ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA KURIKULUM MERDEKA

Tia Latifatu Sadiah[1], Maman Farhurrohman[2], Suroso Mukti Leksono[3],
Yulistina Nur DS[4], Yudi Firmansyah[5]
[1,4,5]FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang,
[2,3]FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
[1]tia.latifatu@ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the use of digital media in learning mathematics about cubes and beams in grade V at SDN Karawang Kulon 1, Karawang Regency. This research explains the use of the chatbot-based smojo.ai application as a medium for learning mathematics in grade V of SDN Karawang Kulon 1, Karawang Regency. This research uses a descriptive qualitative approach. The subjects of this study were grade V students at SDN Karawang Kulon 1, totaling 33 students and 1 teacher. Data were obtained by conducting observations, interviews, documentation, and student test results in filling out math test questions. Data analysis techniques in this study went through three stages, namely data reduction, data exposure, and conclusion drawing. The results showed that students felt happy and easy to understand the material presented by the teacher by using the smojo.ai application learning media. Some interesting features in the application such as the use of images and gifs make students also feel happier learning using the smojo.ai application. Some obstacles are also experienced by students such as internet networks that are sometimes unstable when using the application.

Keywords: digital learning media, independent curriculum, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital pada pembelajaran IPAS materi Gerak kelas V di SDN Karawang Kulon 1 Kabupaten Karawang. Penelitian ini menjelaskan penggunaan aplikasi smojo.ai yang berbasis chatbot sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V SDN Karawang Kulon 1 Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas V di SDN Karawang Kulon 1 yang berjumlah 33 siswa dan 1 guru. Data diperoleh dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil tes siswa dalam mengisi soal tes IPAS. Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui tiga tahap yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa/i merasa senang dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan menggunakan kedia pembelajaran aplikasi *smojo.ai.* Beberapa fitur menarik di dalam aplikasi seperti penggunaan gambar dan gif membuat siswa/i juga merasa lebih senang belajar menggunakan aplikasi *smojo.ai*. Beberapa kendala juga dialami siswa seperti jaringan internet yang terkadang tidak stabil saat penggunaan aplikasi.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, kurikulim merdeka, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci dalam pembangunan manusia yang berkelanjutan. Di era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran yang semakin signifikan dalam memperluas akses dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Sulistyowati & Rachman, 2017). Salah satu bidang di mana teknologi dapat memberikan kontribusi besar adalah dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains) di tingkat sekolah dasar.

Pelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam dan proses ilmiah di sekitar mereka. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh guru adalah cara menyampaikan konsep-konsep ilmiah secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menjadi sebuah alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Pengembangan aplikasi pembelajaran IPA untuk sekolah dasar memiliki tujuan untuk menyajikan materi-materi IPA secara interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan siswa di usia tersebut. Aplikasi ini juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPA melalui berbagai fitur interaktif dan visualisasi yang menarik.

Melalui pendekatan ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sains, memperkuat pemahaman konsep-konsep ilmiah, dan mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang IPA (Putra, Wijayati, & Mahatmanti, 2017).

Dalam konteks ini, penelitian akan menguraikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada pelajaran IPA untuk sekolah dasar. Langkah-langkah yang diambil mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran,

pengembangan konten, hingga uji coba dan evaluasi akan dibahas secara rinci. Semoga dengan pengembangan aplikasi ini, pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi perkembangan siswa.

Pembelajaran saat ini telah berubah dari pembelajaran tradisional *(transfer of knowledge)* yang berpusat kepada guru menjadi paradigma baru yaitu pembelajaran inovatif *(construction of knowledge)* yang mengedepankan siswa sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran. Paradigma baru ini menghargai betul perbedaan individu, bahwa di dalam satu kelas pasti terdapat perbedaan kemampuan IPAS yang beragam, sehingga mengupayakan terbentuknya *learning society* dalam kegiatan pembelajaran untuk terjaminnya keterlaksanaan prinsip *education for all*, yang menjamin bahwa pendidikan itu adalah hak setiap orang, bukan hanya anak yang dianggap pandai Ipas dan Bahasa Indonesia saja. Terkait dengan kebermaknaan dalam belajar, melalui teori pembelajaran kontekstual, paradigma baru ini memfasilitasi siswa untuk mengaitkan konsep yang akan dipelajari dengan segala pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ipas dan B. Indonesia harus berubah dari formal yang merupakan transfer pengetahuan dari guru ke siswa menjadi IPAS sekolah yang memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi siswa untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran yang dirancang oleh guru hendaknya mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Tentu saja, guru dituntut untuk dapat menyelenggarakan kelas yang kondusif dan mendorong siswa berkembang dengan baik, dengan cara menggunakan metode-metode, pendekatan- pendekatan, atau model-model pembelajaran yang sesuai dengan paradigma pembelajaran IPAS inovatif yang berkembang saat ini.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal sebagai “Kurikulum Merdeka”. Pada kurikulum merdeka ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) digabungkan dengan Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang SD di kurikulum merdeka dikarenakan ada beberapa alasan, yaitu anak SD bisa melihat sesuatu secara utuh, terpadu dan menguatkan profil pelajar Pancasila. Adapun tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini, yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengenali diri sediri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Susilawati, Friska, & Sari, 2023).

Berdasarkan uraian masalah di atas, sehingga perlu adanya dorongan pembaharuan dalam pembelajaran agar pembelajaran yang mudah digunakan, interaktif, dikemas dengan lebih menarik dan menjadi sesuatu yang baru bagi peserta didik dengan memanfaatkan teknologi (Hidayati, Adi, & Praherdhiono, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Jadi, Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi utama penanaman ide kepada peserta didik dan menjadi pemahaman konsep dasar IPA yang kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari- hari (Mardianti, Kasmantoni, & Walid, 2020). Karena melaui pembelajaran IPA, peserta didik mencari tahu tentang alam, melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, serta melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis juga objektif. Dengan belajar IPA menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat

dikembangkan menjadi lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari (Nasrah, Humairah Amir, & Yuliana Purwanti, 2021). IPA dengan teori-teorinya mencoba untuk menentukan hubungan dan menggambarkan kenyataan dengan fakta-fakta yang ada di alam semesta (Wahyu, Edu, & Nardi, 2020).

Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA sudah seharusnya memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar bagi peserta didik. Karena struktur dan konten atau isi IPA bersifat konsep yang abstrak, sehingga dengan adanya media mampu membuat menjadi lebih konkret atau nyata. Materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, dengan bantuan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat menjadi nyata, sederhana, mudah, dan praktis (Rahayu & Sudarmin, 2015). Dengan adanya fasilitas aplikasi pembelajaran berupa *chatbot* dari aplikasi *Smojo.ai* sebagai salah satu media pembelajaran terlebih pembelajaran dalam kurikulum merdeka bisa membantu proses pembelajaran siswa/siswi dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan kondisi alamiah yang ditemukan di lapangan dan tidak diperoleh melalui prosedur statistik dan bentuk hitungan lainnya (Imam Gunawan, 2013).

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen dimana peneliti sebagai instrumen kunci). Maka informasi yang diperoleh dari penelitian kualitatif ini didapat dari proses pengamatan yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Sugiyono, 2018).

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menjawab persoalan-pesoalan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena dalam varabel tunggal maupun korelasi dan atau perbandingan berbagai variabel, artinya variable yang diteliti bisa tunggal, suatu variabel bisa juga lebih

dari satu variabel. Penelitian deskriptif berusaha mendeskripsikan suatu peristiwa atau kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikanperlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. (Arifin & Zainal, 2011).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi smojo.ai diketahui bahwa penggunaan aplikasi smojo.ai pada pembelajaran IPAS ini dapat membuat siswa senang belajar menggunakan aplikasi smojo.ai ini karena memuat banyak animasi yang mana responden dua ini sangat menyukai nya seperti yang dikatakan responden dua bahwa belajar menggunakan aplikasi smojo.ai sangat menyenangkan sekali karena banyak animasi gif dan gambar di dalam aplikasi jadi tidak mudah bosan saat melaksanakan pembelajaran khusus nya IPAS.

Hal ini sesuai dengan dalam proses penyampaian materi bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Purwono dkk., 2014). Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual (Winangsih & Harahap, 2023).

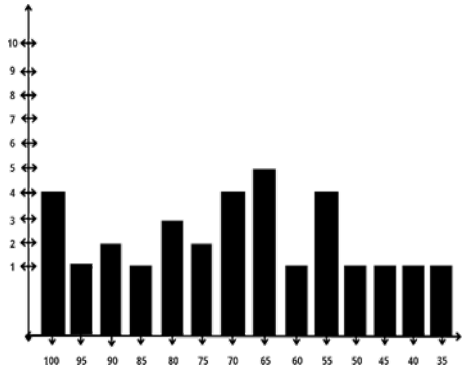
Pada aplikasi Smojo.AI juga dapat memuat report atau laporan terhadap penggunna. Mulai dari seberapa banyak akses yang masuk kedalam chatbot tersebut sampai laporan pengerjaan tugas/kuis yang dikerjakan oleh pengakses khusus untuk chatbot pendidikan (Jonathan, 2022).

Metode pengumpulan data berlangsung selama penelitian. Adapun maksud dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran chatbot pada aplikasi Smojo.ai pada pembelajaran IPAS pada materi Gerak kelas V SDN Karawang Kulon 1 tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan secara *non virtual* yakni dengan cara mewawancarai guru kelas dan siswa/i kelas IV SDN Karawang Kulon 1.

Terdapat beberapa siswa/i berhasil mencapai skor maksimal 100 namun ada juga siswa/i yang belum mendapatkan skor maksimal. Hal tersebut dikarenakan adanya beberapa hambatan yang dialami

siswa/i saat menggunakan aplikasi tersebut. Seperti pada siswa KAP yang menjadi salah satu siswa dengan hasil tes tertinggi, siswi bisa mendapatkannya karena sudah terbiasa belajar menggunakan smartphone dan juga siswi tersebut saat mengisi soal tes menghitung dengan teliti agar jawaban yang dijawab pada aplikasi tepat. Selama pembelajaran, siswi KAP sangat menyimak dan memahami materi yangg terdapat di dalam aplikasi tersebut sehingga dapat memperoleh hasil tes maksimal. Sedangkan pada siswi MSA yang mendapatkan nilai 50, selama pembelajaran berlangsung mengalami beberapa kesulitan seperti hilang fokus karena duduk di dekat barisan siswa laki-laki yang selalu berisik, menurutnya itu membuatnya merasa terganggu saat mempelajari materi dan mengisi soal tes di dalam aplikasi. Kendala atau kesulitan lainnya yang dialami siswi MSA yaitu jaringan internet yang kurang stabil karena provider yang digunakan pasokan jaringan nya minim apabila digunakan di sekolah. Hal tersebut yang membuatnya tidak mendapatkan hasil maksimal saat mengerjakan soal tes. Yang terakhir pada siswa NIR mengalami sangat banyak kesulitan saat pembelajaran menggunakan aplikasi ini berlangsung karena masih kesulitan dalam membaca teks dan juga minimnya penguasaan IPAS pada siswa tersebut. Siswa NIR banyak bertanya kepada guru mengenai materi yang disajikan karena merasa kurang memahami nya dan juga kesulitan dalam menghitung menggunakan rumus karena menurutnya menyulitkan dan membuatnya pusing. Adapun karena siswa tersebut duduk di barisan paling belakang, membuatnya kurang mendengar dan menangkap apa yang di sampaikan oleh guru. Hal tersebut yang membuatnta hanya mendapatkan nilai 35 dan menjadi nilai terendah dibandingkan yang lainnya.

Adapun berikut ini diagram perolehan nilai yang didapatkan oleh siswa/i. Nilai berikut diurut dari yang tertinggi sampai terendah dengan total siswa/i yang mendapatkan nilai tersebut.



Gambar 1 Diagram Perolehan Nilai Tes

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran chatbot pada aplikasi Smojo.ai pada pembelajaran IPAS pada materi Gerak kelas V SDN Karawang Kulon 1 tahun pelajaran 2023/2024 ini dengan menggunakan aplikasi ini sebelumnya melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa/i kelas IV SDN Karawang Kulon 1 dan jumlah siswa/i yang melakukan tes ini sebanyak 32 siswa/i.

Berdasarkan hasil tes soal aplikasi menunjukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengoperasikan dan mengerjakan tes soal pada aplikasi Smojo.ai diperoleh tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan mengoperasikan aplikasi tersebut dalam persentase sebesar 70,46% .

Agar dapat mendapatkan data yang lebih akurat, peneliti melakukan teknik wawancara terhadap guru dan siswa/i dengan hasil tes tertinggi, sedang dan rendah guna mendapatkan informasi yang valid mengenai bagaimana penggunaan aplikasi Smojo.ai pada pembelajaran IPAS pada materi Gerak kelas V SDN Karawang Kulon 1 tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru Kelas IV SDN Karawang Kulon 1, diketahui bahwa penggunaan aplikasi smojo.ai pada pembelajaran IPAS materi Gerak ini dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi tersebut sesuai yang disampaikan guru pada wawancara yang mengatakan bahwa penggunaan aplikasi ini sangat membantu untuk menyampaikan materi khususnya materi Gerak ini juga yang diharapkan peneliti yang mengharapkan bahwa aplikasi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena itu adalah salah satu dari pengertian media pembelajaran seperti yang disampaikan Adam & Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal tersebut juga sesuai dengan indikator media pembelajaran yang mana media pembelajaran harus

memiliki kebermanfaatan yang artinya media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami materi bagi siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap responden dua selaku siswa/i Kelas IV SDN Karawang Kulon 1 dengan hasil tes tertinggi, penggunaan media pembelajaran masih sangat minim bahkan tidak jarang pembelajaran hanya mengandalkan buku paket dan LKS yang ada di kelas saja dan hanya mendengarkan guru menjelaskan. Adapun penggunaan media pembelajaran seperti proyektor, guru kelas hanya menggunakannya dua kali dalam satu minggu dan itu juga terkadang dalam satu minggu tidak menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran karena ketersediaan alat yang sangat terbatas dan digunakan bergantian dengan kelas lain.

Saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi smojo.ai diketahui bahwa penggunaan aplikasi smojo.ai pada pembelajaran IPAS materi Gerak ini dapat membuat siswa senang belajar menggunakan aplikasi smojo.ai ini karena memuat banyak animasi yang mana responden dua ini sangat menyukai nya seperti yang dikatakan responden dua bahwa belajar menggunakan aplikasi smojo.ai sangat menyenangkan sekali karena banyak animasi gif dan gambar di dalam aplikasi jadi tidak mudah bosan saat melaksanakan pembelajaran khusus nya IPAS. Hal ini sesuai dengan dalam proses penyampaian materi bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Atmojo, 2012). Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap responden tiga yang merupakan siswa/i Kelas IV SDN Karawang Kulon 1 dengan hasil tes sedang, untuk penggunaan media pembelajaran juga menyampaikan masih sangat minim bahkan tidak jarang pembelajaran hanya mengandalkan buku paket dan LKS yang ada di kelas saja dan hanya mendengarkan guru menjelaskan. Adapun penggunaan media pembelajaran seperti proyektor, responden tiga juga menyampaikan

bahwa guru kelas hanya menggunakannya dua kali dalam satu minggu dan itu juga terkadang dalam satu minggu tidak menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran karena ketersediaan alat yang sangat terbatas dan digunakan bergantian dengan kelas lain.

Saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi smojo.ai diketahui bahwa penggunaan aplikasi *smojo.ai* pada pembelajaran IPAS materi Gerak ini dapat membuat siswa senang belajar menggunakan aplikasi smojo.ai ini karena mudah di gunakan seperti sedang bermain games yang artinya penggunaan aplikasi ini mudah digunkaan tidak hanya oleh guru namun siswa pun mudah untuk menggunakan aplikasi ini. Apa yang disajikan di dalam aplikasi tersebut menurut responden tiga sangat menarik dan materi yang terdapat di dalam aplikasi mudah dipahami daripada saat mendengarkan guru menjelaskan. Itu karena menurut responden tiga, materi yang ada di dalam aplikasi sangat sedikit redaksi nya dan lebih banyak gambar-gambar yang merepresentasikan daripada materi tersebut sehingga responden tiga merasa mudah memahami materi karena adanya gambar pendukung di sela- sela materi dan merasa sangat terbantu dalam memahami materi Gerak ini. Bahwa Secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (reinforcement) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Materi yang disampaikan guru kepada siswa/i khususnya responden tiga, terkadang kurang dipahami bahkan responden tiga tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun, setelah pembelajaran menggunakan aplikasi smojo.ai, responden tiga merasa bahwa materi yang tersaji di damal aplikasi jelas dengan tidak banyak nya redaksi serta diselipkan beberapa gambar dan gif animasi membuat responden tiga terbantu untuk memahami materi yang disampaikan melalui aplikasi *smojo.ai*. Yang berarti apa yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti oleh responden tiga dengan menggunakan media aplikasi smojo.ai dan itu sesuai dengan yang disampaikan Criticos (Daryanto, 2011) media merupakan salah satu

komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Apa yang disampaikan responden tiga ini juga sama dengan apa yang disampaikan oleh responden dua yang mana sama-sama lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru apabila menggunakan media pembelajaran aplikasi smojo.ai daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan materi nya saja.

Selain tampilan di dalam aplikasi nya menarik dengan adanya gambar dan bermacam animasi, menurut responden tiga aplikasi smojo.ai ini juga sangat mudah sekali digunakan karena tidak perlu menggunakan perangkat yang berat seperti proyektor ataupun laptop guru, namun dapat digunakan hanya dengan menggunakan handphone siswa/i. Aplikasi smojo.ai mudah digunakan berarti sesuai dengan indikator bahwa media pembelajaran harus memiliki kemudahan dalam pengoperasian nya.

Selain itu juga mudah nya pengoperasian media pembelajaran ini sesuai dengan yang disampaikan Umar (2013) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Selanjutnya, penggunaan aplikasi *smojo.ai* juga sebenarnya membuat responden tiga semakin bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran di kelas seperti yang disampaikan oleh responden tiga bahwa dirinya bersemangat apabila belajar IPAS menggunakan aplikasi smojo.ai bahkan tidak hanya pada pembelajaran IPAS, responden tiga menyampaikan dirinya bersemangat jika belajar menggunakan aplikasi smojo.ai dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya. Apa yang disampaikan oleh responden tiga yang mana responden tiga sangat bersemangat jika pembelajaran dilaksanakan melalui atau menggunakan aplikasi *smojo.ai*. Itu berarti responden tiga merasa adanya motivasi dalam semangat belajar nya dan hal tersebut sesuai apa yang disampaikan oleh (Wati, 2016) bahwa tujuan penggunaan media

pembelajaran adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap responden empat yang merupakan siswa/i Kelas IV SDN Karawang Kulon 1 dengan hasil tes terendah, responden empat menyampaikan bahwa untuk penggunaan media masih seperti biasa. Maksud biasa dari responden empat ini yaitu sama dengan apa yang disampaikan oleh responden dua dan tiga yaitu penggunaan media pembelajaran masih sangat minim bahkan tidak jarang pembelajaran hanya mengandalkan buku paket dan LKS yang ada di kelas saja dan hanya mendengarkan guru menjelaskan. Adapun penggunaan media pembelajaran seperti proyektor, responden empat juga menyampaikan hal yang sama lagi seperti responden dua dan tiga bahwa guru kelas hanya menggunakannya dua kali dalam satu minggu media pembelajaran (proyektor) dan itu juga terkadang dalam satu minggu tidak menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran karena ketersediaan alat yang sangat terbatas dan digunakan bergantian dengan kelas lain.

Saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi smojo.ai diketahui bahwa penggunaan aplikasi *smojo.ai* pada pembelajaran IPAS materi Gerak ini dapat membuat responden empat senang belajar di kelas menggunakan aplikasi *smojo.ai* ini karena mudah di gunakan pengoperasiannya hanya dengan menggunakan handphone responden yang artinya penggunaan aplikasi ini mudah digunkaan tidak hanya oleh guru namun siswa pun mudah untuk menggunakan aplikasi ini. Apa yang ada di dalam aplikasi tersebut menurut responden empat sangat menarik dan materi yang terdapat di dalam aplikasi mudah dipahami ketimbang saat mendengarkan guru menjelaskan. Itu karena menurut responden empat, materi yang ada di dalam aplikasi sangat sedikit bacaannya nya dan lebih banyak gambar-gambar yang merepresentasikan daripada materi tersebut sehingga responden empat merasa mudah memahami materi karena adanya gambar pendukung di sela- sela materi dan merasa sangat terbantu dalam memahami materi Gerak ini. Hal itu sesuai bahwa

Secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (reinforcement) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Merdeka belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Bapak Nadiem Anwar Makarim. Merdeka Belajar sendiri dapat diartikan sebagai kemerdekaan berpikir. Esensi utama dari kemerdekaan berpikir berasal dari pendidik atau guru. Apabila sebagai pendidik belum merasa merdeka dalam mengajar akan mengakibatkan tidak adanya merdeka yang dirasakan oleh peserta didik (Hafizah, 2023). Sedangkan pendidik masih dibebani banyak tugas dari pemerintah yang tidak ada hubungannya dengan perkembangan peserta didik seperti tugas-tugas administratif, dan ketentuan-ketentuan birokrasi seperti akreditasi dan nilai yang sebenarnya sebagai cara bukan tujuan dari pendidikan.

Dengan kondisi ini peserta didik tidak dapat berkembang secara optimal dalam pembelajaran yang disebabkan semuanya bergantung pada nilai. Sedangkan Merdeka Belajar tidak hanya dilakukan di dalam ruangan kelas, melainkan dimanapun dan kapanpun sepanjang peserta didik menemukan hal- hal yang baru sesuai dengan minat bakat dan kemampuan dalam belajar. Kemampuan belajar dari peserta didik memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dalam menerima ilmu pendidikan (Naufal, Irkhamni dan Yuliyani, 2020).

Merdeka belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Bapak Nadiem Anwar Makarim. Merdeka Belajar sendiri dapat diartikan sebagai kemerdekaan berpikir. Esensi utama dari kemerdekaan berpikir berasal dari pendidik atau guru. Apabila sebagai pendidik belum merasa merdeka dalam mengajar akan mengakibatkan tidak adanya merdeka yang dirasakan oleh peserta didik (Naufal, Irkhamni dan Yuliyani, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum yang berlaku pada system Pendidikan

di Indonesia yang menggantikan kurukulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka lebih berfokus dalam pengembangan minat dan juga bakat peserta didika sejal dini yang menitik beratkan pada materi esensial, kompetensi peserta didik serta pengembangan karakter peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah di uraikan tentang pengggunaan aplikasi smojoj.ai pada pembelajaran IPAS materi Gerak di kelas V SDN Karawang Kulon 1 dapat diambil kesimpulan, kesimpulan tersebut diuraikan sesuai dengan data yang diperoleh peneliti. Gambaran secara umum penggunaan aplikasi smojo.ai pada pembelajaran IPAS materi Gerak di kelas V SDN Karawang Kulon 1 dapat dikatakan berjalan dengan baik dan efektik digunakan untuk pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari hasil tes yang dilaksanakan oleh siswa/i dan wawancara yang peneliti lakukan kepada responden.

DAFTAR PUSTAKA

Atmojo, S. . (2012). Profil Keterampilan Proses Sains dan Apresiasi Siswa Terhadap Profesi Pengrajin Tempe dalam Pembelajaran IPA Berpendekatan Etnosains. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *1*(2), 131–140.

Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(4), 1675. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699

Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *6*(1), 45–50. https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045

Imam Gunawan. (2013). *Metod-Kualitatif.Pdf*.

Mardianti, I., Kasmantoni, K., & Walid, A. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Literasi Sains Siswa Kelas VII di SMP. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, *5*(2), 97–106. https://doi.org/10.32938/jbe.v5i2.545

Nasrah, Humairah Amir, R., & Yuliana Purwanti, R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *6*(1), 1–13. Retrieved from https://36.89.54.123/index.php/jkpd/article/view/4166

Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *11*(2), 2009–2018.

Rahayu, W. E., & Sudarmin. (2015). Pengembangan Modul Ipa Terpadu Berbasis Etnosains Tema Energi Dalam Kehidupan Untuk Menanamkan Jiwa Konservasi Siswa. *Unnes Science Education Journal*, *4*(2). https://doi.org/10.15294/usej.v4i2.7943

Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.

Sulistyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada. *Jurnal Ilmiah NERO*, *3*(1), 37–44.

Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Sari, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Edukasi “PACAR” Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *11*(2), 596–605. https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.16420

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *6*(1), 107. https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344

Wati, I. (1967). Pentingnya Media dan Sumber Belajar Dalam Pendidikan Di Sekolah. *Ida Wati*, *1*(69), 5–24.

Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 452–461. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433