



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA KURIKULUM MERDEKA

Shaumi Rani^{1*}, Krisnayadi Toendan², Fenroy Yedithia³, Orbit Thomas⁴

^{1*,2,3,4}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: shaumi6966@gmail.com

Submitted: 7 September 2024

Accepted: 19 Oktober 2024

Abstrak: Kemajuan teknologi saat ini menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses dimana saja adalah media pembelajaran berbasis web, yaitu memanfaatkan teknologi internet dalam implementasiannya. Perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka mulai diberlakukan di Indonesia secara bertahap. Khususnya di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, Kurikulum Merdeka mulai diberlakukan untuk kelas X tahun ajaran 2023/2024. Sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, yaitu berpusat pada peserta didik dan memberikan kebebasan memilih metode pembelajaran yang sesuai, maka media pembelajaran berbasis web memiliki potensi besar untuk mendukung keefektifan pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web pada pelaksanaan kurikulum merdeka di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis web dalam pelaksanaan pembelajaran di SMK Karsa Mulya Palangka Raya khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang didukung dari segi fasilitas sekolah dan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Media, Web, Kurikulum Merdeka

NEEDS ANALYSIS OF THE WEB-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN KURIKULUM MERDEKA

Abstract: Current technological advances have produced various types of technology-based learning media that can be implemented. One of them that is practical and can be accessed anywhere is web-based learning media, which utilizes internet technology in its implementation. The curriculum change to Kurikulum Merdeka began to be implemented in Indonesia in stages. Especially at SMK Karsa Mulya Palangka Raya, this curriculum applied for X grade in the 2023/2024 academic year. Based on the characteristics of the Kurikulum Merdeka, which is student-centered and provides freedom to choose appropriate learning methods, web-based learning media has great potential for learning effectiveness. This type of research is qualitative descriptive research to analyze the need for web-based learning media development in implementing the Kurikulum Merdeka at SMK Karsa Mulya Palangka Raya with observation, interview, and documentation techniques. This research shows that the development of web-based learning media is needed in SMK Karsa Mulya Palangka Raya, especially for the basics of the Visual Design Communication subject, which is supported in terms of the school's facilities and student characteristics.

Keywords: Media, Web, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami peningkatan yang begitu pesat. Kemajuan IPTEK saat ini menjadikan semua pihak harus dapat mengimbangi penggunaan teknologi, khususnya dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Adisel et al., 2022). Untuk mendukung proses pembelajaran, pemanfaatan dan pengembangan teknologi merupakan salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh pendidik (Nurbani & Puspitasari, 2022). Bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam penyampaian pesan (materi) dalam pembelajaran (Pratasik & Ahyar, 2022). Media pembelajaran merupakan seperangkat alat menyampaikan pesan berupa materi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan mencapai tujuan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Menguasai media pembelajaran juga termasuk dalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola, mengevaluasi pembelajaran, dan mengembangkan potensi peserta didik (Fadillah, 2023). Dalam menentukan media pembelajaran, perlu untuk mempertimbangkan terlebih dahulu beberapa kriteria agar penggunaannya lebih efektif dan efisien. Terdapat enam kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (2019), diantaranya: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan/atau psikomotor (keterampilan); (2) tepat sesuai dengan kebutuhan; (3) luwes, bertahan, dan praktis; (4) penguasaan guru terhadap penggunaan media yang ingin digunakan; (5) efektif digunakan menyesuaikan pada sasaran kelompok tertentu; (6) memenuhi mutu teknis, yaitu informasi bisa tersampaikan dengan baik.

Pada Februari tahun 2022 lalu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai salah satu Program Merdeka Belajar dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka memiliki karakteristik yang menitikberatkan pada: (1) Pengembangan *soft skills* dan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, (2) Fokus pada materi esensial, dan (3) Pembelajaran yang fleksibel, sehingga memberikan keleluasan kepada guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik (Mujiburrahman et al., 2023). Dinyatakan oleh Sherly dalam Miladiah, dkk (2023), Kurikulum merdeka memprioritaskan pada kualitas

pembelajaran dan tidak ada tuntutan untuk mencapai nilai KKM, sehingga guru dan siswa bebas untuk berinovasi, belajar mandiri, dan kreatif. Implementasi Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memegang kendali penuh sebagai fasilitator untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Adapun Kurikulum Merdeka disusun dengan prinsip pembelajaran abad 21, yaitu berpusat pada peserta didik (*student-centered*) sehingga peran guru sangatlah penting dalam mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Thana & Ramli, 2024).

Implementasi Kurikulum Merdeka di SMK Karsa Mulya Palangka Raya secara bertahap diterapkan pada kelas X tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut memberikan perubahan pada salah satu mata pelajaran bagi jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yaitu mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Perubahan kurikulum ini, menjadikan guru harus beradaptasi kembali dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru pun juga belum maksimal dan masih mengandalkan buku dan Power Point.

Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dalam pelaksanaan pembelajarannya sehingga dalam pengaksesan informasinya tidak terbatas ruang dan waktu (Anggarwati et al., 2023). Menurut Yunita dan Susanto (2020), media pembelajaran berbasis *web* merupakan media pembelajaran dengan menggunakan *software* yang berbasis *web* yang berisi judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *web* memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, media ini dapat memudahkan dalam penyampaian informasi berupa materi, video, atau evaluasi. Adapun bagi peserta didik, media ini juga fleksibel dapat diakses di sekolah maupun di luar sekolah (Mendrofa & Lase, 2023). Pembelajaran berbasis *web* apabila dirancang dengan baik dan tepat juga akan mengurangi biaya seperti biaya transportasi dan uang jajan (Nengsih et al., 2022). Sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, yaitu berpusat pada peserta didik dan memberikan kebebasan memilih metode pembelajaran yang sesuai, maka media pembelajaran berbasis *web* memiliki potensi besar untuk mendukung keefektifan pembelajaran.

Hasil penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 1 Kota Bogor” menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun penelitian lain berjudul “Pengaruh Pengembangan Multimedia Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kota Pasuruan” (Putri & Khusna, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran

berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang ada belum secara spesifik dikaitkan pada fenomena perubahan kurikulum saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran berbasis *web* merupakan media yang relevan terhadap kebutuhan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pada kurikulum merdeka, studi kasus di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Melalui analisis kebutuhan, dapat diidentifikasi kebutuhan sesuai dengan peserta didik, guru, dan lingkungan pembelajaran sehingga dapat menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pada pelaksanaan kurikulum merdeka di SMK Karsa Mulya Palangka Raya untuk siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang terlibat (Sugiyono, 2021). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah melihat dan mengamati pelaksanaan belajar mengajar yang ada di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Adapun wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk saling bertukar informasi sehingga menghasilkan suatu kesimpulan terhadap topik tertentu (Sugiyono, 2021). Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Teknik dokumentasi adalah rangkuman kejadian yang telah berlalu, dapat berbentuk gambar, tulisan, maupun karya seseorang (Sugiyono, 2021). Dokumentasi yang dilakukan adalah penelusuran Capaian Pembelajaran (CP), modul ajar yang digunakan guru dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, dan dokumen relevan lainnya. Data-data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *web* di SMK Karsa Mulya Palangka Raya untuk kelas X DKV.

HASIL PENELITIAN

SMK Karsa Mulya merupakan salah satu SMK yang ada di kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah yang terakreditasi A. Berdasarkan observasi peneliti terkait pelaksanaan pembelajaran di kelas, wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru mata

pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X, dan didukung oleh dokumen yang ada, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Implementasi Kurikulum Merdeka

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SMK Karsa Mulya Palangka Raya baru diimplementasikan pada kelas X tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, perubahan kurikulum memberikan dampak bagi beberapa aspek di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, seperti pembuatan modul sebagai pengganti RPP dan adanya mata pelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang merupakan pembelajaran berbasis projek dengan tema yang telah ditentukan. Hal ini sangat berpengaruh pada kesiapan guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang harus beradaptasi dengan kurikulum baru. Di SMK Karsa Mulya, penerapan Kurikulum Merdeka juga memberikan perubahan pada salah satu mata pelajaran di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yaitu Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Sehingga pada mata pelajaran ini, media pembelajaran yang digunakan guru masih belum variatif dan maksimal. Guru cenderung masih mengandalkan pada buku dan Power Point.

2. Fasilitas Sekolah

SMK Karsa Mulya Palangka Raya memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti laboratorium komputer, ruang praktik sesuai jurusan, dan fasilitas proyektor. Hal ini menjadikan sekolah tergolong praktis dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis *web*. Guru dapat memanfaatkan laboratorium komputer dan proyektor sebagai penunjang dalam pengaplikasian *website* di sekolah. Sehingga media ini tidak hanya dapat diakses di luar sekolah, tetapi juga saat pembelajaran di kelas.

3. Kriteria Peserta Didik

Berdasarkan observasi kegiatan belajar mengajar di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam penggunaan media digital dan internet. Terlihat ketika guru menggunakan media-media pembelajaran seperti video dan kuis interaktif, peserta didik cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. *Website* juga merupakan salah satu komponen Desain Komunikasi Visual yang dipelajari pada jurusan DKV ini. Familiaritas peserta didik terhadap *website* ini menjadikan mereka akan lebih siap dalam mengeksplorasi pembelajaran dan tidak akan kesulitan dalam mengaksesnya. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *web*, proses pembelajaran akan menjadi interaktif dan relevan untuk peserta didik,

sekaligus memberikan wawasan bagi peserta didik akan pengembangan *website*, salah satunya dalam pembelajaran.

4. Potensi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web*

Belum ada media pembelajaran berbasis *web* yang diterapkan, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, sehingga pihak sekolah sangat mendukung akan pengembangan media ini di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Terutama jika dilihat dari kelebihan media pembelajaran ini yang praktis dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja menjadi potensi yang baik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web*. Adanya pengembangan media ini juga dapat membantu peserta didik jurusan Desain Komunikasi Visual ini memahami konsep pembelajaran sebelum praktik. Adapun pembuatan *website* juga dapat memberikan inspirasi bagi peserta didik kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam praktik desain yang linear dengan bidangnya.



Gambar 2. Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar 1. Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran



Gambar 3. Observasi Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa dari segi fasilitas, SMK Karsa Mulya memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mengakses media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini juga sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang mana kegiatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik dan guru memegang kendali dalam

proses pelaksanaannya, sehingga guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* dengan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. Minat peserta didik yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dan internet juga menjadikan media ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Implementasi Kurikulum Merdeka di SMK Karsa Mulya Palangka Raya dimulai pada tahun ajaran 2023/2024 untuk kelas X. Ini merupakan perubahan besar dalam pendekatan pembelajaran, terutama dengan penggantian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan modul pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya menuntut guru untuk lebih fleksibel, tetapi juga menambah tanggung jawab dalam mengembangkan materi yang lebih mendalam dan relevan dengan kebutuhan siswa. Modul yang digunakan memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi dan karakteristik siswa yang berbeda.

Namun, perubahan ini juga menimbulkan tantangan bagi guru di SMK Karsa Mulya, terutama dalam hal penyesuaian terhadap pendekatan pembelajaran baru. Sebagaimana ditunjukkan oleh Pratikno et al. (2022), meskipun kurikulum ini telah dirancang dengan baik, penerapannya di lapangan sering kali menemui hambatan. Banyak guru masih merasa kesulitan dalam mengadopsi dan memahami pendekatan Merdeka Belajar, terutama dalam hal pembuatan modul yang menekankan pada eksplorasi siswa secara mandiri (Pratikno et al., 2022).

Sejalan dengan temuan tersebut, Marlina et al. (2023) dalam studi mereka pada sekolah-sekolah Islam menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka telah memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa melalui pendekatan berbasis proyek. Pendekatan ini mendorong guru untuk menjadi fasilitator, sementara siswa berperan aktif dalam kolaborasi antar mereka. Di SMK Karsa Mulya, penerapan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) juga mendorong kolaborasi siswa, meski media pembelajaran yang digunakan masih terbatas (Marlina et al., 2023).

Lebih lanjut, tantangan dalam implementasi ini sebagian besar terletak pada kesiapan guru dalam menggunakan teknologi digital. Menurut Novita et al. (2022), meskipun platform digital seperti Merdeka Belajar dan Belajar.id sudah tersedia untuk mendukung Kurikulum Merdeka, penggunaannya masih minim. Hambatan ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan pemahaman teknologi dari pihak guru. Di SMK Karsa Mulya, kondisi serupa juga terjadi di mana guru masih terbatas dalam penggunaan

teknologi modern dalam pembelajaran DKV (Novita et al., 2022). Selain dari sisi teknologi, kesiapan infrastruktur sekolah juga memainkan peran penting dalam keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian Sutaris (2022) menemukan bahwa sekolah dengan infrastruktur yang baik, terutama di daerah perkotaan seperti Yogyakarta dan Jawa Tengah, lebih berhasil dalam mengadopsi kurikulum ini. Namun, di banyak wilayah lain di Indonesia, keterbatasan fasilitas masih menjadi kendala utama yang menghambat penggunaan teknologi digital secara maksimal (Sutaris, 2022).

Selain itu, untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru. Sebagaimana diungkapkan oleh Mulyadin et al. (2023), pelatihan dan workshop bagi guru sangat penting untuk memperdalam pemahaman mereka tentang teknologi yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Di SMK Karsa Mulya, pengembangan kapasitas ini akan membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa (Mulyadin et al., 2023).

Dengan demikian, tantangan utama yang dihadapi SMK Karsa Mulya dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka terletak pada adaptasi terhadap metode baru serta pemanfaatan teknologi secara optimal. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan dukungan dari segi pelatihan guru, pengembangan infrastruktur, dan penggunaan media digital yang lebih variatif. keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka di SMK Karsa Mulya sangat tergantung pada seberapa baik guru dan sekolah dapat beradaptasi dengan perubahan yang ada. Dengan pelatihan yang tepat dan dukungan infrastruktur, sekolah ini memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan siswa yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Penggunaan media pembelajaran juga di mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Karsa Mulya masih terbatas pada buku teks dan PowerPoint. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran kurang interaktif dan tidak memanfaatkan sepenuhnya potensi teknologi yang sudah tersedia di sekolah. Padahal, dengan adanya laboratorium komputer dan proyektor, sekolah ini memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media berbasis teknologi.

Keterbatasan ini juga mencerminkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran, yang berpotensi mengurangi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Novita et al. (2022), meskipun platform digital seperti Merdeka Belajar telah dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih modern, penggunaan platform ini masih terbatas karena kurangnya keterampilan teknologi di

kalangan guru. Ini relevan dengan kondisi di SMK Karsa Mulya, di mana media pembelajaran berbasis teknologi belum banyak dieksplorasi (Novita et al., 2022).

Penelitian lain oleh Sutaris (2022) menemukan bahwa sekolah dengan infrastruktur yang memadai cenderung lebih berhasil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Siswa yang belajar dengan media berbasis teknologi menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek seperti yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Di SMK Karsa Mulya, laboratorium komputer dapat dimanfaatkan untuk simulasi desain dan proyek berbasis *web*, yang akan lebih relevan dengan mata pelajaran DKV (Sutaris, 2022).

Lebih lanjut, pembelajaran yang lebih interaktif melalui teknologi digital juga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian oleh Amalia et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran lebih mampu mengelola proses belajar mereka sendiri, yang selaras dengan konsep *self-regulated learning*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk belajar dengan lebih mandiri (Amalia et al., 2023).

Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran DKV juga dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Marlina et al. (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat cocok untuk bidang seperti desain komunikasi visual, di mana siswa dapat bekerja pada proyek nyata yang relevan dengan karir masa depan mereka. Di SMK Karsa Mulya, proyek desain berbasis *web* dapat menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan siswa pada aplikasi praktis dari keterampilan desain mereka (Marlina et al., 2023).

Namun, untuk dapat memanfaatkan potensi ini sepenuhnya, pelatihan bagi guru sangat diperlukan. Penelitian Mulyadin et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan yang terus menerus bagi guru sangat efektif dalam membantu mereka memahami dan mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Pelatihan ini dapat membantu guru di SMK Karsa Mulya untuk lebih percaya diri dalam menggunakan media digital yang lebih bervariasi dan interaktif dalam mata pelajaran DKV (Mulyadin et al., 2023).

Dengan demikian, solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi keterbatasan variasi media pembelajaran di SMK Karsa Mulya adalah dengan meningkatkan penggunaan teknologi digital dalam pengajaran DKV. Selain itu, penting bagi sekolah untuk terus mendukung pengembangan kapasitas guru agar mereka dapat memanfaatkan fasilitas yang sudah ada secara optimal. Penggunaan media yang lebih variatif dan berbasis teknologi juga

akan membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi dari siswa, hasil belajar mereka diharapkan akan meningkat, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan keterampilan praktis seperti desain komunikasi visual.

SMK Karsa Mulya memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya laboratorium komputer yang dilengkapi proyektor di ruang kelas, sekolah ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi digital. Fasilitas tersebut memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih efektif, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut keterampilan teknologi seperti DKV.

Namun, meskipun fasilitas ini sudah tersedia, pemanfaatannya masih belum optimal. Sebagaimana diungkapkan oleh Novita et al. (2022), rendahnya pemanfaatan platform digital sering kali disebabkan oleh kurangnya pemahaman dari pihak guru mengenai cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Di SMK Karsa Mulya, guru DKV masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional, meskipun laboratorium komputer sudah dapat digunakan untuk aplikasi desain yang lebih interaktif (Novita et al., 2022).

Selain itu, kesiapan infrastruktur seperti laboratorium komputer juga harus didukung oleh perencanaan dan pemeliharaan yang baik. Penelitian oleh Sutaris (2022) menunjukkan bahwa sekolah yang memiliki infrastruktur teknologi yang dikelola dengan baik cenderung lebih berhasil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Di SMK Karsa Mulya, keberhasilan implementasi media digital akan sangat bergantung pada bagaimana fasilitas ini dikelola dan dipelihara secara berkelanjutan (Sutaris, 2022).

Lebih jauh, fasilitas yang memadai seperti laboratorium komputer dapat dimanfaatkan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih mandiri. Penelitian oleh Amalia et al. (2023) menunjukkan bahwa fasilitas yang baik memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Ini selaras dengan konsep Kurikulum Merdeka, di mana siswa didorong untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan karir mereka di masa depan (Amalia et al., 2023).

Tidak hanya itu, fasilitas teknologi yang memadai juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi keterampilan praktis yang relevan dengan bidang desain komunikasi visual. Marlina et al. (2023) mengemukakan bahwa proyek-proyek berbasis teknologi dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran yang bersifat

praktis dan relevan dengan dunia kerja. Di SMK Karsa Mulya, fasilitas yang sudah ada dapat digunakan untuk proyek desain yang menuntut penggunaan aplikasi desain berbasis komputer, yang akan mempersiapkan siswa untuk karir di bidang komunikasi visual (Marlina et al., 2023).

Namun, pemanfaatan fasilitas ini harus diimbangi dengan pengembangan keterampilan teknologi di kalangan guru. Sebagaimana diungkapkan oleh Mulyadin et al. (2023), pelatihan bagi guru untuk memahami dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran sangat penting. Di SMK Karsa Mulya, pelatihan semacam ini dapat membantu guru dalam mengoptimalkan penggunaan laboratorium komputer dan proyektor yang sudah tersedia di sekolah (Mulyadin et al., 2023). Dengan demikian, SMK Karsa Mulya memiliki semua elemen yang dibutuhkan untuk sukses dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas yang memadai, dikombinasikan dengan pelatihan bagi guru, akan memungkinkan sekolah ini untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, sekolah perlu terus meningkatkan pengelolaan fasilitas yang ada dan mendukung pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, fasilitas yang sudah ada dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan interaktif bagi siswa.

Peserta didik di SMK Karsa Mulya menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media seperti video, kuis interaktif, dan aplikasi berbasis *web*. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar secara mandiri.

Minat yang tinggi terhadap teknologi ini memberikan peluang besar bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian oleh Amalia et al. (2023) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi cenderung lebih mandiri dalam mengelola proses belajar mereka sendiri. Ini sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka, di mana siswa didorong untuk menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka (Amalia et al., 2023).

Lebih jauh, penggunaan teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan karier masa depan mereka. Sutaris (2022) mencatat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang akan sangat berguna di dunia kerja. Di SMK Karsa Mulya, siswa jurusan DKV dapat memanfaatkan laboratorium komputer untuk

mengembangkan keterampilan desain berbasis komputer, yang merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di bidang komunikasi visual (Sutaris, 2022).

Namun, agar potensi ini dapat dimanfaatkan dengan optimal, guru juga perlu lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa terhadap teknologi. Marlina et al. (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi cara yang efektif untuk melibatkan siswa dalam penggunaan teknologi secara lebih mendalam. Di SMK Karsa Mulya, proyek berbasis *web* dalam mata pelajaran DKV dapat menjadi salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara lebih luas (Marlina et al., 2023).

Selain itu, penggunaan platform digital seperti Belajar.id juga dapat memberikan siswa akses ke berbagai materi pembelajaran yang lebih luas dan mendalam. Novita et al. (2022) menemukan bahwa platform digital seperti ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang sangat relevan dengan karakteristik siswa yang aktif dan berorientasi pada teknologi. Di SMK Karsa Mulya, platform ini dapat dimanfaatkan untuk memperluas akses siswa ke materi pembelajaran yang lebih bervariasi (Novita et al., 2022).

Minat yang tinggi terhadap teknologi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran digital. Penelitian oleh Mulyadin et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan yang tepat bagi guru dapat membantu mereka untuk lebih kreatif dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Ini sangat relevan bagi guru di SMK Karsa Mulya, yang masih perlu lebih banyak mengeksplorasi media digital dalam mata pelajaran DKV (Mulyadin et al., 2023). Dengan demikian, minat siswa yang tinggi terhadap teknologi digital harus dimanfaatkan secara optimal oleh guru di SMK Karsa Mulya. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif dan interaktif akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih relevan dengan dunia kerja.

Langkah selanjutnya adalah memperkuat pelatihan bagi guru agar mereka dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, siswa dapat lebih maksimal dalam mengeksplorasi materi pembelajaran melalui media digital yang relevan dengan minat dan kebutuhan mereka.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* di SMK Karsa Mulya saat ini masih belum terealisasi sepenuhnya, namun potensi besar yang dimiliki oleh sekolah ini dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media berbasis *web* memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di

mana saja, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar.

Media pembelajaran berbasis *web* juga memiliki kelebihan dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas. Sebagaimana diungkapkan oleh Novita et al. (2022), platform digital seperti Belajar.id memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih luas, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan di kelas. Di SMK Karsa Mulya, pengembangan *website* yang relevan dengan mata pelajaran DKV dapat memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan kreatif (Novita et al., 2022).

Selain itu, media berbasis *web* juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan karier mereka di masa depan. Amalia et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan yang lebih relevan dengan dunia kerja. Di SMK Karsa Mulya, pengembangan *website* dalam mata pelajaran DKV dapat memberikan siswa pengalaman praktis yang akan sangat berguna di dunia kerja (Amalia et al., 2023).

Namun, pengembangan media berbasis *web* memerlukan perencanaan yang matang dan dukungan yang kuat dari sekolah. Marlina et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media digital harus dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat siswa, sehingga media yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Di SMK Karsa Mulya, pengembangan media berbasis *web* untuk mata pelajaran DKV harus dirancang secara khusus agar sesuai dengan karakteristik siswa di jurusan ini (Marlina et al., 2023).

Lebih lanjut, untuk mendukung pengembangan media berbasis *web*, diperlukan pelatihan bagi guru agar mereka dapat memahami cara mengelola dan mengembangkan *website* yang relevan dengan materi pelajaran. Mulyadin et al. (2023) mencatat bahwa pelatihan yang diberikan kepada guru sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Di SMK Karsa Mulya, pelatihan semacam ini akan membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *web* yang lebih bervariasi dan efektif (Mulyadin et al., 2023).

Dengan potensi yang besar, pengembangan media berbasis *web* di SMK Karsa Mulya dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya memberikan fleksibilitas bagi siswa, tetapi juga membantu mereka

untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

Pada akhirnya, keberhasilan pengembangan media berbasis *web* di SMK Karsa Mulya akan sangat bergantung pada dukungan dari sekolah dan pengembangan kapasitas guru. Dengan pelatihan yang tepat dan pengelolaan yang baik, media pembelajaran berbasis *web* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *web* sangat diperlukan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) kelas X. Meskipun fasilitas sekolah sudah memadai dan motivasi peserta didik terhadap penggunaan teknologi digital tinggi, media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* ini sangat mungkin untuk meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa dan dunia kerja di masa depan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar fokus pengembangan media pembelajaran berbasis *web* di SMK Karsa Mulya dilakukan dengan melibatkan partisipasi aktif guru dan siswa. Selain itu, penting untuk merancang media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran DKV, seperti aplikasi berbasis desain dan platform yang memungkinkan simulasi praktis. Penelitian masa depan juga bisa mengeksplorasi efektivitas media berbasis *web* dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa di bidang desain, serta bagaimana media ini mendukung pembelajaran mandiri.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain, hanya fokus pada satu sekolah dan satu mata pelajaran, sehingga hasil penelitian ini mungkin belum dapat digeneralisasi untuk semua SMK atau semua mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian ini belum secara langsung menguji dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *web* terhadap hasil belajar siswa, melainkan lebih menekankan pada potensi pengembangan media tersebut. Penelitian di masa depan dapat memperluas cakupan dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau jurusan lain di SMK, serta memperluas fokus pada evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis *web* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, studi jangka panjang tentang dampak pembelajaran berbasis *web* terhadap

pengembangan keterampilan siswa dalam desain komunikasi visual juga akan memberikan wawasan lebih lanjut mengenai manfaat teknologi dalam pendidikan. Dengan penelitian yang lebih komprehensif di masa depan, pengembangan media pembelajaran berbasis *web* dapat dioptimalkan tidak hanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan teknologi di dunia kerja yang semakin berkembang

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction*, 5(1): 298-304.
- Alwie, & Sa'diyah, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 1 Kota Bogor. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(2), 547-553.
- Amalia, I. Z., Pambudi, S., Nabila, S., Nuari, D. N., & Susanto, T. T. D. (2023). The effect of teacher's decision in the learning process to the implementation of Merdeka Curriculum. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 11(2), 230-240. <https://doi.org/10.21831/jamp.v11i2.59590>
- Anggarwati, H., Murdiono, M., & Mariyani. (2023). Penggunaan Aplikasi Glideapp sebagai Multimedia Pembelajaran Berbasis *Web* pada Materi Demokrasi Mata Kuliah Kewarganegaraan. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 2091-2102.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R., & Biklen, S.K. (2017). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (6th ed.). Pearson.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Marlina, Y., Muliawati, T., & Erihadiana, M. (2023). Implementation of Kurikulum Merdeka in integrated Islamic schools. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 17(1), 50-65. <https://doi.org/10.38075/tp.v17i1.312>
- Mendrofa, S. & Lase, N. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Web* pada Materi Polusi di Kelas X-AKL SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2): 507-516.
- Miladiah, S.S., Sugandi, N., & Sulastini, R. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka di SMP Bina Taruna Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1): 312-318.
- Mujiburrahman, Kartiani, B.S., & Purhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1): 39-48.

- Mulyadin, T., Khoiron, M., Ginanto, D., & Putra, K. A. (2023). Workshop on Kurikulum Merdeka (Freedom Curriculum): Dismantling theories and practices. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(2), 102-115. <https://doi.org/10.37373/bemas.v3i2.265>
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., & Waty, E. R. K. (2022). *Buku Ajar Media dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Novita, M., Saputro, N. D., Chauhan, A. S., & Waliyansyah, R. R. (2022). Digitalization of education in the implementation of Kurikulum Merdeka. *KnE Social Sciences*, 7(19), 178-190. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.12438>
- Nurbani & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1908-1913.
- Pratasik, S. & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Informatika MTs. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(3), 359-373.
- Pratikno, Y., Hermawan, E., & Arifin, A. L. (2022). Human resource Kurikulum Merdeka from design to implementation in the school: What worked and what not in Indonesian education. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 45-58. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.1708>
- Putri, S. A., & Khusna, N. I. (2024). Pengaruh Pengembangan Multimedia Berbasis Website untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kota Pasuruan. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(3), 11-16.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutaris, R. (2022). Feasibility study of independent curriculum implementation. *PINISI Discretion Review*, 6(1), 98-110. <https://doi.org/10.26858/pdr.v6i1.36986>
- Thana, P. M., & Ramli, R. B. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Kemampuan Guru Menyusun Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(1), 43-51.
- Yunita & Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala. *SIMKOM*, 5(2): 9-18.
- Zahwa, F. A. & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61-78.