



Efektivitas *Technology-Enhanced Learning* dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka di Kelas 5 SD

Latifatul Jannah⁽¹⁾, Ervin Nuriana⁽²⁾

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Email: jannahlatifa93@gmail.com, Ervinnuriana@unublitar.ac.id

Abstrak: Seorang pendidik perlu mengembangkan atau mencari cara agar pembelajaran lebih menghidupkan interaksi dari peserta didik. Hal yang dapat dilakukan yakni merancang fasilitas pembelajaran yang tepat agar peserta didik mendapatkan rangsangan untuk lebih tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran sehingga akan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Penguasaan teknologi juga merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran saat ini. Teknologi dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat peserta

didik, karena media pembelajaran yang kurang menarik minat sulit untuk digunakan dalam memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas *Technology-Enhanced Learning* dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian ini dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dari data- data yang sudah ditemui. Hasil dari pengumpulan data dan analisis temuan data didapatkan hasil bahwa efektivitas penggunaan *Technology-Enhanced Learning* dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka pada siswa kelas 5 di SDN 01 Sukorejo Kab. Nganjuk terbukti sangat efektif dalam menghidupkan kelas, menunjang kondisi kelas yang menarik dan interaktif.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah artikel

Diterima pada : 01 – 02 – 2025

Disetujui pada : 20 – 02 – 2025

Dipublikasikan pada : 28 – 02 – 2025

Kata kunci: *Technology-Enhanced Learning, Interaktif, Pembelajaran*

DOI:<https://doi.org/10.28926/jpip.v5i1.1383>

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin pesat dan ikut mendorong industri pendidikan untuk mengadaptasi TIK ke dalam pembelajaran dan menjadikan pendidikan berbasis teknologi demi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan TIK yaitu *Technology Enhanced-Learning*, hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar sendiri baik di sekolah, di rumah maupun di tempat lain. *Technology Enhanced Learning* (TEL) merupakan teknologi yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik yang penting untuk memastikan pembangunan berkelanjutan (Vassiliadis & Stefani, 2022). Pada Era menuju Revolusi 4.0 ditandai dengan menjamurnya perkembangan digitalisasi dalam berbagai aspek maupun di segala bidang yang pastinya akan merambah ke bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menggerakkan roda perubahan Kualitas Sumber Daya Manusia. Salah satu contoh hal yang dapat dilakukan yaitu meningkatkan kreatifitas dan kemampuan dalam menerapkan teknologi seperti Multimedia dalam bidang pendidikan (Handaru dan Pujriyanto, 2021).

Generasi saat ini baik usia Sekolah Dasar maupun sebelumnya telah mengenal TIK, mereka sudah terbiasa memainkan Gadget dalam aktivitasnya, sehingga berpotensi secara substansial memengaruhi perkembangan anak- anak di masa depan (Rahay et, al., 2022). Salah satu bentuk dari *Technology Enhanced- Learning* (TEL) yaitu menggunakan Multimedia dalam proses pembelajaran. Multimedia dapat didefinisikan sebagai penggabungan lebih dari satu jenis media, seperti teks, grafik,



animasi, suara, dan gambar yang perpaduannya terletak pada pengendalian oleh komputer sebagai penggerak seluruh kombinasi media tersebut (Lestari & Retnoningsih, 2018). Dengan demikian maka dengan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran maka pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan program tersebut sehingga kelas menjadi aktif. *Technology Enhanced-Learning* (TEL) bertujuan untuk membuat pendidik tidak lagi terbatas pada buku teks yang disediakan oleh sekolah atau yang biasa digunakan tetapi dapat menggunakan sumber lain seperti video, audio, dan bagian multimedia lainnya.

Kurikulum merdeka mulai dijalankan di semua lembaga pendidikan dengan maksud untuk mengembangkan kembali proses pembelajaran dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum 2013. Pemerintah memberikan pilihan pada implementasi kurikulum merdeka di sekolah, yaitu; (1) merdeka belajar, (2) merdeka berbagi, dan (3) merdeka berubah. Pelaksanaan kurikulum merdeka pastinya akan membawa dampak yang signifikan terhadap pendekatan pembelajaran, strategi pengajaran, metode belajar-mengajar, serta bahkan evaluasi pembelajaran di antara guru dan staf pendidikan di sekolah. Secara esensial, kurikulum merdeka belajar melibatkan pengembangan kompetensi guru dan siswa untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa Upaya tersebut tidak dapat dipisahkan dari perencanaan esensial kurikulum yang sesuai dengan model pembelajaran (Damiani et al., 2024).

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah minimnya pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Kendala tersebut tampak dari berbagai perspektif, melibatkan persiapan guru, sekolah, dan siswa sebagai subjek pembelajaran. Selain itu, terdapat berbagai hambatan pendidikan terkait dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, seperti ketersediaan media pembelajaran yang kurang mendukung untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia dalam pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas dan guru pun dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran yang bermanfaat untuk guru dan juga peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif untuk menguraikan dan mendeskripsikan data-data yang sudah ditemui. Metode pendekatan deskriptif adalah salah satu metode penelitian yang berusaha mendeskripsikan data-data secara akurat. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengisian kuesioner yang dibagikan secara langsung kepada peserta didik. Lokasi dari penelitian ini di kelas V di SD Negeri 01 Sukorejo, yang beralamat di Desa Sukorejo Kabupaten Rejoso Kabupaten Nganjuk. Instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner ini menyajikan sejumlah pertanyaan tertulis mengenai studi kasus pada penelitian ini, untuk memperoleh informasi dari responden terhadap subjek penelitian. Selain itu, pengumpulan data juga melibatkan berbagai sumber, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel populer, untuk memperoleh informasi yang mendukung hasil penelitian.

Proses analisis data melibatkan evaluasi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Kuesioner ini, yang terdiri dari 5 pertanyaan, diisi oleh 21 peserta didik di kelas V Data yang terkumpul disunting dan dikelompokkan, kemudian peneliti memberikan penjelasan deskriptif. Tahap analisis data melibatkan beberapa langkah, seperti pengumpulan data, penyajian data dengan pengelompokan dan penyuntingan, analisis data dengan mendeskripsikan sesuai instrumen dan hasil analisis sumber, serta tahap menyimpulkan dengan membandingkan studi kepustakaan dan hasil analisis data. Hasil pembahasan disajikan dalam bentuk deskripsi tanpa menghitung angka.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023 dengan sampel penelitian kelas V SD Negeri 01 Sukorejo. Peneliti menggunakan kuesioner dan menyebarkan kepada peserta didik untuk mendukung pengumpulan sumber data. Peneliti memaparkan data point per point. Pada pertanyaan "multimedia membantu memahami materi pembelajaran lebih baik" Berdasarkan angket dari pernyataan ini didapatkan hasil dari total peserta didik 21, sebanyak 17 peserta didik iya, 2 peserta didik jarang, dan 2 peserta didik tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 17 peserta didik menjawab iya bahwa multimedia membantu dalam memahami pemaparan materi dari guru lebih baik. Pernyataan ke dua "multimedia memberikan membuat variasi dalam penyampaian proses pembelajaran" Berdasarkan angket dari pernyataan dua didapatkan hasil dari total peserta didik 21, sebanyak 19 peserta didik iya, 2 peserta didik jarang, dan 0 peserta didik tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 19 peserta didik menjawab iya bahwa media *power point* memberikan variasi dalam pembelajaran. Pernyataan ke tiga " multimedia video dapat meningkatkan minat belajar dalam konteks pembelajaran bermakna" Berdasarkan angket dari pernyataan tiga didapatkan hasil dari total peserta didik 21, sebanyak 15 peserta didik iya, 5 peserta didik jarang, dan 1 peserta didik tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 15 peserta didik menjawab iya bahwa multimedia video dapat meningkatkan minat belajar dalam konteks pembelajaran bermakna.

Pernyataan berikutnya " Pembelajaran dengan aplikasi quizziz dapat melatih keterampilan analisis kritis". Berdasarkan angket dari pernyataan didapatkan hasil dari total peserta didik 21, sebanyak 20 peserta didik iya, 1 siswa jarang, dan 0 peserta didik tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 20 peserta didik menjawab iya bahwa aplikasi quizziz dapat mendukung pengembangan keterampilan kritis analitis. Data 5 "Power Point Interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan kreatif" Berdasarkan angket dari pernyataan tiga didapatkan hasil dari total siswa 21, sebanyak 18 peserta didik iya, 2 peserta didik jarang, dan 1 peserta didik tidak. Presentasi jumlah tertinggi didapatkan hasil 18 peserta didik menjawab iya bahwa Power Point Interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan kreatif. Ini menunjukkan bahwa *Technology Enhanced- Learning* (TEL) sangat efektif, karena dampaknya dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dan memunculkan rasa ingin tahu yang besar. Ketertarikan terhadap proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, keberadaan multimedia dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik. Melalui penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) peserta didik memiliki kemampuan untuk melihat, mendengar, bahkan berinteraksi, sehingga keterlibatan indra peserta didik dalam penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) pembelajaran interaktif jauh lebih besar dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar. Penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran, peserta didik tampak antusias dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif sehingga *Technology Enhanced- Learning* (TEL) memberikan pengaruh terhadap kompetensi pembelajaran di kelas. *Technology Enhanced- Learning* (TEL) juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran (Mawaddah et al., 2019). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) dalam pembelajaran sangat efektif dalam menunjang kondisi kelas yang interaktif. Penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) dalam pembelajaran menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan



menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data dan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) dalam pembelajaran interaktif berbasis kurikulum merdeka di kelas V SD Negeri 01 Sukorejo, terbukti sangat efektif dalam menunjang kondisi kelas dan proses pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Technology Enhanced- Learning* (TEL) juga memberikan pengaruh terhadap pemahaman materi dalam pembelajaran. Terbukti dari hasil angket kuisioner yang dibagikan kepada 21 peserta didik kelas V SD Negeri Sukorejo yang dibagikan. Efektivitas penggunaan *Technology Enhanced- Learning* (TEL) dalam pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas, dan motivasi serta hasil belajar peserta didik memacu mengaktifkan suasana kelas dalam pembelajaran dan menciptakan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, I.R., Rahayu, E.S. & Martin, P. HB. (2020). The development of gymnospremae interactive media android based with the Discovery Learning to improve student learning result on plantae subject in senior high school. *Journal of Biology Education*, (1) (2020) : 20-29. Diakses dari (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/36866>)
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hakim, Abdul. (2016). *Dinas Pendidikan Surabaya Terapkan Program Konselor*
- Hidayati, Novi Wahyu. (2016). Hubungan Harga Diri dan Konformitas Teman Sebaya dengan Kenalan Remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1 (2): 31-36.
- Hurlock, E.B. (2002). *Psikologi Perkembangan*. terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Vassiliadis, B., & Stefani, A. (2022). A Survey of Quality Assurance Application in Technology Enhanced Learning. *Ijisrt.Com*, 7(2). <https://ijisrt.com/assets/upload/files/IJISRT22FEB685.pdf>
- Widya Lestari, Alvin. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MIN 6 Tulungagung. Tulungagung: IAIN Tulungagung.