https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik sesuai ajaran Islam sehingga tercapai akhlakul karimah. Oleh karena itu, pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pembelajaran yang inovatif dengan penggunaan media yang menarik dan relevan agar materi lebih mudah dipahami, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan tidak hanya bersifat verbal.

Menurut Jerome Bruner, proses belajar terjadi melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif merupakan proses belajar melalui pengalaman langsung, tahap ikonik melalui representasi gambar atau visual, sedangkan tahap simbolik melalui penggunaan bahasa atau simbol abstrak.[1] Ketiga tahap tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik berkembang dari pengalaman konkret menuju pemahaman yang lebih abstrak. Dalam konteks ini, media Flashcard berada pada tahap ikonik dan

[1] Suci Aulia Safira et al., "Implementasi Tahap Enaktif-Ikonik-Simbolik (EIS) Bruner untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2024),

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

simbolik karena menyajikan gambar yang membantu pemahaman serta kata atau teks yang mewakili konsep abstrak.

Selain itu teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Allan Paivio menjelaskan bahwa proses berpikir dan pemahaman manusia bekerja melalui dua sistem representasi, yaitu sistem verbal (kata atau teks) dan sistem visual (gambar atau simbol). Kedua sistem ini bekerja secara simultan dan saling memperkuat dalam proses pengolahan informasi, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik.[2]

Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif menjadi alasan kuat dalam mendorong pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran pendidikan agama di tingkat sekolah dasar, penggunaan media sangat penting karena mampu meminimalisasi distraksi pembelajaran yang ditimbulkan karena karakteristik siswa seperti rasa bosan dan keterbatasan daya tangkap. Media pembelajaran merupakan berbagai instrumen yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi dan menstimulasi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.[3]

Media pembelajaran ynag menarik dan relevan akan

[2] Nyoman Sidiasih, I Nyoman Sudiana, dan Ida Bagus Putrayasa, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 279–294,

[3] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, (*Jakarta, Referensi Jakarta, 2021), 9

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

mendukung lingkungan belajar yang kondusif. Media belajar dibuat untuk menstimulasi pemahaman sehingga harus memapu memperjelas materi, mendorong peningkatan minat belajar serta mempermudah siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran telah lama digunakan guru dan menjadi bagian yang koheren dalam perangkat pembelajaran yang disusun. Media pembelajaran memberikan aktivitas belajar yang lebih bervariasi hingga mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Sebagai alat dalam mendukung pembelajaran, maka media dapat berupa buku teks, modul, lembar kerja siswa, maupun bentuk kombinasi lain yang menarik. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran yang efektif sehingga sangat bermanfaat bukan hanya untuk guru namun juga siswa sebagai penerima layanan kependidikan. media pembelajaran yang bervariasi akan mendorong metode mengajar gurumenjadi efektif dan menarik

bagi siswa. Berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu:[4]

a. Mendorong motivasi belajar dan memfokuskan perhatian siswa pada materi yang disampaikan guru.
b. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan guru karena media pembelajaran merupakan alat dalam menyederhakan pengetahuan dan informasi yang komplek.

[4] Abdul Wahab dkk., *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh, Yayasan, 2021), 6.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

c. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatan guru dalam menjelaskan materi secara verbal, dengan menyajikan perangkat yang inovatif, kreatif dan lebih realistis sehingga memberikan pengalaman belajar yang konkret.

d. Media belajar dirancang kreatif dan inovatif mampu menstimulasi aktivitas belajar siswa yang aktif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk yang mencakup alat fisik maupun nonfisik. Media pembelajaran dapat berupa alat-alat tradisonal, modern maupun kombinasi keduanya. Jenis media pembelajaran pada dasarnya terdiri dari media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), audio visual (kombinasi indera penglihatan dan pendenagaran), multimedia (kombinasi teks, pendengaran dan penglihatan melalui perangkat elektronik modern).[5] Implikasi dari bentuk media pembelajaran dapat digunakan pada konteks yang berbeda sesuai relevansi tujuan dan bentuk pembelajaran. Lebih lanjut, dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya dengan implikasi sebagai berikut:

a. Media visual pada konteks pembelajaran dapat menunjukkan diagram, grafik, struktur organisasi, maupun alur cerita yang dipetakan dalam

bentuk kata yang praktis, gambar menarik dan relevan, serta

[5] Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta, Deepublish, 2018),10

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

menggambarkan kombinasi bentuk dan teks yang interaktif dalam memainkan unsur kognitif. Dalam hal ini visual yang ditampilkan mampu mendorong pemahaman, menjelaskan pengertian dan daya pikir kritis mengenai kronologi secara tekstual dan kontekstual yang lebih sederhana.

b. Media audio sangat sesuai dengan strategi pembelajaran yang berhubungan dengan diskusi, wawancara, maupun podcast dimana nara sumber dan audiens dapat mberinteraksi secara aktif dan produktif untuk menelaah tema yang dibahas. Pada konteks pembelajaran tingkat dasar dan pra sekolah, media audio identik dengan stimulasi bahasa, peningkatan imajinasi, mendorong peningkatan fokus belajar, dan meningkatkan pemahaman materi dengan lebih baik. Penerapan media audio bisanya mengunakan kombinasi musik dan lagu yang edukatif.

c. Media audio visual merupakan sinkronisasi kombinasi antara audio dan visual yang menarik untuk menstimulasi pemahaman terhadap alur, konsep dan penerapan secara praktis. Biasanya, diterapkan dengan mengkombinasikan gambar bergerak maupun video ynag dibuat realistis maupun animasi, atau kombinasi keduanya. Media ini efektif meningkatkan pemahaman, mendorong rasa tertarik dan meminimalisasi tenaga yang digunakan pengajar untuk memberikan penjelasan yang panjang lebar.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

d. Multimedia interaktif merupakan bagian dari perkembangan teknologi untuk mendukung praktik yang inovatif dan kreatif dalam dunia pendidikan. Multimedia interaktif mendukung penyajian materi yang lebih menarik dan praktis dalam memperjelas konsep dan nilai yang diajarkan. Multimedia interaktifdapat diterapkan dengan memanfaatkan aplikasi *game educative,* buku digital, kuis dan simulasi maupun teknologi canggih yang memanfaatkan *Augmented Reality* (AR).

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses mengajar telah mengalami perkembangan pesat. Hal ini menunjukkan perhatian terhadap pentingnya media pembelajaran dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran secara rinci di jabarkan berikut:[6][37]

a. Media cetak seperti surat kabar, majalah, jurnal, poster, *handout* dan tulisan lain yang relevan dengan pembelajaran.
b. Media grafik seperti diagram, peta, dll.
c. Media fotografi seperti foto, gambar bergerak, film pendek, dll.
d. Media audio seperti rekaman suara, Mp3, dll.
e. Televisi maupun video lainnya.
f. Perangkat Komputer maupun lap top.
g. Simulasi permainan yang mengkombinasikan berbagai instrumen dasar.

[6] Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, (Medan, Yayasan Kita Menulis, 2020), 18

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

B. Media Visual *Flash card*

Media visual membantu mengkonkretkan materi, menyederhanakan konsep dan memberikan gambaran yang utuh terhadap materi yang komplek sehingga mudah dipahami siswa.[7] Secara rinci, media belajar dapat berupa kartun, sketsa, poster, foto, *slide* maupun infografis. Media pembelajaran visual mengalami perkembangan dimana bentuknya mulai merambah pada bentuk modern yang interaktif seperti Kartu Flash (*Flash card*). Kartu Flash mempunyai karakteristik sebagai kartu bergambar yang memberikan keterangan singkat serta gambar untuk mempermudah ingatan siswa.[8] Kartu *Flash* memuat keterangan dengan teks singkat dan menarik untuk mempermudah pemahaman konsep yang dilengkapi dengan gambar yang relevan dengan dua sisi depan belakang yang dalam penggunaannya dikombinasikan dengan permainan interaktif yang menyenangkan. Karena berisi teks singkat atau gambar sederhana sebagai ilustrasi, maka kartu Flash cenderung dilekatkan sebagai stimulant ingatan yang efektif..

Media *Flashcard* sering digunakan sebagai alat yang terintegrasi dengan bahan ajar yang sesuai dalam ukuran kartu 25 x 30

---

[7] fauziah, H., dkk., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo BelajarMembaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar", JURNAL BASICEDU, hlm. 6 (3), 2022, 4827.

[8] Saputri, S. W., "Pengenalan Flashhcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris", Jurnal Abdi Karya, 1, 2020, 58

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

cm yang dilengkapai gambar dan kata atau kalimat praktis.[9] Gambit dalam *Flashcard* merupakan interpretasi dalam menggambarkan bahan ajar yang sesuai dibuat semenarik mungkin dengan cara dicetak, foto atau teknik temple. *Flashcard* juga sering menampilkan logo atau simbol yang menstimulasi peserta didik untuk mengingat, berpikir dan menjelaskan secara praktis mengenai suatu topik. Oleh karena itu, media *Flashcard* menjadi alat bantu mengajar yang menarik baik digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah, pembelajaran di rumah, maupun permainan anak-anak untuk menambahkan pengetahuan dan pengembangan kosakata.

Flashcard sangat relevan dengan tujuan pendidikan nasional yang modern dengan menekankan keaktifan siswa dalam belajar. Seperti halnya konsep *student centered learning* dimana pembelajaran berpusat pada peningkatan keterampilan, seperti pertumbuhan kosakata, pelatihan kemandirian, pengembangan memori, dan pemahaman objek sehingga akan terbentuk kemandirian belajar yang sesungguhnya. Pada konteks ini media *Flashcard* mengarahkan siswa pada perhatian terhadap sesuatu yang dipelajari dengan menyusun gambar, simbol dan kata atau kalimat praktis.[10] Karena identic dengan kartu bergambar maka media *Flash card* menjadi piihan popular bagi pengajar dan orang tua untuk melatih kemampauan membaca anak pada fase pra sekolah. Walaupun pengembangan *Flash card* telah

[9] Adela Ariyanti, Vivi Rulviana, dan Prestanti Hayuningtyas, 5

[10] Suryani, N., Setiawan, A., dan Putria, A., Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2018, 50.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

banyak menjangkau berbagai materi yang lebih luas, indentitas.

Media *Flash card* juga dikenal sebagai kartu kata. Menurut Ismiyati, kartu kata digunakan sebagai alat pembelajaran yang cocok dan menarik akrena menampilkan tulisan-tulisan dan gambar yang singkat namun mampu mnejelaskan konsep secara jelas.[11] Kartu kata sebagai media pembelajaran yang menarik dan fungsional dalam meningkatkan kemampuan akademik siswa secara efektif. Kartu kata memang dirancang untuk fokus pada peningkatan kemampuan mengingat dan menghafal. Di sisi lain, konsep kartu kata juga efektif dalam penignkatan kemmapuan mengeja pada pendidikan pra sekolah dan membantu persiapan belajar membaca, berhitung, bahkan mengaji. Dengan menggunakan konsep huruf, rangkaian gambar, maupun kata, kartu kata dapat melatih anak untuk memperkaya kosakata baru dan mengembangkan mengingat bentuk huruf angka dan hijaiyah. Dalam konteks pengayaan kosakata, peran kartu kata sebagai stimulant dan petunjuk kepada siswa agar mampu memberikan respon berupa pengulanagan kata dan penyebutan makna melalui media pembelajaran. Lebih lanjut, peran kartu kata menjadi sangat besar terhadap peningakatan daya ingat peserta didik.

Terdapat banyak kelebihan media *Flashcard* untuk menunjang proses belajar mengajar yang interaktif dan inovatif. Melalui media

[11] Ismiyati, I., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung". Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD, 3(2), 2018, 93l.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

ini, guru sebagai pengajar maupun orang tua lainnya sangat terbantu dengan konsep belajar yang menyenangkan namun efektif. Manfaat media *Flashcard* dapat dirinci sebagai berikut:[12]

a. Strategi komunikasi dengan menyampaikan pesan materi secara singkat dan praktis. Media *Flashcard* menjadi sarana penting dalam membantu guru untuk menjelaskan materi yang kompleks melalui gambar sederhana.
b. Merupakan media konkret untuk memberikan pengalaman belajar yang luas di luar kelas.
c. Media pembelajaran menggunakan *Flashcard* mampu mengatasi keterbatasan alokasi proses pembelajaran yang menuntut penjelasan dalam waktu yang lama. Melalui gambar-gambar dan kata yang ditampilkan guru dapat menghemat waktu untuk menceritakan secara detail emngenai bentuk, alur, maupun definisi mengenai suatu materi. Ini berarti dukungan media *Flashcard* yang kreatif memberikan dampak terhadap efektifitas belajar.
d. Berdasarkan berbagai kajian empiris, baik pada jenjang pra sekolah, sekolah dasar hingga menengah atas, media *Flashcard* sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan eksistensi media pembelajaran inovatif dalam mendukung pola pikir peserta didik.

[12] Suryani, N, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 60

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

e. *Flashcard* disajikan dalam bentuk gambar yang menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak. Media *Flashcard* memberikan pilihan belajar yang bukan hanya menyenangkan namun juga mendorong pola pikir dan daya ingat yang lebih aktif pada anak. Media *Flashcard* sangat membantu terutama pada mata ajar yang membutuhkan penguatan ide dan proses penguatan mengingat dan pengulangan yang intens.

Dibalik manfaat yang besar dalam penggunaan media *Flash card* terdapat kekurangan dan kelebihan yang digunakan dalam pembelajaran. Terdapat berbagai kelebihan dan kekurangan yang memberikan dampak pada penerapan dalam skala lebih besar. Kelebihan atau keunggulan yang menjadi bahan pertimbangan dalam menggunakan *Flashcard* dapat dijabarkan sebagai berikut:[13]

a. *Flashcard* berukuran kecil dan sangat mudah dibawa kemana-mana. Hal ini mengacu pada sifat dan karakteristik dasar anak-anak yang mempunyai mobilisasi tinggi maupun fleksibilitas strategi dan tempat pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

b. *Media Flashcard* merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat ditemui pada berbagai tempat. Media *Flashcard* memberikan ruang yang lebih luas baik bagi peserta didik dan pengajar untuk mengembangkan pola pikir terbuka dan bertumbuh

[13] Suryani, N, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 60

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

sebagai bentuk pengembangan diri yang memberikan pengalaman belajar yang konkret.

c. Media *Flashcard* disusun dengan gambar, bentuk maupun kata-kata sederhana yang membantu daya ingat dan penghafalan pada bagian materi tertentu dengan mudah.

d. Keunikan dan keindahan yang ditampilkan dalam media *Flash card* membuat belajar menjadi menyenangkan dan bermakna. Penggunaan media *Flashcard* semakin menarik dengan aktivitas belajar yang disesuaikan misalnya, menebak kata acak, berlomba-lomba menyusun dan mencari pasangan kartu secara acak. Melalui kombinasi permainan dan alat pembelajaran yang relevan dan inovatif maka esensi belajar yang berdampak dan bermakna akan dapat dirasakan peserta didik secara menyeluruh.

Namun, juga terdapat kekurangan yang ditemui dalam media *Flashcard*. Meskipun bermakna dan menyenangkan media *Flashcard* mempunyai berbagai kekurangan sebagai berikut:

a. Pengetahuan peserta didik terhadap kata dan bentuk hanya terbatas pada apa yang ditampilkan dalam kartu kata atau media *Flash card* saja.

b. Ukuran kartu dibuat kecil sehingga tidak dapat dibaca dalam jarak pandang yang jauh. Hal ini sebenarnya efektif sebagai sarana bonding dalam pembelajaran yang lebih privat, namun, untuk penggunaan yang lebih luas seperti di sekolah perlu

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

menentukan aturan jarak dan pola aktivitas yang sesuai.

c. Media *Flashcard* sangat menarik untuk meningkatkan daya ingat, namun kurang tepat digunakan untuk pmebelajaran yang lebih komplek.
d. Media *Flashcard* dibuat untuk fokus pada penggunaan indera penglihatan dalam pengoperasionalanya.
e. Media *Flashcard* dapat membosankan jika tidak dikombinasikan dengan pola aktivitas yang beragam.

Untuk menggunakan media *Flashcard* dalam kelas yang mempunyai murid yang besar, pengajar pelru menyesuaikannya pada kelompok-kelompok kecil agar setiap gambar dan kata dapat terjangkau penglihatan secara maksimal. Pada konteks pembelajaran kelas di tingkat SD, rancangan kegiatan yang menkombinasikan penggunaan media *Flashcard* sangat menentukan keberhasilannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan kegiatan pembelajaran melalui *Flashcard* dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Pengajar membadi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Dalam beberapa tindakan kelas yang kreatif, masing-masing kelompok dapat dinamakan dengan nama buah, sayuran, kota di makah, atau nama lainnya untuk mengidentifikasi kelompok masing-msaing.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

b. Setelah semua kelompok tersedia dan siap melaksanakan kegiatan belajar, pengajar menampilkan *Flashcard* untuk memperkenalkan materi yang dipelajari.
c. Pengajar mengontrol jalannya kegiatan pembelajaran dengan memberikan kartu pada salah satu anakdan diteruskan pada anak lainnya.
d. Pada kesempatan selanjutnya, setiap anak dapat menyebutkan kata yang memiliki fonem yang sama dengan kata yang ditunjukkan oleh guru.
e. Pada tahap selanjutnya, guru dapat memperkenalkan bunyi dan lambing bunyi pada kartu kata atau *Flashcard*.
f. Pada kesempatan ini, anak-anak berlatih membaca dengan suara nyaring pada setiap kata yang ditunjukkan oleh guru.

C. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan terukur yang didapatkan oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu pada konteks dan tema tertentu.[14] Hasil belajar dapat diukur dari berbagai aspek mulai dari kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar merupakan pengukuran seberapa banyak pencapaian siswa setelah memperoleh pengalaman belajar baik secara individu maupun kelompok. Pencapaian hasil beljaar umumnya, diukur secara jelas, objektif dalam bentuk nilai angka maupun huruf. Penilaian ini

[14] Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, Malang, Ahlimedia, 2020, 22

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

diperoleh dari ujian yang dilaksanakan secara lisan, tulisan maupun hasil karya yang relevan. Selain itu, pengujian dan penilaian hasil belajar merupakan evaluasi kompleks yang mengamati keberhasilan proses belajar sehingga dapat berupa indikator perubahan tingkah laku.

Selanjutnya, output atau hasil belajar daidasarkan adanya perubahan pada tingkat afektif, kognitif dan psikomotorik dengan ukuran keberhasilan tertentu.[15] Afektif menyangkut perubahan sikap, pengamalan nilai, dan pemahaman terhadap diri sesndiri dalam bentuk pembangunan karakter dan mentalitas pelajar. Aspek kognitif menyoroti perkembangan siswa dalam penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, dan kemampuan intelektualitas yang menyangkut penalaran, pandangan kritis, dan penerapannya ke dalam bentuk pemecahan masalah yang konkret. Sedangkan aspek psikomotorik menekankan pada penguasaan ketrampilan, penampilan dan kebiasaan yang autentik baik dalam bentuk fisik seperti karya lukisan, peralatan, dan ide maupun gagasan berdasarkan konteks materi yang diajarkan.

Hasil belajar bukan sekedar pengakuan dan penilaian terhadap apa yang telah dicapai siswa setelah proses belajar, namun juga bagaiman pembelajaran mampu mengubah siswa ke dalam tingkah laku yang positif.[16] Artinya, pendidikan melalui proses pembelajaran yang diimplementasikan ke dalam pengalaman belajar seharusnya

---

[15] Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, *22*.

[16] M. Z Rosyid, *Prestasi Belajar (edisi 2),* Malang, CV Literasi Nusantara Abadi, 2021, 36.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

mampu membentuk karakter dan mentalitas siswa menjadi manusia yang bermoral dan berakhlak mulia. Hasil belajar sejalan dengan tujuan pendidikan untuk mempengaruhi perubahan tersebut sehingga terbentuk manusia seutuhnya. Dengan memantau hasil belajar secara berkala dan konsisten, baik guru dan siswa mampu mempunyai gambaran objektif mengenai tingkat kemampuan, kelemahan, dan peluang yang dapat dikembangkan menjadi potensi yang nyata. Berdasarkan hasil belajar pula, beberapa kesulitan pembelajaran dan tantangan yang dihadapi sebagai bahan pertimbangan perbaikan perencanaan pembelajaran ke depan.

Hasil belajar dapat diperoleh dengan berbagai cara baik tes maupun non tes tergantung dari konteks pembelajaran maupun teknik dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Hasil belajar merupakan bagian dari penilaian proses pembelajaran yang dapat ditempuh melalui asesmen formatif maupun sumatif dengan cara berikut:[17]

a. Teknik tes yang bisanya dilakukan pada akhir program pembelajaran (semester) yang diterapkan di sekolah. Teknik ini menggunakan pola jawaban dalam klasifikasi tes objektif (pilihan ganda), tes jawaban singkat (esay), dan tes uraian.
b. Non tes bisanya bentuk pengumpulan informasi atau pemetaan profil siswa yang masih merupakan bagian dari evaluasi hasil belajar yang bisa dilakukan di awal maupun akhir program belajar

[17] Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang, IKIP Semarang Press, 2000), 110-111.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

(awal atau akhir setiap pertemuan). Teknik evaluasi ini bisa dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Teknik non tes lebih banyak digunakan untuk mengungkap kemampuan psikomotorik dan hasil belajar efektif.

Penilaian bukan hanya untuk menyusun nilai sebagai laporan akademik siswa setelah melalui proses belajar. Penilaian merupakan evaluasi yang terukur dan terstruktur dengan tujuan tertentu.[18] Evaluasi proses belajar mempunyai fungsi yang dikelompok ke dalam 4 hal berikut:

a. Penilaian digunakan untuk memantau dan mengetahui perkembangan peserta didik terhadap tingkat pencapaian belajar setelah proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Dalam konteks ini, nilai yang telah dicapai oleh peserta didik menujukkan target pencapaian belajar melalui berbagai teknik dan strategi pengajaran yang digunakan.
b. Ketercapaian siswa yang ditunjukkan dengan nilai hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran yang diterapkan oleh guru maupu kebijakan ynag dibentuk sekolah dalam membangun ekosistem pendidikan ynag kompetitif. Dalam hal ini keberhasilan program sangat menentukan pengambilan keputusan pada pelaksanaan program yang sedang berjalan, maupun perencanaan program belajar

[18] Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, 110-111.

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

berikutnya. Dalam siklus manajemen pendidikan yang terarah dan modern, evaluasi menjadi bukti konkret dan empiris yang dapat digunakan untuk menggeneralisasi teori-teori manajemen pendidikan yang strategis.

c. Hasil belajar bukan semata-mata nilai yang perlu dilaporkan kepada orang tua atau pihak sekolah saja, melainkan menjadi dasar dalam pengembangan diri dan pembinaan konseling pada siswa secara relevan dan tepat sasaran.

d. Hasil belajar yang telah dicapai siswa menjadi pertimbangan kuat dalam memutuskan dan merancang perbaikan dan pengembangan kurikulum di masa mendatang. Hal ini menunjukkan adanya penilaian objektif yang mampu menjadi dorongan perubahan sistem pendidikan secara menyeluruh dan adaptif untuk menjawab tantangan perkembangan jaman.

D. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Pengertian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan kriteria yang digunakan oleh pendidik untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, KKTP tidak dimaknai sebagai batas nilai minimum sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), melainkan sebagai deskripsi mengenai kemampuan yang harus ditunjukkan peserta didik sebagai bukti telah mencapai tujuan

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

pembelajaran. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berorientasi pada angka, tetapi juga pada bukti penguasaan kompetensi sesuai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.[19]

Penyusunan KKTP dilakukan bersamaan dengan perencanaan pembelajaran dan asesmen. Guru menetapkan indikator atau kriteria yang menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga hasil asesmen dapat memberikan informasi yang akurat mengenai perkembangan belajar peserta didik. Informasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik, menyusun program remedial, maupun merancang kegiatan pengayaan sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

Dalam implementasinya, KKTP dapat disusun menggunakan berbagai pendekatan, seperti deskripsi kriteria, rubrik, maupun interval pencapaian. Pemilihan pendekatan disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, KKTP memberikan fleksibilitas kepada guru untuk melaksanakan asesmen yang lebih autentik dan berpusat pada peserta didik tanpa bergantung pada satu batas nilai tertentu.[20]

---

[19] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2024)

[20] Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

2. Tujuan dan Fungsi KKTP

a. Tujuan Penyusunan KKTP

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) disusun sebagai acuan bagi pendidik dalam menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian tidak lagi berorientasi pada pencapaian nilai minimum sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), tetapi berfokus pada bukti penguasaan kompetensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyusunan KKTP bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai indikator keberhasilan belajar sehingga proses asesmen menjadi lebih objektif, transparan, dan bermakna bagi peserta didik.[21]

Selain bertujuan sebagai acuan penilaian, KKTP membantu guru merancang asesmen yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Keselarasan antara tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan asesmen memungkinkan guru memperoleh informasi yang akurat mengenai kemampuan awal, perkembangan, dan capaian belajar peserta didik.

[21] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2024)

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

Informasi tersebut menjadi dasar bagi guru untuk merancang tindak lanjut pembelajaran, seperti pemberian program remedial bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai atau melampaui kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, asesmen yang dirancang secara selaras dengan tujuan pembelajaran dapat mendukung efektivitas pembelajaran melalui umpan balik dan tindak lanjut yang tepat.[22]

b. Fungsi KKTP dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, KKTP memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan asesmen terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui KKTP, guru dapat menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, proses penilaian tidak hanya berorientasi pada pemberian nilai, tetapi juga memberikan gambaran mengenai tingkat penguasaan kompetensi peserta didik secara lebih menyeluruh melalui asesmen yang terarah dan berbasis kriteria.[23]

---

[22] Durrotun Nihayah dan Feri Tirtoni, "Penerapan Teaching at the Right Level (TaRL) Berbasis Asesmen Diagnostik untuk Meningkatkan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 6, no. 1 (2026): 1784–1790

[23] Yuni Astuti dan Muhammad Taufik, "Implementasi Asesmen dalam Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 14567–14575

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran juga berfungsi sebagai dasar dalam memberikan umpan balik (feedback) kepada peserta didik. Hasil asesmen yang mengacu pada kriteria tersebut membantu peserta didik memahami kelebihan dan kekurangan yang dimiliki sehingga mereka dapat mengetahui aspek yang masih perlu diperbaiki. Selain itu, umpan balik yang diberikan guru berdasarkan hasil asesmen menjadi dasar untuk memperbaiki strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.[24]

c. Manfaat KKTP

Dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa nilai, tetapi juga pada ketercapaian kompetensi yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses belajar. Bagi guru KKTP memberikan manfaat sebagai berikut:

1) KKTP memberikan kemudahan bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.
2) KKTP membantu guru menyusun instrumen asesmen yang selaras dengan tujuan pembelajaran.
3) KKTP memungkinkan guru melakukan penilaian secara

[24] Nurul Hidayah, "Asesmen Formatif dan Tindak Lanjut Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 2011–2020

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

lebih objektif dan konsisten berdasarkan kriteria yang jelas.

4) KKTP menjadi dasar dalam pengambilan keputusan pembelajaran.[25]

Bagi peserta didik KKTP memberikan manfaat sebagai berikut:

1) KKTP memberikan gambaran yang jelas mengenai kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran.[3]
2) KKTP membantu peserta didik mengetahui indikator keberhasilan belajar.
3) KKTP meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik memahami target pembelajaran yang harus dicapai.
4) Penerapan KKTP mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka.[26]

[25] Siti Nur Azizah, "Implementasi Asesmen Formatif dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 2210–2218, *(menjelaskan bahwa hasil asesmen digunakan sebagai dasar remedial, pengayaan, dan perbaikan*

[26] Dian Lestari dan Muhammad Arif, "Peran Feedback dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2024): 150–158