

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI
SDN KUIN CERUCUK 4**

Cahya Yasita Dewi¹, Amanda Zaiti Kusumaningrum²
, Jauhar Latipah³, Rosvania Wibisono⁴, Diani Ayu Pratiwi, S.Pd., M.Pd⁵.

(¹PGSD FKIP ULM)

(²PGSD FKIP ULM)

(³PGSD FKIP ULM)

(⁴PGSD FKIP ULM)

(⁵PGSD FKIP)

Alamat e-mail : 1yasitadewi27@gmail.com ,

Alamat e-mail : 2zaitiamanda@gmail.com,

Alamat e-mail : 3jlatipah843@gmail.com ,

Alamat e-mail : 4vaniaawibisono@gmail.com ,

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of learning media in supporting the implementation of the Independent Curriculum at SDN Kuin Cerucuk 4. The Independent Curriculum is an educational policy that emphasizes learning independence, learning differentiation, and character building through the Pancasila Student Profile. In practice, learning media has a very important role in creating an interactive, contextual, and meaningful learning process. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, in-depth interviews, and documentation studies. The results of the study revealed that the use of appropriate and innovative learning media can increase student participation, strengthen understanding of the material, and support the achievement of learning objectives in accordance with the principles of the Independent Curriculum. However, there are several challenges encountered, such as limited facilities and infrastructure, and the need to improve teacher competence in designing and implementing learning media effectively. Therefore, ongoing training support for educators is very important in optimizing the implementation of this curriculum.

Keywords: Learning Media, Independent Curriculum, elementary education, SDN Kuin Cerucuk 4

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Cerucuk 4. Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang menekankan pada kemandirian belajar, diferensiasi pembelajaran, serta penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila. Dalam praktiknya, media pembelajaran memiliki peran yang sangat

penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, terdapat beberapa tantangan yang ditemui, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, serta perlunya peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, dukungan pelatihan berkelanjutan bagi tenaga pendidik menjadi hal yang sangat penting dalam mengoptimalkan penerapan kurikulum ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran,, Kurikulum Merdeka, Pendidikan Dasar, SDN Kuin Cerucuk 4

A. Pendahuluan

Dalam kondisi ideal, implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Cerucuk 4 seharusnya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Misalnya, penggunaan teknologi seperti Virtual Reality (VR) dapat membantu siswa lebih memahami dan tertarik pada materi budaya lokal, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian di SDN Jatimulya 1 (Ginanjari et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti microsite juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

dengan model pembelajaran berbasis masalah (Rodenayana et al., 2023).

Namun, kenyataannya, banyak guru di sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk Kurikulum Merdeka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan pelatihan dalam penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif (Hardiyanti et al., 2022). Di SDN Jatimulya 1, misalnya, ditemukan bahwa 80% siswa tidak mengetahui budaya di lingkungan mereka sendiri, menunjukkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif (Ginanjari et al., 2024).

Jika masalah ini tidak diatasi, siswa mungkin akan kehilangan

kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengakibatkan rendahnya minat dan prestasi belajar siswa, serta ketidakmampuan untuk bersaing di era digital yang semakin maju (Maladerita et al., 2024) . Selain itu, tanpa media pembelajaran yang efektif, tujuan dari Kurikulum Merdeka untuk memberikan kebebasan belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan mungkin tidak tercapai (Hardiyanti et al., 2022)

Untuk mengatasi masalah ini, pelatihan dan workshop bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi perlu ditingkatkan. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti aplikasi berbasis Virtual Reality dan multimedia interaktif, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Ginangjar et al., 2024). Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan pengembang teknologi pendidikan dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka (Nengsih, 2023)

Dengan mengimplementasikan solusi ini, diharapkan SDN Kuin Cerucuk 4 dapat mencapai kondisi ideal dalam penerapan Kurikulum Merdeka, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian untuk Artikel "Peran Media Pembelajaran Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Cerucuk 4" Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media pembelajaran diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Cerucuk 4. Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara detail dan memahami konteks penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum baru (YOGASWARA, 2024).

Setting penelitian ini adalah SDN Kuin Cerucuk 4. Populasi penelitian mencakup seluruh guru dan siswa di sekolah tersebut. Sampel penelitian diambil secara purposive, yaitu guru yang terlibat langsung dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan

siswa yang mengalami pembelajaran dengan media baru. Pemilihan sampel ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran (Nengsih, 2023).

Faktor yang diteliti meliputi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan media tersebut. Penelitian ini juga meneliti bagaimana media pembelajaran dapat mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam memberikan fleksibilitas dan kemandirian belajar kepada siswa (Maladerita et al., 2024).

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru, dan kuesioner kepada siswa. Observasi dilakukan untuk melihat langsung proses pembelajaran, sementara wawancara dan kuesioner digunakan untuk mendapatkan perspektif dari guru dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah panduan wawancara dan kuesioner yang telah divalidasi (YOGASWARA, 2024).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik.

Teknik ini melibatkan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data kualitatif. Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk mengorganisir data secara sistematis dan menarik kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian (Susanto & Fiantika, 2024).

Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif. Keberhasilan juga diukur dari seberapa baik media pembelajaran mendukung tujuan Kurikulum Merdeka (Maladerita et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Cerucuk 4. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum baru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Opsi Dukungan Pembelajaran adalah salah satu tantangan utama dalam mengimplementasikan kurikulum independen di SDN Kuin Cerucuk. Selain itu, kurangnya dukungan pemangku kepentingan dan konten kualitas adalah hambatan untuk optimalisasi media pembelajaran digital (Ifliadi et al., 2024).

Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi sangat penting untuk mendukung implementasi kurikulum independen. Banyak guru tidak mengendalikan berbagai karakteristik teknis, seperti: melatih dan meningkatkan kemampuan guru saat menggunakan teknologi seperti program PKM dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Nurhidayah et al., 2023). Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi sangat penting untuk mendukung implementasi kurikulum independen. Banyak guru tidak mengendalikan berbagai karakteristik teknis, seperti: melatih dan meningkatkan kemampuan guru saat menggunakan teknologi seperti program PKM dapat meningkatkan kemampuan guru untuk

menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Nurhidayah et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memotivasi media pembelajaran yang dirancang dengan baik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan meningkatkan layanan pembelajaran (Salmilah & Hisbullah, 2024). Selain itu, pembelajaran siswa dan penggunaan media berbasis teknologi dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memberikan pengalaman belajar yang bijak (Taupik, 2022).

Menggunakan media pembelajaran interaktif dan terkait konteks dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat pembelajaran lebih bijaksana. Media digital seperti multimedia interaktif, video belajar, dan realitas virtual dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar kontekstual dan berhubungan dengan kebutuhan siswa (Ifliadi et al., 2024).

Penggunaan media belajar sesuai dengan gaya belajar siswa

seperti diferensiasi juga dapat meningkatkan efektivitas belajar (Zahra & Utami, 2024).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Abdullah et al., 2021). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik (Febriandi, 2020). Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan media berbasis teknologi juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini (Komalasari & Rahmat, 2019).

Lebih lanjut, media pembelajaran interaktif berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa dan memfasilitasi mereka dalam memahami materi yang sulit secara lebih menyenangkan (Dwijayanti et al., n.d.). Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa cenderung lebih fokus dan aktif dalam

mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran juga memperkuat penguasaan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital (Restiyanita, 2025). Selain itu, media interaktif berbasis teknologi dapat menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (Elindasari et al., 2024).

Perkembangan teknologi yang cepat di dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran kelas, telah memiliki dampak besar. Guru seharusnya tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga menggunakannya sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka. Seperti (Sudarsana et al., 2019) Teknik pendidikan dapat digunakan sebagai media untuk menyelesaikan berbagai masalah belajar dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja siswa. Teknologi dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dimengerti, dan secara langsung mengamati siswa untuk meningkatkan minat dan motivasi.

Teknologi pendidikan meliputi berbagai perangkat dan sumber daya

digital, termasuk komputer, tablet, aplikasi pembelajaran online, dan papan tulis interaktif. Menurut (Todino, 2025), teknologi ini tidak hanya membuat pelajaran dan proses pembelajaran lebih fleksibel dan interaktif, tetapi juga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa. Interaksi yang terjadi melalui teknologi lebih dinamis, mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru untuk memfasilitasi umpan balik yang ditargetkan.

Sementara penerapan teknologi seperti pembelajaran campuran, teknologi ponsel, dan kecerdasan buatan (AI) telah berkontribusi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti (Barbashova et al., 2024) Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran kapan saja, di mana saja, dan memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan belajar yang independen, berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif melalui berbagai aplikasi dan jejaring sosial. Oleh karena itu, teknologi informasi bukan hanya bantuan pembelajaran, tetapi juga cara untuk membentuk

siswa adaptif dan melakukan tugas - tugas di masa depan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan digital dan berpikir kritis yang sangat relevan di era modern ini. Secara keseluruhan, meskipun dihadapkan pada tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan keterampilan pengajar, penerapan teknologi serta media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Dukungan dari berbagai pemangku kepentingan dan pelatihan bagi guru sangat krusial untuk mengatasi kendala ini serta memaksimalkan potensi teknologi dalam pendidikan.

D. Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi fungsi media pembelajaran dalam mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Cerucuk 4. Dari analisis dan temuan yang diperoleh, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan dampak yang besar terhadap terciptanya proses belajar yang lebih efisien, interaktif, dan bernilai. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara yang inovatif dan sesuai dengan konteks tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berbeda-beda, pengembangan potensi siswa secara keseluruhan, serta penguatan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, baik dalam bentuk partisipasi aktif di kelas, peningkatan motivasi untuk belajar, maupun pemahaman materi yang lebih baik. Meski demikian, pelaksanaan di lapangan masih menghadapi sejumlah tantangan serius. Keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, sebagai contoh perangkat teknologi dan akses

internet, menjadi penghalang utama dalam penerapan media berbasis digital. Selain itu, rendahnya kemampuan guru dalam merancang, memilih, dan mengaplikasikan media pembelajaran dengan maksimal menjadi masalah yang perlu segera diatasi.

Mengingat peranan vital media pembelajaran dalam keberhasilan pelaksanaan Kurikulum Merdeka, diperlukan strategi dan tindakan yang sistematis serta berkelanjutan. Rekomendasi yang dapat diajukan termasuk perlunya peningkatan kapasitas guru melalui program pelatihan dan pengembangan profesional yang khusus menekankan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Program pelatihan sebaiknya dirancang dengan pendekatan praktis, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar. Di samping itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah sangat diperlukan untuk memastikan penyediaan fasilitas yang memadai agar pembelajaran berbasis teknologi dapat dilaksanakan secara merata dan adil.

Kerja sama antara sekolah dengan lembaga pendidikan teknologi, universitas, dan komunitas

belajar juga sangat krusial untuk meningkatkan akses terhadap media pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Selain itu, penting untuk membangun budaya sekolah yang mendorong guru untuk terus berinovasi, mencoba hal baru, dan berbagi praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan cara ini, implementasi Kurikulum Merdeka tidak hanya menjadi teori, tetapi bisa direalisasikan dalam proses pembelajaran yang berkualitas dan bermanfaat bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45–54.
- Barbashova, I., Hetmanenko, L., Kukhniuk, O., Vasylenko, I., & Snisar, O. (2024). Innovative Educational Technologies in University Settings. *Archives Des Sciences*, 74, 153–159.
- Dwijayanti, R., Marlana, N., & Edwar, M. (n.d.). *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI & BISNIS*.
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., & Wibowo, S. E. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68.
- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120–128.
- Ginanjar, A., Rahmani, A., & Adiputra, D. K. (2024). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Budaya Kasepuhan Cirompang berbasis Virtual Reality untuk Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1622–1633.
- Hardiyanti, S. A., Yustita, A. D., & Ermawati, E. A. (2022). IBM Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 5 Karang Sari Banyuwangi. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(2), 138–143.
- Ifliadi, I., Prasetyo, I., Mendrofa, L. I., & Hendrawati, E. S. (2024). Utilization of digital-based learning media in the independent curriculum in elementary schools. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 706–715.
- Komalasari, K., & Rahmat. (2019). Living values based interactive multimedia in Civic Education learning. *International Journal of Instruction*, 12(1), 113–126. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1218a>
- Maladerita, W., Barlian, E., Desyandri, D., Ananda, A., Darmansyah, D., & Zikri, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Bermultimedia Interaktif dengan Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah

- Penggerak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 27–38.
- Nengsih, A. W. A. (2023). Analysis of the Needs for the Development of PJOK Learning Media Based on the APOWERREC Application in the Merdeka Curriculum. *FINGER: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2(1), 19–25.
- Nurhidayah, N., Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 360–368.
- Rodenayana, E., Ekowati, D. W., & Astutik, P. P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 703–711.
- Salmilah, S., & Hisbullah, H. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Madrasah Melalui Pemanfaatan Media Digital. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 80–88.
- Sudarsana, I. K., Nakayanti, A. R., Sapta, A., Haimah, Satria, E., Saddhono, K., Achmad Daengs, G. S., Putut, E., Helda, T., & Mursalin, M. (2019). Technology application in education and learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363(1), 12061.
- Susanto, M. Z., & Fiantika, F. R. (2024). Menggali Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika Melalui Media Papan Ular Tangga Berbasis Budaya. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2537–2544.
- Taupik, R. P. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Teknologi di Era Merdeka Belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2770–2780.
- Todino, M. D. (2025). Educational Technologies. *Encyclopedia*, 6(1).
- YOGASWARA, M. R. (2024). PENDEKATAN TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME DALAM KURIKULUM MERDEKA MELALUI MEDIA ASMBLR 3D PADA MATERI FOTOSINTESIS. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 561–568.
- Zahra, S. Z. N. S., & Utami, I. I. S. (2024). ANALYSIS OF SCIENCE LITERACY LEARNING MEDIA DEVELOPMENT AS A FORM OF DIFFERENTIATED LEARNING IN PRIMARY SCHOOLS. *Educational Researcher Journal*, 1(2), 1–9.