

Analisis Respon Siswa Terhadap Merdeka Belajar Berbasis Teknologi Informasi Pasca Pandemi Covid 19

Rusdiah

SMA N 1 MATARAMAN

E-mail: dra.rusdiah@gmail.com

Keywords: *Information technology provides various learning resources to make it easier for students to study independently, anytime, and anywhere. This is in line with the Merdeka Learning curriculum program that is being run by the government. The purpose of this study was to determine student responses to the Information Technology-based Learning Freedom curriculum. The research method used was quantitative descriptive research by collecting data through a questionnaire given to 80 students of class XI SMA in Banjar Regency. The results of the study found that 100% of the digital technology used by students was social media in the form of Whatsapp and 72.09% Google Meet to communicate with teachers. Then to find information, 100% used Google, 33.80% used the Teacher's Room, 65.97% used Brainly, 56.64% used Wikipedia, and 62.35% used YouTube. 36.30% used Quizizz and 43.75% used the Duolingo application to get practice questions. While students who find it easy to understand material through communication media as much as 94.87% and 5.12% find it difficult.*

Keywords: *Independent Learning, technology, student response*

Abstrak. Teknologi informasi menyediakan berbagai sumber belajar sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapanpun, dan dimanapun. Hal tersebut sejalan dengan program kurikulum Merdeka Belajar yang sedang dijalankan oleh pemerintah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap kurikulum Merdeka Belajar berbasis teknologi informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada 80 siswa kelas XI SMA di Kabupaten Banjar. Hasil penelitian menemukan bahwa teknologi digital yang digunakan siswa 100% adalah media sosial berupa *Whatsapp* dan 72,09% *google meet* untuk berkomunikasi dengan guru. Kemudian untuk mencari informasi, 100% memanfaatkan Google, 33,80% memanfaatkan Ruang Guru, 65,97% memanfaatkan Brainly, 56,64% memanfaatkan Wikipedia, serta 62,35% memanfaatkan YouTube. 36,30% memanfaatkan Quizizz dan 43,75% memanfaatkan aplikasi Duolingo untuk memperoleh latihan soal. Sedangkan siswa yang merasa mudah memahami materi melalui media komunikasi sebanyak 94, 87% dan 5,12% merasa kesulitan.

Kata Kunci: Merdeka Belajar, teknologi, respon siswa

LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 menyebabkan pelaksanaan sistem pembelajaran mengalami banyak perubahan, terutama model-model pembelajaran konvensional, seperti tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah. Demikian pula sumber belajar yang sebelumnya banyak menggunakan media cetak beralih ke sumber belajar online. Menurut Alajmi

(2022) adanya pergeseran pembelajaran menjadi satu unit teknologi adalah untuk membantu siswa belajar melalui berbagai platform daring. Sementara, hasil penelitian Molinillo (2017) membuktikan bahwa teknologi berpengaruh baik terhadap pembelajaran, khususnya pengalaman dalam penggunaan media sosial sebagai media dan sumber belajar.

Terjadinya perubahan dalam sistem pembelajaran tersebut mendorong pemerintah untuk menyesuaikan kurikulum yang relevan dengan kondisi yang dihadapi di samping mengatasi kehilangan belajar siswa pada masa pandemi dan kesenjangan belajar. Kurikulum Merdeka Belajar yang menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi dan gratis tidak akan berjalan dengan baik jika tidak didukung oleh ketersediaan sumber belajar yang melimpah. Mastuti, dkk (2021) menggambarkan Freedom of Learning sebagai kebebasan berpikir, bekerja, menghargai dan merespon perubahan yang terjadi. Sedangkan Muhajir, dkk (2021:18) menjelaskan bahwa Pembelajaran Merdeka memberikan kebebasan belajar dengan mengutamakan kreativitas guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran dan kreativitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil penelitian Huda (2020) menyimpulkan bahwa guru dapat menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi efisien dalam hal waktu, biaya, dan logistik untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Studi awal yang dilakukan di SMA 1 Mataraman diperoleh informasi bahwa siswa telah menggunakan media sosial WhatsApp sebagai media informasi mengenai pekerjaan rumah dan materi yang akan dipelajari sebelum dan sesudah pembelajaran. Di samping mereka menyatakan bahwa dengan bantuan media digital sangat memudahkan mereka dalam menyelesaikan pekerjaan rumah dengan berbagai perangkat lunak, seperti Google Meet, Zoom, Quizizz, dan lain sebagainya.

Berdasar pada perkembangan perubahan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan perangkat lunak yang digunakan siswa dalam mengimplementasikan kurikulum Merdeka Belajar. Terdapat empat pemetaan analisis terhadap media digital yang digunakan siswa, yaitu: (1) pemanfaatan media digital sebagai alat komunikasi, (2) pemanfaatan media komunikasi sebagai sumber belajar, (3) pemanfaatan media komunikasi untuk latihan soal, dan (4) kemudahan pemahaman materi melalui media komunikasi.

KAJIAN TEORITIS

Merdeka Belajar adalah program yang bertujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional yang sebelumnya terkesan monoton menjadi pembelajaran bernuansa bahagia melalui lingkungan belajar yang bebas berekspresi (Kemendikbud, 2020). Lebih lanjut Kemendikbud (2020) menjelaskan bahwa kebebasan guru dalam Freedom of Learning adalah kebebasan untuk memaksimalkan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan nasional sesuai dengan kebutuhan perkembangan setiap peserta didik dan sesuai dengan kurikulum. pedoman, sedangkan kebebasan Merdeka Belajar bagi siswa adalah kebebasan untuk membangun pengetahuan dengan mengikuti aturan. aturan di sekolah.

Pendidikan menghadapi masalah learning loss akibat pandemi Covid-19, melalui digitalisasi pembelajaran diharapkan dapat mendukung percepatan penyiapan peserta didik Pancasila sebagai tunas bangsa (Kemdikbud, 2022) Teknologi informasi- Pembelajaran berbasis atau media digital merupakan salah satu bentuk upaya mewujudkan Merdeka Belajar yaitu membebaskan siswa untuk berpikir, memperoleh informasi, dan membangun pemahaman baik dengan guru maupun secara mandiri. Sejalan dengan itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) dalam situs resminya menegaskan bahwa Merdeka Belajar memberikan kebebasan pelaksanaan pembelajaran, artinya bisa di mana saja, kapan saja, dan dari sumber mana saja.

Teknologi informasi adalah teknologi yang menggunakan komputer dan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang memuat informasi berupa data, suara, dan video. Menurut Rahmawati (2020:81) salah satu kegunaan teknologi informasi dapat menjadi alternatif pemecah masalah yang dihadapi dalam pengambilan keputusan. Sedangkan Sulhan & Khairi (2019:39) berpendapat teknologi informasi merupakan alat yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, yaitu dengan mengumpulkan informasi pembelajaran yang lebih mutakhir dan mutakhir. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah suatu alat yang diciptakan untuk memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

Berkaitan dengan pembelajaran, Mercer, Hennessy, & Warwick (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis komputer dalam kegiatan membaca siswa berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir dan kemampuan berpikir bersama. Berdasarkan pendapat tersebut, sangat jelas bahwa guru dapat menggunakan teknologi dan alat digital untuk mengembangkan strategi belajar siswa. eksplorasi sumber belajar, aktualisasi materi, serta informasi perkembangan terkini dapat dengan mudah diakses oleh siswa. Astuti (2014) dalam artikelnya menjelaskan bahwa semakin siswa sibuk memusatkan perhatiannya pada membaca

berbagai sumber belajar maka kosakata dan pengetahuan umum lainnya akan semakin bertambah. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah penggunaan perangkat elektronik yang dapat menghimpun berbagai sumber belajar untuk memperluas pengetahuan siswa terhadap materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk mempelajari hubungan sikap, kegiatan, pandangan, dan proses yang berlangsung terhadap suatu fenomena dan berupaya menggambarkan objek atau subjek menurut kenyataan (Hamzah, 2019: 53). Penelitian ini akan menjelaskan respon siswa kelas XI di empat sekolah di Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan terhadap implementasi kurikulum Merdeka Belajar berbasis teknologi informasi. Penelitian dilakukan mulai tanggal 15 Oktober 2022 sampai dengan 10 November 2022. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner online yang berisi lima pertanyaan. Berikut instrumen angket siswa tercantum pada Tabel 1 di bawah ini.

Table 1 Instrumen quesioner

No.	Question	Answer
1.	Media komunikasi yang saya gunakan untuk komunikasi dengan guru dari rumah	○ Social media/WhatsApp/ messenger ○ Google meet/zoom ○ (lainnya)
2.	Media komunikasi yang saya gunakan untuk mencari informasi tentang pelajaran .	○ Google ○ Ruang guru ○ Brainly ○ Wikipedia ○ (lainnya)
3.	Media komunikasi yang saya gunakan untuk menjawab soal	○ Quizziz ○ Duolingo ○ Edmodo ○ (Other answer)
4.	Media informasi mempermudah saya belajar mandiri di rumah atau di sekolah	○ Yes ○ No

Total keseluruhan dari siswa kelas XI yang berpartisipasi mengisi quisioner adalah 80 siswa. Data dapat dilihat pada tabel 2 dibawah. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya peneliti melakukan analisis deskriptif untuk mengetahui persepsi dari berbagai aspek dalam instrumen.

Table 2 Instrumen Pengumpulan data

Sekolah	Jumlah Responden	Precentage
SMAN 1 Mataraman	20	22,50%
SMAN 1 Martapura	20	22,50%
SMAN 1 Aluh-aluh	15	16,25%
SMAN 1Sungai Tabuk	15	16,25%
SMAN 2 Gambut	20	22,50%
Total	80	100%

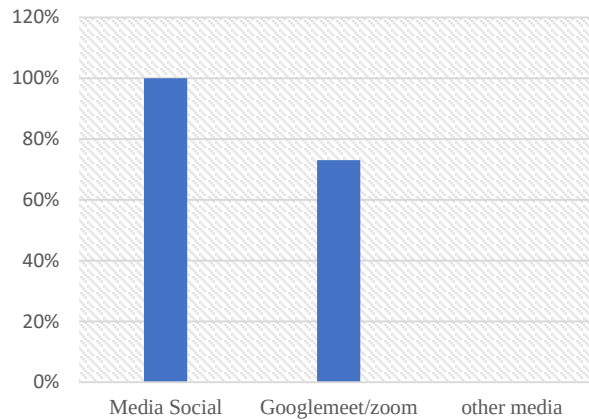
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyebaran angket diketahui bahwa Merdeka Belajar berbasis teknologi informasi telah dilaksanakan oleh siswa SMA di Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Siswa juga menunjukkan tanggapan terkait jenis media digital yang digunakan untuk membantu mereka berkomunikasi dengan guru tentang materi pembelajaran dari rumah, jenis media digital yang digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait pembelajaran, jenis media digital yang digunakan untuk menemukan soal-soal latihan, dan sulit tidaknya pemahaman materi melalui teknologi informasi.

Alat Komunikasi untuk Pembelajaran

Media digital yang digunakan siswa untuk berkomunikasi dengan guru antara lain WhatsApp dan media conference seperti google meet dan zoom. Media komunikasi ini digunakan sebagai sarana penghubung siswa dari rumah dengan guru baik untuk memperjelas materi yang dipelajari maupun digunakan untuk memperoleh informasi tentang tugas pekerjaan rumah atau berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan keesokan harinya. Selain digunakan dengan guru, media komunikasi juga menggunakan siswa untuk berbagi informasi antar siswa, baik mengenai tugas sekolah atau informasi pembelajaran lainnya.

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa di Kabupaten Mataraman menggunakan WhatsApp sebanyak 80 siswa atau 100% responden. Selain itu, sebanyak 58 atau 72,09% siswa juga menggunakan media konferensi digital seperti zoom/google meet. Berdasarkan perolehan angket, siswa tidak menunjukkan penggunaan media komunikasi selain yang telah disebutkan. Penggunaan media komunikasi digital disajikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Bagan Alat Komunikasi Pembelajaran

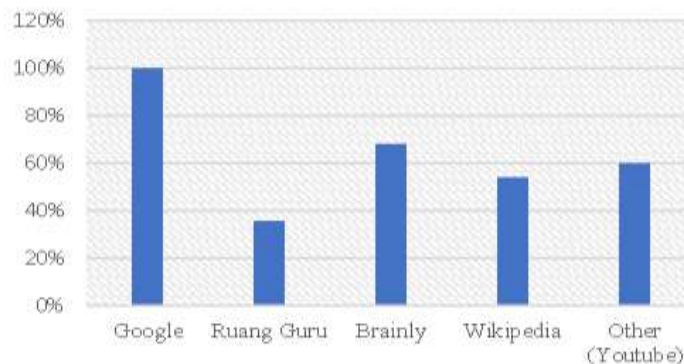
Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa semua siswa menggunakan media digital sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komunikasi digital mendukung proses belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Bowman & Akcaoglu (2014), bahwa media sosial yang digunakan untuk tujuan pendidikan memiliki pengaruh positif terhadap respon siswa karena memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian Liao, dkk (2015) menunjukkan bahwa dalam beberapa tahun terakhir media sosial menjadi media komunikasi yang penting untuk proses pembelajaran.

Mencari Alat Informasi untuk Belajar

Media digital yang digunakan sebagai sumber belajar seperti Google, Wikipedia, Ruang Guru, Brainly, dan media digital lainnya digunakan oleh siswa untuk mencari informasi atau materi pembelajaran yang mereka pelajari, baik berupa narasi, cara penyelesaian masalah, maupun melalui audio visual. Kemudahan dan kebebasan memperoleh informasi melalui teknologi informasi saat ini mendorong siswa untuk mengembangkan dan memperluas pemahaman yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, tidak hanya di sekolah.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi siswa SMA di Kabupaten Banjar sebesar 100% atau 80 siswa menggunakan google. Selanjutnya data menunjukkan bahwa sebanyak 33,80% atau 29 responden menggunakan Ruang Guru. Sebanyak 65,97% atau 54 responden siswa juga menggunakan Brainly. 56,64% atau sebanyak 42 responden menggunakan Wikipedia. Terkait media digital yang digunakan untuk memperoleh informasi

adalah YouTube sebanyak 62,35% atau 48 responden. Pola pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar oleh siswa ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini.



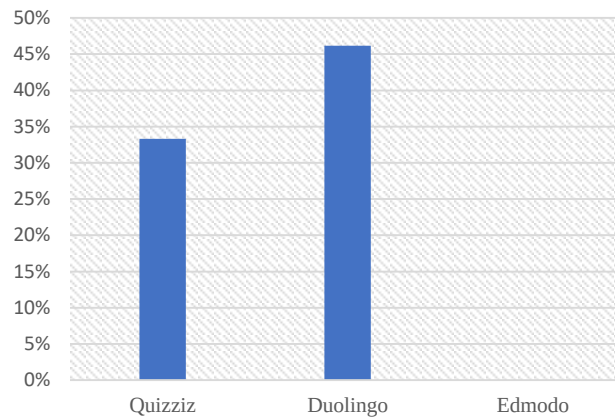
Gambar 2 Pola pemanfaatan teknologi informasi

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, media digital merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Diketahui bahwa semua siswa menggunakan media digital untuk mendukung proses belajarnya. Temuan ini mendukung pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar berdasarkan respon siswa yang sangat baik dalam memanfaatkan fungsi media digital untuk keperluan pembelajaran. Pemanfaatan media dan sumber belajar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, merangsang minat, perhatian, dan kemauan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Supriyono, 2018). Dapat disimpulkan bahwa media digital yang digunakan untuk mencari informasi tentang pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan memiliki kemauan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Alat Latihan untuk Belajar

Teknologi informasi digital atau media digital yang digunakan untuk memperoleh soal latihan sangat beragam, diantaranya yang paling populer adalah Quizziz, Duolingo, dan Edmodo. Media dapat membantu siswa mendapatkan pertanyaan terkait dengan materi yang dipelajari. Melalui kemudahan memperoleh soal-soal latihan, siswa akan semakin membiasakan siswa dalam pemecahan masalah, persiapan menghadapi ujian sekolah, dan memperluas pemahaman materi. Hasil angket menunjukkan bahwa 28 siswa atau 36,30% responden menggunakan Quizziz. Sebanyak 38 siswa atau 43,35% responden senang menggunakan Duolingo. Namun penggunaan

media digital edmodo oleh siswa tidak ada atau 0%. Gambaran rinci data ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah ini.



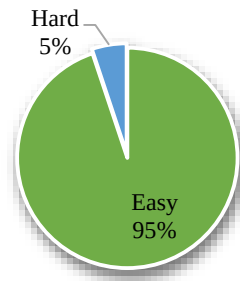
Gambar 3 Bagan Alat Latihan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pemaparan data, media digital yang memberikan layanan berupa kumpulan soal latihan sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak perlu menunggu soal latihan dari guru tetapi secara mandiri dapat memperoleh kumpulan pertanyaan melalui media digital. Anggraini, dkk (2020) menyimpulkan bahwa media digital jenis evaluasi atau kumpulan soal menarik minat siswa dalam belajar dan dapat mengatasi rasa malas dalam belajar karena media digital ini mudah digunakan oleh siswa. Sedangkan Hasiholan & Fernando (2021) menyimpulkan bahwa evaluasi berbasis media digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan mendalami materi secara terkendali.

Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran

Kemudahan memperoleh informasi melalui teknologi informasi atau media digital membutuhkan pengalaman dan kemampuan literasi digital yang cukup, sehingga dalam penerapannya tidak semua siswa mudah memahami materi pembelajaran melalui media digital. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 74 siswa atau 94,87% siswa menyatakan “Ya” atau dapat disimpulkan sebagian besar siswa mudah memahami materi melalui media digital atau teknologi informasi yang digunakan. Selanjutnya terdapat 6 siswa atau 5,13% responden menyatakan “Tidak” atau dapat diartikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami

materi melalui media pembelajaran digital yang digunakan. Rincian data disajikan pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Mudah menggunakan TI untuk belajar

Hasil penelitian Alabba (2021) menemukan bahwa peran guru penting untuk memfasilitasi pembelajaran siswa berbasis teknologi informasi agar mereka tidak sulit ketika belajar dengan cara memberikan apersepsi atau pemahaman awal sebelum membantu siswa mendapatkan sumber belajar digital yang sesuai dengan usia dan kondisi siswa. Sedangkan hasil penelitian Abadi (2015) menjelaskan bahwa kelemahan pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah kurangnya interaksi dan pendampingan guru yang dapat mengakibatkan lambatnya pemahaman nilai dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa untuk keberhasilan penerapan kurikulum Merdeka Belajar yang mengharapkan siswa belajar kapan saja, di mana saja, dan mandiri, disarankan untuk mengembangkan keterampilan literasi digital siswa dan peran guru untuk membangun pemahaman awal dan arahan guru pada sumber belajar yang tepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah seluruh siswa yang berjumlah 80 orang mengikuti pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk mendukung kurikulum Merdeka Belajar. Perangkat lunak yang digunakan siswa SMA di kabupaten Banjar menunjukkan 100% menggunakan media sosial berupa whatsapp dan 72,09% menggunakan aplikasi google meet conference untuk berkomunikasi dengan guru saat di rumah untuk memperjelas pemahaman materi. Kemudian sebanyak 100% siswa menggunakan Google, 33,80% siswa menggunakan Ruang Guru, dan 65,97% siswa menggunakan Brainly, 56,64% siswa menggunakan Wikipedia, dan 62,35% siswa menggunakan YouTube sebagai media digital untuk mencari informasi tentang

materi yang sedang dipelajari. 36,30% siswa menggunakan Quizizz dan 43,75% siswa menggunakan aplikasi Duolingo untuk mendapatkan soal latihan. Sedangkan siswa yang merasa mudah memahami materi melalui media digital sebanyak 95,87% dan siswa yang sulit memahami materi melalui media digital sebanyak 4,13%.

DAFTAR REFERENSI

- Abadi, F. Ghafiqi. (2015). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning. *Portal Jurnal Online Kopertais Wilayah IV*, 22 (2), 127-138. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/268132736.pdf>.
- Alabba, Syaifullah., Julianti, R. Rekha., & Nugroho, Setio. (2021). Survei Efektivitas Penggunaan Metode Penugasan dalam Pembelajaran Penjas (PJOK) Selama Pembelajaran Jarak Jauh di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bekasi (MAN). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7 (6), 357-372. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5636192>
- Anggraini, Widi., Santi, U. Apri., & Gery I. Muhammad. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, (pp. 1-10) Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Artanti, Yulianita., Nuryadi, Nuryandi., & Marhaeni, H. Nafida. (2022). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), DOI: <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.671>.
- Astuti, P. Tri. (2014). Perbedaan Literasi Emergen Anak Taman Kanak-kanak di Daerah Perkotaan dan Pinggir. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 13(2). DOI: <https://doi.org/10.14710/jpu.13.2.107-119>
- Bowman, D. Nicholas., & Akcaoglu, Mete. (2014). "I see smart people!": Using Facebook to supplement cognitive and affective learning in the university mass lecture. *The Internet and Higher Education*, 23(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2014.05.003>
- Devya, M. Lenthera & Wiryanto. Wiryanyo. (2022). Analisis of Elementary School Student's Responses to Implementing The 2013 Curriculum Through Distance Learning During the Covid 19 Pandemic. *Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktik*, 31 (1), 1-12 DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v31i12022p001>.
- Huda, A. Irkhan. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2(1), 121-125. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/622>
- Hamzah, Amir. (2019). Penelitian Berbasis Proyek: Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Malang: Literasi Nusantara.

- Hasiholan, M, Anggi., & Fernando, V. Yehezkiel. (2021). Manfaat Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Kristen Pada Era Postmodern. *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2400-2410. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1114>.
- Jojo, Anita. Sihotang, Hotmaulina. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150-5161. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2019). Merdeka Belajar Episode 1. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/mendikbud-tetapkan-empat-pokok-kebijakan-pendidikan-merdeka-belajar>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Merdeka Belajar. Retrieved from <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Merdeka Belajar: Manfaatkan Teknologi Sebagai Media Belajar Mengajar. Retrieved from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/merdeka-belajar-manfaatkan-teknologi-sebagai-media-belajar-mengajar>
- Liao, Y. W., Huang, Y. M., Chen, H. C., & Huang, S. H. (2015). Exploring the antecedents of collaborative learning performance over social networking sites in a ubiquitous learning context. *Computers in Human Behaviour*, 43(33), 313-323. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.028>
- Manongga, Anisa. (2021). Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Profesi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*. Retrieved from <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1041/755>
- Mastuti, dkk. 2020. *Teaching from home: Dari belajar merdeka menuju Merdeka Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Maulani, Siska., Nuraisyah, Nisa., Zarina, Dini., Velinda, Intan., Aeni, N. Ani. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19-26. DOI: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- Muhajir, dkk. 2021. *Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Molinillo, Sebastian., Sanchez, A. Rafael., Illescas, A. Rocio., Aran, V. Maria. (2017). Social Media - Based Collaborative Learning: Exploring Antecedents of Attitude. *The Internet and Higher Education*, 38, 18-27 DOI: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.04.003>.
- Nuriah, Lestari., Mujtahid, M. Iqbal., Wahyuningrum, Endang. (2022). Pengaruh E-Learning Zoom Cloud Meeting Terhadap Motivasi Viasual Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru Riau. *AKSARA Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 201-212. DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.201-212.2022>.
- Pandia, S. Wenry. (2016). Psikologi dan Teknologi Informasi. Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia.

- Rahmawati, D. Imelda. (2020). Buku Ajar Sistem Informasi Akuntansi dan Manajemen. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Salsabila, H. Unik., Sari, I. Laili., Lathif, H. Khusna., Lestari, P. Ayu., Ayuming, Asyharinur. (2020). Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198. DOI: <https://dx.doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.
- Sherly. Dharma, Edy., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *Konferensi Nasional Pendidikan I*, 183-190. Retrieved from <https://urbangreen.co.id/proceeding/index.php/library/article/view/33/33>
- Sulhan, Ahmad. Khairi, K. Ahmad. (2019). Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI). Mataram: Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Mataram.a
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/0>
- Suyanto, Y. U. Mu'ah., Romadhona, Desi., Hidayati, Nur., Askhar, M. Bayu. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 122-128. DOI: <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>