

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar

Acep Ruswan¹, Primanita Sholihah Rosmana², Najayanti³, Mufidatul Husna⁴, Ica Nurhikmah⁵, Sani Irsalina⁶, Resa Azahra⁷, Abdillah Faqih⁸

1,2,3,4,5,6,7,8 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: acepruswan@upi.edu¹, primanitarosmana@upi.edu², najayanti05@upi.edu³, mufidatulhusna@upi.edu⁴, icanurhikmah@upi.edu⁵, saniirsalina42@upi.edu⁶, resaazahra03@upi.edu⁷, abdillahfaqih70@upi.edu⁸

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam mengkomunikasikan informasi dengan lebih mudah. Pada saat peserta didik semakin gelisah selama belajar, materi pembelajaran interaktif akan memberikan jawaban atas berbagai permasalahan. Sumber belajar interaktif pada kurikulum merdeka dapat dibuat dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis Android. Alat berteknologi tinggi dapat meningkatkan kolaborasi peserta didik selama proses pembelajaran. Mengetahui bagaimana sumber belajar berbasis Android digunakan dalam kurikulum merdeka sekolah dasar menjadi tujuan penelitian ini. Metodologi deskriptif kualitatif penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan. Penelitian ini menunjukkan bagaimana Android dapat menyediakan materi pendidikan untuk mendukung kurikulum merdeka sekolah dasar, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajarpeserta didik.

Kata kunci: *Media, Kurikulum Merdeka, Android, Sekolah Dasar*

Abstract

The use of learning media can help teachers and students communicate information more easily. When students become increasingly anxious while studying, interactive learning materials will provide answers to various problems. Interactive learning resources in the autonomous curriculum can be created using Android-based learning materials. High-tech tools can improve student collaboration during the learning process. Knowing how Android-based learning resources are used in the autonomous elementary school curriculum is the aim of this research. This research's qualitative descriptive methodology uses a literature-based approach. This study shows how Android can provide educational materials to support autonomous elementary school curricula, thereby raising students' learning standards and motivation.

Keywords : *Media, Curriculum Merdeka, Android, Elementary School*

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran merupakan sebuah proses yang dimana terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang disertai sumber belajar pada lingkungan yang terjadi proses pembelajaran di dalamnya, Belajar menurut Gagne (1977) adalah serangkaian proses internal yang terjadi pada setiap orang sebagai akibat dari transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa luar yang terjadi di lingkungannya (kondisi). Kondisi eksternal hendaknya disusun menjadi rangkaian peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan) agar lebih bermakna. Hal ini dapat dipahami untuk menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana seorang individu menjadi anggota masyarakat yang kompleks. Manusia memerlukan berbagai kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keyakinan, yang secara kolektif disebut dengan kompetensi. Pembelajaran adalah hasil dari perilaku-perilaku ini, yang disebut sebagai kapasitas. Siswa memperoleh keterampilan ini melalui proses kognitif dan masukan eksternal. Akses terhadap pembelajaran di sekolah tentunya telah bertransformasi lebih pesat dengan adanya teknologi yang berkesinambungan di dunia pendidikan sehingga muncul banyak inovasi dalam media pembelajaran dengan bersumber dari teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan perangkat penting yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang digunakan dalam pendidikan saat ini adalah Platform Merdeka Mengajar yang diintegrasikan dari kurikulum Merdeka Sekolah Dasar, tentunya pengaruh yang diberikan dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengakses berbagai kursus, sumber daya pembelajaran berkualitas, dan kolaborasi dengan sesama pendidik. Hal ini menciptakan jalan baru bagi pendidik untuk memperluas wawasan dan meningkatkan kemampuan dalam mengajar. Adapun dengan adanya media berbasis android dapat bertujuan untuk mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Android dalam implementasi kurikulum Merdeka Sekolah Dasar dengan tujuan penulisan ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar dan mengimplementasikan kebutuhan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memvalidasi produk media pembelajaran berbasis Android dengan revisi oleh ahli materi, media, dan Bahasa.

Dalam penulisan ini, metodologi deskriptif kualitatif berdasarkan pendekatan studi literatur digunakan untuk menganalisis berbagai jurnal dan buku yang berkaitan dengan penggunaan Android dalam pembelajaran kurikulum merdeka, dengan fokus khusus pada platform merdeka mengajar yang meningkatkan kapasitas pendidik sebagai sumber informasi. Tidak ada keraguan bahwa tinjauan literatur ini akan membantu dalam menemukan analogi dan aplikasi praktis untuk Android sebagai alat pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Dalam melakukan penelitian dengan pendekatan studi kepustakaan, ada beberapa langkah yang dilakukan. Pertama, Anda harus berkonsentrasi pada rencana pembahasan yang akan diperiksa guna membaca berbagai sumber literatur yang berkaitan

dengan kajian isi dan memilih bahan pembelajaran yang sesuai dari sumber tersebut. Selain itu, harus mempertimbangkan data yang telah diperoleh dari penelitian.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan menggunakan studi literatur. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan seperti jurnal akademik, artikel online, dan website terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada kurikulum sekolah dasar. Data yang diperoleh sebesar selanjutnya akan dianalisis dan diinterpretasikan untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran yang berbasis android pada kurikulum sekolah dasar. Penelitian studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan dan memberikan wawasan mendalam terhadap topik yang sedang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurikulum Merdeka

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (KEMENDIKBURISTEK) menetapkan Kurikulum Merdeka Belajar atau dikenal dengan Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP, sebagai kebijakan yang menawarkan kredit pendidikan sebagai langkah ekstra dalam rangka menghidupkan kembali pendidikan riset bagi masyarakat. tahun 2022–2024.

Kurikulum pembelajaran otonom adalah yang dikaitkan dengan pendekatan bakat dan minat. Kurikulum ini merupakan upaya untuk menilai penyempurnaan Kurikulum 2013, dan dimulai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Bapak Briste Nadiem Makarim. Kurikulum 2013 merupakan satu-satunya kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di Indonesia, yang telah diterapkan sebelum pandemi.

Kurikulum independen pertama kali muncul berlangsung hingga tahun 2024 untuk menentukan kebijakan kurikulum yang diperbarui, yang akan membantu Departemen Pendidikan dan Keterampilan dalam mengembangkan kebijakan lebih lanjut setelah pemulihan pembelajaran

Kurikulum Merdeka menawarkan berbagai kesempatan belajar ekstrakurikuler dengan materi yang sesuai untuk memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan memantapkan keterampilannya. Pendidik diperbolehkan memilih dari berbagai sumber pengajaran, memungkinkan mereka menyesuaikan pengajaran dengan minat dan kebutuhan belajar setiap peserta didik.

Sebagai bagian dari upaya mendukung visi pendidikan Indonesia dan memulihkan pembelajaran, Kurikulum Merdeka (sebelumnya dikenal sebagai Kurikulum Prototipe) berfokus pada konten penting dan mengembangkan karakter dan kemampuan siswa. Kurikulum ini dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel. Kurikulum ini juga merupakan langkah terobosan yang membantu guru dan pimpinan sekolah menjadikan proses pembelajaran lebih relevan, mendalam, dan menyenangkan. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran.

Ada beberapa karakteristik utama dari kurikulum Merdeka yaitu : Fokus pada materi esensial sehingga pembelajaran lebih mendalam, tambahan waktu untuk pengembangan karakter dan kompetensi melalui pembelajaran kelompok dalam suasana otentik (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Jadwal pelajaran yang fleksibel dan tujuan pembelajaran secara bertahap mendorong pembelajaran yang menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan dan kebutuhanpeserta didik. Memberikan keleluasaan dan bantuan kepada pendidik dalam mengembangkan sumber daya pembelajaran dan materi pelatihan untuk pembuatan kurikulum satuan pendidikan.

Sekolah Dasar

Pendidikan adalah upaya multifaset yang bertujuan untuk menyesuaikan budaya dengan kebutuhan konstituennya dan pengetahuan konstituennya terhadap tuntutan budaya. Ki Hajar Dewantoro mendefinisikan pendidikan sebagai upaya yang biasanya melibatkan upaya untuk mendukung perkembangan fisik, mental, dan emosional anak serta kekuatan batin dan karakter mereka.

Sekolah Dasar (SD) merupakan institusi pendidikan pertama bagi setiap anak. Umumnya siswa yang bersekolah di sekolah dasar berumur antara 7 sampai dengan 13 tahun dengan setiap umurnya di kategorikan pada kelas berbeda. Perannya sangat penting dalam membentuk landasan pendidikan yang kuat bagi siswa. Sekolah Dasar memainkan peran krusial dalam membentuk dasar pendidikan anak-anak. Melalui perubahan kurikulum, peran guru yang kreatif, serta upaya peningkatan kualitas pendidikan, SD dapat menjadi landasan yang kokoh bagi kemajuan pendidikan setiap individu.

Di Indonesia, sekolah dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama. Anak-anak berusia antara 6 dan 12 tahun diajarkan dasar-dasarnya di lembaga ini. Kurikulum sekolah dasar mencakup berbagai topik, termasuk ilmu sosial, ilmu alam, matematika, pendidikan kewarganegaraan, seni, budaya, dan kerajinan, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Tujuan sekolah dasar adalah memberikan landasan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak, dan kemampuan yang diperlukan untuk hidup bebas dan melanjutkan pendidikan tinggi.

Media Pembelajaran

Dari sudut pandang pendidikan, media memiliki peran penting dalam menentukan baik atau tidaknya suatu proses belajar mengajar dilakukan. Karena peserta didik bisa merasakan dinamika uniknya ketika berada disana secara langsung. Kata media berasal dari bahasa Latin “medius”, yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan menurut istilah kata media ini sebagai pembawa pesan atau perantara antara pengirim pesan kepada penerima. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan-pesan yang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan semangat belajar siswa, menurut Miarso (1989). Kemudian media ini merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan, menurut Schram (1977). Dengan demikian, media berfungsi sebagai alat bantu pendidik untuk meningkatkan proses belajar.

Menurut beberapa sudut pandang di atas, media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran kepada peserta didik sebagai penerima pesan agar berdaya guna menggugah gagasan, emosi, perhatian, serta minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media atau sarana komunikasi dapat berupa teknologi perangkat keras maupun media cetak atau audio visual.

Media sekadar alat yang digunakan pendidik untuk mengkomunikasikan ajaran pada sejarah awal pembelajaran. Alat bantu visual merupakan alat bantu yang pertama kali digunakan. Yang dimaksud alat bantu visual yaitu alat yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, membuat ide-ide abstrak lebih mudah dipahami, dan meningkatkan penyerapan atau retensi pembelajaran. Selanjutnya, ketika teknologi audio berkembang pada pertengahan abad ke-20, diciptakanlah alat bantu audio visual yang terutama mengandalkan pengalaman yang nyata untuk menghindari terjadinya metode ceramah saja.

Metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua komponen yang saling berkaitan dan penting dalam setiap proses belajar mengajar. Jenis media pembelajaran yang digunakan akan bergantung pada metode mengajar yang dipilih. Media mempunyai fungsi sebagai berikut, menurut Darwyn Syah, dkk. Yaitu:

1. Menjadi alat bantu;
2. Menjadi sumber belajar;
3. Untuk menarik minat peserta didik;
4. Untuk memperlancar proses pembelajaran;
5. Meningkatkan standar pengajaran.

Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran adalah berbagai jenis elemen dalam lingkungan belajar yang menarik siswa untuk belajar, bahkan jika itu melalui pesan saluran yang mungkin membangkitkan rasa ingin tahu mereka dan memperkuat tekad mereka, yang akan mendorong terjadinya proses belajar mengajar [(Diamar et al, 2019). Menggunakan media sebagai perantara dapat membantu mempercepat pencapaian tujuan yang dihasilkan dari penerapan pendidikan.

Untuk memudahkan pembelajaran diperlukan pendidik yang berkualitas. Termasuk yang serupa dengan teknologi komunikasi, pengetahuan, dan perkembangan terkini. Pendidikan harus imajinatif untuk menciptakan materi terbuka yang memungkinkan peserta didik menggunakan sumber belajar yang tersedia (Kuswanto, 2019). Pendidik harus lebih imajinatif dan kreatif dalam memilih sumber belajar. Media terbuka sangat baik untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan unik sehingga memicu banyak percakapan di kelas (Sefriani & Wijaya, 2019). Ketika pendidikan menggunakan media secara kreatif, anak dapat belajar lebih efektif dan mampu memperhatikan serta memahami proses pembelajaran dengan lebih baik.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi modern, proses pembelajaran dapat tercipta. Misalnya saja pembelajaran berbasis Android bisa terjadi kapan saja dan dimana saja (Kuswanto, 2019). Android adalah platform seluler modern yang dibangun di Linux yang dilengkapi dengan middleware, sistem operasi, dan aplikasi (Sari, 2018). Dengan hadirnya

pembelajaran berbasis media, Android diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk belajar dan memberikan kebebasan untuk melakukannya kapan pun dan kapan pun mereka mau.

Android merupakan sistem operasi tablet dan telepon pintar menurut Satyaputra & Aritonang (2016:2). Salah satu cara untuk memvisualisasikan sistem operasi adalah sebagai "menjembatani" kesenjangan antara pengguna dan gadget untuk memungkinkan interaksi dan penggunaan berbagai aplikasi perangkat. Android memberi pengguna dan pengembang platform terbuka untuk membuat aplikasi khusus. Lebih lanjut menurut Murtiwiyati & Glenn Lauren (2013:2), Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi.

Berdasarkan kernel Linux, Google menciptakan sistem operasi Android, yang meningkatkan fungsionalitas gadget layar sentuh seperti tablet dan ponsel pintar. Google menyediakan dana untuk Android, Inc. untuk membuat sistem operasi pada awalnya, dan Google kemudian membeli perusahaan tersebut pada tahun 2005. Dengan didirikannya Open Handset Alliance, sebuah koperasi perangkat keras, perangkat lunak, dan komunikasi dengan tujuan mempromosikan standar terbuka untuk Android, Inc. perangkat seluler, sistem operasi Android secara resmi diperkenalkan pada tahun 2007.

Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran mempunyai peranan penting pada guru untuk berkreasi dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, baik dalam bentuk materi visual, audio, maupun digital. Hal ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat mediasi pembelajaran, menciptakan interaksi komunikatif antara guru dan siswa serta merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, pemahaman dan penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dinilai sangat penting dalam pembelajaran modern. Karena guru itu hakikatnya memiliki peranan penting dalam memungkinkan siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk memudahkan belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran berbasis Android.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Kurikulum Merdeka diawali dalam rangka memulihkan pembelajaran melalui pembelajaran bermakna, menyenangkan dan relevan, sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, dan bertujuan untuk mengembangkan anak-anak sekolah dasar yang berpikir kritis, kreatif dan mandiri, serta teguh pada keyakinannya dan diri sendiri sehingga mampu berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia, kerjasama dan selalui menghargai keberagaman. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan berkualitas tinggi yang diharapkan dari kurikulum adalah dengan menyediakan berbagai pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik setiap peserta didik. Terdapat banyak model pembelajaran berbeda yang dapat digunakan dan diciptakan

oleh pendidik dengan memberikan pembelajaran yang bermakna dan melibatkan peserta didik secara efektif melalui sikap proaktif sekaligus mendorong minat belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut antara lain model pembelajaran berbasis proyek, berbasis inkuiri, kolaboratif, pembelajaran di luar kelas, dan masih banyak model pembelajaran lainnya.

Model pembelajaran ini dilakukan oleh pendidik yang menjadi instruktur pada sekolah penggerak dan bertujuan untuk memberikan kenyamanan dalam berbagai hal. Teknologi juga mempunyai dampak besar terhadap Pendidikan korelasi antara keduanya semakin erat kaitannya karena perannya masing-masing saling berhubungan. Teknologi adalah alat yang sangat berguna bagi para pendidik untuk menyederhanakan proses pendidikan dan memberikan peserta didik akses yang lebih mudah terhadap lebih banyak pengetahuan. Dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi pendidik dan peserta didik, efisiensi proses pembelajaran, keterampilan kemandirian peserta didik, keterampilan pendidik, dan implementasi kurikulum Merdeka. Akan tetapi, ketika menggunakan teknologi untuk pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan akses yang adil, keterampilan teknis yang sesuai, dan dukungan yang tepat bagi pendidik dan peserta didik.

Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyadari kebutuhan saat ini dan memanfaatkan teknologi untuk menjangkau dan mensosialisasikan kebijakan tersebut secara lebih luas, serta mengoptimalkan penerapan Kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran yang berbeda. Dalam mengembangkan teknologi pembelajaran, penting untuk memperhatikan teori-teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan agar teknologi pembelajaran berhasil diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan kurikulum pendidikan karakter, kunci keberhasilan penerapan kurikulum terutama terletak pada pendidik, fasilitas sekolah, dukungan kebijakan strategis, dan lingkungan pendidikan itu sendiri. Saat mengakses halaman atau aplikasi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam kurikulum Merdeka untuk sekolah dasar. Salah satunya adalah pengembangan konten multimedia interaktif berbasis Android dengan menggunakan materi berkualitas tinggi untuk alat penilaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai sistem operasi untuk mendukung program pembelajaran pada kurikulum Sekolah Dasar Merdeka diharapkan peserta didik memiliki ciri-ciri yang memudahkan konsentrasi pada isi pembelajaran dan bertujuan untuk: Mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran berbasis Android dan penerapan inovasi pembelajaran yang didorong oleh kehadiran teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga meningkatkan keterampilan mandiri peserta didik untuk mengelola dan mengontrol kegiatan belajarnya secara efektif. Selain itu, media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik untuk belajar tanpa mengenal waktu dan tempat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android, perlu memperhatikan pengembangan teori pembelajaran dan materi dalam

pendidikan agar teknologi pembelajaran terintegrasi dengan baik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan pemerataan akses, keterampilan teknis yang sesuai, dan dukungan yang tepat bagi pendidik dan peserta didik. Untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyadari kebutuhan saat ini dan memanfaatkan teknologi untuk menjangkau dan mensosialisasikan kebijakan secara lebih luas, serta menerapkan Kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Android pada kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

SIMPULAN

Salah satu aspek pembelajaran adalah media. Setiap kegiatan pembelajaran harus memasukkan penggunaan media sebagai komponen yang menuntut perhatian siswa. Ada banyak jenis media yang dapat dipilih, dibuat, dan digunakan sesuai dengan anggaran, jadwal, dan keadaan. Tujuan pendidikan yang dimaksudkan, memahami perbedaan kualitas masing-masing bentuk media akan membantu kita memilih media yang paling sesuai dengan tuntutan dan kondisi industri.

Penggunaan media untuk pembelajaran berbasis Android akan memberikan pendidik berbagai pilihan yang dapat mereka awasi dan kelola. Selain itu, penggunaan media di dalam kelas akan mendorong pemerataan pendidikan yang lebih baik dan terpelihara baik di dalam maupun di luar kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tentu saja, penulis menemui sejumlah tantangan saat menulis artikel ini. Namun penulis menemukan bahwa keberhasilan artikel ini untuk ditulis adalah karena bantuan, dorongan, dan kolaborasi banyak orang yang bersedia berbagi ide dan waktu untuk menyelesaikan artikel ini dan membantu penulis melewati tantangan yang dihadapinya. Tim penulis mendapat dukungan dari berbagai sumber antara lain teman kelompok 1 dari Perencanaan Pembelajaran Kelas 5 B, Program Studi Sarjana PGSD UPI, dan Dosen Perencanaan Pembelajaran Abad 21 Ibu Primanita Sholihah Rosmana, M.Pd. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afida, I., Diana, E., & Agus Puspita, D. M. . (2021). Merdeka Belajar dan Pendidikan Kritis Paulo Friere dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 45–61. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.553>
- Alimuda, A. S. S., Hayu, W. R. R., & Firmansyah, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *KARIMAH TAUHID*, 2(5), 1757-1773.

- Andesti, T., & Jamna, J. (2021). The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on the Participation Level of Santri in Fiqh Subjects In Islamic Boarding Schools. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(1), 114-122.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Diamar, P., Kuswanto, J., Okta, Jumdapi. 2019 "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII," *Baturaja Journal of Educational Technology (BaJET)*, Vol. 3, No. 2.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.
- Hajar, I. S., & Fernadi, M. F. (2023). PEMANFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN AKHLAK DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2 TAMAN AGUNG KEC. KALIANDA KAB. LAMPUNG SELATAN TAHUN AJARAN 2022/2023. *UNISAN JURNAL*, 2(1), 806-821.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Kuswanto, Joko. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI," *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, Vol. 2, No. 2.
- Pertiwi, D. H., Jiwa, R. A. P., Ajismanto, F., Susanti, R., Sukmawati, F., Andrian, R., ... & Ardiansyah, M. R. (2022). *Literasi TIK dan Media Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Riyana, C. (2012). Media pembelajaran. KEMENAG RI.
- Sefriani, Rini., & Wijaya, Indra. 2018. Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*. Vol 1 No 1, Maret 2018, 60-71
- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Wahyulestari, M. R. D. (2018, July). Ketrampilan Dasar Mengajar di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal teknodik*, 064-078.