

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pondasi pembangunan suatu negara, dalam era digital saat ini penggunaan teknologi telah menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga membuka pintu bagi inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Mulai dari penggunaan simulasi dan permainan edukatif hingga *platform* pembelajaran daring yang disesuaikan teknologi memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan-keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman, seperti keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), kritis berpikir, dan kolaborasi. Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya personalisasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan algoritma dan analisis data, *platform* pembelajaran daring dapat menyajikan materi dan latihan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu siswa. Ini membantu memastikan bahwa setiap siswa dapat belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, penggunaan teknologi telah menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh dunia. Di Indonesia, pemerintah merespon perubahan ini dengan meluncurkan inisiatif kurikulum merdeka belajar. Konsep kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk

memberikan kebebasan dan fleksibilitas yang lebih besar kepada siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kurikulum ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan dan minat individual siswa serta memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kondisi lokal dan global.

Salah satu prinsip utama dari kurikulum merdeka belajar adalah penekanan pada pengembangan kompetensi dasar yang meliputi keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan untuk berhasil dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Kurikulum ini juga menekankan pentingnya pengembangan karakter, moral, dan nilai-nilai kemanusiaan sebagai bagian integral dari pendidikan.

Selain itu, kurikulum merdeka belajar juga mempromosikan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis pengalaman sebagai metode pembelajaran yang ditekankan. Ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual bagi siswa, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Dengan demikian, kurikulum merdeka belajar bukan hanya tentang memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, tetapi juga tentang mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang berpikiran kritis, mandiri, dan berdaya saing di era globalisasi dan digitalisasi saat ini. Kurikulum ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam pendidikan Indonesia, memajukan kualitas pendidikan secara keseluruhan, dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan masa depan. Salah satu elemen kunci dari

implementasi kurikulum merdeka belajar adalah integrasi transformasi digital di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) berperan krusial dalam menghadapi era transformasi digital dengan penerapan kurikulum merdeka belajar. Dalam konteks ini, integrasi teknologi menjadi fokus utama dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan peluang di dunia yang terus berkembang. Penggunaan teknologi tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan digital yang kritis bagi siswa.

Pembelajaran kolaboratif dan proyek berbasis teknologi ditekankan untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia nyata. Fleksibilitas dalam pembelajaran, baik dalam bentuk pembelajaran hibrida maupun penggunaan sumber daya pembelajaran daring, menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam.

Guru juga membutuhkan pelatihan dan dukungan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran serta mengelola pembelajaran daring. Selain itu, kesadaran akan etika dan keamanan digital juga ditingkatkan, mengingat dampak teknologi yang semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, sekolah menengah pertama di era transformasi digital dengan kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Berdasarkan pengamatan awal di Sekolah Menengah Pertama (SMP), sejumlah problematika terkait dengan transformasi digital dalam penerapan kurikulum merdeka belajar telah teridentifikasi. Keterbatasan infrastruktur teknologi seperti akses internet yang tidak stabil dan kurangnya perangkat keras

mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi tantangan, dengan kurangnya pelatihan dan dukungan yang memadai. Dengan mengakui problematika ini, langkah-langkah perbaikan yang sesuai dapat dirancang untuk meningkatkan penerapan transformasi digital dalam kurikulum merdeka belajar di Sekolah Menengah Pertama.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut;

1. Keterbatasan infrastruktur teknologi

Akses internet yang tidak konsisten dan perangkat keras yang terbatas menjadi kendala dalam mendukung pembelajaran digital.

2. Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi

Sebagian guru mungkin kurang siap atau memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan dukungan teknis dapat menghambat mereka dalam mengadopsi teknologi tersebut.

3. Kesenjangan aksesibilitas teknologi

Siswa dari latar belakang ekonomi yang kurang mungkin mengalami kesenjangan dalam aksesibilitas teknologi. Hal ini dapat memperburuk kesenjangan dalam kualitas pendidikan antara siswa yang memiliki akses teknologi yang memadai dan mereka yang tidak.

4. Tantangan administratif dan manajerial

Proses administratif dan manajerial terkait dengan pengelolaan teknologi di sekolah dapat menjadi rumit. Misalnya, pengelolaan data siswa, keamanan informasi, atau kepatuhan terhadap regulasi terkait privasi dan keamanan data.

1.3 Pembatasan Masalah

Perlu adanya batasan pada permasalahan dalam penelitian ini agar fokusnya lebih tertuju dan tidak terlalu luas. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini akan difokuskan pada transformasi digital dalam kurikulum merdeka belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 MuaroJambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja hambatan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka?
2. Bagaimana kualitas konten digital yang tersedia untuk mendukung kurikulum merdeka di tingkat sekolah menengah pertama?
3. Bagaimana implikasi penggunaan teknologi terhadap proses belajar mengajar pada siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah;

1. Mengetahui hambatan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka.
2. Mengetahui kualitas konten digital yang tersedia untuk mendukung kurikulum merdeka di tingkat sekolah menengah pertama.
3. Mengetahui implikasi penggunaan teknologi terhadap proses belajar mengajar pada siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih efisien melalui penggunaan teknologi, seperti presentasi multimedia atau *platform* pembelajaran daring.
- 2) Guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, atau permainan edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- 3) Melalui *platform* pembelajaran daring, guru dapat memantau kemajuan siswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan terarah.

- 4) Teknologi memungkinkan guru untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan alat dan sumber daya yang diperlukan untuk kolaborasi dan presentasi proyek siswa.

b. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, seperti video, artikel, atau simulasi, yang mendukung pemahaman mereka tentang konsep pembelajaran.
- 2) Penggunaan teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri melalui penggunaan aplikasi pembelajaran adaptif atau platform pembelajaran daring yang menyediakan konten yang disesuaikan.
- 4) Siswa dapat mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin terhubung dan digital.

c. Bagi peneliti

- 1) Peneliti memiliki akses ke data pendidikan yang lebih luas dan terperinci, yang dapat mereka gunakan untuk melakukan analisis dan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas kurikulum merdeka belajar dan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

- 2) Peneliti dapat berkontribusi pada inovasi dan pengembangan teknologi pendidikan yang lebih canggih, memungkinkan penerapan kurikulum merdeka belajar yang lebih efektif dan efisien di masa depan.
- 3) Penggunaan teknologi memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi yang lebih terperinci tentang efektivitas pembelajaran dan dampak kurikulum merdeka belajar terhadap pencapaian akademik siswa

2. Manfaat Teoritis

- a. Transformasi digital memungkinkan guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Melalui penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembangunan pemahaman mereka sendiri tentang berbagai konsep pembelajaran.
- b. Teknologi memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa, baik dalam kelas maupun secara daring. Melalui *platform* pembelajaran online, siswa dapat bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain, yang memperkuat keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.
- c. Transformasi digital memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran melalui simulasi, permainan, dan proyek-proyek multimedia yang mendalam. Dengan terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

- d. Transformasi digital membuka akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan, termasuk video pembelajaran, *e-book*, dan simulasi interaktif. Hal ini memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan dari mana saja dan kapan saja, meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran.