

# Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta

Dwiana Nur Rizki Hanifah<sup>1</sup>

Nanda Dewi Saputri<sup>2</sup>

Sarwiji Suwandi<sup>3</sup>

Septi Yulisetiani<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Sebelas Maret, Surakarta

<sup>1</sup> [dwiananurrizki@student.uns.ac.id](mailto:dwiananurrizki@student.uns.ac.id)

<sup>2</sup> [nandadewisaputri@student.uns.ac.id](mailto:nandadewisaputri@student.uns.ac.id)

<sup>3</sup> [septi.yulisetiani@staff.uns.ac.id](mailto:septi.yulisetiani@staff.uns.ac.id)

<sup>4</sup> [sarwijiswan@staff.uns.ac.id](mailto:sarwijiswan@staff.uns.ac.id)

## Abstrak

Teknologi berkembang pesat dan membawa dampak dalam bidang pendidikan. Pembelajaran berbasis digital diperlukan untuk menyesuaikan perkembangan zaman, menyiapkan siswa yang bijaksana terhadap perkembangan teknologi, serta pemanfaatannya sebagai media ajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital sangat diperlukan karena hal tersebut berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa dan komunikasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini, yaitu guru, siswa, dan kepala sekolah. Dokumen yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini, yaitu berupa hasil belajar siswa, dokumentasi, bahan ajar, dan visi misi sekolah. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan triangulasi metode dengan melakukan wawancara bersama guru, kepala sekolah, dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta dapat dilihat dari penggunaan bahan ajar, media pembelajaran, perangkat evaluasi pembelajaran, dan proses pembelajaran. Bahan ajar disajikan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui *website* sekolah. Materi pembelajaran disediakan dalam bentuk buku elektronik. Media pembelajaran yang digunakan, yaitu media audiovisual yang memuat gambar, foto, video diakses melalui *smart TV*, ditayangkan dengan proyektor, atau diakses melalui gawai. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya sepenuhnya memanfaatkan perangkat elektronik yang dapat mengembangkan literasi digital peserta didik. Perangkat evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan media interaktif Quizizz yang dikemas secara menarik.

**Kata Kunci:** *digital, inovasi, media pembelajaran*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi tidak mampu dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Era globalisasi memengaruhi adanya perkembangan pesat hampir pada semua bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Mannahali & Suhaeb, 2023). Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran

(Salsabila & Agustian, 2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan oleh sekolah di Indonesia (Mukaromah, 2020). Siswa sudah terbiasa mengakses internet atau media digital dalam mencari berbagai informasi.

Perkembangan teknologi informasi secara pesat menuntut kita untuk memiliki kemampuan dasar berkaitan dengan konsep digital itu sendiri. Kemampuan mencari sumber-sumber informasi yang bisa dipertanggungjawabkan menjadi sangat penting di tengah percepatan teknologi digital saat ini (Anggeraini et al., 2019). Oleh karena itu, diperlukan kemampuan literasi digital bagi siswa sehingga siswa dapat mengakses dan memanfaatkan media digital secara baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Modernisasi pendidikan menjadi tantangan yang akan terjadi. Tersedianya jaringan internet yang mendukung serta perangkat pembelajaran berbasis digital dapat memudahkan proses pembelajaran (Najib et al., 2022). Sistem pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dan berinovasi meningkatkan pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya. Hal tersebut mendorong adanya pembelajaran mandiri yang dinamakan dengan Merdeka Belajar (Halik et al., 2022). Konsep merdeka belajar ini merupakan awal dari adanya Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang membebaskan siswanya untuk mengeksplor minat dan bakatnya (Damayanti et al., 2022). Kurikulum merdeka membebaskan siswanya untuk mengekspresikan minat serta bakat yang ada dalam diri masing-masing dengan santai dan tenang. Kurikulum Merdeka memfokuskan pada penerapan asesmen terutama asesmen formatif dalam pembelajaran (Safira et al., 2023). Penerapan kurikulum merdeka ini telah digaungkan oleh pemerintah untuk dilaksanakan di berbagai tingkatan pendidikan di Indonesia.

Tujuan dari dilaksanakannya kurikulum merdeka adalah untuk memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih sesuai dengan minat dan bakatnya (Putri & Arsanti, 2022). Kurikulum digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pendidikan. Terlaksananya kurikulum yang sesuai dengan situasi dan kondisi pendidikan di Indonesia, maka harapannya tujuan pendidikan akan mudah dicapai. Kurikulum merdeka juga memiliki peran yang positif, salah satunya adalah meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dengan sekolah (Pebriyanti et al., 2023). Kurikulum Merdeka membekali siswa sesuai dengan keterampilan 4C yang dibutuhkan dalam perkembangan zaman abad ke-21 sehingga dapat mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia (Inayati, 2022).

Penerapan kurikulum merdeka masih belum sempurna, masih banyak guru yang belum sepenuhnya menerapkan kurikulum merdeka sesuai dengan aturan yang dikeluarkan oleh pemerintah (Baehaki, 2023). Masih banyak guru yang memiliki hambatan dalam melaksanakan kurikulum merdeka. Hambatan tersebut di antaranya (1) sarana dan prasarana yang terbatas, (2) siswa dari latar belakang yang heterogen, (3) keterbatasan *softskills* yang dimiliki guru, (4) kendala dalam mengajak guru mengeksplor sumber daya yang dimiliki, (5) penerapan Kurikulum Merdeka yang penuh tantangan (Putri et al., 2023). Hambatan tersebut tentunya harus segera diatasi. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka berbasis teknologi (Handayani et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pelaksanaan kurikulum merdeka dinilai dapat memberikan nilai positif dan memudahkan pengimplementasian konsep belajar secara nyata (Nuridayanti et al., 2023).

Penerapan kurikulum merdeka tentunya juga mengikuti perkembangan zaman (Usanto, 2022). Perkembangan zaman di era sekarang ini tentunya tidak jauh dari kata

teknologi. Teknologi menjadi hal yang sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat khususnya dunia pendidikan. Pendidikan di era sekarang ini menggunakan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran. Teknologi ini memiliki peran untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu system yang dikenal dengan pembelajaran digital (*digital learning*). Pembelajaran digital merupakan sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (Westra, 2022). Pembelajaran berbasis digital bisa menjadi salah satu solusi dalam memperbaiki sistem pembelajaran yang monoton dan kurang kreatif.

Fakta lapangan menunjukkan bahwa minat siswa di era globalisasi lebih condong ke penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ahmad et al., 2020). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan bantuan teknologi dalam proses pembelajarannya, yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memerlukan adanya penggunaan teknologi agar siswa tidak mudah bosan dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran lebih menarik minat serta motivasi belajar siswa (Nursyam, 2019). Namun sayangnya, masih banyak guru yang belum memahami penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan (Sahelatua, 2018).

Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital sangat diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Pembelajaran menggunakan teknologi informasi menuntut kreativitas dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa. Melalui penggunaan teknologi informasi, setiap siswa akan termotivasi untuk belajar maju berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya (Budiarto et al., 2022).

Keberhasilan inovasi pendidikan harus didukung dengan sumber daya yang ada, tenaga kependidikan mempunyai kewajiban untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan empat kompetensi pendidik, yaitu kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial, dan profesional (Ambarwati et al., 2022). Maka dari itu, untuk mewujudkan inovasi pembelajaran berbasis digital perlu kerjasama dan keseriusan pendidik dalam mengimplementasikannya. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai inovasi pembelajaran berbasis digital dalam implementasi kurikulum merdeka.

Penelitian serupa telah dilaksanakan oleh (Januarisman & Ghufro, 2016) yang mendeskripsikan bahwa penggunaan media web dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian lain yang serupa dilakukan oleh (Kurnia, 2022) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa memiliki wawasan yang luas. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini berupa penggunaan media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan kedua penelitian tersebut dengan meneliti kebaruan berupa subjek penelitian yang diteliti, yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah secara general bagi semua jenjang kelas. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui bentuk inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta serta persepsi guru dan siswa dalam penggunaannya.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus. Penelitian studi kasus memiliki fokus dalam satu bidang tertentu baik dari segi individu, kelompok, organisasi, maupun masyarakat (Prihatsanti et al., 2018). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, analisis dokumen, dan observasi. Sumber data dalam penelitian ini, yaitu guru, siswa, dan kepala sekolah. Dokumen yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia, dokumentasi kegiatan sekolah, bahan ajar, serta visi misi sekolah. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan memilih guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta. Hal tersebut dikarenakan guru Bahasa Indonesia memiliki pengalaman mengajar yang sesuai dengan penelitian ini.

Observasi dilakukan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta. Wawancara dilakukan untuk meneliti persepsi guru dan siswa tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan analisis dokumen hasil belajar siswa dilakukan untuk mengukur kemampuan serta untuk bukti penggunaan media digital dalam pembelajaran. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi metode dengan melakukan wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman dengan tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik simpulan (Milles & Huberman, 2014). Reduksi data dilakukan dengan melakukan seleksi terhadap data yang diperoleh dari observasi, wawancara, maupun analisis dokumen. Penyajian data dilakukan dengan menyajikan data hasil reduksi dalam bentuk narasi. Setelah melakukan reduksi dan penyajian data, peneliti membuat simpulan hasil penelitian.

## Hasil

SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan inovasi pembelajaran berbasis digital. Bentuk inovasi pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran penuh menggunakan teknologi tanpa adanya penggunaan buku maupun kertas. Tabel 1 merupakan hasil observasi mengenai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta.

Tabel 1. Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital

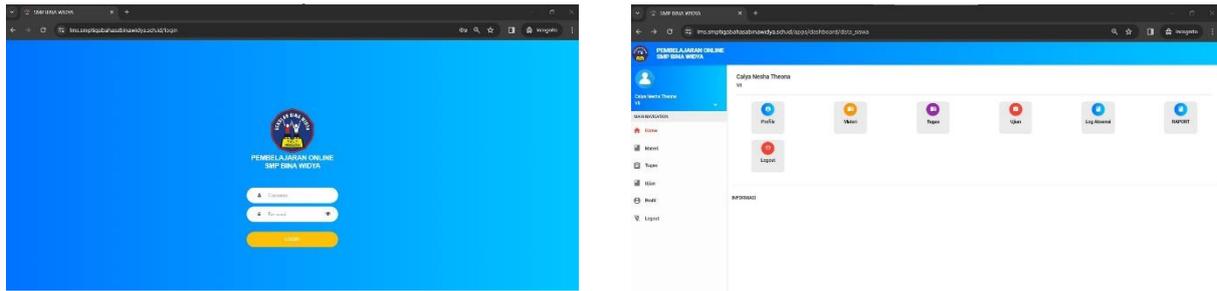
No.	Indikator	Data Temuan	Inovasi Pembelajaran
1.	Bahan ajar berbasis digital	Guru dan siswa sepenuhnya telah menggunakan bahan ajar noncetak, semua bahan ajar menggunakan media elektronik. Jenis bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar berbasis internet, seperti web sekolah dan buku elektronik.	Guru memberikan materi Bahasa Indonesia melalui web sekolah dan aplikasi yang dapat diakses melalui laptop pribadi siswa. Materi pembelajaran disediakan dalam bentuk buku elektronik yang dapat diunduh melalui web. Seluruh pembelajaran terintegrasi dengan web sehingga pembelajaran secara penuh menggunakan web yang telah tersedia tanpa menggunakan buku cetak maupun kertas. Penggunaan LKS maupun kertas dalam

2.	Media Digital	Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran audiovisual, visual, dan media interaktif. Media audiovisual yaitu berupa penggunaan aplikasi Youtube, media visual berupa gambar atau foto yang ditampilkan melalui <i>smart TV</i> , dan media interaktif yaitu Canva dan Quizizz.	pengerjaan dan penulisan materi sudah tidak digunakan. Guru memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa dalam bentuk tayangan materi yang telah diedit semenarik mungkin menggunakan Aplikasi Canva. Media Youtube digunakan guru untuk menampilkan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan menyimak dan berbicara. Media visual gambar yang ditampilkan melalui <i>smart TV</i> membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Guru menyuguhkan <i>game</i> digital menggunakan Aplikasi Quiziz untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Penggunaan web sekolah dimanfaatkan untuk memberikan materi, tugas, serta nilai Bahasa Indonesia.
3.	Evaluasi		Evaluasi pembelajaran menggunakan media interaktif Quiziz.	Aplikasi Quizizz digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas secara menarik.

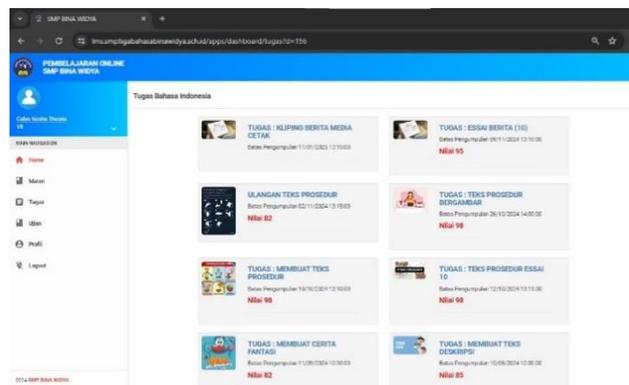
### Bahan Ajar Berbasis Digital

SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta sepenuhnya telah menggunakan bahan ajar noncetak, semua bahan ajar menggunakan media elektronik. Penggunaan LKS maupun kertas dalam pengerjaan dan penulisan materi sudah tidak digunakan. Jenis bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar berbasis internet, seperti penggunaan Youtube, Canva, web sekolah, serta buku elektronik. SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta memiliki web sekolah yang dapat diakses melalui <https://smpdigabahasabinawidya.sch.id/>.

Web sekolah digunakan guru, siswa, maupun *civitas academica* dalam melaksanakan program pendidikan yang berjalan. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis web dilakukan menggunakan materi pembelajaran yang telah disediakan pada web. Materi pembelajaran tersebut disediakan dalam bentuk buku elektronik yang dapat diunduh melalui web. Buku elektronik yang tersedia merupakan buku elektronik yang berisi materi yang sudah dibuat dan disesuaikan dengan pembelajaran serta kurikulum yang berlaku. Seluruh pembelajaran terintegrasi dengan web sehingga pembelajaran secara penuh menggunakan web yang telah tersedia tanpa menggunakan buku cetak. Berikut merupakan tampilan web SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta.



Web tersebut berisi buku elektronik yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Buku elektronik tersebut disediakan sesuai dengan materi Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Berikut tampilan buku elektronik dalam web SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta.



Gambar 3. Tampilan buku elektronik

Selain buku elektronik, guru juga menggunakan bahan ajar Youtube dalam memberikan materi Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan menyimak dan berbicara. Media Youtube ini diakses guru dengan bantuan proyektor dan menampilkan pada layar televisi besar yang tersedia di depan kelas maupun dengan membagikan tautan kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri maupun kelompok menggunakan laptop pribadi siswa.

Bahan ajar Canva digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk tayangan materi pada televisi di depan kelas. Media Canva ini telah disesuaikan dan didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Penggunaan Canva terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

## Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran yang digunakan oleh SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta merupakan media pembelajaran berbasis digital secara penuh. Media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran audiovisual, visual, dan media interaktif. SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta sudah tidak menggunakan media pembelajaran cetak. Seluruh media pembelajaran yang digunakan merupakan media pembelajaran digital berbasis elektronik secara penuh.

Media pembelajaran audiovisual yang digunakan guru menggunakan video pembelajaran yang ditampilkan melalui layar televisi di depan kelas. Sumber media video tersebut adalah Youtube maupun video yang sudah disediakan oleh guru untuk mengulas materi Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Media audiovisual ini digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara.

Media pembelajaran visual yang digunakan oleh SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta berupa gambar dan teks yang disajikan melalui laptop masing-masing siswa dan proyektor untuk dapat ditampilkan melalui *smart* LCD. Media pembelajaran visual gambar dan teks yang ditampilkan melalui *smart* LCD tersebut akan lebih nyaman untuk siswa karena dapat terlihat lebih jelas. Selain itu, dengan media *smart* LCD lebih menarik perhatian siswa serta dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta berupa Canva dan Quizizz. Media pembelajaran interaktif berupa Canva biasa digunakan oleh guru maupun siswa. Guru menggunakan Canva dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan desain yang menarik supaya dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, siswa menggunakan Canva pada saat mendapatkan tugas presentasi yang diberikan oleh guru. Siswa dapat berlatih membuat desain materi presentasi semenarik mungkin, hal ini dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Media pembelajaran interaktif Quizizz digunakan oleh guru dalam memberikan tugas maupun kuis pada saat pembelajaran. Media interaktif Quizizz tersebut dapat membantu guru dalam memberikan tugas dan kuis yang sudah dikemas dengan tampilan yang menarik dan pertanyaan-pertanyaan yang mudah dipahami. Selain itu, Quizizz juga digunakan oleh guru dalam evaluasi pembelajaran.

### **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya, yaitu model pembelajaran Jigsaw dan Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital diawali dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Kemudian, guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari melalui proyektor televisi di depan kelas. Selanjutnya, setiap kelompok diberikan materinya masing-masing. Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya. Pembelajaran diakhiri dengan memberikan tes berbasis internet yang meliputi seluruh materi sebagai evaluasi dan guru memberikan penghargaan kepada siswa. Model pembelajaran Jigsaw dapat melatih siswa bekerja dalam kelompok, belajar bertanggung jawab, serta melatih keaktifan siswa.

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital diawali dengan menentukan proyek yang akan dikerjakan oleh siswa, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, selanjutnya merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dan jadwal pelaksanaan proyek, dalam proses pengerjaan guru tetap mendampingi siswa dan memberikan evaluasi proses, setelah tugas selesai dikerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya dengan menampilkan materi presentasi menggunakan Canva. Model Pembelajaran Project Based Learning tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menjadikan siswa aktif dan kreatif, serta melatih siswa untuk dapat bekerja di dalam kelompok.

### **Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta menggunakan pembelajaran berbasis digital secara penuh. SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta tidak menggunakan buku acuan secara cetak serta tidak menggunakan kertas dalam penulisan materi maupun pengerjaan tugas. Semua materi dan tugas dilakukan menggunakan bantuan perangkat digital dan internet. Internet yang disediakan oleh

sekolah merupakan internet dengan kecepatan tinggi sehingga memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis digital.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta diawali dengan kegiatan awal pembelajaran seperti berdoa, melakukan presensi, ice breaking, menciptakan suasana belajar yang demokratis, serta melaksanakan kegiatan apresepsi. Setelah kegiatan apresepsi dilakukan, pembelajaran memasuki tahap inti, yaitu penyampaian materi baik secara diskusi antara guru dan siswa maupun pengelompokkan siswa yang tentunya semua itu dilakukan menggunakan bantuan perangkat digital secara penuh. Setelah pembelajaran inti selesai, guru dan siswa melakukan evaluasi yang juga dilakukan menggunakan perangkat digital digital.

Rangkaian proses pembelajaran dari awal hingga akhir berbasis teknologi. Penggunaan teknologi ini dapat direalisasikan karena semua siswa diwajibkan untuk membawa laptop pribadi. Berikut merupakan dokumentasi pembelajaran berbasis laptop yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 4. Penggunaan laptop dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Penggunaan laptop tidak hanya digunakan pada saat proses pembelajaran saja, melainkan laptop juga digunakan untuk mengakses soal ujian baik ujian harian maupun ujian semester sehingga SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta sudah tidak menggunakan buku maupun kertas dalam sistem pembelajarannya. Pengerjaan tugas maupun penjabaran materi dilakukan menggunakan teknologi baik teknologi menggunakan laptop pribadi masing-masing maupun penggunaan televisi besar untuk penjabaran materi guru di depan kelas. Hal ini dinilai efektif untuk membantu program cinta lingkungan dalam meminimalisasi penggunaan kertas serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan cepat.

SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta juga menyediakan fasilitas teknologi berupa fasilitas wifi. SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta telah memastikan penggunaan internet tersebut aman untuk kegiatan pembelajaran sehari-hari maupun pada saat ujian berlangsung. Adanya fasilitas ini memudahkan siswa dan guru dalam mengakses materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat membantu untuk mencari sumber belajar lainnya yang tersebar luas di internet. Namun sayangnya, terdapat kekurangan penerapan penggunaan teknologi termasuk internet dalam sekolah.

Menurut salah satu guru Bahasa Indonesia, terkadang masih ada siswa yang kedapatan menggunakan teknologi tidak sesuai dengan aturan pembelajaran melainkan untuk game dan sosial media. Hal tersebut disikapi oleh sekolah dengan menyita sementara gawai atau laptop yang digunakan untuk penyalahgunaan penggunaan. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi ini dirasa dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar siswa di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta telah menguasai teknologi jadi, penggunaan aplikasi berbasis digital tidak dirasa

memberatkan bagi siswa, siswa lebih nyaman dan merasa dimudahkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Keterampilan siswa dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat diasah dengan mengoperasikan aplikasi sebagai media untuk menyampaikan materi atau tugas. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta mendorong siswanya untuk melakukan pembelajaran kelompok maupun individu dengan menggunakan aplikasi digital. Siswa juga dapat memperoleh sumber materi ajar dari internet untuk memperluas wawasan tentang materi Bahasa Indonesia yang sedang diajarkan.

## Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta telah sepenuhnya menggunakan teknologi digital. Bentuk teknologi digital yang digunakan yaitu menggunakan Aplikasi Quizizz dan web sekolah. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Penilaian hasil belajar siswa tidak diberikan dalam bentuk cetak, tetapi dalam bentuk noncetak yang diunggah melalui web sekolah. Berikut tampilan unggahan nilai Bahasa Indonesia pada web SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta.



The screenshot shows a web interface for 'PEMBELAJARAN ONLINE SMP BINA WIDYA'. It displays a table for 'KELAS VII' with columns for 'NO', 'NAMA', 'JAWABAN TUGAS', and 'NILAI'. The table lists 14 students with their respective scores in the 'NILAI' column.

NO	NAMA	JAWABAN TUGAS	NILAI
1	Adigai Nathania Sebastian	<input type="text"/>	80
2	Arani Araceli Kurniaman	<input type="text"/>	85
3	Adriano Putri Zizi	<input type="text"/>	80
4	Alia Neetha Theona	<input type="text"/>	82
5	Adara Evelyn Prasetya	<input type="text"/>	80
6	Chitra Irena Santoso	<input type="text"/>	80
7	Alia	<input type="text"/>	80
8	Donna Kencana Wilaira	<input type="text"/>	85
9	Donna Dipo Galno	<input type="text"/>	70
10	Herika Alinggi Herfeno	<input type="text"/>	80
11	Harsono Gerardo Santoso	<input type="text"/>	80
12	Joy Hanchel Hermawan	<input type="text"/>	80
13	Lolytha Bonny Santoso	<input type="text"/>	81
14	Kelvin Panku Wibisono	<input type="text"/>	78

Gambar 5. Tampilan pengunggahan nilai dan jawaban tugas siswa

Nilai tugas serta nilai ujian dapat diakses secara terbuka pada web sekolah. Guru mengunggah nilai siswa secara keseluruhan pada kolom nilai yang tersedia di web. Hal tersebut dapat menjadi refleksi serta evaluasi diri bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pelaksanaan evaluasi tersebut dapat dimaknai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penilaian berbasis digital juga dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian.

## Pembahasan

Seiring berjalannya waktu, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan. Adanya perkembangan zaman membuat penggunaan teknologi pendidikan semakin pesat, khususnya dalam kegiatan pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Perkembangan zaman ditandai dengan pesatnya pemanfaatan teknologi informasi dan membuat konsep pembelajaran bergeser ke pembelajaran modern (Syahrudin et al., 2023). SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan inovasi penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Inovasi penggunaan teknologi digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta diwujudkan dengan dilaksanakannya pembelajaran berbasis digital secara penuh.

Penggunaan media digital ini dilaksanakan menggunakan akses internet yang tersedia. Hal ini membuat penggunaan media cetak seperti LKS dan buku cetak sudah tidak digunakan kembali. Tidak digunakannya kertas dan media pembelajaran cetak dapat meminimalisasi penggunaan kertas (Tur Rosidah et al., 2021).

SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta menerapkan proses pembelajaran yang terintegrasi dengan web sekolah. Web tersebut merupakan web khusus yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum yang dijalankan. SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta menggunakan Kurikulum Merdeka pada jenjang kelas VII dan VIII, sedangkan kelas IX masih menggunakan Kurikulum 2013.

Pengaplikasian Kurikulum Merdeka di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta telah mencapai tahap yang cukup baik. Guru memiliki orientasi terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Guru dinilai aktif serta kreatif dalam membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rosmana et al., 2023) bahwa pembelajaran digital mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital yang dilakukan guru adalah dengan menggunakan bahan ajar digital berbasis internet. Bahan ajar yang digunakan oleh guru berupa penggunaan buku elektronik, web sekolah, maupun aplikasi untuk menyampaikan materi maupun memberikan tugas kepada siswa. Buku elektronik Bahasa Indonesia yang disediakan merupakan buku yang dapat diakses di web sekolah. Buku tersebut berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai jenjang kelas. Buku digital ini memiliki manfaat untuk memudahkan siswa dalam membaca buku (Haslinda et al., 2022). Buku digital ini merupakan bentuk dari inovasi pembelajaran digital dengan meminimalisasi penggunaan kertas pada buku cetak.

Adapun bahan ajar berbasis aplikasi yang digunakan mulai dari Aplikasi Youtube, Canva, Quizizz, maupun aplikasi lainnya yang telah disesuaikan oleh guru dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Bahan ajar berbasis digital ini terbukti dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Farhana et al., 2021). Guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mencari sumber belajar tentang materi Bahasa Indonesia yang tengah dipelajari. Guru juga memberikan arahan kepada siswa untuk melaksanakan pembelajaran baik dengan cara berkelompok maupun individu.

Inovasi pembelajaran berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan media digital berbasis internet. Media pembelajaran tersebut antara lain media pembelajaran audiovisual, visual, dan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran tersebut dilakukan sepenuhnya menggunakan teknologi, yaitu menggunakan bantuan proyektor yang ada di depan kelas. Selain menggunakan proyektor, guru juga memanfaatkan laptop pribadi siswa untuk mengakses media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa dapat mengakses media pembelajaran secara individu maupun kelompok. Pembelajaran berbasis digital tersebut dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Jediut et al., 2021) bahwa pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran yang diadopsi di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta baik penyampaian materi maupun penugasan tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Seluruh siswa di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta diwajibkan untuk membawa

laptop sebagai media utama pembelajaran. Semua materi ajar serta penugasan dilakukan menggunakan laptop masing-masing. Hal tersebut dinilai efektif untuk memudahkan siswa maupun guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan laptop dalam pembelajaran juga memiliki pengaruh positif yang signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Alexandro & Situmorang, 2021).

Tidak hanya proses pembelajarannya saja, pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta juga sepenuhnya telah menggunakan teknologi digital. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal secara interaktif menggunakan aplikasi maupun pelaksanaan penilaian hasil belajar melalui web. Pelaksanaan penilaian melalui web ini dinilai dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan penilaian yang diunggah pada web memiliki tingkat transparansi yang dapat diakses oleh semua siswa.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran (Maritsa et al., 2021). Penerapan teknologi memiliki dampak positif, yaitu guru tidak hanya sebagai acuan sumber ilmu pengetahuan sehingga siswa tidak hanya berpusat pada guru dan informasi belajar yang diberikan oleh guru saja, tetapi juga dapat mengakses materi pembelajaran melalui internet (Ambarwati et al., 2022). Guru memiliki peran sebagai pengajar dan pembimbing, jadi setiap siswa dibimbing, diarahkan, dan dipantau dalam proses pembelajaran agar siswa tidak salah jalan dalam menggunakan media digital.

Pendidikan berbasis digital di Indonesia dilaksanakan melalui pembelajaran yang kreatif, efektif, produktif, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Fitriani, 2021). Salah satu upayanya dapat dilakukan melalui inovasi sistem pembelajaran untuk memenuhi tuntutan kebutuhan abad ke-21 (Friantary & Eliya, 2023). Pembelajaran berbasis teknologi merupakan inovasi efektif yang digunakan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang disampaikan menarik perhatian siswa (Anggraeny, 2020). Pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan ketertarikan siswa agar siswa memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan teknologi merupakan salah satu media yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat memberi kemudahan dalam proses pembelajaran, di samping itu dengan adanya teknologi sebagai media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Alamsyah et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif teknologi dalam pendidikan antara lain memudahkan siswa dalam mencari informasi dan pengetahuan serta memperluas wawasan siswa. Dampak negatif dari teknologi adalah adanya siswa yang menyalahgunakan penggunaan teknologi (Nurillahwaty, 2022).

Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital yang dilakukan di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta tentunya tidak terlepas dari dampak negatifnya, yaitu dengan disalahgunakannya perangkat digital oleh siswa. Salah satu bentuk penyalahgunaan penggunaan teknologi adalah dengan digunakannya gawai maupun laptop dalam lingkungan sekolah untuk kepentingan media sosial maupun *game*. Penyalahgunaan tersebut telah disikapi oleh pihak sekolah dengan memberikan sanksi berupa penyitaan gawai maupun laptop siswa yang bersangkutan. Pemberian sanksi kepada siswa yang melanggar akan menanamkan karakter disiplin dan memiliki kesadaran untuk melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik (Andhiny, 2019).

Secara keseluruhan, penerapan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta banyak memberikan dampak positif bagi terlaksananya pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maritsa et al., 2021) bahwa dengan penerapan teknologi digital dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta telah melakukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Inovasi pembelajaran yang digunakan berupa penggunaan web khusus yang dirancang oleh pihak sekolah untuk semua jenjang kelas. Pembelajaran di SMP Tiga Bahasa Bina Widya sudah tidak lagi menggunakan LKS, kertas, maupun buku cetak. Materi pembelajaran diberikan melalui buku elektronik yang tersedia di web sekolah tersebut. Guru dan siswa mengakses Web tersebut dengan menggunakan laptop. Web sekolah ini berisi tentang materi pembelajaran, tugas siswa, serta nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia semua dapat diakses melalui web sekolah tersebut. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta menekankan pada keaktifan siswa. Siswa diberikan kemerdekaan untuk mencari materi menggunakan teknologi. SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta juga menyediakan fasilitas internet yang mumpuni untuk membantu siswa serta guru baik untuk melaksanakan pembelajaran maupun untuk melaksanakan ujian.

Inovasi pembelajaran lainnya adalah dengan digunakannya media pembelajaran berbasis digital, yaitu media audiovisual, visual, dan media interaktif. Media visual berupa aplikasi Youtube yang digunakan dalam memberikan materi Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan menyimak dan berbicara. Media pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu berupa aplikasi Canva dan Quiziz. Aplikasi yang digunakan beragam seperti Canva yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, kemudian siswa juga menggunakan Canva ketika sedang mendapatkan tugas presentasi. Aplikasi Quiziz digunakan sebagai bahan evaluasi belajar yang dikemas dengan semenarik mungkin untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran visual berupa gambar atau foto yang dapat ditampilkan melalui *smart TV*, dengan menggunakan media tersebut lebih menarik perhatian siswa.

Inovasi pembelajaran yang diberikan guru sangat beragam seperti penggunaan aplikasi yang menyuguhkan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia secara menarik mulai dari materi pembelajaran hingga evaluasi. Semua media digital yang digunakan oleh guru dikemas dengan menggunakan tanyangan yang menarik. Seperti guru yang menyuguhkan game digital menggunakan aplikasi Quiziz untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan pembelajaran berbasis digital ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif.

## **Daftar Pustaka**

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>

- Alexandro, R., & Situmorang, N. M. A. (2021). Dampak Pemanfaatan Laptop sebagai Media Pendukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 510. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39216>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (n.d.). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Andhiny, R. (2019). Penerapan Hukuman Untuk Penanaman Karakter Disiplin Siswa SD Negeri 1 Karangasari. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 19(8), 1840–1847.
- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Anggani Linggar Bharati, D. (2019). *Literasi Digital: Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa*.
- Alamsyah, M., Pettalongi, S. S., Nurdin, N., (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Era Society 5.0. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu 2023*, 2(1), 29-36. Retrieved from <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/issue/archive>
- Baehaki. (2023). Faktor penghambat guru dalam menerapkan kurikulum merdeka. *Conference of Elementary Studies*, 134–140.
- Budiarto, A., Dynawati, R., & Rahayu, D. (2022). *Studi Literatur: Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Damayanti, A. D., Jannah, A. N., & Agustin, N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Samasta*, 29.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Fedora, A., Fitria, N. N. A., Khasanah, K., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Inovasi Pendidikan Sebagai Solusi Permasalahan Pendidikan. *FKIP E-PROCEEDING*, 6–11.
- Fitria, K., Pujiastuti, H., & Karomah, F. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Digital untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Abad 21 dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id*, 8(1), 1–7.
- Friantary, H., & Eliya, I. (2023). Multiliteracy Learning Model Through Synergy Between The Needs Of The Workplace And Learning Language Skills Courses. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 16(2). <https://doi.org/10.26858/retorika.v16i2.24177>
- Halik, A., Salam, R., & Hafid, A. (2022). *the Analysis of the Educators' Role Towards the Elementary School Students' Literacy Problem Through the Heutagogy Approach*. 185–197. <https://doi.org/10.26858/retorika.v15i2.47164>
- Hamid, R., Pratama, S., & Rahmat, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran Daring Berbasis Bichronous dengan Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital, Flipped Classroom, Blended Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 375(2), 375–378.
- Handayani, Firiiah, Hasyim, Dadang Muhammad, Suryono, Wiwid, Sutrisno, Novita, R. (2023). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Mendukung Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi*. 6(4), 1265–1271. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 576, 576–584.

- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education, 2*, 293–304. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE%0AUmmi>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3*(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2*(2), 3.
- Kurnia, F. (2022). Pendidikan Berbasis Teknologi. *Tarbawi: Jurnal Studi Pendidikan Islami, 10*(2), 205–221. <https://doi.org/10.55757/tarbawi.v10i2.307>
- Mannahali, M., & Suhaeb, L. A. (2023). Translation Theory as The Basis of Translation Learning. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 15*(2). <https://doi.org/10.26858/retorika.v15i2.47024>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18*(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: IU-Press.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review, 4*(1), 179–
- Najib, M. A., Maunah, B., Sayyid, U., & Tulungagung, A. R. (2022). *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Inovasi Pendidikan di Era Digital (Studi Pelaksanaan Pembelajaran di Jenjang SD-SMP Kabupaten Tulungagung)*. *10*(1), 1–17.
- Nuridayanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Markiano Solissa, E., & Mere, K. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal On Teacher Education, 5*(1), 88–93.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, 18*(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Pebriyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Nur Fauziah, S., & Puspitasari, P. (2023). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Harmonisasi Antara Masyarakat dan Sekolah. *Jurnal Pacupendidikan Dasar, 3*(1), 269–277.
- Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi, 26*(2), 126. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Purba, F. D. S., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Pada Tema Panas dan Perpindahannya Siswa Kelas V Di SD Negeri 107423 Tanjung Garbus. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin, 1*(7), 731–739. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i7.706>
- Putri, N. I., Sabrina, S. I., Budiman, N., & Utami, W. T. P. (2023). Hambatan Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Proses Pembelajaran Di Sd Negeri 3 Brosot. *Indonesian Journal of Elementary Education, 5*(1), 51–60.
- Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Pemulihan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung*, (Noveusantomber), 21–26.
- Rifda, E. T., Maulana, E., Khafid, A., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (n.d.). *Pemanfaatan Media Evaluasi Digital Pembelajaran Ipa MI/SD Materi Bunyi dalam*

- Membentuk Milenial Kreatif.* Retrieved from <http://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai>
- Rosidah, Tur Cholifah, Sulistyawati, Ida., Achmad Fanani, A., & Pramulia, P. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pembelajaran Tematik Berbasis Tik: Ppm Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 660–666. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1319>
- Rosmana, P., Iskandar, S., Ranisa Rahma, A., Maria, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin>
- Rudi Karma. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Kolaka. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 216–226. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.708>
- Safira, A. N., Rakhmawati, A., & Wisnu Wardana, M. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII SMP Negeri 2 Batang. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 22(2), 123–136. <https://doi.org/10.21009/bahtera.222.01>
- Sahelatua, L. V. dan M. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 131–140.
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Atanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*.
- Syahrudin, S., Agus, M., & Akbar, A. (2023). Implementation of Google Classroom Apps to Improve Creative Writing Skills. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 16(1). <https://doi.org/10.26858/retorika.v16i1.43389>
- Usanto, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Cakrawala Repositori IMWI*, 5(2), 495.
- Zahra Rosyiddin, A. A., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). Inovasi Pembelajaran sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42679>