



**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERDIFIRENSIASI
BERBASIS TIK PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SD**

Rati Syafiana Putri¹, Darmansyah², Desyandri³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana
Universitas Negeri Padang
Corresponding Email: ratisyafianaputri@gmail.com

Received: Nov 4, 2022 Revised: Nov 11, 2022 Accepted: Nov 17, 2022

ABSTRAK

Peran teknologi informasi sebagai media pembelajaran, selain membantu siswa dalam pembelajaran juga memiliki pengaruh bagi guru, terutama dalam penggunaan fasilitas manfaat dari pengayaan kemampuan mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk membahas media pembelajaran berbasis TIK pada Kurikulum Merdeka. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Media pembelajaran dapat menjadi salahsatu cara Mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran dengan pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi komputer. Media berbsis TIK yang dapat diakses di kapanpun, dimanapun dan dengan cara apapun menjadi dasar efektifitas proses belajar siswa. Karena setelah semuanya, ada kalanya siswa memiliki waktu produktif dan ada kalanya mereka bosan melakukan kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: TIK, Kurikulum Merdeka, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The role of information technology as a learning medium, apart from helping students in learning, also has an impact on teachers, especially in the use of facilities that benefit from enrichment of teaching abilities. This research aims to discuss ICT-based learning media in the Independent Curriculum. This research is a library research. Learning media can be one way to realize the success of the learning process by integrating technology-based learning media and computer information. ICT-based media that can be accessed anytime, anywhere and in any way forms the basis of the effectiveness of the student learning process. Because after all, there are times when students have productive time and there are times when they get bored doing learning activities.

Key Word: *ICT, Independent Curriculum, Primary School*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi semakin maju dengan pesat. Pada abad ke-21, perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan telah mengalami perubahan yang menggemparkan dibandingkan dengan abad sebelumnya. Ini meminta masyarakat secara keseluruhan untuk memperbaiki diri agar mampu bersaing dalam menghadapi tantangan hidup. Sistem kehidupan kita saat ini sedang menghadapi era Industri 4.0. Peningkatan jaringan, pengembangan sistem digital, kecerdasan buatan menggunakan komputer untuk melakukan tugas, dan lainnya (Lase, 2019). Pendidikan sedang mengalami revolusi industri. Pekerja masa depan hari ini akan menghadapi dunia yang terglobalisasi, terdigitalisasi, tervirtualisasi, dan berjejaring. Dengan demikian, untuk beradaptasi dengan revolusi industri 4.0, dilengkapi dengan sistem pembelajaran abad ke-21. Dalam pembelajaran abad 21 ada 4 hal penting yang perlu dikuasai, kemampuan tersebut dikenal dengan 4C (*Communication, Colaboration, Critical Thnking, Creatvity*) (Sugiyarti et al., 2018).

Perubahan adalah apa yang harus terjadi dalam pendidikan. Reformasi kurikulum dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan (Astut, 2013). Untuk melaksanakan pendidikan yang bermutu, pemerintah telah mengembangkan kurikulum tersendiri untuk diterapkan di sekolah. Bahkan dalam kenyataannya, setiap pelajaran pasti memiliki kekurangan yang perlu dinilai dan diperbaiki agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Di abad 21 ini, guru tidak hanya memahami materi yang diajarkan, guru juga perlu memahami teknologi dan penerapannya dalam pengajaran (Septikasari, 2020). Menghadapi abad ke-21, pendidik tidak hanya harus memiliki pengetahuan tetapi juga keterampilan, kreativitas dan inovasi untuk menggunakan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran yang menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

Inovasi dalam pembelajaran harus dilakukan oleh guru dalam rangka membantu siswa menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Melalui inovasi dalam pembelajaran, siswa diharapkan memiliki keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan. Atep Sujana (Sujana, 2020) Tekankan bahwa inovasi pembelajaran penting untuk apa yang guru lakukan di kelas agar siswa menjadi pemikir kritis, pemecah masalah yang cerdas, komunikator yang baik, kolaborator, melek informasi dan teknologi, Fleksibel dan mudah beradaptasi, inovatif dan kreatif, dengan kemampuan global, dan finansial terpelajar.

Inovasi yang harus dilakukan guru adalah mengembangkan perangkat pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa, guru memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Bahan ajar harus disusun secara sistematis yang memuat unsur-unsur instrumen dan acuan pembelajaran agar dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Media yang menarik akan menggugah siswa untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Menurut Khatibah, (2011) penelitian di perpustakaan membatasi kegiatannya hanya pada koleksi perpustakaan tanpa memerlukan kerja lapangan. Penelitian ini bersifat deskriptif, diawali dekomposisi tipikal dan diakhiri dengan pemahaman dan penjelasan deskripsi hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Berbasis TIK

Media yang artinya perantara. Jadi secara harfiah media diartikan sebagai perantara pembawa pesan. Media sebagai bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi (AECT, 1994). komunikasi yang menyampaikan pesan dari satu sumber ke sumber lainnya. Pemahaman ini telah menghasilkan definisi media yang lebih efektif. Pengertian ini juga membatasi bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat yang mengandung informasi yang memungkinkan orang atau siswa berinteraksi langsung dengan informasi (Sunaengsih, 2016). Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki fungsi mediasi informasi. Materi pembelajaran adalah informasi pendidikan atau “perangkat lunak” berupa informasi, dengan menggunakan alat untuk menyajikan informasi sehingga informasi tersebut dapat sampai kepada siswa (Sugiyono, 2011). Media atau peralatan yang berbeda, tetapi keduanya merupakan item yang satu sama lain untuk tujuan penyampaian pesan informasi.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media yang dihasilkan oleh teknologi media audio visual, media teknologi komputer, media hasil perpaduan antara cetak dan komputasi

(Fendi, 2019). Media pembelajaran harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus bertujuan untuk memotivasi siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Selain itu, media juga harus mendorong siswa untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari selain memberikan rangsangan belajar yang baru.

Teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks Indonesia disebut dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi konstruksi penting dalam perkembangan masyarakat (Sawitri & Astiti, 2019). Di banyak negara, pemahaman TIK, penguasaan keterampilan dasar dan konsep dianggap sebagai bagian dari inti pendidikan, dalam membaca, menulis, dan berhitung. (Novita & Harlina, 2019). Definisi dari TIK sebagai bagian dari setiap teknologi dengan pengumpulan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi (Rahadian, 2017).

Materi pembelajaran berbasis teknologi komunikasi informasi merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran membutuhkan media. Pemilihan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh selera dan kemauan guru saja (Seknun, 2013). Pemilihannya juga tergantung pada sifat dari media tersebut. tujuan yang ingin dicapai, bakat, pengetahuan. Penggunaan media pendidikan berbasis teknologi adalah untuk mengatasi masalah pengajaran, dari sehingga dapat seperangkat prinsip-prinsip yang digunakan untuk mendukung pembelajaran (Alfiriani, 2017). TIK sebagai sarana pembelajaran harus menjadikan proses penyampaian materi dapat dipahami dan mudah oleh siswa. Penggunaan teknologi pendidikan membantu memperjelas pesan sehingga tidak terlalu verbal. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan makna, menggunakan sarana pendidikan yang disesuaikan dan bervariasi untuk mengatasi kepasifan anak (Ariani, 2019). Apalagi jika konteks lingkungan guru dan siswajuga berbeda.

Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis TIK

Teknologi informasi dan komunikasi, termasuk laptop, merupakan perangkat kompleks yang ringan sehingga dapat dilihat dan dibawa kemana saja. Selain itu, Internet adalah perangkat yang sangat berguna, jaringan komputer besar yang terdiri dari jaringan kecil yang saling terhubung di seluruh dunia, selanjutnya TV adalah perangkat yang menerima informasi berupa gambar dan suara, serta dapat menerima transmisi gambar dan suara. secara langsung, dan yang terakhir LCD Proyektor merupakan pemancar informasi dengan cara menghubungkan alat

tersebut ke komputer atau laptop, yang berguna untuk menampilkan informasi berupa gambar pada layar monitor.

Computer Technology

Teknologi merupakan faktor penting dalam pesatnya perkembangan era globalisasi. Perkembangan teknologi didasarkan pada perkembangan mikroelektronika, material dan perangkat lunak. Perkembangan teknologi juga dibarengi dengan perkembangan kehidupan manusia, artinya semua aktivitas manusia kini dapat diselesaikan melalui digitalisasi. Perkembangan teknologi telah mengubah cara kerja manusia, dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara berkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar (Putri, 2019). Bahkan kemajuan dalam teknologi informasi telah memperpendek batas ruang dan kompleksitas yang disederhanakan.

Kegiatan pembelajaran yang selalu berlangsung dalam kelas tatap muka pada waktu tertentu jelas dapat menjadi penghambat pembelajaran dengan banyaknya kegiatan (Widayanti, 2013). Suasana interaksi belajar seperti ini tidak serta merta membuat mata kuliah tersebut cocok untuk pembelajaran. Program pembelajaran berbasis TIK dapat mengatasi kesulitan pembelajaran jarak jauh, hambatan geografis dan waktu, dan berbagai hambatan terkait pembelajaran. Selanjutnya, program pembelajaran berbasis TIK yang dipadukan dengan model pembelajaran tradisional akan mampu mengurangi kelemahan pembelajaran tradisional yang mengandalkan komunikasi tatap muka antara guru dan siswa (Muhtadi, 2019). Dalam pembelajaran berbasis internet dapat dimanfaatkan program pembelajaran CAI atau yang lebih dikenal dengan istilah program pembelajaran berbantuan komputer

Computer-assisted instruction adalah istilah lain dari media pendidikan yang menggunakan komputer untuk memudahkan pembelajaran (Nazimuddin, 2014). Komputer multimedia, sering Dikenal sebagai "multimedia pembelajaran interaktif," dapat Multimedia Technology digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai cara, termasuk melalui aplikasi pembelajaran berbantuan komputer (CAL), konferensi komputer, surat elektronik, atau surat elektronik (email). CAI dapat digunakan secara offline, sehingga tidak memerlukan akses internet.

Multimedia Technology

Ketersediaan teknologi multimedia dalam prosesnya sangat penting. Hal ini dapat membantu dengan ketidakjelasan informasi yang disampaikan. Pentingnya tersedianya teknologi multimedia dalam mencapai tujuan pembelajaran, namun masih ada lembaga pendidikan yang tidak menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kehadiran teknologi selalu dianggap sebagai kemampuan belajar siswa. Perwujudan dari asumsi tersebut membutuhkan lingkungan belajar kondisi yang mendukung proses pembelajaran. Kondisi dan lingkungan pembelajaran ini mewujudkan visi, dukungan semua pihak, serta pemimpin pendidikan yang memahami teknologi multimedia untuk tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi menarik, lebih efisien dalam penggunaan waktu kualitas pembelajaran, mengatasi verbalisme proses pembelajaran dapat dilakukan di kapan saja di mana saja sambil menanamkan kreativitas. dan sikap inovatif di kalangan siswa untuk mengembangkan potensi (Wijaya & Tanjung, 2017). Multimedia interaktif yang merupakan gabungan dari berbagai media, antara lain teks, gambar diam, animasi, suara, dan video, untuk menyampaikan informasi kepada publik (Novitasari, 2019). Selanjutnya Kurmia, (2005) menjelaskan bahwa teknologi multimedia merupakan perangkat yang mampu menyimpan data.

Kurikulum Merdeka Belajar

Kurikulum Merdeka dilaksanakan dalam rangka mengembalikan melalui pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan relevan sesuai dengan satuan pengajaran untuk terwujudnya siswa Pancasila. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran bermakna dan berkualitas yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka adalah melalui pembelajaran yang diarahkan pada kebutuhan, kemampuan dan karakteristik setiap siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, guru bebas memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Berbagai media dapat digunakan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran bermakna dan melibatkan siswa secara aktif sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran tersebut antara lain berbasis TIK.

Kursus ini dikembangkan dengan harapan agar generasi sekarang dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Siswa juga harus dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dulu, pendidikan di Indonesia

sangat bergantung pada buku, namun produk digital seperti e-book hadir untuk mempermudah (Juhriyansyah, 2020). Inilah yang menandai pesatnya perkembangan partikular digital abad ke-21. Menurut Nurdyansyah, (2017), Saat ini, teknologi berperan sangat penting dalam pendidikan yaitu munculnya media elektronik sebagai sumber belajar selain guru. Atmawarni, (2016) Perkembangan teknologi ini memungkinkan siswa tidak hanya belajar di kelas, siswa dapat mengakses sumber belajar dari manapun selalu ada sinyal internet di wilayahnya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan upaya peningkatan kualitas yang perlu dilakukan untuk meningkatkan jumlah orang yang memiliki kreativitas tinggi dalam menerapkan apa yang telah dipelajari. Langkah ini juga berlaku untuk semua jenis dinamika sosial di masyarakat mengingat pendidikan tidak pernah lepas dari dinamika sosial. Program kurikulum merdeka membebaskan guru untuk menciptakan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Kompetensi pedagogik saat ini juga membutuhkan guru yang dapat mencontohkan dan melaksanakan pembelajaran.

Guru juga diberikan mandat penggerak untuk merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan memastikan tindak lanjut dari evaluasi (Risyad, 2021). Konsep pembelajaran aktif, inovatif dan nyaman harus memungkinkan siswa menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Guru juga harus menjadi fasilitator untuk membentuk siswa yang berpikir kritis, kreatif dan terampil berkomunikasi dan berkolaborasi dan berkarakter. Tidak hanya mengandalkan kemandirian siswa yang mampu menemukan sumber belajar seperti elektronika, guru juga harus menyiapkan beberapa media pembelajaran yang tepat, khususnya pada pembelajaran dalam kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Teknologi multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau lebih elemen media seperti gambar, teks, grafik, foto, audio dan animasi dengan teknologi komputer. Kurikulum merdeka dilaksanakan untuk tercapainya siswa Pancasila dengan melanjutkan pembelajaran melalui pembelajaran yang bermakna, menarik dan relevan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan berkualitas dalam kurikulum merdeka adalah melalui pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan karakteristik masing-masing siswa. Guru dapat menggunakan berbagai media

pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran bermakna, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi dalam Proses Pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1994). *International of Technology the Definition and Domains*. In *Washington DC*.
- Alfiriani, A. (2017). Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran TI. *Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM*, 2, 1–12.
- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Astut, D. (2013). PEMBELAJARAN TEKS ULASAN BERDASARKAN KURIKULUM 2013 PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1).
- Atmawarni. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 12(4), 181–188.
- Fendi, K. (2019). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Noviembre 2018*, IX(1), 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>
- Juhriyansyah. (2020). Pengantar Teknologi Farmasi. In *PT Raja Grafindo Perdana*.
- Khatibah. (2011). Penelitian Kepustakaan. *Iqra*, 05(01), 36–39.
- Kurmia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291–296. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Muhtadi, A. (2019). Pemanfaatan Program Computer Assisted (Nstruction (Cai) Dalam Program Pembelajaran Berbasis Internet. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(3).
- Nazimuddin, S. K. (2014). Computer Assisted Instruction (CAI): A New Approach

in the Field of Education talos hart Computer Assisted Instruction (CAI): A New Approach in the Field of Education. *International Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER)*, 3, 2347–3878. www.ijser.in

- Novita, A., & Harlina. (2019). Peranan Dan Permasalahan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 313–334.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>
- Nurdyansyah. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan*, 1–22.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Putri, T. D. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang. *Academia*, 7(2), 1–16.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.
- Risyad, I. (2021). Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di SMPN 18 Kota Depok. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Sawitri, E., & Astiti, M. S. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional*, 4(2), 202–213.
- Seknun, M. F. (2013). Strategi Pembelajaran. *Biosel: Biology Science and Education*, 2(2), 120.
- Septikasari, R. (2020). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20). <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444.
- Sugiyono. (2011). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 407.
- Sujana, A. (2020). *Model-model Pembelajaran Inovatif*.

- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi a. *Jurnal-Pendidikan-Riama*, 3(2), 177–184. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Widayanti, F. D. (2013). The Importance of Knowing Student Learning Styles in Classroom Learning Activities. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1), 7–21.
- Wijaya, & Tanjung. (2017). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Macromedia Director MX pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 207–219.