ataupun gawai untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang lebih aktif (Gunawan dkk., 2019).

Dalam melakukan pembelajaran dengan multimedia interaktif, guru dapat memanfaatkan *website Linktree*. Menurut pendapat Bharathidasan & Surulinathi (2022) *Linktree* merupakan *platform* gratis yang memungkinkan penggunaanya berbagi apa pun yang ingin dibagikan dengan orang lain hanya dengan mengklik tautan yang dapat disesuaikan tanpa biaya. Sangat mudah untuk menyesuaikan, memodifikasi, memperbesar, atau mengubah tautan dengan bantuan *Linktree*. *Linktree* juga dapat dikatakan sebagai *website* yang dapat digunakan untuk media *e-learning* yang praktis dan mudah digunakan, *Linktree* bisa menambahkan jumlah tautan dalam satu tampilan layar dan hanya dapat diakses dengan memilih *link* yang diinginkan tanpa login terlebih dahulu (Nahdlatul dkk., 2022). *Linktree* juga termasuk *website* yang memiliki banyak sumber daya yang tersedia untuk belajar, sehingga siswa dapat

memilih waktu dan tempat untuk belajar. Pengguna *Linktree* memiliki akses ke ruang obrolan yang aman dan andal. Melalui satu tab, terdapat banyak item menu yang dapat diakses siswa untuk belajar. *Linktree* sangat mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar (Prastiya dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Linktree* adalah perpaduan berbagai media antara lain tulisan, gambar, animasi, audio, video, dan media lainnya yang dikemas menjadi satu dalam sebuah *website* dengan menyambungkan keperangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya, dalam pengimplementasiannya melibatkan keaktifan siswa dan guru secara langsung sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud.

b. Tujuan Multimedia Interaktif *Linktree*

Tujuan penggunaan multimedia interaktif *Linktree* dalam pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri oleh siswa. Program pembelajaran multimedia interaktif akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih fleksibel dan individual dalam materi pembelajarannya. Dengan cara ini, mereka dapat mengatur kecepatan program dan dengan bebas mengulangi materi sampai mereka memahami isi pelajaran sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan

suasana pembelajaran yang tidak membosankan namun tetap menarik perhatian (Dwi, 2017). Sedangkan menurut pendapat Otaviani (2023)(Otaviani, 2023) Multimedia interaktif *Linktree* bertujuan untuk memberikan kebebasan siswa atau guru saat mengakses *website Linktree* untuk memilih *link* dan pergi kelaman *website* yang diinginkan. Saat mengklik *link* tersebut, mereka akan dibawa ke halaman yang memiliki banyak *link* lain kemudian dapat dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif *Linktree* juga sangat fleksibel dan bisa menciptakan suasana belajar yang aktif.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan multimedia interaktif *Linktree* yaitu sebagai sarana pembelajaran digital yang dapat menjadi pengalaman baru bagi siswa karena penyajian materi dikemas menarik dan mudah sekali diakses menggunakan PC atau handphone yang terhubung jaringan internet. Selain itu juga memudahkan guru karena media ini mudah digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga siswa akan cepat paham materi pelajaran yang dibahas. Pemanfaatan multimedia interaktif *Linktree* dilingkup pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif karena siswa dituntut secara individu untuk ikut serta menggunakan multimedia interaktif.

c. Komponen Multimedia Interaktif *Linktree*

Dalam pengembangan multimedia interaktif *Linktree* terdapat beberapa komponen yang harus ada di dalamnya, komponen tersebut antara lain :

1) Presensi

Presensi merupakan suatu hal yang wajib dilakukan oleh siswa agar guru dapat mengetahui tingkat kehadirannya dalam proses pembelajaran berlangsung (Hardyanto, 2022). Selain itu menurut Lengkong (2016) Presensi adalah suatu kegiatan atau rutinitas yang dilakukan oleh guru untuk membuktikan bahwa siswa tersebut hadir atau tidak dalam suatu kelas atau suatu kegiatan pembelajaran.

Jadi dapat didefinisikan bahwa presensi adalah suatu kegiatan yang wajib dilakukan oleh siswa untuk membuktikan kepada guru bahwa siswa tersebut hadir atau tidak dalam pembelajaran berlangsung. Dalam pengembangan multimedia interaktif *Linktree* presensi dilakukan di awal yang menggunakan google formulir untuk mengisi kehadirannya dalam proses pembelajaran, sehingga ada bukti yang diterima guru bahwa siswa hadir dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Rangkuman Materi

Rangkuman materi adalah materi pelajaran yang sudah dibuat atau dirancang menjadi satu kesatuan yang ringkas dan sederhana sehingga mudah dipahami (Isromia, 2021). Rangkuman materi sangat bermanfaat untuk siswa karena materi sudah disusun dengan padat dan ringkas jadi mudah untuk dipelajari siswa. Pada pengembangan multimedia interaktif *Linktree* materi yang disajikan yaitu keterampilan menulis ide pokok paragraf, yang nantinya akan memuat materi dan video pembelajaran. Ringkasan materi tersebut dirancang berbentuk *flipbook* yang diupload di *website Heyzine*. *Website Heyzine* merupakan *website* yang berfungsi untuk membuat modul pembelajaran elektronik dengan berbagai fitur menarik (Kamza dkk., 2023).

Jadi dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa rangkuman materi merupakan sekumpulan materi pelajaran yang sudah dibuat secara lebih sederhana dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini rangkuman materi yang sudah dibuat akan di upload di *website Heyzine* dan diubah menjadi bentuk *flipbook* dengan disesuaikan fitur yang menarik pada *website* tersebut.

3) *Game*

Game pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menggunakan komputer dan digunakan dalam proses pembelajaran formal maupun informal (Hidayatulloh dkk., 2020). *Game* edukasi merupakan salah satu jenis aplikasi *game* yang berisi materi edukasi atau bahkan informasi yang cukup akurat. Salah satu keunggulan permainan edukatif adalah dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif kepada siswa (Ramadhan dkk., 2019). Dalam pengembangan multimedia interaktif *Linktree* pada bagian *game* dibuat di *website* yang bernama *Quizalize*. *Quizalize* adalah portal yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk tugas kelas dan pekerjaan rumah dengan menggunakan komputer, iPad, atau bahkan *smartphone*. Pendidik akan menciptakan *game* untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik. Selanjutnya hasil pekerjaan peserta pelatihan dapat dilihat pada dashboard instruktur (Nugroho dkk., 2023).

Jadi dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan permainan digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan kelas aktif dan mengukur pemahaman materi yang diajarkan. *Website* untuk *game* yang digunakan yaitu *Quizalize* yang merupakan *game* online dengan berbagai fitur yang dapat dipilih sesuai kebutuhan.

4) Kuis

Kuis merupakan salah satu jenis permainan singkat yang digunakan dalam dunia pendidikan yang mirip dengan ilmu hitung yang bertujuan untuk mengasah pemahaman, keterampilan, dan ketekunan siswa. Kuis pada umumnya mencetak poin dan adanya kuis yang dibagikan untuk menentukan pemenang dari sekelompok peserta, biasanya peserta dengan skor tertinggi (Indriani dkk., 2015). Dalam pengembangan multimedia interaktif *Linktree* pada bagian kuis dibuat di *website* yang bernama *Quizizz*. *Quizizz* sendiri merupakan alat edukasi yang fleksibel dan adaptif. Selain digunakan sebagai alat bantu pengajaran, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai alat penilaian yang menarik dan merangsang bagi siswa (Rajab, 2020). Guru dapat menggunakan *Quizizz* untuk mengakses media evaluasi dan kemudian menyempurnakannya untuk memenuhi tujuan pembelajaran

Jadi dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kuis merupakan permainan singkat dalam pembelajaran untuk merangsang daya ingat siswa tentang materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini kuis nantinya akan dikemas menggunakan *website Quizizz*, *website* ini merupakan sekumpulan berbagai macam model kuis yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan dan penggunaan fitur yang ada didalamnya dapat menarik minat siswa.

5) Diskusi

Diskusi merupakan suatu proses yang melibatkan dua orang atau lebih, yang melibatkan integrasi linguistik dan saling pengertian, berbagi informasi, dan penguatan pemeliharaan diri dalam rangka memecahkan suatu masalah tertentu (Syafuddin, 2017). Diskusi juga bisa dikatakan sebagai cara mendorong siswa untuk mempelajari materi baru, memahaminya, dan menganalisis masalah yang diberikan siswa atau masalah yang ditimbulkan oleh siswa sehubungan dengan masalah apa pun yang mungkin dihadapi oleh guru atau siswa itu sendiri (Minarni, 2017). Dalam pengembangan multimedia interaktif *Linktree* penggunaan forum diskusi dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *WhatsApp*, nantinya akan ada sebuah grup yang berisi guru dan siswa untuk melakukan tanya jawab ataupun mengirim tugas yang diberikan guru.

Jadi dapat disimpulkan bahwa diskusi adalah suatu proses yang melibatkan dua orang atau lebih yang diwadahi dalam sebuah forum untuk mendorong siswa lebih aktif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

d. Kelebihan Multimedia Interaktif *Linktree*

Situs multimedia interaktif *Linktree* menawarkan antarmuka yang sangat mudah digunakan bagi pengguna. Memanfaatkan media *Linktree* memudahkan siswa mengakses materi atau video di perangkat apa pun sehingga memudahkan pembelajarannya. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran yang menawan dan berani (Putu dkk., 2022).

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Bharathidasan & Surulinathi (2022) dalam fitur yang dimiliki multimedia interaktif *Linktree* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- 1) Multimedia interaktif *Linktree* memiliki fitur penting dalam penggunaannya seperti diperbolehkan menambahkan tautan dalam jumlah tak terbatas, termasuk ikon sosial, tautan prioritas, prioritas penjadwalan, dan banyak tautan lainnya.
- 2) Multimedia interaktif *Linktree* juga dapat diakses secara gratis untuk digunakan.
- 3) Multimedia interaktif *Linktree* memiliki desain yang sangat ramah pengguna dan harus mengarahkan semua pengguna ke tempat yang tepat.
- 4) Multimedia interaktif *Linktree* cukup mudah diatur. Manajemen tautan, pengeditan, modifikasi, atau penghapusan itu sederhana. Laporan statistik lengkap tentang tampilan, klik, dan rasio klik-tayang akan disediakan.

- 5) Multimedia interaktif *Linktree* dapat menambahkan akun media sosial kita dengan mudah. Dokumen juga sudah terupload namun yang dapat diupload hanya dokumen PDF.
- 6) Multimedia interaktif *Linktree* dapat memisahkan tautan dengan mudah berdasarkan opsi tajuk. Saat menambahkan tautan atau item baru ke *Linktree*, sistem akan mengirimkan pemberitahuan ke pengguna. Pengguna dapat dengan mudah memberi tahu sumber daya.
- 7) Sangat mudah untuk berbagi dan mempromosikan layanan melalui tautan. Membuat aplikasi mobile untuk perpustakaan juga bermanfaat, namun aplikasi tersebut harus diunduh. Namun, antarmuka seluler *Linktree* sangat bagus, dan tidak perlu mengunduh aplikasi.

Jadi dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa terdapat kelebihan dalam penggunaan multimedia interaktif *Linktree* antara lain penggunaannya sangat mudah dan fleksibel, dapat diakses menggunakan jaringan internet atau wifi, tampilan desainnya sangat menarik dan mudah diatur sehingga memudahkan pengguna sesuai kebutuhan, dapat menambahkan tautan dengan mudah, dapat mengakses tautan dengan mudah tanpa harus mengunduh dokumen yang diperlukan.

e. Kelemahan Multimedia Interaktif *Linktree*

Berdasarkan pendapat Renova dkk., (2022) berpendapat bahwa terdapat kekurangan multimedia interaktif *Linktree*, antara lain :

- 1) Minimnya interaksi antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa lainnya.
- 2) Minimnya penekanan pada aspek teknologi dibandingkan dengan sudut pandang guru. Produk *Linktree* merupakan hasil kemajuan teknologi, sehingga banyak penggunanya yang tidak sepenuhnya memahami sifat pelajaran yang mereka gunakan.
- 3) Saat pembelajaran siswa kurang memahami dan menerapkan strategi, metode, dan teknik pengajaran berbasis teknologi informasi.
- 4) Diperlukan motivasi dan keterampilan belajar individu yang signifikan dari setiap siswa.
- 5) Tidak semua siswa mampu memanfaatkan seluruh teknologi dan sumber daya internet.

Sedangkan menurut pendapat Prastiya dkk.,(2023) kelemahan dalam menggunakan multimedia interaktif *Linktree* sebagai media pembelajaran yakni *Linktree* membutuhkan akses internet, tidak semua akses internet berjalan lancar terkadang juga terdapat gangguan sinyal karena beberapa faktor seperti hujan deras, kehabisan kuota, listrik mati dan lain-lain.

Jadi dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dalam penggunaan multimedia interaktif *Linktree* antara lain membutuhkan internet yang stabil untuk dapat mengakses, media pembelajaran menggunakan *Linktree* juga sangat membutuhkan sarana prasarana seperti handphone ataupun komputer dan membutuhkan keahlian dalam proses pembuatan. Kemudian minimnya kemampuan siswa menjalankan media pembelajara *Linktree*, karena siswa mungkin kurang memperhatikan guru saat pengenalan media tersebut.

2. Keterampilan menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis Ide Pokok

Keterampilan adalah suatu hal yang mengacu pada tingkat kemampuan individu. keterampilan penting dalam suatu proses menciptakan atau mentransformasikan sesuatu, baik material maupun immaterial, serta sebagai alat untuk mencapai tujuan (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Dalam pembelajaran bahasa indonesia terdapat 4 capaian keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, keterampilan tata bicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut salah satu yang harus dikuasai siswa dan membutuhkan bakat yang baik adalah keterampilan menulis. Menurut Helaluddin (2020) Menulis dapat digambarkan sebagai suatu kegiatan atau proses kreatif. Akibatnya, banyak orang mendapati bahwa kegiatan

ini mendorong orang untuk berpikir secara berbeda atau menjadi lebih tidak konvensional dibandingkan menjadi lebih bersatu atau lebih tenang. Dalam kaitan ini, menulis dapat digambarkan sebagai suatu proses pengumpulan informasi secara jelas dan ringkas yang dismapikan secara tertulis menjadi keluaran kreatif bagi penulis. Menurut Rahmayanti dkk., (2023) bahwa setiap orang memiliki kemampuan yang mendasar yaitu seperti di zaman sekarang ini, kemampuan menulis yang baik sangatlah penting. Seseorang dengan pemahaman membaca yang baik dapat mengamati, memahami, meniru, melapor, meyakini, bahkan mempengaruhi orang lain. Dengan memiliki kemampuan tersebut dalam pembelajaran siswa akan mudah untuk menyalurkan gagasa, ide, kreativitas dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan pembelajaran bahasa Indonesia menulis menjadi salah satu hal yang sangat penting, menulis ide pokok paragraf menjadi kegiatan yang selalu ada dalam materi bahasa Indoensia. Menurut pendapat Triandy (2017) Ide pokok merupakan suatu jenis gagasan yang bermula dari suatu pikiran kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk angka atau simbolik atau tulisan. Ide pokok mengacu pada gagasan atau ide yang menjadi pedoman untuk membuat suatu paragraf tanpa perlu menulis ulang pokok pada paragraf yang bersangkutan (Rahayu & Sidiqin, 2019). Dalam sebuah ide pokok paragraf, inti adalah ringkasan yang terdapat pada

topik utama atau gagasan utama atau kalimat utama. Setiap paragraf pokok persoalan atau pokok perbincangan dalam paragraf terfokus pada gagasan utama, pikiran utama juga dikenal sebagai gagasan pokok (Suladi, 2014).

Didalam sebuah paragraf terdapat ide pokok yang didukung oleh kalimat utama atau gagasan utama. Kalimat utama adalah kalimat yang berisi ide pokok atau ide utama paragraf. Sedangkan kalimat penjelas yang berfungsi menjelaskan atau menjabarkan maksud dari kalimat utama (Nurdjan dkk., 2016) .

Berdasarkan beberapa pengertian dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis ide pokok adalah sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengekspresikan suatu gagasan atau pikiran atau topik utama yang dibahas dalam satu paragraf yang dapat disampaikan pembaca dalam bentuk kalimat ataupun tulisan yang mengandung kalimat utama dan kalimat penjelas secara rinci.

b. Tujuan Keterampilan Menulis Ide pokok

Tujuan dalam penerapan menulis ide pokok adalah kegiatan yang harus diperlukan oleh siswa untuk menuliskan maksud atau ide, gagasan, dalam sebuah teks yang ada kemudian disajikan dalam bentuk tulisan yang baik. Menulis berguna untuk menyampaikan sebuah kalimat utama dan kalimat penjelas yang dapat diperoleh dalam bahasa yang baik dan mudah dipahami (Sarina dkk., 2023).

Sedangkan menurut buku yang ditulis oleh Helaluddin (2020) bahwa, tujuan menulis ide pokok sebagai berikut :

- 1) Tujuan Informasi atau Keterangan, menulis ide pokok pada hal ini yang bertujuan untuk memberikan informasi sesuai teks untuk menginformasikan kepada pembaca tentang topik yang sesuai untuk didiskusikan atau permasalahan yang perlu ditangani. Tujuan dari teks ini terbatas pada memberikan informasi tentang keadaan tanpa menyebutkan tren atau tujuan lain yang belum tercapai.
- 2) Tujuan Penugasan, siswa didik harus mampu menulis dengan tujuan tersebut. Menulis ide pokok paragraf sesuai dengan teks ini sangat berguna untuk melatih siswa memahami isi dari paragraf dan sebagai tanggung jawab dari tugas-tugas yang diberikan oleh guru atau pendidik lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis ide pokok memiliki tujuan yaitu melatih siswa memahami maksud dan isi dalam sebuah paragraf atau teks yang dituangkan dalam bentuk tulisan, menulis ide pokok juga menjadi sebuah tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan siswa yang diberikan kepada guru atau pendidik.

c. Komponen Keterampilan Menulis Ide pokok

1) Ciri-Ciri Ide Pokok

Pada sebuah paragraf terdapat ide pokok yang harus memiliki kalimat utama dan kalimat penjelas. Kalimat utama adalah kalimat yang berisi ide pokok atau ide utama paragraf. Sedangkan kalimat penjelas yang berfungsi menjelaskan atau menjabarkan maksud dari kalimat utama. Dalam buku yang ditulis oleh Nurdjan dkk., (2016) menyatakan bahwa, Kalimat utama memiliki ciri-ciri antara lain :

- a) Memuat informasi penting yang perlu dijelaskan dan ditelaah lebih lanjut.
- b) Merupakan kalimat komprehensif yang dapat berdiri sendiri.
- c) Mempunyai definisi yang jelas dan tidak perlu dihubungkan dengan kalimat lain.
- d) Dapat dibentuk tanpa menggunakan frasa sambung dan transisi.

Namun kalimat penjelas juga mempunyai beberapa ciri tambahan sebagai berikut :

- a) Merupakan kalimat yang tidak dapat ditentukan secara mandiri.
- b) Kalimat dapat menjadi jelas setelah dihubungkan dengan kalimat lain dalam satu paragraf.

- c) Proses pengembangannya biasanya memerlukan penciptaan frasa sambung dan transisi.
- d) Terdiri dari rincian, keterangan, contoh, dan data lain yang digunakan secara bermakna untuk menyempurnakan topik kalimat.

Sedangkan menurut Ratnaningsih, (2023) Ide pokok memiliki ciri-ciri yang harus dipahami, sebagai berikut :

a) Ide Pokok Yang Tidak Berbelit

Di dalam sebuah paragraf, ide pokok tidak bisa berbelit-belit. Oleh karena itu, makna ide pokok tidak dapat dipisahkan. Meski begitu, tidak selalu ada makna yang luas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami apa yang dimaksud dengan ide pokok. Selain itu juga akan membantu pembaca untuk lebih mudah memahaminya.

b) Ide Pokok Dijabarkan Secara Jelas

Selain tidak berbelit, suatu gagasan pokok juga harus dikemukakan atau diilustrasikan dengan jelas oleh penulisnya. Hal ini berhubungan dengan letaknya. Selain itu, apa yang akan diungkapkan atau tersirat dalam gagasan ini juga perlu dinyatakan dengan jelas.

c) Bersifat Universal

Setiap gagasan harus mengandung satu kebenaran universal yang pada akhirnya akan diuji kembali. Artinya suatu gagasan tertentu akan dapat dijelaskan dan disajikan kembali. Penjabaran khusus ini akan lebih spesifik pada kalimat selanjutnya.

d) Mempunyai Kalimat Pendukung

Sebuah ide harus memiliki definisi yang jelas atau nilai pendukungnya. Kalimat pendukung ini berguna untuk memberikan penjelasan yang lebih menyeluruh terhadap ide sebelumnya. Dengan demikian, paragrafnya akan jelas dan mudah dibaca.

e) Memiliki fungsi

Pada sebuah paragraf, ide pokok juga memiliki tujuan. Khusus untuk memudahkan pembaca memahami inti atau kata tertentu dalam paragraf yang dibacakan. Hal ini berguna agar maksud yang disampaikan dalam paragraf dapat dipahami. Pembaca dapat mengetahui ide pokok dari suatu paragraf yang dibaca melalui pengenalan ide pokok.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis ide pokok memiliki ciri-ciri yaitu harus memiliki kalimat utama dan kalimat penjelas, kalimat yang jelas dan tidak berbelit-belit, setiap

kalimatnya mengandung kebenaran yang jelas, dan memiliki fungsi untuk memudahkan pembaca untuk mengetahui maksud dari sebuah paragraf ataupun teks.

2) Macam-Macam Paragraf dalam Ide Pokok

Paragraf adalah suatu pikiran, satu pikiran yang lebih besar dari satu kalimat. Ini adalah ringkasan kalimat yang ditemukan dalam rentang tertentu untuk menjelaskan sebuah pikiran utama. Melalui paragraf ini gagasan pokok disampaikan secara jelas dan ringkas disertai rincian pendukung yang berfungsi sebagai pedoman. Setiap paragraf hendaknya hanya memuat satu gagasan pokok atau gagasan utama yang diungkapkan secara jelas (Nurdjan dkk., 2016).

Dalam menentukan ide pokok terdapat tiga paragraf yang umum digunakan, menurut Suladi (2014) jenis paragraf yang umum digunakan antara lain :

a) Paragraf Deduktif (Kalimat Utama di Awal Paragraf)

Paragraf Deduktif merupakan kalimat utama yang ditempatkan di awal paragraf dan diikuti matriks penjelasan untuk meminimalkan kalimat utama. Ide pokok atau gagasan utama mengacu pada pernyataan umum yang dinyatakan dalam kalimat utama. Kalimat utama ini kemudian dilanjutkan dengan kalimat penjelasnya.

b) Paragraf Induktif (Kalimat Utama di Akhir Paragraf)

Paragraf dengan kalimat utama pada batas atas di akhir paragraf. Secara garis besar, induktif paragraf mempunyai dua fungsi utama yaitu dimulai dengan menggunakan penjabaran peristiwa-peristiwa khusus yang berfungsi sebagai penjelas dan merupakan pendukung gagasan utama; dan kemudian dapat disimpulkan dari peristiwa-peristiwa itu untuk mengetahui keterhubungan antarkalimat dalam suatu paragraf, dalam proses perumusan kalimat, acap menggunakan sambungan pengguna kalimat yang sekaligus menjabarkan antarkalimat.

c) Paragraf Campuran (Deduktif-Induktif)

Paragraf Campuran (Deduktif-Induktif) adalah jenis paragraf yang muncul di bagian pertama dan terakhir paragraf. Meski ada dua bagian, namun bukan berarti ada dua kalimat utamanya. Kedua bagian tersebut hanya sebagai alat penegas gagasan utama guna memaksimalkan informasi. Paragraf dengan pola ini dimulai dengan pernyataan umum, dilanjutkan dengan pernyataan khusus yang berfungsi sebagai penjelasan, dan di akhiri dengan pernyataan umum yang berfungsi sebagai argumen utama. Secara umum, pokok bahasan dibuat di akhir paragraf

dengan perhitungan utama yang berbeda jauh dengan perhitungan utama.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam paragraf merupakan suatu gagasan yang berkaitan berbentuk sebuah kalimat panjang. Dalam sebuah paragraf terdapat kalimat utama yang letaknya ada di awal kalimat atau deduktif, ditengah kalimat atau induktif, dan di awal-akhir kalimat atau campuran. Jadi sebelum menemukan ide pokok kita harus mengetahui letak kalimat utamanya terlebih dahulu.

3) Cara Menentukan Ide Pokok

Menurut pendapat Kartika (2018) dalam menemukan ide pokok dapat menggunakan langkah berikut ini :

- a) Periksa kalimat pertama paragraf. Kalimat paragraf pertama biasanya menunjukkan titik awal paragraf.
- b) Selain itu juga dapat menggunakan tes ide pokok, yaitu dengan memilih kalimat yang berdasarkan pengamatan kita menunjukkan pokok-pokok paragraf, bandingkan kalimat yang dipilih dengan setiap kalimat dalam paragraf, jika kalimat yang dipilih dapat digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh maka pilihan kita benar, Jika kalimat pilihan kita bukan pendukung ide pokok kita perlu mencoba prosedur ketiga berikut ini.

- c) Bacalah kalimat terakhir paragraf itu. Jika pada kalimat terakhir paragraf itu tidak kita jumpai pikiran utamanya, kita tempuh prosedur ke empat berikut ini.
- d) perhatikan fakta dalam paragraf, kemudian beri pertanyaan, “Apa arti semua ini?” Setiap fakta mungkin mempunyai makna yang mendukung ide yang tidak dinyatakan.

Sedangkan Menurut pendapat Ratnaningsih, (2023) dalam buku yang ditulisnya bahwa dalam menuliskan ide pokok terdapat cara yang harus di perhatikan antara lain :

- a) Membaca setiap paragraf

Tugas pertama yang harus diselesaikan adalah membaca paragraf yang dimaksud dengan hati-hati. Oleh karena itu, berperilaku secara bertanggung jawab.

- b) Menganalisis setiap kalimat

Paragraf yang terdiri dari beberapa baris harus diperhatikan ketika membacanya.

- c) Menggunakan Kalimat Utama

Pisahkan kalimat utama dari kalimat penjelas. Ini mengacu pada hubungan antara teks utama dan teks pendukung yang terdapat dalam sebuah paragraf. Caranya dengan mengamati perbedaan antara keduanya. kalimat penjelas merupakan jenis kalimat yang membuktikan kejadian tertentu. Sebaliknya, kalimat awal dalam sebuah

paragraf biasanya diikuti dengan kalimat akhir. Jika sudah bisa membedakan secara efektif satu sama lain, maka akan dengan mudah menemukan ide pokok dalam paragraf.

d) Menerapkan ide pokok

Setelah mengidentifikasi ide pokok dalam paragraf tersebut, maka segeralah tandai.

e) Menyajikan informasi penting

Jika ada informasi penting dalam paragraf tersebut, tidak perlu disebutkan. Pada dasarnya pertanyaan akan ditanyakan pada pertanyaan spesifik topik di nomor berikutnya dengan menggunakan struktur paragraf yang sama.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menemukan ide pokok hal pertama yang harus dilakukan dengan membaca paragraf kemudian menentukan kalimat utamanya yang berkaitan dengan kalimat penjelas kemudian dapat menarik kesimpulan menjadi sebuah ide pokok paragraf.

d. Kelebihan keterampilan Menulis Ide Pokok

Menurut pendapat Gusmiati, (2013) dalam menulis ide pokok terdapat kelebihannya, menulis ide pokok merupakan cara yang baik bagi pembaca untuk meningkatkan pemahamannya melalui membaca. Pemahaman siswa terhadap paragraf dalam teks juga akan

bermanfaat jika mampu menerapkan konsep dengan tepat. Hal ini akan memberikan tanggapan positif kepada pembaca berdasarkan informasi yang diperoleh dari paragraf dalam teks tersebut. Untuk memahami informasi yang terkandung dalam sebuah paragraf dalam teks, pembaca harus memahami ide pokok yang ada pada setiap paragraf. Ide pokok merupakan pemahaman dan keyakinan utama seseorang. Selain menulis dan memahami ide pokok, siswa dilatih untuk mengenali permasalahan yang muncul dalam suatu wacana agar lebih memahami maknanya. Sedangkan menurut pendapat Kartika, (2018) Kemampuan memahami makna dalam sebuah paragraf atau teks disebut dengan kelebihan menulis ide pokok, dan gambar itu sendiri merupakan gagasan yang membantu berkembangnya suatu kalimat tertentu dalam sebuah buku. Biasanya letak ide pokok terjadi di awal atau akhir paragraf, namun bisa juga terjadi di titik mana pun dalam paragraf jika paragraf yang dimaksud menyertakan deskripsi.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa dengan menuliskan ide pokok dapat melatih siswa dalam memperoleh informasi serta memahami isi dan maksud sebuah paragraf dengan cara menentukan kalimat utama dan kalimat penjelasnya.

f. Kekurangan keterampilan Menulis Ide Pokok

Menurut pendapat Gusmiati, (2013) dalam menulis ide pokok terdapat kekurangannya, Dalam menuliskan ide pokok pasti ada

kendala yang menyebabkan tidak maksimalnya pembelajaran. Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami ide pokok paragraf yaitu faktor internal seperti perlunya waktu untuk membaca dan memahami teks, berkurangnya waktu untuk memahami akibat bahasa yang sulit, ketidakmampuan siswa dalam memahami makna primer dan makna sekunder. Kedua faktor ini sangat penting karena menyulitkan siswa dalam memahami materi dan memahami paragraf. Sedangkan menurut pendapat Nurhaliza dkk., (2019) ada beberapa kekurangan dalam menuliskan ide pokok yaitu Beberapa siswa merasa bahwa belajar Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menantang. Salah satu penyebabnya adalah pendidikan bahasa Indonesia lebih menekankan teori dibandingkan praktik. Oleh karena itu, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam pekerjaannya. Selain itu, keinginan siswa untuk membaca sendiri membuat mereka kesulitan memahami paragraf tertentu. Kemudian, mereka tidak dapat mengenali hipotesis apa pun dalam paragraf tersebut, dan demikian pula, metode pengajaran menjadi kurang efektif dalam menjelaskan materi pelajaran.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa dalam menuliskan ide pokok terdapat kekurangan seperti adanya kendala seperti kurang cermatnya siswa dalam membaca karena mereka merasa terlalu

banyak bacaannya sehigga menghambat menemukan ide pokok dalam sebuah paragraf.

3. Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Secara umum kurikulum adalah mata pelajaran atau tujuan pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan tertentu. Kurikulum adalah seperangkat peraturan dan pedoman mengenai tujuan, mata pelajaran, dan bahan ajar serta metode yang digunakan untuk melaksanakan penyelenggaraan kegiatan pengajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Suratno dkk., 2022). Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia sudah mencapai level Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan upaya pemutakhiran dan modernisasi kurikulum yang ditujukan sebagai respon terhadap pandemi ditahun 2020. Landasan kurikulum merdeka adalah pendidikan yang fokus mendidik siswa menjadi pembelajar mandiri dengan memanfaatkan motto Merdeka Belajar. Merdeka belajar sebagai metode yang memungkinkan siswa memilih pelajaran yang menarik baginya. Sekolah mempunyai kewajiban untuk menyesuaikan kurikulumnya dengan kebutuhan dan karakteristik unik setiap siswa. Kebijakan pengembangan kurikulum diharapkan dapat mempercepat proses reformasi kurikulum nasional. Dapat dikatakan bahwa penerapan pilihan kurikulum sekolah merupakan

salah satu strategi kunci untuk mengelola perubahan (Cholilah dkk., 2023).

Kurikulum merdeka di sekolah dasar merupakan pendidikan yang berdasarkan pada hukum alam dan masyarakat, dimana setiap siswa mempunyai kebebasan atau merdeka belajar dan terdapat peraturan dan ketentuannya masing-masing. Meskipun kurikulum 2013 masih berlaku hingga saat ini, namun di sekolah dasar masih dapat mengambil langkah untuk menerapkan kurikulum baru tersebut. Jadi, setiap waktu pembelajaran dapat menentukan waktu yang tepat untuk mulai menerapkan dan menyusun kurikulum baru secara disesuaikan dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar. Tujuan dari pengalaman belajar ini adalah untuk mengembangkan gaya belajar yang menarik tanpa harus kompromi untuk mencapai target skor (Sudaryanto dkk., 2020).

Sedangkan menurut Hamzah dkk., (2022) Kurikulum Merdeka pada pelajaran bahasa Indonesia merupakan seperangkat materi pelajaran bahasa Indonesia yang digunakan di sekolah dasar dengan guru yang memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa agar mereka dapat belajar dan berkembang baik secara akademis maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengintegrasikan Kurikulum Berbasis Proyek ke dalam Kurikulum Merdeka di pelajaran bahasa Indonesia, guru dan siswa mampu mengidentifikasi permasalahan

dalam kehidupan sehari-hari dan berkolaborasi untuk mencari solusinya.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka adalah seperangkat metode pendidikan di sekolah yang berbasis proyek guna menciptakan kolaborasi guru dan siswa untuk menyelesaikan masalah dan diberikan kebebasan sesuai kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran sesuai dengan karakter masing-masing siswa di sekolah dan cukup waktu mendalami konsep pembelajaran.

2. Tujuan Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka mempunyai tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan menekankan pada pengembangan kreativitas dan ketahanan dalam pembelajaran. Merdeka belajar juga akan mendorong perbaikan kualitas dan pemulihan dari krisis pembelajaran, sehingga setiap sekolah dapat berinovasi dan merancang kurikulumnya agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dan memberikan mereka pendidikan yang terbaik terutama di sekolah dasar (Asbari & Santoso, 2023). Tujuan diimplementasikan kurikulum merdeka di sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah guru dan siswa dapat bekerja sama menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa di kelas, meskipun siswa dapat menentukan tujuan pembelajarannya sendiri, kurikulum yang dibuat

sendiri oleh siswa tidak lari dari capaian pembelajaran yang diharapkan termasuk kurikulum itu sendiri, tidak lain dari pencapaian tingkat kompetensi yang diharapkan oleh siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi tentang ide pokok, penggunaan kurikulum merdeka sangat diperlukan karena nantinya siswa akan diajak bersama memecahkan masalah kemudian mencari solusi dengan cara yang sesuai untuk keadaan siswa di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih merdeka dan aktif. Meskipun siswa terlibat aktif dalam kurikulum merdeka yang merdeka belajar dan memiliki rasa harga diri yang kuat, namun filosofi yang melandasi hal tersebut tidak mengurangi keyakinan budaya yang ada. Pendidikan yang memerdekakan ini adalah dengan kodrat keadaan, asas trikon, dan budi pekertinya. Hasilnya, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif adalah Pancasila (Hamzah dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan kurikulum merdeka pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa dan guru dapat bekerjasama menciptakan pembelajaran yang aktif dan menekankan materi yang dibahas menjadi lebih berkualitas dan dapat menciptakan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Komponen Kurikulum Merdeka

Menurut pendapat Goliah dkk., (2022) pada kurikulum merdeka dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa komponen yang ada sebagai berikut :

1) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka

Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk menginformasikan dan mendidik siswa tentang berbicara bahasa Indonesia dengan benar dan jujur sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam:

- a) Akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara beradab.
- b) Perumusan dan penerapan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia.
- c) Mahir menafsirkan berbagai teks multimodal (teks, gambar, audio, video) untuk berbagai tujuan (genre, konteks).
- d) Kemahiran sastra (menulis, berbicara, dan analisis kritis) dalam pendidikan dan pekerjaan.
- e) Rasa percaya diri untuk mengekspresikan diri sebagai individu yang kuat, mandiri, tidak mementingkan diri sendiri, dan tidak kenal takut.
- f) Penerapan tingkat lokal dan tinggi lingkungan.

g) Tekad untuk berpartisipasi sebagai warga negara Indonesia dan dunia yang demokratis dan damai.

2) Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan reseptif (membaca, menulis, dan berbicara) dan keterampilan produktif (berkolaborasi, menyajikan, dan menganalisis). Bahasa Pendidikan bahasa Indonesia mengembangkan keterampilan berbahasa ekspresif (membaca, menulis, dan berbicara) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara, menyajikan, dan merangkum). Dalam materi bahasa indonesia khususnya materi menentukan ide pokok merupakan gabungan dari sebuah keterampilan ekspresif yang mana nantinya akan dituangkan dalam sebuah tulisan. Pengembangan kemampuan komunikasi, membaca, menulis, dan berpikir kritis dimaksudkan untuk menghasilkan siswa yang mempunyai kemampuan membaca dan menulis yang tinggi serta berkarakter Pancasila.

3) Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka

Jenis model atau strategi pengajaran yang digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia disebut pedagogi. Bercerita berbasis genre melalui penggunaan beberapa jenis teks dan teks multimodal (teks, grafik, audio, dan video). Model ini mempunyai lima langkah, yaitu: menjelaskan bagaimana

membangun konteks; pemodelan; membangun kolaborasi dengan orang lain; konstruksi mandiri; dan kegiatan yang mendorong siswa bersikap kritis, kreatif, dan analitis dalam proses pembelajarannya. Menurut jenis pedagoginya, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilengkapi dengan model lain berdasarkan tingkat pembelajaran siswa saat ini.

4) Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka

Evaluasi pembelajaran hampir sama yaitu formatif, sumatif, dan proyek. Penilaian formatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari periode tanya jawab di akhir pembelajaran sebagai refleksi. Penilaian sumatif berupa penilaian hasil dari unjuk kerja ujian tengah semester, ujian akhir semester ulangan harian, portofolio, laporan kinerja. Penilaian lain dapat melalui Proyek seperti proyek pembuatan cerpen, puisi, karya-karya lain yang sesuai dengan materi dalam bahasa Indonesia.

Sedangkan menurut pendapat Janah dkk., (2023) Komponen dalam kurikulum merdeka antara lain :

1) Modul ajar

Hal pertama menyangkut materi pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar. Guru harus mempersiapkan rencana pembelajaran, untuk memastikan tujuan pembelajaran di kelas

terpenuhi, guru harus meninjau modul ajar sebelum memulai proses pengajaran.

2) Tujuan

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas, guru harus mengkaji tujuan pembelajaran dalam kurikulum sebelum memulai proses pengajaran.

3) Alur Pembelajaran

Setelah guru menetapkan tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah membuat garis besar tujuan pembelajaran, yaitu suatu jenis strategi pengajaran yang harus diikuti guru untuk melaksanakan proses pengajaran agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dan memenuhi tujuan pembelajarannya. Ada kriteria tertentu yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini termasuk mendemonstrasikan bagaimana keterampilan yang harus dikembangkan, mendemonstrasikan bagaimana menarik kesimpulan dari diagram alur linier, dan melengkapi diagram alur antara.

4) Media Pembelajaran

Sebelum memulai proses pembelajaran, guru hendaknya meninjau kurikulum untuk memastikan bahwa siswa memenuhi tujuan pembelajaran di kelas. Hal ini berfungsi sebagai katalisator proses pembelajaran dan juga menyediakan

lingkungan yang aman bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kurikulum merdeka terdapat komponen yang perlu diperhatikan sebelum dilakukan pembelajaran yaitu harus jelas tujuannya, terdapat materi yang sesuai dengan menggunakan modul ajar, terdapat strategi dan alur pembelajaran yang sesuai, dan evaluasi.

4. Kelebihan Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan versi yang lebih fleksibel dari kurikulum 2013 yang menggunakan Project Based Learning sebagai landasan pengajarannya. Dengan demikian, kelebihan penggunaan kurikulum merdeka seperti lebih fokus pada pengembangan karakter dan konten esensial. Sistem pengelolaan pembelajaran yang diterapkan lebih interaktif dengan pembelajaran berbasis proyek (PBL), dan dimaksudkan agar pembelajaran menjadi menarik bagi siswa. Pembelajaran berbasis proyek pada kurikulum merdeka bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang kolaborasi dan kreativitas sehingga siswa mempunyai kesempatan memperoleh pengalaman dengan menggunakan berbagai metode dan menerapkannya secara kolaboratif. Metode ini dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi lebih proaktif dalam memecahkan masalah, meningkatkan rasa percaya diri dalam menangani masalah

di kelas, mengembangkan kreativitas, dan memperkuat keterampilan kolaboratif (Asbari & Santoso, 2023).

Menurut pendapat Setiawan dkk., (2020) bahwa kurikulum merdeka di sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kelebihan dalam pelaksanaannya antara lain :

- 1) Tidak terlalu rumit dan lebih intens, kurikulumnya lebih berfokus pada pengembangan keterampilan praktis siswa dan prosesnya juga lebih menarik dan menyeluruh.
- 2) Lebih interaktif dan relevan, penyebabnya adalah suatu kegiatan yang didasarkan pada suatu proyek atau pembelajaran di kelas yang pada akhirnya menyebabkan siswa mengalami kecemasan.
- 3) Kurang formal dan lebih informal, Gagasan di balik pendidikan adalah untuk memungkinkan siswa memeriksa diri mereka sendiri secara kritis berdasarkan keadaan unik setiap individu.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan kurikulum merdeka di sekolah dasar dalam mata pelajaran bahasa indonesia yaitu penerapannya tidak terlalu rumit, menciptakan suasana kelas lebih aktif, dan menjadikan siswa lebih kritis dalam menyelesaikan suatu masalah.

5. Kekurangan Kurikulum Merdeka

Dalam pengimplementasiannya kurikulum merdeka memiliki beberapa Pemahaman dan intuisi guru merupakan faktor terpenting dalam penerapan Kurikulum Merdeka di SD. Guru perlu memiliki

pemahaman yang kuat tentang Kurikulum Merdeka, mulai dari kerangka konseptual hingga strategi pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Kesabaran dan pengertian guru dapat menghambat efektivitas penerapan Kurikulum Merdeka di SD. Selain itu, fluktuasi sehari-hari juga menjadi tantangan dalam penerapan Kurikulum Merdeka di SD. Aplikasi Kurikulum Merdeka harus menggunakan materi pembelajaran yaitu teks-teks, pembelajaran perangkat, dan pelatihan untuk guru. Keterbatasan sumber daya dapat menjadi kendala dalam penerapan Kurikulum Merdeka di SD (Wuwur, 2023).

Menurut pendapat Setiawan dkk., (2020) menyatakan bahwa kurikulum merdeka di sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya antara lain :

- 1) Kurikulumnya kurang jelas karena setiap pembelajaran bergantung pada guru, jika gurunya tidak jelas, maka kurikulumnya juga tidak jelas.
- 2) Belum terencana dengan efektifitas, pada sektor pengajaran dan pelaksanaannya.
- 3) Persiapan SDM tidak mencukupi dalam persiapan SDM, karena kurikulum ini tergolong baru. Sosialisasi diperlukan untuk pelaksanaan program ini.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan kurikulum merdeka di sekolah dasar

dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu kurangnya pemahaman guru tentang kurikulum merdeka, keterbatasan sumber daya, kurangnya persiapan dari guru dan sumber daya yang lain sehingga kurikulum merdeka kurang maksimal saat diimplementasikan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian sebelumnya telah membahas tentang perancangan dalam mengembangkan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *website Linktree* oleh Syafii dkk., (2023) Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang mana dalam perancangan media ini, pertama dengan menganalisis masalah hubungan gaya dan gerak dan kebutuhan sekolah, kemudian mendesain rancangan media yang digunakan, lalu mengembangkan media dengan berbagai masukan dari para ahli, lalu mengimplementasikan pada subjek penelitian dan yang terakhir dengan melakukan evaluasi produk yang telah dibuat. Dalam hubungan gaya dan gerak media dirancang dengan baik sehingga menciptakan aspek kemudahan penyajian materi maupun dengan tampilan visual yang menarik, dalam hal ini melibatkan beberapa pihak sehingga pengumpulan data pun dilakukan dengan cara menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian ini adalah dengan adanya media *e-learning* dalam materi hubungan gaya dan gerak dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan dan media ini sangat efektif digunakan oleh siswa kelas IV.

Dalam Penelitian lain penggunaan *e-learning* dengan memanfaatkan *website Linktree* terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Prastiya

dkk., 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Linktree* dalam Bentuk *Web Site* pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model *ADDIE* yang mana dalam perancangan media ini pertama dengan menganalisis masalah materi sumber daya alam dan kebutuhan sekolah, kemudian mendesign rancangan media yang digunakan, lalu mengembangkan media dengan berbagai masukan dari para ahli, lalu mengimplementasikan pada subjek penelitian dan yang terakhir dengan melakukan evaluasi produk yang telah dibuat. Dalam media yang dirancang pada materi sumber daya alam menghasilkan media yang menarik dan layak untuk siswa sekolah dasar. Dalam pengumpulan data menggunakan angket dan soal tes. Dari hasil penelitian media ini efektif diterapkan pada siswa karena hasilnya menunjukkan nilai diatas KKM.

Penelitian lain penggunaan *e-learning* dengan memanfaatkan *website Linktree* terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Linktree* Pada Cerita Fiksi Berbasis Budaya Lokal Dengan Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI”. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model *ADDIE* yang mana dalam perancangan media ini pertama dengan menganalisis masalah menulis cerita fiksi berbasis budaya lokal tema berbagai pekerjaan dan kebutuhan sekolah, kemudian mendesign rancangan media yang digunakan, lalu mengembangkan media dengan berbagai masukan dari para ahli, lalu mengimplementasikan pada subjek penelitian dan yang terakhir

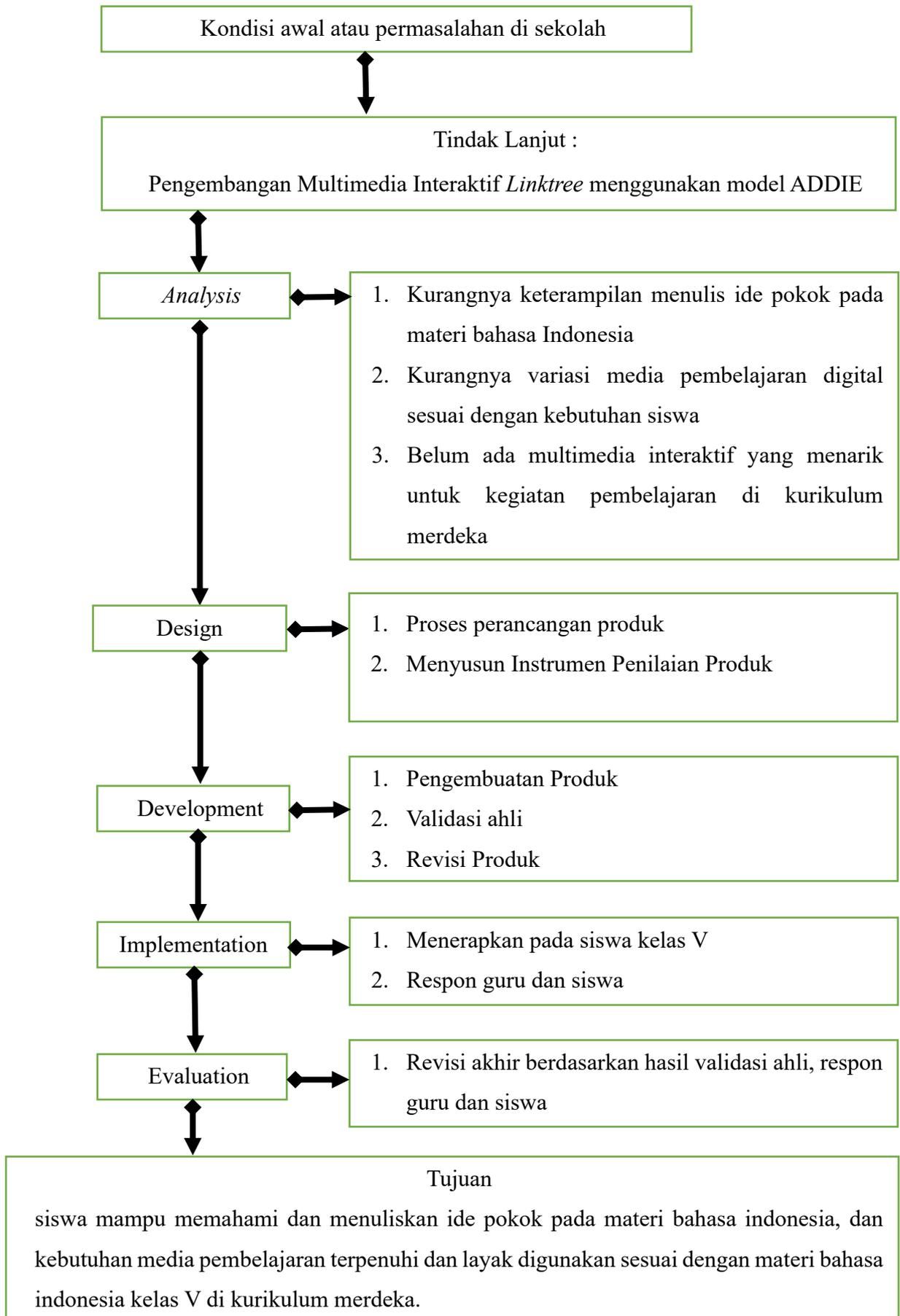
dengan melakukan evaluasi produk yang telah dibuat. Dalam pengumpulan data menggunakan angket dan soal tes. Dari hasil penelitian media pembelajaran *linktree* pada cerita fiksi berbasis budaya lokal dengan tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI dapat dikatakan sangat layak, karena telah melalui tahapan uji validasi dan uji coba produk.

Dari penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Linktree* pada materi pembelajaran di sekolah dasar sangat perlu diterapkan. Dalam penelitian ini alasan tersebut sangat signifikan dikarenakan dengan menggunakan multimedia interaktif *Linktree* pada materi pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas belajar dan keterampilan siswa terutama keterampilan menulis pada materi bahasa Indonesia di kelas V.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan sebuah pedoman yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penyusunan sebuah karya tulis ilmiah. Berdasarkan hasil pengamatan awal di sekolah dasar didapatkan beberapa permasalahan di kelas V pada pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka tepatnya pada materi menemukan ide pokok. Dalam pembelajaran menemukan ide pokok siswa kurang antusias dan rendahnya minat membaca dikarenakan mereka menganggap materi tersebut berisi bacaan yang panjang sehingga mereka jenuh dengan banyaknya tulisan. Masalah selanjutnya kurangnya variasi media pembelajaran dalam menyampaikan materi tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah solusi diantaranya dengan menggunakan multimedia interaktif. Salah satu multimedia interaktif yang cocok digunakan yaitu sebuah *website Linktree*. Dalam mengembangkan multimedia interaktif *Linktree* dapat menggunakan tipe pengembangan ADDIE, yang didalamnya berisi beberapa tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) (Gafur, 2012). Penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa kelas V menjadi paham materi bahasa indonesia tentang keterampilan menulis ide pokok, memberikan dampak dan manfaat yang positif bagi siswa dan guru serta perangkat pembelajaran menjadi bervariasi.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang, rumusan masalah, kajian pustaka, peneliti dapat merancang hipotesis penelitian pengembangan yaitu:

1. Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di Kurikulum Merdeka layak digunakan.
2. Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di Kurikulum Merdeka praktis untuk digunakan.
3. Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di Kurikulum Merdeka efektif untuk digunakan.