

Latar belakang dari penerapan Kurikulum Merdeka bermula dari hasil dari *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Skor PISA dalam kurun waktu sepuluh hingga lima belas tahun terakhir tidak mengalami peningkatan yang signifikan dan dapat diketahui bahwa sekitar 70% dari siswa berumur 15 tahun kurang memiliki kompetensi dalam memahami bacaan sederhana dan penerapan konsep matematika dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang besar dalam kualitas pembelajaran antar wilayah dan kelompok sosial-ekonomi. Situasi ini semakin memburuk dengan adanya pandemi Covid-19 (Kemenristekdikti, 2023). Selain itu, kebutuhan untuk merespons perubahan zaman dan tuntutan globalisasi yang semakin kompleks. Pendidikan di Indonesia harus dapat membekali lulusan dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk bersaing di tingkat global dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Kurikulum Merdeka juga menanggapi perubahan paradigma dalam pembelajaran yang semakin menekankan pada pemberdayaan peserta didik untuk menjadi mandiri, kritis, dan inovatif. Pembelajaran yang efektif tidak hanya melibatkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi juga mempengaruhi peserta didik untuk secara aktif berperan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat untuk menghadapi tantangan pendidikan di Indonesia dan dapat mengupayakan lahirnya generasi muda yang unggul dan berdaya saing di kancah internasional.

Kurikulum Merdeka menghadirkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan fleksibel, serta mengembangkan berbagai kompetensi yang diperlukan dalam profil pelajar pancasila. (Mery, Martono, Halidjah, & Hartoyo, 2022). Proyek ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk menimba ilmu melalui kegiatan yang interaktif dan melibatkan lingkungan di sekitarnya. Kegiatan tersebut memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam investigasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Selain itu, melalui budaya sekolah yang positif proyek ini bertujuan untuk menciptakan atmosfer yang mendukung penanaman dan peningkatan perilaku gotong royong dan kreativitas pada peserta didik. Dengan melibatkan semua pihak, yaitu peserta didik,

pihak sekolah, dan orang tua, maka atmosfer yang mendukung profil pelajar Pancasila dapat tercipta. Dengan mempunyai sikap yang selaras dengan profil pelajar Pancasila, peserta didik diharapkan dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam aktivitas sehari-harinya. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila dalam Pancasila (Safitri, Wulandari, & Herlambang, 2022).

Prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka salah satunya adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah langkah-langkah pembelajaran yang dimodifikasi sesuai dengan keadaan, kebutuhan, dan perbedaan setiap individu dengan tetap memberikan hak pendidikan yang sama (Herwina, 2021). Pembelajaran berdiferensiasi mengharuskan guru untuk memahami perbedaan peserta didik agar dapat mengembangkan potensi masing-masing individu. Hal ini sejalan dengan pandangan pendidikan Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan dapat memberikan bimbingan agar kecerdasan yang dimiliki anak dapat memperoleh kebahagiaan dan keselamatan sebagai seorang individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Proses pembelajaran tidak hanya berisi hubungan antara guru dan peserta didik, tetapi juga hubungan antara peserta didik dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat yang dapat menolong peserta didik yang berisi bahan pembelajaran yang digunakan agar dapat memahami konsep dan dapat mengoperasikannya sendiri. (Putra, Witri, & Yulita, 2019). Tingkat efektivitas media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran akan meningkat jika guru memiliki potensi yang baik dalam memfasilitasi dan menggunakannya.

Perkembangan teknologi di abad 21 telah menjadi kekuatan yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. Kekuatan ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang besar, tetapi juga dapat menimbulkan risiko yang harus diwaspadai. Teknologi harus dapat digunakan secara bijak sehingga dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan potensi diri (Aminullah & Ali, 2020). Munculnya berbagai alat teknologi informasi seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer menandai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi ini tentunya memberikan dampak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Termasuk dalam perkembangan media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman terutama dalam era revolusi industri 4.0, penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK saat ini dinilai sangat relevan dan efektif untuk mengetahui peningkatan pengetahuan kognitif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati & Aslam, 2021) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK berupa aplikasi *Quizizz* di kelas rendah cukup efektif untuk perkembangan kognitif peserta didik dibandingkan dengan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting*. Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih proaktif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Penelitian ini memberikan solusi untuk menggunakan media pembelajaran berlandaskan permainan yang sebelumnya belum pernah digunakan.

Berdasarkan fakta yang diperoleh melalui wawancara awal yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri Langit Biru (nama samaran) di Bantul, kurikulum merdeka sudah diterapkan di sekolah tersebut semenjak awal tahun ajaran 2022/2023 di kelas I dan IV serta beberapa media pembelajaran berlandaskan TIK sudah digunakan semenjak pandemi Covid-19. Namun, guru mengaku media pembelajaran berlandaskan TIK masih kurang optimal digunakan dan merasa kesulitan. Melihat pentingnya penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK pada kurikulum merdeka di sekolah dasar, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapannya, kelebihan dan kekurangannya, serta solusi untuk mengatasi kendala-kendalanya. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berlandaskan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar".

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut (Creswell & Poth, 2018) adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara universal tentang fenomena dari sudut pandang orang-orang yang terlibat langsung di dalamnya, dengan mengumpulkan data secara mendalam melalui wawancara dan observasi. Tujuan penting dari penelitian kualitatif adalah untuk memberikan penjelasan yang komprehensif tentang fenomena atau masalah yang sedang diteliti, dan juga untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penelitian kualitatif juga dapat membantu dalam pengembangan

teori baru atau pemahaman yang lebih kompleks tentang fenomena atau masalah tertentu. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan di SDN Langit Biru (nama samaran) di Bantul.

Narasumber dalam penelitian ini adalah Ibu kepala sekolah, Ibu R1 (guru kelas IV A), dan 5 peserta didik kelas IV A dengan rincian 2 peserta didik perempuan dan 3 peserta didik laki-laki yang dipilih secara acak untuk dilakukan wawancara dari total keseluruhan 23 peserta didik di kelas IV A.

Data didapatkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti hadir secara langsung untuk melakukan observasi dan wawancara dengan informan. Observasi dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Informan wawancara adalah Ibu kepala sekolah, Ibu R1 (Guru kelas IV A), dan 5 peserta didik. Masing-masing wawancara dilakukan selama kurang lebih sepuluh menit. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana dikemukakan oleh (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan kurikulum merdeka berlandaskan hasil wawancara dengan Ibu kepala sekolah dan Ibu R1 di SDN Langit Biru sudah sejak semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 diterapkan di kelas I dan IV. Hasil observasi menunjukkan bahwa SDN Langit Biru sudah memiliki fasilitas yang menunjang proses pembelajaran berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi seperti terdapat *Wi-fi*, LCD proyektor yang terpasang secara permanen di kelas, dan laptop. Selain itu dalam pembelajarannya yang sudah menggunakan kurikulum merdeka, guru sudah menerapkan media pembelajaran berlandaskan TIK seperti memanfaatkan *Wordwall* untuk review materi terdahulu dan menggunakan *Wheel of Name* untuk menentukan peserta didik yang berkesempatan untuk maju presentasi di depan kelas. Peserta didik memperlihatkan keaktifan dalam bertanya dan mengikuti pembelajaran. Namun, ketika menyampaikan materi guru kembali menggunakan metode ceramah diikuti dengan menulis materi di papan tulis yang membuat peserta didik menurun keaktifannya dan tidak fokus pada pembelajaran. Kesulitan dalam menerapkan kurikulum merdeka diungkapkan oleh Ibu R1 bahwa karena efek pandemi Covid-19 guru harus memberikan dan

menjelaskan konsep materi dari awal padahal kurikulum merdeka membebaskan guru untuk memilih materi menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan kondisi satuan pendidikan. Guru mencontohkan ketika akan memberikan materi tentang volume ruang yang harus dipelajari di kelas IV, ternyata peserta didik belum bisa memahami apa itu luas bangunan sehingga guru harus mengajarkan materi bangunan dari dasar. Kelebihan kurikulum merdeka menurut guru adalah adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang mengharuskan peserta didik untuk mempunyai *project* sehingga peserta didik tidak semata-mata belajar di dalam kelas tetapi peserta didik mempunyai kesempatan untuk lebih sering berkarya.

Dalam menerapkan media pembelajaran berlandaskan TIK guru menuturkan bahwa sebelum penerapan Kurikulum Merdeka, ketika masih menggunakan kurikulum darurat saat pandemi Covid-19 sudah menggunakan *google form*, *google meet*, maupun *video call* melalui *whatsApp*. Setelah penerapan Kurikulum Merdeka, aplikasi tersebut jarang digunakan karena peraturan sekolah yang melarang peserta didik membawa *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi setelah penerapan Kurikulum Merdeka lebih sering secara klasikal dengan penggunaan *power point* atau media pembelajaran lain berlandaskan game yang ditampilkan menggunakan LCD Proyektor dan peserta didik maju secara bergiliran. Peserta didik mengaku lebih mudah menguasai materi yang disajikan dalam bentuk *Power Point*. Tetapi media *Power Point* tidak digunakan dalam seluruh mata pelajaran, menurut peserta didik *Power Point* lebih sering digunakan dalam mata pelajaran seni dan budaya. Peserta didik menuturkan bahwa penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK membuat kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak jenuh. Jenis media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik adalah media pembelajaran berbasis permainan, hal ini berbanding lurus dengan pernyataan dari guru kelas IV A bahwa ketika peserta didik ditanya ingin pembelajaran menggunakan apa, peserta didik mengatakan ingin menggunakan *game* dalam permainan. Menurut guru kelas IV A hal tersebut merupakan akibat dari pandemi Covid-19 yang mengakibatkan peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone* dan bermain *game* di *smartphonenya*.

Kelebihan penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK adalah guru dapat dengan

mudah untuk memberi peserta didik tugas agar mempelajari dahulu materi pembelajaran yang akan dipelajari melalui tautan materi pembelajaran di kurikulum merdeka yang sudah didukung teknologi karena peserta didik sudah cakap dalam mengoperasikan *smartphone*. Sedangkan kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan media pembelajaran berlandaskan TIK adalah tidak semua guru mahir dalam mengoperasikan laptop/komputer. Masih banyak guru yang tidak bisa menambahkan animasi pada *power point* sehingga *power point* yang ditampilkan masih monoton. Selain itu, guru harus mengarahkan peserta didik dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang terdapat di laptop sehingga jam pembelajaran efektif berkurang.

Penerapan Media Pembelajaran Berlandaskan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Simamora dalam (Firmansyah & Saidah, 2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menanggapi, memberikan umpan baik, melakukan praktek teknologi informasi dan komunikasi, mengingat apa yang telah dipelajari mereka dan mendorong peserta didik untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran adalah syarat media pembelajaran yang baik. Berdasarkan pendapat (Pakpahan et al., 2020) media pembelajaran yang baik akan menciptakan peserta didik untuk lebih tertarik belajar, dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata, dan dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

Bersumber pada hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV A serta wawancara dengan peserta didik kelas IV A, penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar yaitu sebagai berikut. 1) Penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK sudah terlaksana meskipun kurang bervariasi. Penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK di SDN Langit Biru di Bantul masih perlu ditingkatkan, karena media pembelajaran tersebut sangat penting untuk membantu peserta didik menerima materi. Selama penelitian guru hanya menggunakan *Wordwall* untuk review materi terdahulu dan menggunakan *Wheel of Name* untuk menentukan peserta didik yang mendapatkan kesempatan untuk presentasi di depan kelas. Namun dalam penyampaian materi pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan

kemampuan dan minat peserta didik belum diterapkan dan penggunaan media pembelajaran berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi kurang maksimal.; 2) Guru masih kurang menguasai teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat guru yang kurang menguasai di zaman yang semakin canggih ini, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor (Aspi & Syahrani, 2022). Sehingga perlu menumbuhkan keinginan belajar dan rasa ingin tahu dalam diri guru agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang pesat dan dapat memenuhi rasa ingin tahu peserta didik.; 3) Metode ceramah dalam penyampaian materi masih dominan digunakan oleh guru. Pemegang tanggung jawab dalam berhasil tidaknya sebuah kegiatan pembelajaran adalah guru, sehingga guru dituntut untuk selalu meningkatkan kemampuannya sepanjang hayat (Aspi & Syahrani, 2022).

Kelebihan penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK di sekolah dasar pada kurikulum merdeka adalah guru dapat dengan mudah mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri melalui tautan materi pembelajaran di kurikulum merdeka yang sudah didukung teknologi karena peserta didik sudah cakap dalam mengoperasikan *smartphone* sebagai akibat dari pandemi Covid-19. Peristiwa ini diperkuat dalam penelitian (Hafni, 2021) yang menyatakan bahwa peserta didik lebih berani untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya serta lebih mandiri setelah melakukan pembelajaran daring efek pandemi. Hal senada juga diungkapkan oleh (Kusumadewi, Yustiana, & Nasihah, 2020) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa terdapat penanaman nilai-nilai kemandirian selama pembelajaran daring di sekolah dasar.

Kekurangan penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka adalah tidak semua guru lihai dalam mengoperasikan laptop/komputer. Masih banyak guru yang tidak bisa menambahkan animasi pada power point sehingga power point yang ditampilkan masih monoton. Berbanding terbalik dengan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan *smartphone*, peserta didik kurang menguasai dalam menggunakan laptop sehingga jam pembelajaran efektif berkurang karena guru harus membimbing peserta didik dalam menggunakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran.

Temuan dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan beberapa solusi yang dapat ditawarkan yaitu

sebagai berikut. 1) Guru dapat bergabung dengan penyuluhan tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, tidak dapat disangkal bahwa guru memiliki tugas yang sangat berpengaruh sehingga mengharuskan guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Bergabung dengan penyuluhan tentang teknologi informasi dan komunikasi adalah satu dari sekian banyak upaya agar guru dapat menambah ilmu dan keterampilan yang sudah dimilikinya karena keefektifan dan efisiensi kegiatan pembelajaran dapat menjamin tercapainya tujuan pembelajaran; 2) Guru dapat mencari materi tambahan di Internet. Dengan maraknya materi pembelajaran dengan berbagai bentuk seperti video, animasi, gambar dan kemudahannya dalam mengakses, guru dapat mengambil materi dari internet dengan kemampuan dan minat peserta didik harus tetap menjadi pertimbangan guru dalam memilih materi dan media pembelajaran; 3) Menggunakan media pembelajaran berlandaskan *game* yang familier dengan peserta didik. Di usia sekolah dasar, peserta didik masih ingin belajar sambil bermain, sehingga guru dapat menggunakan aplikasi berlandaskan *game* yang sudah familier dengan peserta didik dengan disesuaikan sedemikian rupa sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dan tujuan pembelajaran tercapai; 4) Peserta didik diminta untuk mempelajari cara penggunaan aplikasi di rumah. Untuk menghindari berkurangnya jam pembelajaran efektif karena guru harus membimbing peserta didik satu persatu untuk menggunakan media pembelajaran berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi, guru sebaiknya sehari sebelum pembelajaran sudah mensosialisasikan aplikasi apa yang akan digunakan dan meminta peserta didik dibantu dengan orang tuanya untuk berlatih terlebih dahulu di rumah.

4. Simpulan dan Saran

Temuan dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang penerapan media pembelajaran berlandaskan TIK pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah perlu ditingkatkan dan sekolah perlu melakukan inovasi media pembelajaran berlandaskan TIK sehingga media pembelajaran berlandaskan TIK yang digunakan lebih beragam. Kurikulum Merdeka sudah diterapkan namun dalam pembelajaran di dalam kelas masih belum terlihat penerapan pembelajaran berdiferensiasinya, guru masih kurang menguasai teknologi, dan guru dalam pembelajaran masih dominan menyampaikan

materi dengan metode ceramah. Kelebihan media pembelajaran berlandaskan TIK yang diterapkan di sekolah dasar adalah guru dapat dengan mudah mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri melalui tautan materi pembelajaran di Kurikulum Merdeka yang sudah didukung teknologi karena peserta didik sudah cakap dalam mengoperasikan *smartphone* sebagai dampak dari pandemi Covid-19. Sedangkan kekurangannya adalah tidak semua guru mahir dalam mengoperasikan laptop/komputer. Masih banyak guru yang tidak bisa menambahkan animasi pada *power point* sehingga *power point* yang ditampilkan masih monoton. Kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan laptop masih kurang mahir dibandingkan dalam penggunaan *smartphone* sehingga jam pembelajaran efektif berkurang karena guru harus membimbing peserta didik dalam menggunakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga solusi yang dapat ditawarkan adalah guru dapat bergabung dengan penyuluhan tentang teknologi informasi dan komunikasi dan dapat mencari materi tambahan di internet. Selain itu media pembelajaran berlandaskan *game* yang familier dengan peserta didik dapat digunakan, dan peserta didik diminta untuk mempelajari cara penggunaan aplikasi di rumah sehari sebelum pembelajaran.

Daftar Pustaka

Aminullah, M., & Ali, M. (2020). Konsep Pengembangan Diri Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0. *Komunike: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 12(1), 1–23. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i1.2243>

Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba : Journal Of Education*, 2(1), 64–73.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (Fourth). United States of America: Sage Publication.

Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.31294/ji.v3i2.834>

Hafni, R. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Online. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan*

Humaniora, 1(1), 601–611. <https://doi.org/10.53695/sintesa.v1i1.368>

Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Murid Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182. <https://doi.org/10.21009/PIP.352.10>

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>

Kemenristekdikti. (2023, February 6). Latar Belakang Kurikulum Merdeka. Retrieved March 5, 2023, from Merdeka Mengajar website: <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>

Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan kemandirian siswa selama pembelajaran daring sebagai dampak covid-19 di sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 7–13.

Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.

Nasution, S. W. (2022). Asesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. (2019). *Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School*. 8(10).

Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>