

PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA DI SDN 06 BELANTIK

Muhammad Farid^{1*}, Mutiara Putri², Raissa Rahmah³, M. Jaya Adi Putra⁴,
Mauliatun Nisa⁵
Universitas Riau

Email : muhammad.farid3043@student.unri.ac.id¹, mutiara.putri3425@student.unri.ac.id²,
raissa.rahmah2788@student.unri.ac.id³, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id⁴,
mauliatun.nisa6876@grad.unri.ac.id⁵

ABSTRACT

The implementation of the Merdeka Curriculum in elementary schools requires significant changes in teaching methods, one of which is the integration of technology. This article aims to analyze the role of technology in supporting the learning process in the Merdeka Curriculum, particularly in terms of assessment, collaboration, and the development of 21st-century skills. This research analyzes the role of technology in the learning of the Merdeka Curriculum conducted at SDN 06 Belantik, Siak Regency. Using descriptive methods and a qualitative approach, data were collected through the completion of questionnaires by 3 (three) teachers via Googleform. Research results show that technology plays an important role in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum by facilitating the learning process, conducting formative assessments, and increasing student engagement. However, despite that, challenges such as limited infrastructure, teacher capabilities, and internet access become significant obstacles. Students' acceptance of technology is also positive, increasing their interest and engagement in learning. Thus, continuous training, improvement of technological facilities to support effective learning in the digital era, as well as the utilization of available digital devices and cloud-based applications to address existing challenges, are necessary to achieve educational goals in line with the Pancasila Student Profile.

Keywords : Merdeka Curriculum, the Role of Technology in Learning

ABSTRAK

Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar menuntut adanya perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, salah satunya adalah integrasi teknologi. Salah satu elemen kunci dalam implementasi kurikulum ini adalah penggunaan teknologi sebagai alat bantu yang memungkinkan transformasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi ini diharapkan mampu mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam hal asesmen formatif, kolaborasi antar guru dan siswa, serta pengembangan keterampilan yang relevan dengan abad 21, seperti keterampilan digital, berpikir kritis, dan kreativitas. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran dalam konteks Kurikulum Merdeka, terutama pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN 06 Belantik, Kabupaten Siak, menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner oleh tiga guru yang dipilih sebagai responden utama. Kuesioner disebarluaskan secara daring melalui platform *Googleform*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Guru merasa terbantu dalam melaksanakan asesmen formatif, yang memungkinkan mereka untuk secara berkala mengukur dan memantau kemajuan siswa. Teknologi juga memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui interaksi yang lebih dinamis maupun melalui akses ke materi pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif. Namun meskipun begitu, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kemampuan guru, dan akses internet menjadi hambatan signifikan. Dengan demikian diperlukan seperti pelatihan yang berkelanjutan, peningkatan fasilitas teknologi untuk mendukung pembelajaran yang efektif di era digital, serta pemanfaatan

perangkat digital yang tersedia dan aplikasi berbasis *cloud* untuk mengatasi tantangan yang ada, guna mencapai tujuan pendidikan yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila.
Kata Kunci : Kurikulum Merdeka, Peran Teknologi dalam Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar adalah program baru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang diluncurkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim (Primanita Sholihah Rosmana et al., 2023). Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada sekolah dan guru dalam menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Fleksibilitas dalam penyusunan pembelajaran ini diharapkan dapat memicu kreativitas, inovasi, dan kemandirian peserta didik dalam menggali potensi masing-masing. Kurikulum Merdeka juga mendorong pendekatan pembelajaran berbasis proyek, yang memungkinkan siswa lebih terlibat dalam proses belajar melalui pengalaman praktis. Kurikulum ini berfokus pada pencapaian profil pelajar Pancasila, yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi menjadi hal yang relevan dan mendesak untuk diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Teknologi pendidikan merupakan wadah untuk memperlancar proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan sumber belajar untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan efisien. *Association for Educational Communication and Technology* (AECT), yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis yang memfasilitasi pembelajaran dapat meningkatkan dan kinerja berdasarkan sumber daya teknologi tepat guna (Widiyono et al. 2021). Teknologi berperan penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan berpusat pada siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mendesain pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa melalui alat bantu seperti *Google Classroom*, aplikasi manajemen pembelajaran, video pembelajaran, serta simulasi dan *game* edukatif. Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, mengakses materi secara mandiri, dan berkolaborasi dengan siswa lainnya melalui platform online. Di sini, teknologi menjadi sarana yang memfasilitasi implementasi pembelajaran berbasis proyek dan praktik langsung yang diusung oleh Kurikulum Merdeka.

Penerapan teknologi dalam Kurikulum Merdeka juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan akses teknologi di berbagai daerah di Indonesia. Tidak semua sekolah memiliki infrastruktur yang memadai seperti jaringan internet yang stabil atau perangkat yang cukup untuk setiap siswa. Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri. Banyak guru yang masih perlu pelatihan lebih lanjut untuk memahami bagaimana memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Di sisi lain, potensi yang ditawarkan teknologi sangat besar, mulai dari meningkatkan motivasi belajar siswa, memungkinkan personalisasi pembelajaran, hingga memperluas akses pendidikan berkualitas bagi semua kalangan. Dengan pengelolaan yang baik, teknologi dapat menjadi katalisator yang mempercepat pencapaian tujuan pendidikan dalam Kurikulum Merdeka.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa teknologi memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat membentuk budaya sekolah yang lebih inovatif dan dinamis, sejalan dengan visi Kurikulum Merdeka (Nugroho et al., 2022). Selain itu, Effendi dan Wahidy (2019) menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran abad 21, yang memungkinkan integrasi yang lebih baik antara teori dan praktik.

Penerapan teknologi di sekolah dasar seperti SDN 06 Belantik tentu menghadirkan tantangan tersendiri. Mulai dari kesiapan infrastruktur, ketersediaan perangkat yang memadai, hingga kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Di sisi lain, peluang yang ditawarkan oleh teknologi sangat besar, termasuk kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri, akses ke sumber daya pendidikan global, dan pembelajaran yang dipersonalisasi.

Dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk menganalisis peran teknologi dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi bagaimana teknologi dapat membantu proses pembelajaran ditengah kendala infrastruktur, keterbatasan pelatihan, serta adaptasi teknologi yang belum merata di seluruh jenjang pendidikan. dan pencapaian tujuan pendidikan yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Dengan meneliti penggunaan teknologi oleh guru di sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pengajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Metode menjadi salah satu unsur yang penting pada sebuah penelitian (Hasanah et al., 2020). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih, tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel lainnya (Sugiyono, 2017). Pendekatan kualitatif menekankan proses dan makna yang dikonstruksi secara subyektif oleh individu atau kelompok. Pendekatan ini tidak mengutamakan generalisasi, tetapi lebih pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang terjadi (Lexy, 2019).

Dalam penelitian ini, fenomena yang diamati adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner melalui link *Googleform* yang diisi oleh guru dari SDN 06 Belantik, Langkai, Kecamatan Siak, Kabupaten Siak, Provinsi Riau.

Gambar 1. Kuesioner *Googleform*

Penelitian Peran Teknologi dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik, Siak.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Sebagai Mahasiswi PGSD di Universitas Riau, Raissa Rahmah, Mutiara Putri dan Muhammad Farid, ingin meminta kebersediaan Bapak/Ibu untuk menjawab pertanyaan dibawah ini guna mendapatkan data mengenai

Peran Teknologi dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan dimasukkan pada artikel dalam mata kuliah Telaah Kurikulum.

Terimakasih atas waktunya Bapak/Ibu

raissarahmah17@gmail.com [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

Nama Bapak/Ibu *

Your answer

Kuisisioner terdiri dari 5 pernyataan terbuka. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi guru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. Indikator pertanyaan yang disajikan untuk mengumpulkan data adalah :

Tabel 1. Indikator Pertanyaan

No	Indikator	Pertanyaan
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Materi interaktif (video, aplikasi). • Alat bantu asesmen (kuis digital). • Akses materi online. • Pembelajaran personalisasi. 	Bagaimana peran teknologi dalam membantu guru mengimpelemntasikan Kurikulum Merdeka di kelas?
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Keterbatasan infrastruktur (komputer, internet). • Rendahnya keterampilan teknologi guru. • Integrasi teknologi dengan kurikulum. • Kendala teknis. 	Apa saja tantangan yang guru hadapi dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dibawah Kurikulum Merdeka?
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Antusiasme siswa. • Partisipasi aktif. • Kemampuan operasional perangkat. • Respon positif terhadap media digital. 	Bagaimana penerimaan siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari di kelas?
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan pemahaman siswa. • Pencapaian tujuan pembelajaran lebih cepat. • Hasil asesmen meningkat. • Selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. 	Menurut guru sejauh mana teknologi telah meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka?
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop/komputer. • Tablet/smartphone. • Proyektor/papan tulis digital. • Aplikasi pembelajaran (<i>Google Classroom, Kaboot</i>). 	Apa saja perangkat berteknologi menurut guru dapat membantu pembelajaran?

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui peran teknologi dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. Sumber data didapatkan responden sebanyak 3 guru. Pemilihan jumlah responden yang terbatas ini disebabkan oleh fokus penelitian yang mendalam pada satu sekolah dasar, di mana para guru tersebut terlibat langsung dalam implementasi teknologi untuk mendukung pembelajaran Kurikulum Merdeka. Meskipun penelitian ini melibatkan 3 guru sebagai responden, pendekatan kualitatif memungkinkan analisis yang mendalam terkait pengalaman dan persepsi guru dalam menggunakan teknologi. Hasil dari responden ini dapat memberikan gambaran awal mengenai penggunaan teknologi di sekolah dasar, yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas.

Gambar 2. Hasil Kuesioner

	D	E	F	G	H	I
1	NIP	Bagaimana peran teknologi dalam membant	Apa saja tantangan yang Bapak/Ibu hadapi	Bagaimana penerimaan siswa terhadap pen	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana teknologi	Apa saja perangkat berteknologi yang menun
2	198201202008012014	Teknologi dapat mempermudah dalam mengimpi	Keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknolo	Siswa senang jika guru menyampaikan pembelaja	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat	Teknologi yang berbasis digital
3	19820808 200501 2005	Sangat penting untuk membantu proses pembelaj	Kurang penguasaan IT, kendala jaringan atau WiFi	Sangat antusias siswa lebih aktif dan pembelajar	Dapat menunjang proses pembelajaran yg efektif	Chrombook, laptop dan android
4	197708182006041010	Teknologi sangat membantu peran guru di kelas	Kurangnya menguasai teknologi	Siswa akan lebih senang dan tertarik	Pembelajaran akan lebih efektif	Teknologi yang berbasis digital

Tabel 2. Hasil Pengumpulan Data *Googleform*

No	Pertanyaan	Jawaban Responden		
		Guru 1	Guru 2	Guru 3
1.	Bagaimana peran teknologi dalam membantu Bapak/Ibu mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di kelas?	Teknologi dapat mempermudah dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka.	Sangat penting untuk membantu proses pembelajaran terutama asesmen	Teknologi sangat membantu peran guru di kelas
2.	Apa saja tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran di bawah Kurikulum Merdeka?	Keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi yang berbasis digital.	Kurang penguasaan IT, kendala jaringan atau WiFi	Kurangnya menguasai teknologi
3.	Bagaimana penerimaan siswa terhadap penggunaan teknologi	Siswa senang jika guru menyampaikan pembelajaran yang menggunakan	Sangat antusias siswa lebih aktif dan	Siswa akan lebih senang dan tertarik

	dalam pembelajaran sehari-hari di kelas?	teknologi , karena menarik bagi siswa.	pembelajaran lebih menarik	
4.	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana teknologi telah meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka?	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik	Dapat menunjang proses pembelajaran yg efektif, efisien dan menyenangkan, dengan demikian hasil pembelajaran maksimal	Pembelajaran akan lebih efektif
5.	Apa saja perangkat berteknologi yang menurut Bapak/Ibu dapat membantu pembelajaran?	Teknologi yang berbasis digital	Chrombook, laptop dan android	Teknologi yang berbasis digital

1. Peran Teknologi dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh guru, salah satu peran utama teknologi dalam pembelajaran adalah membantu mempermudah implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan adanya alat-alat digital seperti komputer, proyektor, dan aplikasi pembelajaran daring, guru dapat menyajikan konten yang mendukung tujuan Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Teknologi juga memungkinkan penyampaian materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga prinsip pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka dapat diterapkan dengan lebih efektif. Guru dapat menggunakan teknologi untuk memberikan tugas dan modul yang dipersonalisasi, menyesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa.

Guru juga menekankan bahwa teknologi sangat penting untuk membantu proses pembelajaran, terutama dalam hal asesmen. Dalam Kurikulum Merdeka, asesmen formatif menjadi kunci untuk mengevaluasi perkembangan siswa secara berkala. Dengan teknologi, guru dapat dengan mudah melakukan asesmen melalui platform digital, seperti *Google Forms* atau aplikasi pendidikan lain yang dapat secara otomatis memproses hasil dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Selain itu, teknologi memungkinkan asesmen yang lebih variatif, seperti asesmen berbasis proyek atau simulasi yang interaktif, sehingga siswa tidak hanya dinilai berdasarkan tes tertulis, tetapi juga berdasarkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Penggunaan teknologi ini membantu guru untuk memonitor perkembangan siswa secara lebih rinci dan tepat waktu.

Guru yang lain mengungkapkan bahwa teknologi sangat membantu dalam meringankan peran guru di kelas. Dalam pembelajaran tradisional, banyak waktu yang dihabiskan untuk menjelaskan materi secara langsung atau mencatat di papan tulis. Dengan bantuan teknologi, guru dapat menyajikan presentasi visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa, menghemat waktu, dan membuat proses pembelajaran lebih

menarik. Misalnya, penggunaan video edukasi, animasi, atau simulasi dapat memberikan ilustrasi yang lebih jelas tentang topik yang sedang diajarkan. Selain itu, teknologi juga mendukung manajemen kelas. Guru dapat mengorganisir materi, tugas, dan asesmen dengan lebih mudah melalui platform daring. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pengembangan siswa secara individual, memberikan bimbingan yang lebih personal sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, serta memantau hasil pembelajaran secara lebih sistematis.

2. Tantangan yang Dihadapi dalam Penggunaan Teknologi

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Namun, di SDN 06 Belantik, Siak, beberapa tantangan signifikan muncul dalam penerapan teknologi berbasis digital. Berdasarkan kuesioner yang dijawab guru, keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis digital menjadi salah satu tantangan. Banyak guru belum sepenuhnya memanfaatkan alat-alat digital seperti platform pembelajaran online, perangkat lunak pendidikan, atau alat-alat interaktif lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan pendampingan terkait penggunaan teknologi yang tepat guna. Guru di SDN 06 Belantik merasa masih dalam proses belajar untuk memahami bagaimana teknologi dapat secara efektif mendukung kurikulum dan bagaimana cara mengimplementasikannya dengan maksimal di kelas. Beberapa guru menyebutkan bahwa walaupun sudah ada perangkat seperti komputer dan proyektor, mereka tidak merasa cukup percaya diri untuk menggunakannya secara rutin karena kurangnya pengalaman praktis.

Kendala lain yang signifikan adalah rendahnya penguasaan IT di kalangan guru. Banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam menjalankan perangkat teknologi yang lebih kompleks, seperti mengelola *platform* pembelajaran daring atau melakukan asesmen digital. Guru yang memiliki pengalaman terbatas dengan teknologi digital sering kali membutuhkan bantuan eksternal atau pelatihan tambahan untuk menjalankan aplikasi pembelajaran. Selain itu, masalah jaringan internet yang tidak stabil dan ketersediaan *Wi-Fi* yang terbatas di sekolah juga menjadi tantangan besar. Keterbatasan akses ini membatasi penerapan teknologi dalam pembelajaran secara maksimal. Dengan internet yang lambat atau tidak tersedia, guru kesulitan untuk mengakses sumber daya *online* atau memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis *cloud*.

Kurangnya pelatihan formal dan waktu untuk mempelajari teknologi baru juga disebut sebagai penghambat bagi sebagian besar guru. Bagi beberapa guru senior, adaptasi terhadap teknologi terasa lebih sulit karena mereka lebih terbiasa dengan metode pengajaran tradisional. Mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan alat-alat teknologi baru dan cenderung merasa terbebani dengan tuntutan untuk mempelajari keterampilan digital. Situasi ini memperlambat proses adopsi teknologi di lingkungan sekolah. Dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif, keterbatasan ini menjadi tantangan dalam mewujudkan tujuan utama kurikulum, yaitu memberikan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Penerimaan Siswa Terhadap Teknologi

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SDN 06 Belantik mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan hasil kuesioner yang dijawab guru, terdapat beberapa temuan yang menunjukkan bagaimana teknologi mempengaruhi minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, seperti siswa merasa pembelajaran lebih menarik. Guru menyatakan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar ketika pembelajaran menggunakan teknologi seperti video pembelajaran, proyektor, atau perangkat lunak interaktif. Media pembelajaran yang kaya visual dan interaktif membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk memahami materi. Misalnya, penggunaan video edukatif dapat membuat siswa merasa seperti "menonton" sambil belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media berbasis teknologi ini menciptakan variasi dalam metode pengajaran, yang tidak hanya monoton menggunakan buku teks. Ketika siswa disuguhkan materi dengan alat teknologi yang relevan, mereka menjadi lebih mudah untuk memahami konsep yang abstrak.

Siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Guru mencatat bahwa siswa cenderung lebih aktif bertanya, bereksplorasi, dan berpartisipasi dalam kelas ketika teknologi digunakan sebagai media pembelajaran. Peningkatan antusiasme ini dapat dilihat dari cara siswa merespons materi yang disajikan, di mana mereka lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas yang berhubungan dengan teknologi, baik secara individu maupun kelompok.

Salah satu poin penting yang disampaikan oleh guru adalah bagaimana teknologi berhasil menarik perhatian siswa yang biasanya kurang tertarik dalam pembelajaran konvensional. Siswa yang biasanya pasif atau cenderung tidak aktif di kelas menjadi lebih tertarik dan terlibat saat media teknologi diperkenalkan. Guru mencatat bahwa penggunaan teknologi membuat materi terasa lebih relevan bagi kehidupan sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka.

4. Efektivitas Teknologi dalam Meningkatkan Pencapaian Tujuan Kurikulum

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, salah satu aspek penting adalah pencapaian tujuan kurikulum yang mencakup pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Berdasarkan hasil kuesioner yang dijawab guru di SDN 06 Belantik, terdapat beberapa poin yang menunjukkan bagaimana teknologi berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dan pencapaian kurikulum, seperti Guru di SDN 06 Belantik menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan keaktifan yang meningkat, siswa lebih bersemangat untuk belajar dan mampu mengembangkan rasa ingin tahu mereka. Pembelajaran yang berpusat pada siswa ini juga mendorong mereka untuk lebih mandiri dalam mencari sumber belajar dan menggali lebih dalam topik yang diajarkan. Keaktifan ini diharapkan akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Teknologi dalam pembelajaran juga disebutkan dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Menurut guru, teknologi memungkinkan penyampaian materi secara lebih terstruktur dan sistematis. Misalnya, penggunaan presentasi digital atau video pembelajaran dapat memudahkan guru dalam

menjelaskan materi yang sulit secara visual. Ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak melalui simulasi atau animasi.

Guru di SDN 06 Belantik juga menekankan bahwa teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mengedepankan fleksibilitas dan keberagaman cara belajar, teknologi memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SDN 06 Belantik sangat mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka. Dengan keaktifan siswa yang meningkat, proses pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan, serta efektivitas yang tinggi dalam penyampaian materi dan evaluasi, teknologi berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini.

5. Solusi terhadap Tantangan Teknologi

Dalam implementasi teknologi pada pembelajaran Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Berdasarkan kuesioner yang dijawab para guru, beberapa solusi telah diidentifikasi untuk mengatasi tantangan ini, antara lain dengan memanfaatkan perangkat yang telah tersedia dan memperluas penggunaan teknologi berbasis digital.

Berdasarkan wawancara, para guru menyebutkan bahwa perangkat teknologi seperti *Chromebook*, laptop, dan perangkat Android merupakan alat utama yang dapat menunjang proses pembelajaran di SDN 06 Belantik. *Chromebook* menjadi perangkat penting karena harganya yang relatif terjangkau dan kemampuannya untuk menjalankan aplikasi berbasis web. Perangkat ini mendukung akses ke materi pembelajaran daring, seperti *Google Classroom*, yang memungkinkan guru dan siswa berkolaborasi lebih mudah. *Chromebook* juga memiliki akses ke berbagai aplikasi edukasi yang dapat diintegrasikan langsung dalam proses belajar, seperti aplikasi kuis interaktif dan latihan soal daring. Selain *Chromebook*, laptop juga menjadi alat penting bagi guru untuk menyiapkan materi ajar yang lebih kompleks dan mendalam. Laptop memungkinkan guru untuk melakukan presentasi multimedia, mengedit video pembelajaran, dan mengakses sumber daya pendidikan dari internet dengan lebih leluasa. Guru dapat memanfaatkan laptop untuk membuat presentasi menggunakan *Power Point* atau aplikasi lain yang menunjang visualisasi materi belajar.

Selain perangkat keras, penting juga untuk meningkatkan penggunaan teknologi berbasis digital sebagai solusi terhadap tantangan yang dihadapi. Teknologi digital mencakup berbagai aplikasi dan *platform* yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Seperti penerapan aplikasi pembelajaran berbasis *cloud*. Aplikasi seperti *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, dan *platform e-learning* lainnya sangat membantu dalam mengelola pembelajaran secara digital. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kelas virtual, memberikan tugas, dan mengelola asesmen secara daring. Dengan aplikasi berbasis *cloud*, data siswa dapat disimpan dengan aman, dan siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dari mana saja. Guru juga dapat memanfaatkan sumber seperti video pembelajaran dari *platform* seperti *YouTube* dan berbagai situs edukasi lainnya menyediakan banyak materi yang bisa diadaptasi dalam kelas. Untuk mendukung asesmen formatif yang interaktif, aplikasi seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, dan *Googleform* dapat digunakan untuk membuat kuis

dan ujian daring. Aplikasi ini membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung, sekaligus memberikan umpan balik yang cepat dan efektif.

SIMPULAN

Teknologi berperan penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik. Teknologi tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, tetapi juga mendukung efisiensi dalam proses asesmen dan mempermudah peran guru di dalam kelas. Penerimaan siswa terhadap teknologi sangat positif. Mereka tidak hanya menganggap teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sangat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang mendorong pendekatan belajar yang lebih berpusat pada siswa, di mana keterlibatan aktif siswa menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SDN 06 Belantik sangat mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka. Dengan keaktifan siswa yang meningkat, proses pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan, serta efektivitas yang tinggi dalam penyampaian materi dan evaluasi, teknologi berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini. Namun, tetap diperlukan dukungan lebih lanjut, terutama dalam peningkatan kompetensi guru dan infrastruktur teknologi agar manfaatnya dapat dioptimalkan. Dengan meningkatkan keterampilan guru dan pemanfaatan teknologi yang sudah ada, tantangan dalam penerapan Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik dapat diatasi, sehingga teknologi dapat benar-benar berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru di SDN 06 Belantik, dapat disimpulkan bahwa teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Teknologi tidak hanya memudahkan guru dalam mengimplementasikan kurikulum yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa, tetapi juga mendukung proses pembelajaran melalui asesmen yang lebih efektif dan interaktif. Selain itu, teknologi memperkuat peran guru di kelas, membantu mereka menjadi fasilitator yang lebih baik dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyenangkan bagi siswa. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan dalam hal infrastruktur dan penguasaan teknologi, manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar sangatlah signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Arifa, F. N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Tantangannya. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI, 14(9), 25–30.
- Bahri, S. (2017). “Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya”. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1).
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam proses Pembelajaran Menuju Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Hasanah, A., Sri Lestari, A., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2020). *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19*.
- Lexy, J. M. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

- Muhammad, D. (2023). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENDUKUNG EFEKTIVITAS PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI PERGURUAN TINGGI. 6, 1265–1271.
- Nugroho, Megawati, & Amalia. (2022). Peran Teknologi Pendidikan dalam Membentuk Budaya Sekolah di Era Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Primanita Sholihah Rosmana, Iskandar, S., Nur Azizah, A. H., Widiya Nengsih, N., & Nafisah, R. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *Journal Of Social Science Research*, 3, 3097–3110.
- Salim, & Haidir. (2019). Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.