

## Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Media Digital Dalam Inovasi Pembelajaran

Aulya Putri Wansit<sup>1</sup>, Farah Anisa<sup>2</sup>, Paulina Agustin<sup>3</sup>, Sefhia Naila Sabrina<sup>4</sup>.

<sup>1234</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, Indonesia, Kota Bogor

<sup>1</sup>[aulyaputri2609@gmail.com](mailto:aulyaputri2609@gmail.com)

<sup>2</sup>[Farahanisa125@gmail.com](mailto:Farahanisa125@gmail.com)

<sup>3</sup>[alinagstn18@gmail.com](mailto:alinagstn18@gmail.com)

<sup>4</sup>[hiksss1393@gmail.com](mailto:hiksss1393@gmail.com)

---

---

### ABSTRAK

Kurikulum merupakan jantungnya pendidikan, bisa diungkapkan bahwa kurikulum mempunyai peran yang begitu penting dalam dunia pendidikan untuk mengatur terciptanya tujuan pembelajaran yang efektif. Menerapkan Inovasi pembelajaran adalah salah satu bagian kurikulum merdeka dan pembaharuan untuk penyampaian materi kepada siswa yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan siswa agar pembelajaran efektif. Meningkatkan pembelajaran yang efektif memerlukan media yang kreatif dan menyenangkan untuk siswa pelajari, dengan pembelajaran mengikuti zaman dan menggunakan teknologi saat ini. Oleh karena itu, guru harus melaksanakan proses pembelajaran, guru dapat menggunakan strategi atau media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah dengan menggunakan media sosial. Banyak aplikasi untuk melakukan pembelajaran agar mempermudah kegiatan belajar mengajar, yaitu *whatsapp group*, *youtube*, *google from*, dan *quizizz*, aplikasi ini memfasilitasi pembelajaran menawarkan filter pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan kurikulum merdeka terhadap media social dalam inovasi pendidikan di SDN Tajur 1 Kota Bogor. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara untuk mengeksplorasi penggunaan kurikulum independent dalam inovasi pendidikan di *platfrom* media sosial.

**Kata Kunci:** kurikulum merdeka, media sosial, inovasi pembelajaran

## PENDAHULUAN

Berjalannya proses pendidikan beriringan dengan kurikulum yang diberlakukan dan diterapkan oleh pemerintah dengan satuan pendidikan melakukan penyesuaian terhadap kurikulum agar sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam satuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan jantungnya pendidikan, maka bisa diungkapkan bahwa kurikulum mempunyai peran yang begitu penting dalam dunia pendidikan untuk mengatur terciptanya tujuan pembelajaran yang efektif. Menurut UU yang berbunyi terkait pengembangan kurikulum, yaitu UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab X tentang kurikulum, pasal 36 ayat 1 bahwa pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam kurikulum merdeka belajar ini, pendidik memerdekakan cara belajar mengajar dan melibatkan pendidik dalam pembelajaran yang inovasi untuk menciptakan yang efektif. Inovasi

pembelajaran adalah suatu pembaharuan untuk penyampaian materi kepada siswa yang bertujuan meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Proses pembelajaran berlangsung oleh pendidik berkonsep praktik juga kreatif untuk membentuk pola pikir siswa dalam mencapai pembelajaran. Inovasi pembelajaran juga dapat meningkatkan karakteristik siswa dimana guru harus mempunyai kreativitas dalam belajar mengajar untuk mengembangkan dan meningkatkan siswa agar pembelajaran aktif dan efektif. Pembelajaran yang aktif dan efektif memerlukan media yang kreatif dan menyenangkan untuk siswa pelajari, dengan pembelajaran mengikuti zaman dan menggunakan teknologi saat ini. Cara menghilangkan kebosanan saat pembelajaran adalah dengan menerapkan teknologi sebagai media atau bahan ajar dalam format elektronik, yang memiliki daya tarik baru dan dapat memberikan efisiensi ruang dan waktu (Maulana et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan bagi siswa untuk memahami dan dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan berjalannya pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong dan meningkatkan motivasi

belajarnya. Guru dapat menggunakan strategi atau media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran (Maulana et al., 2023). Pesatnya kemajuan teknologi menjadikan media sosial sebagai alat yang sangat berguna untuk mengajar. Pesatnya perkembangan teknologi juga mempengaruhi perubahan sosial budaya dan karakter siswa. Konsep karakter melibatkan nilai-nilai yang mendorong pemikiran, sikap dan perilaku positif, oleh karena itu seseorang yang berkarakter juga dikenal dengan sifat-sifat moral positif tertentu (Kartakusumah et al., 2022)

Penelitian ini dilakukan untuk memperjelas bagaimana penanganan pembelajaran dimasa pandemi *covid* 19 di SDN Tajur 1 kota Bogor dengan penerapan metode campuran baik secara *offline* maupun sosialisasi secara *online*. Banyak aplikasi untuk melakukan pembelajaran agar mempermudah kegiatan belajar mengajar, yaitu *whatsapp group*, *youtube*, *google form*, dan *quizizz*, aplikasi ini memfasilitasi pembelajaran menawarkan fitur pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SDN Tajur 1 Kota Bogor. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di kota Bogor, Kecamatan Bogor Timur. Informan dalam penelitian ini merupakan wali kelas VI yang dilaksanakan pada tanggal 06 November 2023. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara untuk mengeksplorasi penggunaan kurikulum independent dalam inovasi pendidikan di *platform* media sosial. Penerapan kurikulum merdeka dalam inovasi pendidikan di media sosial diteliti oleh peneliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Kurikulum Merdeka Belajar**

Kurikulum sebagai esensi dasar pendidikan memerlukan evaluasi yang inventif, dinamis dan berkala sesuai dengan kemajuan zaman dan bidang ilmu

pengetahuan dan teknologi (Anggelia et al., 2022). Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan baru yang dirumuskan dan dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikburistek). Kurikulum ini telah ditetapkan sebagai pilihan alternatif bagi lembaga pendidikan untuk memfasilitasi pemulihan kegiatan belajar dari tahun 2022 hingga 2024. Efektivitas kebijakan ini akan dievaluasi kembali pada tahun 2024. Konsep pembelajaran otonom sangat erat kaitannya dengan otonomi, komitmen dan kemampuan untuk mewujudkannya (Anggelia et al., 2022). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memperkenalkan peraturan yang mengizinkan sekolah-sekolah yang belum siap untuk mengadopsi Kurikulum Merdeka Belajar untuk terus menggunakan Kurikulum 2013 sebagai kerangka kerja untuk memandu pembelajaran. Selain itu, unit-unit pengajaran diizinkan untuk menggunakan kurikulum darurat yang berasal dari kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka Belajar mendorong keterlibatan yang dinamis dalam proses pendidikan (Anggelia et al., 2022), ini adalah pilihan yang layak bagi lembaga pendidikan yang ingin mengadopsi Kurikulum Merdeka.

## 2. Inovasi pembelajaran

### Definisi Inovasi

Inovasi, yang juga dikenal sebagai pembaharuan, terkait erat dengan konsep invention dan *discovery*. Inovasi adalah kreasi baru oleh individu atau kolektif, yang ditandai dengan keasliannya. Sedangkan *discovery*, di sisi lain, mengacu pada identifikasi dan pengakuan terhadap karya-karya yang sudah ada. Menurut Wina Sanjaya, inovasi pembelajaran mengacu pada ide-ide baru, konsep atau kegiatan khusus di bidang kurikulum dan pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi tantangan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, inovasi mengacu pada penemuan pendekatan baru terhadap kurikulum, pembelajaran dan aspek-aspek pendidikan lainnya (Syifa & Julia, 2023). Menurut Ansyar dan Nurtain, inovasi mengacu pada pengenalan ide, tindakan, atau solusi baru dalam lingkungan sosial tertentu untuk mengatasi masalah yang ada. Ada kebutuhan

akan penyelesaian cepat dari keresahan yang menjadi tantangan. Kesulitan-kesulitan ini akan menstimulasi munculnya ide-ide dan solusi inovatif untuk mengatasinya. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi terjadi dengan adanya masalah. Kemunculan sebuah inovasi sangat tidak mungkin terjadi tanpa adanya masalah (Syifa & Julia, 2023).

### 3. Media digital

Pendidikan formal adalah suatu sistem pendidikan yang sistematis dan hirarkis dari sekolah dasar hingga universitas. Pendidikan informal mengacu pada proses belajar dan memperoleh sikap, kepercayaan, informasi, dan keterampilan secara langsung dari peristiwa sehari-hari dan lingkungan sosial, baik secara langsung maupun melalui platform online seperti media sosial (Sya et al., 2022). Sanaky (Adventyana et al., n.d.) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan konten pendidikan. Pembelajaran digital, juga disebut sebagai e-learning, adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan teknologi informasi atau alat digital. Menurut Alliance for Excellent Education (Adventyana et al., n.d.) pembelajaran digital melibatkan penggunaan alat bantu dan praktik : a) tahapan pembelajaran interaktif dengan menggunakan sumber daya digital yang berbeda, seperti perangkat lunak atau objek pembelajaran; b) kemudahan dan ketersediaan akses digital yang luas, yang memungkinkan akses ke berbagai sumber informasi; c) kemungkinan pembelajaran mandiri d) penilaian keterampilan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan metode digital; e) pedagogi yang menekankan pada pertukaran dan keterlibatan antara pendidik dan peserta didik.

#### a. *Whatsapp*

Berdasarkan Bounik dan Deshen (2014) meneliti penggunaan aplikasi WhatsApp sebagai alat komunikasi antara guru dan murid dalam artikel mereka yang berjudul "*WhatsApp Goes to School: Mobile Instant Messaging*

*between Teachers and Students* ". Para penulis membahas bagaimana guru menggunakan WhatsApp dalam proses belajar mengajar. Fitur WhatsApp yang digunakan adalah grup WhatsApp, yang memiliki empat tujuan utama: memfasilitasi komunikasi antara guru dan murid, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, memfasilitasi diskusi antara guru dan murid, serta antara murid itu sendiri, dan menjadi platform untuk berbagi materi pembelajaran. (Nasution, 2020). Dalam praktiknya, integrasi *WhatsApp* dalam pendidikan terutama didasarkan pada penggunaan fitur grupnya, yang memungkinkan pembuatan grup yang berorientasi pada pembelajaran. Selain itu, *WhatsApp* dapat digunakan untuk membuat ruang kelas virtual. Beberapa pengaplikasian *whatsapp* dalam pendidikan meliputi:

1. Kolaborasi atau kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
2. Memperpanjang waktu belajar.
3. Mengelola kelas yang besar
4. Mendistribusikan sumber daya pendidikan melalui Whatsapp
5. Mengembangkan kepercayaan diri

**b. Youtube**

Aspek pendidikan *youtube* sebanding dengan platform media social lainnya. Pemanfaatan media ini sangat pantas dijadikan sarana pembelajaran di zaman yang berkembang sangat pesat ini salah satunya adalah teknologi (Simanjuntak et al., 2023). Melalui *youtube* siswa dan guru memiliki kesempatan untuk mengkspresikan pendapat mereka, berbagi pengetahuan, juga meingkatkan pengalaman berharga dalam kemampuan mereka. Media ini sendiri dikenal sebagai situs video paling *populer* di seluruh dunia. Seseorang dapat menyaksikan, mengunduh, dan berbagi video secara percuma di *youtube*. Musik, vlog, siaran pers, documenter dan pendidikan merupakan bagian dari konten video (Mahendra, n.d.).

**c. Quizizz**

*Platfrom quiziz* merupakan sebuah alat pendidikan yang interaktif dengan mencangkup avatar menarik, tema pendidikan, meme dan bahkan adanya musik. Media ini memotivasikan siswa untuk berlomba-lomba satu sama lain untuk mengembangkan prestasi akademiknya. Siswa termotivasi untuk belajar, karena penyediaan informasi yang jelas memungkinkan siswa belajar secara efektif. Media *quiziz* adalah media belajar yang memotivasikan siswa untuk mendorong pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar juga siswa terhibur dan merasa tertantang dengan kuis. Oleh karena itu di era ini, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi cara belajar yang efektif untuk menstimulasi pembelajaran baik visual maupun verbal (Lestari et al., 2022).

#### d. *Google Form*

*Google formulir (google from)* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu mengirimkan survei, memberikan kuis kepada siswa maupun orang lain dan mempersiapkan atau mengumpulkan data dengan cara yang efisien. *Form* dapat diditautkan ke dalam spreadsheet. Formulir secara otomatis ditautkan ke spreadsheet, yang juga mengirimkan respons ke spreadsheet baru. Jika tidak, dapat dilihat pada halaman pengguna dapat melihat mereka di "*response summary*" yang tersedia pada menu respons. Salah satu komponen *google* dokumen adalah *google form*. *Google Form* sangat cocok untuk pelajar, guru, dosen, pegawai kantoran dan profesional yang sering membuat *quiz*, survei *online* dan *from*. fungsionalitas *google form* dapat dibagikan secara publik kepada orang lain atau khususnya kepada pemilik pemegang akun *google* dengan opsi akses, seperti: *read-only* (hanya baca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen). Di bidang pendidikan memanfaatkan Beberapa fungsi *google Form* untuk berbagai tujuan, seperti melakukan praktik online, mendapatkan masukan dari pengguna, mengumpulkan informasi dari

siswa atau guru, dapat membuat formulir pendaftaran sekolah dan itu semuanya secara online. (Mulatsih, 2020).

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar ini cukup baik, karena perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada pendidikan dan proses belajar. Sebagai pendidik harus menggunakan pembelajaran yang aktif dan efektif. Oleh karena itu diperlukannya media yang kreatif dan dapat menghibur bagi siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan media agar mempermudah siswa dalam memahami permasalahan dalam metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menodorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital dan sistem pembelajaran, seperti aplikasi pendidikan diantaranya *whatsapp group, youtube, google form, dan quizizz* adalah beberapa bentuk media digital yang umum digunakan untuk pendidikan karena dengan menggunakan media ini memudahkan kegiatan pembelajaran.

## REFERENSI

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (n.d.). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*.
- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). *Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam*. 7.
- Kartakusumah, B., Sya, M. F., & Maufur, M. (2022). Task and Feedback-Based on English learning to Enhance Student Character. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4684>
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). PENERAPAN APLIKASI QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>



- Mahendra, M. R. (n.d.). *Youtube sebagai Media Pembelajaran*.
- Maulana, S., Sya, M. F., Mawardini, A., & Yunianika, I. T. (2023). *YouTube Sebagai Media Pengembangan Kemahiran Bahasa Inggris: Eksperimen pada Siswa Sekolah Dasar di Indonesia*. 24(2).
- Mulatsih, B. (2020). APPLICATION OF GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE FORM AND QUIZZZ IN CHEMICAL LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Nasution, A. K. P. (2020). *INTEGRASI MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN GENERASI Z*. 13. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>
- Simanjuntak, S., Priono, V. V., Sembiring, M. M., & Handayani, D. (2023). *Analisis Kesulitan Guru dalam Penerapan Aplikasi Youtube Pada Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. 9, 72–79. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45478>
- Sya, M. F., Anoeграjekti, N., Dewanti, R., & Isnawan, B. H. (2022). *Exploring the Educational Value of Indo-Harry Potter to Design Foreign Language Learning Methods and Techniques*. 21, 341–361.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 271. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>