



Hafif Assulamy¹
 Dwi Ria Ibti Disma²
 Fitri Sulistiyaningrum³
 Anurrahman⁴
 Warneri⁵

MATA PELAJARAN INFORMATIKA DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA PENDIDIKAN KESETARAAN

Abstrak

Pentingnya pembelajaran informatika dalam memberikan pengalaman belajar yang adaptif dan relevan bagi siswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan desain etnografi untuk menginvestigasi implementasi pembelajaran informatika dalam kurikulum merdeka di Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran adaptif dan berorientasi pada siswa berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan komputasional dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa dalam menerapkan konsep-konsep informatika dalam praktis. Meskipun demikian, tantangan terkait ketersediaan sumber daya, terutama akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak, tetap menjadi hambatan yang perlu diatasi. Upaya terus dilakukan untuk mengatasi hambatan dengan memanfaatkan sumber daya lokal dan berkolaborasi dengan pihak terkait. Penelitian memberikan kontribusi dalam memahami tantangan dan peluang dalam menerapkan kurikulum merdeka dalam pembelajaran informatika di SPNF SKB Kota Pontianak, serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang upaya-upaya yang telah diambil untuk mengatasi tantangan tersebut.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Informatika, Pendidikan Kesetaraan.

Abstract

This research uses a qualitative descriptive approach and ethnographic design to investigate the implementation of informatics learning in the Independent Curriculum in Pontianak City SKB Non-formal Package Schools (SPNF). The research results show that the adaptive and student-oriented learning approach is successful in creating a learning environment that allows students to develop computational and problem-solving skills. The teacher acts as a learning facilitator who guides students in applying informatics concepts in practical contexts. However, challenges related to resource availability, especially access to hardware and software, remain obstacles that need to be overcome. Efforts continue to be made to overcome these obstacles by utilizing local resources and collaborating with related parties. This research contributes to understanding the challenges and opportunities in implementing the Merdeka Curriculum in informatics learning at SPNF SKB Pontianak City, as well as providing an in-depth understanding of the efforts that have been taken to overcome these challenges.

Keywords: Independent Curriculum, Informatics Learning, Equal Education.

PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum di Indonesia merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan telah mengalami sejumlah revisi sejak tahun-tahun sebelumnya. Perubahan kurikulum juga dapat disebabkan oleh perubahan sistem pemerintahan misalnya ada pergantian presiden baru biasa akan diikuti oleh perubahan-perubahan yang dilakukan pada berbagai aspek seperti aspek sosial, politik ekonomi, ideologi, dan sistem pendidikan (Lukman Panji dkk, 2023) Sejak tahun 1947

^{1,2,3,4,5} Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
 email: F2151231025@student.untan.ac.id, F2151231015@student.untan.ac.id,
 F2151231014@student.untan.ac.id, aunurrahman@fkip.untan.ac.id, warneri@fkip.untan.ac.id

hingga tahun 2018, Indonesia telah mengalami serangkaian perubahan dalam kurikulumnya. Kurikulum merdeka adalah salah satu bentuk terbaru dari upaya pemerintah untuk memperbarui sistem pendidikan. Dengan fokus pada pembelajaran yang aktif dan kreatif, kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), bidang informatika memiliki peran yang semakin penting. Informatika adalah bidang ilmu yang sangat luas, mencakup segala hal mulai dari teori komputasi hingga teknologi jaringan. Di era digital seperti sekarang, keahlian di bidang informatika menjadi sangat esensial untuk mencapai kesuksesan, tidak hanya dalam ranah teknologi tetapi juga di berbagai sektor kehidupan lainnya, termasuk pendidikan, kesehatan, bisnis, dan tata kelola pemerintahan. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi (Irkham, 2020). Informatika tidak hanya berkutat pada cara informasi disimpan, diolah, dan disebar, tetapi juga melibatkan pengembangan sistem-sistem seperti sistem informasi pendidikan, catatan kesehatan elektronik, e-commerce, dan pemerintahan berbasis digital. Dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat cepat, kemungkinan isi tas siswa sekolah dasar juga akan beralih menjadi membawa notebook atau tablet dengan akses internet, jam tangan pintar, smartphone, alat musik, alat olahraga, dan tidak lupa juga bekal makan siang. Sehingga, guru harus mengenalkan terlebih dahulu penggunaan benda-benda tadi dalam pembelajaran dengan tepat dan benar.

Pelajaran Informatika memiliki peran yang signifikan dalam membentuk Profil Mahasiswa Pancasila. Melalui pengajaran Informatika, siswa didorong untuk menjadi pembelajar yang analitis, mandiri, dan inovatif. Selain itu, Informatika juga membekali siswa dengan keterampilan digital penting di era modern, seperti literasi digital dan kerja sama secara online, sambil menanamkan nilai-nilai etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Mata pelajaran Informatika tidak hanya mempelajari beragam perangkat lunak komputer, tetapi juga memecahkan masalah dan berpikir kritis (Pebriyanti, 2021). Untuk menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara teknologi tetapi juga memiliki keberpihakan pada nilai-nilai luhur, baik sebagai warga negara Indonesia maupun sebagai warga dunia yang beretika dan berwawasan global. Informatika mencakup komponen teoretis dan praktis yang mendorong pengembangan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghasilkan ide yang terhubung ke komputer dan sistem komputasi (Rahmi dkk, 2023). Pada tahun sebelumnya, mata pelajaran Informatika/TIK digantikan dengan mata pelajaran Prakarya pada kurikulum 2013. Sekolah diberikan keleluasaan dalam memberikan salah satu mata pelajaran tersebut.

Pentingnya pendidikan Informatika diakui secara resmi oleh pemerintah, terutama tercantum dalam Permendikbud No. 36/2018, yang menetapkan bahwa pelaksanaan mata pelajaran Informatika sebagai pilihan dimulai pada tahun ajaran 2019/2020, bergantung pada kesiapan sekolah. Keputusan ini sejalan dengan upaya Kemendikbud untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Pemerintah memandang bahwa Informatika bukan hanya merupakan mata pelajaran tambahan tetapi merupakan ilmu yang wajib dikuasai oleh siswa di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Bagian dari strategi untuk memastikan bahwa generasi muda Indonesia siap menghadapi perubahan zaman yang semakin canggih dan kompleks.

Kurikulum merdeka adalah salah satu langkah konkret pemerintah dalam memperbarui sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dirancang untuk mengoptimalkan konten sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mendalam dan memperkuat kompetensi mereka. Kurikulum merdeka memberi keleluasaan kepada guru untuk memilih berbagai materi ajar, memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Kurikulum dapat diartikan sebagai suatu komponen dalam perencanaan pendidikan yang disusun sesuai dengan proses pembelajaran yang dipimpin langsung oleh sekolah yang di naungi oleh lembaga pendidikan (Handayani dkk, 2023). Proyek yang dirancang untuk memperkuat pencapaian profil pelajar Pancasila lebih fleksibel dan tidak terikat pada konten mata pelajaran mencerminkan perubahan paradigma dalam pendidikan yang menekankan pada pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan kreatif.

Pendidikan Kesetaraan adalah program pendidikan nonformal yang bertujuan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi individu yang menghadapi kendala dalam mengikuti pendidikan formal. Program ini menyediakan Paket A (setara dengan SD), Paket B

(setara dengan SMP), dan Paket C (setara dengan SMA), dengan metode pembelajaran yang meliputi kelompok belajar, sistem paket jarak jauh, dan PKBM. Pendidikan Nonformal (PNF) merupakan salah satu jalur pendidikan pada sistem pendidikan nasional yang bertujuan antara lain untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dijangkau dan dipenuhi oleh jalur pendidikan formal (Sondari dkk, 2018). Pendidikan Kesetaraan memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan standar pendidikan, keterampilan, dan pengetahuan masyarakat secara luas, serta memberikan akses yang lebih luas ke lapangan pekerjaan dan peluang ekonomi.

Peran guru menjadi sangat penting dalam menjalankan kurikulum merdeka dengan efektif. Guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang kurikulum dan mampu mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Seiring berjalan untuk kompetensi guru yang benar tentu saja ada kaitannya dengan guru itu sendiri dalam artian ada kaitannya dengan sikap, tindakan dan keterampilan serta kemampuan dalam melakukan tugasnya sebagai tenaga pengajar (Handayani dkk, 2023). Kebijakan baru kurikulum merdeka telah mengubah peran guru serta menimbulkan tantangan baru dalam dunia pendidikan. Guru perlu terus meningkatkan kemampuan pribadi dan profesional mereka dalam mengajar agar dapat memenuhi tuntutan dari kurikulum yang baru.

METODE

Dalam Penelitian ini metode yang digunakan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif termasuk dalam kategori artistik di mana proses penelitian cenderung kurang terstruktur dan lebih menekankan pada interpretasi data yang dikumpulkan di lapangan. Pendekatan bertujuan untuk memahami fenomena yang diamati dengan cara menjelaskannya melalui kata-kata atau kalimat. Berbeda dengan metode kuantitatif, pencarian data dalam penelitian kualitatif tidak dilakukan melalui pengukuran statistik atau metode kuantitatif lainnya.

Desain etnografi digunakan dalam penelitian menjelaskan implementasi pembelajaran informatika dalam kurikulum merdeka. Pendekatan etnografi bersifat holistik, yang berarti penelitian tidak hanya memusatkan perhatian pada satu atau beberapa variabel tertentu, melainkan memperhatikan gambaran keseluruhan dari fenomena yang diteliti. Penelitian difokuskan pada implementasi pembelajaran informatika dalam kurikulum merdeka di Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak, salah satu lembaga Pendidikan Kesetaraan di Kota Pontianak. Data berupa deskriptif kualitatif merupakan data yang digunakan untuk mempelajari hubungan sikap, kegiatan, pandangan, dan proses yang berlangsung terhadap suatu fenomena dan berupaya menggambarkan objek atau subjek menurut kenyataan. (Hamzah dalam Cholilah dkk, 2023.)

Lokasi penelitian dipilih karena SPNF SKB Kota Pontianak telah menerapkan kurikulum merdeka khususnya dalam mata pelajaran informatika untuk paket B. Penelitian dilakukan mulai bulan Februari hingga Maret 2024. Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data, baik sebagai pewawancara, pengamat partisipatif, maupun untuk mendokumentasikan informasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, baik secara daring maupun tatap muka.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga dapat memahami lebih dalam mengenai implementasi pembelajaran informatika dalam kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian didapat lah implementasi pembelajaran informatika dalam Kurikulum merdeka di Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak Program Paket B. Salah satu program yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Makarim adalah “Merdeka Belajar” untuk menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan. (Evi Hasim, 2020). Penelitian menemukan bahwa penerapan pembelajaran informatika tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh keterampilan teknologi yang relevan, tetapi juga mempromosikan keaktifan belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran informatika menjadi lebih dari sekadar memahami teknologi, tetapi juga menjadi landasan untuk membangun kemampuan kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa, sesuai dengan semangat

Kurikulum merdeka yang bertujuan untuk menghasilkan individu yang mandiri dan berpikiran kritis. Berikut adalah beberapa temuan utama yang ditemukan selama penelitian:

1. Konteks Implementasi Kurikulum merdeka:

Penelitian menunjukkan bahwa SPNF SKB Kota Pontianak telah berhasil menerapkan Kurikulum merdeka, khususnya dalam mata pelajaran informatika untuk paket B. Pendekatan adaptif dan kreatif yang ditekankan dalam Kurikulum merdeka telah memungkinkan siswa untuk meraih hasil pembelajaran yang signifikan. Implementasi Kurikulum merdeka memperlihatkan dampak positifnya terhadap pembelajaran siswa, terutama dalam hal pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta kemampuan teknologi yang relevan dalam bidang informatika. Dengan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, Kurikulum merdeka menggalakkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi di antara siswa. Dengan memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran dan mengaplikasikannya dalam dunia nyata. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang adaptif juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi minat dan kebutuhan mereka sendiri, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran. Hasilnya, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan teknis dalam informatika, tetapi juga membangun kemampuan beradaptasi, berkolaborasi, dan berinovasi, yang merupakan aspek penting dalam menghadapi tuntutan masyarakat yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat. Selain itu, melalui penggunaan teknologi dan sumber daya pembelajaran yang relevan, implementasi Kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak membuka pintu bagi pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan terhubung dengan dunia nyata. Menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk merasakan relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka serta memperluas pemahaman mereka tentang bagaimana teknologi informasi memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, kesuksesan implementasi Kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak menegaskan potensi besar dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan adaptif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berdampak, serta relevansinya dalam mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tantangan yang kompleks dalam era digital yang terus berkembang. Penelitian menunjukkan bahwa Kurikulum merdeka bukan hanya sebuah konsep ideal, tetapi juga dapat diimplementasikan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan, dengan hasil yang dapat diukur dan diamati.

2. Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran:

Hasil partisipasi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran informatika di lingkungan Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak. Siswa terlibat dalam pembelajaran yang berorientasi pada proyek dan kolaboratif, membawa implikasi positif dalam pengembangan keterampilan komputasional dan pemecahan masalah. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa mendorong keterlibatan mereka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menjadi agen aktif dalam pemahaman dan pengembangan keterampilan dalam bidang informatika. Penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam berbagai proyek yang menantang dan kolaboratif, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, berinovasi, dan menghadapi tantangan nyata dalam pemecahan masalah. Kolaborasi antarsiswa memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan kerja tim, yang merupakan aspek penting dalam persiapan mereka untuk menghadapi dunia nyata di luar lingkungan pendidikan. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep informatika dengan menerapkannya dalam proyek yang relevan dan bermakna. Dengan ini memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara teori dan praktik, serta merasakan relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembelajaran informatika, keterlibatan siswa dalam proyek-proyek praktis juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan komputasional, termasuk pemrograman, analisis data, dan desain sistem, yang merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam dunia teknologi informasi saat. Kesempatan bagi siswa untuk belajar dari satu sama lain, mengakui keahlian dan bakat masing-masing individu, serta memperluas jaringan sosial mereka dalam pembelajaran. Melalui

interaksi antarsiswa, mereka dapat bertukar ide, memberikan umpan balik konstruktif, dan membangun pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep informatika. Dengan demikian, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran informatika di SPNF SKB Kota Pontianak, yang didukung oleh pendekatan berbasis proyek dan kolaboratif, tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan. Hasil penelitian menyoroti keberhasilan dari implementasi strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, menekankan pentingnya peran siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif dan berdaya.

3. Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran

Guru di SPNF SKB Kota Pontianak berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa dalam mengeksplorasi konsep-konsep informatika dan menerapkan mereka dalam praktis. Penelitian menunjukkan bahwa guru-guru di SPNF SKB Kota Pontianak tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi lebih sebagai fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa dalam proses eksplorasi konsep-konsep informatika dan penerapannya dalam situasi praktis. Sejalan dengan filosofi Kurikulum merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa menjadi subjek yang aktif dalam proses pembelajaran mereka. Guru-guru berfungsi sebagai pengarah dan pembimbing yang membantu siswa dalam menavigasi materi pelajaran, merumuskan pertanyaan, dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Dengan demikian, guru tidak hanya memberikan jawaban langsung, tetapi mendorong siswa untuk menemukan jawaban mereka sendiri melalui pemikiran kritis dan eksplorasi aktif. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran juga melibatkan pembangunan lingkungan pembelajaran yang mendukung kolaborasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi satu sama lain, berbagi ide, dan belajar dari pengalaman praktis mereka. Untuk memahami konsep-konsep informatika dengan lebih mendalam melalui diskusi dan kolaborasi, serta menerapkannya dengan nyata. Pendekatan juga memungkinkan guru untuk memperhatikan kebutuhan individu siswa dan memberikan bantuan yang sesuai untuk memfasilitasi pemahaman mereka. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran di SPNF SKB Kota Pontianak tidak hanya mendukung implementasi Kurikulum merdeka, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang esensial dalam menghadapi tantangan di era digital saat.

4. Ketersediaan Sumber Daya

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa di Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak, terdapat tantangan yang signifikan terkait ketersediaan sumber daya untuk pembelajaran informatika, khususnya terkait akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Meskipun demikian, temuan tersebut juga mencatat upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi hambatan. Salah satu hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses terhadap perangkat keras seperti komputer atau laptop, serta perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran informatika yang efektif. Kemampuan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara menyeluruh dan untuk berpartisipasi dalam kegiatan praktis yang melibatkan teknologi. Meskipun demikian, temuan menunjukkan bahwa sekolah telah mengambil langkah-langkah untuk mengatasi hambatan. Salah satu strategi yang digunakan adalah memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara lokal, seperti mengoptimalkan penggunaan perangkat keras yang sudah ada di sekolah atau di lingkungan sekitarnya. Selain itu, sekolah juga terlibat dalam kerja sama dengan pihak-pihak terkait, seperti lembaga pemerintah, organisasi non-pemerintah, atau perusahaan swasta, untuk memperoleh bantuan dalam menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Dengan pengadaan perangkat baru, pembaruan perangkat lunak, atau penyediaan akses ke sumber daya digital melalui program bantuan atau sponsor. Dengan demikian, meskipun ketersediaan sumber daya menjadi tantangan yang nyata, upaya-upaya yang telah dilakukan oleh SPNF SKB Kota Pontianak menunjukkan komitmen mereka untuk memastikan bahwa siswa tetap dapat mengakses pembelajaran informatika yang berkualitas. Langkah ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pendidikan modern dan dedikasi untuk memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal dalam kemajuan teknologi. Diharapkan ketersediaan sumber

daya untuk pembelajaran informatika di SPNF SKB Kota Pontianak dapat ditingkatkan, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meraih potensi penuh mereka dalam era digital yang terus berkembang.

Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran informatika di Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada siswa. Penelitian mengungkap bahwa pendekatan telah memberikan hasil yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan komputasional dan pemecahan masalah yang relevan dengan era saat. Pendekatan pembelajaran aktif dan kreatif yang ditekankan dalam kurikulum merdeka memberikan siswa kesempatan untuk menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran mereka. Dengan tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang menantang dan kolaboratif, siswa di SPNF SKB Kota Pontianak telah mampu mengasah keterampilan komputasional mereka melalui eksplorasi dan pemecahan masalah nyata. Hasil penelitian menyoroti bahwa pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep informatika dengan menerapkannya lebih praktis, yang memperluas pemahaman mereka tentang relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, melalui kolaborasi antarsiswa, siswa juga memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan sosial dan kemampuan kerja tim, yang merupakan aspek penting dalam persiapan mereka untuk dunia nyata di luar lingkungan pendidikan. Guru di SPNF SKB Kota Pontianak memainkan peran kunci sebagai fasilitator pembelajaran, membimbing siswa dalam proses eksplorasi konsep-konsep informatika dan menerapkan mereka dalam situasi praktis. Dengan menerapkan pendekatan yang berpusat pada siswa, guru membantu siswa dalam menavigasi materi pelajaran, merumuskan pertanyaan, dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Selain itu, upaya telah dilakukan untuk mengatasi tantangan terkait ketersediaan sumber daya, seperti akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pembelajaran informatika. Meskipun demikian, langkah-langkah yang diambil telah membantu memastikan bahwa siswa tetap dapat mengakses pembelajaran informatika yang berkualitas. Dengan demikian, kesuksesan implementasi kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada siswa dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah dan kompleks. Melalui pembelajaran yang aktif dan kreatif, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital, memungkinkan mereka untuk menjadi lebih siap dan berdaya dalam menghadapi tantangan masa depan.

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran di SPNF SKB Kota Pontianak menonjol sebagai faktor kunci dalam kesuksesan implementasi kurikulum merdeka, khususnya dalam pembelajaran informatika. Hasil penelitian menegaskan bahwa guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep informatika dalam proyek-proyek praktis. Dalam lingkungan pembelajaran, guru memberikan arahan yang tepat dan bimbingan yang diperlukan agar siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut dan menerapkannya dalam situasi nyata. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa, karena mereka tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga melihat bagaimana konsep-konsep tersebut beroperasi dalam dunia nyata. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran, karena mereka dapat melihat relevansi dan aplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari. Dengan melakukan pendekatan, guru juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja sama tim, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga dalam era digital saat. Dengan memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan, guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensinya. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk mempersiapkan diri mereka dengan lebih baik untuk tantangan di masa depan, dengan memiliki pemahaman yang kuat dan keterampilan yang relevan dalam bidang informatika.

Meskipun implementasi kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak telah menunjukkan keberhasilan dalam membangun pengalaman pembelajaran yang adaptif dan

berorientasi pada siswa, masih terdapat tantangan terkait ketersediaan sumber daya yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Namun, upaya terus dilakukan untuk mengatasi hambatan dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang tersedia dan melakukan kolaborasi dengan pihak terkait. Dalam menghadapi keterbatasan tersebut, hasil penelitian memberikan gambaran yang komprehensif tentang langkah-langkah yang telah diambil untuk mengatasi tantangan tersebut, menegaskan komitmen untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses yang sama terhadap pembelajaran informatika yang berkualitas di lingkungan SPNF SKB Kota Pontianak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Paket Nonformal (SPNF) SKB Kota Pontianak, implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran informatika telah membawa dampak positif yang signifikan. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada siswa telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan komputasional, pemecahan masalah, dan berpikir kreatif. Guru di SPNF SKB Kota Pontianak memainkan peran kunci sebagai fasilitator pembelajaran, membimbing siswa dalam proses eksplorasi konsep-konsep informatika dan menerapkannya dalam situasi praktis. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Namun, terdapat tantangan terkait ketersediaan sumber daya, khususnya akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pembelajaran informatika. Meskipun demikian, upaya terus dilakukan untuk mengatasi hambatan dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang tersedia dan berkolaborasi dengan pihak terkait.

Implementasi kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak telah memberikan bukti konkret bahwa pendekatan pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada siswa memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran informatika. Dengan memfokuskan pada partisipasi aktif siswa, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, memungkinkan mereka untuk menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran mereka. Sejalan dengan prinsip-prinsip kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran yang lebih mandiri, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep informatika, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif yang sangat dibutuhkan di era digital saat. Guru-guru di SPNF SKB Kota Pontianak berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran, memberikan mereka kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam situasi praktis. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.

Implementasi kurikulum merdeka telah membawa dampak positif, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya, terutama akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pembelajaran informatika. Keterbatasan dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk mengakses pembelajaran secara menyeluruh dan untuk berpartisipasi dalam kegiatan praktis yang melibatkan teknologi. Namun, upaya telah dilakukan untuk mengatasi hambatan dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang tersedia, seperti mengoptimalkan penggunaan perangkat keras yang sudah ada di sekolah atau di lingkungan sekitarnya. Selain itu, sekolah juga terlibat dalam kerja sama dengan pihak-pihak terkait, seperti lembaga pemerintah, organisasi non-pemerintah, atau perusahaan swasta, untuk memperoleh bantuan dalam menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan.

Tantangan ketersediaan sumber daya masih ada, implementasi kurikulum merdeka di SPNF SKB Kota Pontianak menunjukkan kesuksesan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang adaptif, berorientasi pada siswa, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Langkah-langkah yang diambil untuk mengatasi hambatan terkait sumber daya menegaskan komitmen untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meraih potensi penuh mereka dalam pembelajaran informatika. Peran guru sebagai fasilitator

pembelajaran juga menjadi sangat penting, karena mereka membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep informatika dan mengaplikasikannya dengan praktis. Melalui kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak-pihak terkait, SPNF SKB Kota Pontianak terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran informatika dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang. Dengan hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang upaya-upaya yang telah dilakukan dan tantangan yang masih dihadapi dalam menerapkan kurikulum merdeka dalam pembelajaran informatika di SPNF SKB Kota Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholilah, M., Gratia Putri Tatuwo, A., Prima Rosdiana, S., & Noor Fatirul, A. (t.t.). Pengembangan Kurikulum merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. 01(02), 57–66.
- Handayani, A.S., Nurlisa, K., & Mustafiyanti, M. (2023). Efektivitas dan Peran Guru Dalam Kurikulum merdeka Belajar. *Perspektif : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*.
- Lukman Panji, A., Eka Mahmud, M., & Sultan Aji Muhammad, U. (2023). KEBIJAKAN PERUBAHAN KURIKULUM DI INDONESIA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 01(02). <https://books.google.co.id/books?id=XzCgEAAAQBAJ>.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 50-58.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (t.t.). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda (Vol. 2).
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) DIGITAL MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SMP N 7 BUKITTINGGI. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 1).
- Sondari, Y., Ishmatu Amri Hamdani, D., Nurhayati, S., & Siliwangi, I. (t.t.). PENERAPAN PENDIDIKAN INKLUSIF PADA PROGRAM KESETARAAN DI PKBM SRIKANDI.