



Pendampingan Pengembangan Motion Graphics Bagi Guru SD di Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu Jawa Barat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

¹Eveline Siregar*, ²Mita Septiani, ³Shaffiya Rasidha Andinnari, ⁴Raditya Agung Pramasta
^{1,2,3,4} Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Email: esiregar@unj.ac.id¹, mita_septiani@unj.ac.id², shaffiya.rasidha.andinnari@mhs.unj.ac.id³,
raditya.agung.pramasta@mhs.unj.ac.id⁴

*Corresponding author: Eveline Siregar

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru-guru SD di Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu, dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan *motion graphics*. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman guru mengenai desain pembelajaran dan keterampilan dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran. Solusi yang dilakukan adalah melalui pendampingan dan pelatihan intensif yang mencakup ceramah, diskusi, *pre-post test*, serta penugasan. Hasil dari evaluasi reaksi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian peserta terhadap instruktur, fasilitas, waktu, media, materi, konsumsi, tugas/latihan dan evaluasi, studi kasus, serta *handout* berada di kisaran 3,2 hingga 3,6 dari skala 4. Para peserta memberikan penilaian positif terhadap pelatihan ini dan menyarankan agar kegiatan serupa terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Evaluasi *post-test* menunjukkan variasi hasil dengan beberapa peserta berhasil mencapai nilai lebih dari 70%. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman serta keterampilan guru terhadap pengembangan *motion graphics* dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Saran yang diberikan meliputi peningkatan kreativitas dalam penyelenggaraan pelatihan agar lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, Motion Graphics, Pelatihan Guru, Pengabdian Masyarakat

ABSTRACT

This community service program aimed to assist elementary school teachers in Jatibarang District, Indramayu Regency, in implementing the Merdeka Curriculum by utilizing motion graphics. The primary challenges identified were the teachers' limited understanding of instructional design and their lack of skills in developing and using learning media. To address these issues, intensive mentoring and training were provided, encompassing lectures, discussions, pre-post tests, and assignments. The evaluation of participants' reactions revealed a positive reception, with average ratings for various aspects of the training, such as instructors, facilities, and materials, ranging from 3.2 to 3.6 on a 4-point scale. Participants expressed satisfaction with the training and recommended its continuation to enhance educational quality. Post-test results showed varying levels of achievement, with some participants scoring above 70%. Overall, the program effectively increased teachers' understanding and skills in developing motion graphics for Merdeka Curriculum implementation. Recommendations for future improvements include enhancing the creativity of the training to make it more engaging and beneficial for participants.

Keywords: Community Service, Merdeka Curriculum, Motion Graphics, Teacher Training

1. PENDAHULUAN

Merdeka belajar merupakan program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nadiem Anwar Makarim. Menurutnya, esensi kemerdekaan berpikir harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya pada siswa-siswi. Tanpa proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, pembelajaran tidak akan pernah terjadi (Hewi, 2020).

Peluncuran kebijakan merdeka belajar didorong oleh hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, di mana Indonesia berada di urutan ke-74 dari 79 negara, menunjukkan rendahnya kemampuan matematika, sains, dan literasi di Indonesia. Hal ini mengindikasikan adanya kesalahan metodologi serta orientasi kebijakan pendidikan di Indonesia, padahal kemampuan literasi dan numerasi menjadi salah satu kemampuan dasar di era revolusi industri 4.0 (Trisnawati, 2022).

Revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi pesat mempengaruhi dunia pendidikan. Jika tidak direspon dengan cepat, sistem pendidikan di Indonesia akan mengalami kemunduran. Ancaman utama di era ini adalah ketidakmampuan individu mengikuti perkembangan teknologi, yang bisa menyebabkan keterpurukan dalam kemiskinan. Peluncuran kebijakan merdeka belajar diperkuat oleh pandemi global Covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah secara daring untuk menghindari tatap muka (Firman & Rahman, 2020).

Pandemi telah menimbulkan kekhawatiran akan penurunan kualitas pengetahuan kognisi, keterampilan vokasi, dan keterampilan sosial siswa. Proses pembelajaran daring yang belum menemukan format tepat di banyak sekolah menyebabkan efektivitasnya dipertanyakan. Hal ini dikhawatirkan akan menyebabkan kesulitan belajar setelah pandemi berakhir, yang akan berdampak pada pembangunan pendidikan secara keseluruhan dan dunia kerja (Susiani, 2022).

Pemulihan pembelajaran di masa pandemi penting dilakukan untuk mengurangi dampak kehilangan pembelajaran (*learning loss*) pada peserta didik. Salah satu upaya adalah dengan penyesuaian kurikulum, seperti kurikulum darurat dan kurikulum merdeka yang merupakan penyempurnaan Kurikulum 2013 dan baru diterapkan di beberapa sekolah. Kurikulum merdeka ini diharapkan dapat membantu dalam pemulihan dunia pendidikan akibat pandemi (Kemendikbudristek, 2023).

Namun, penerapan kurikulum merdeka menghadapi banyak tantangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, dan adaptasi guru serta peserta didik. Beberapa guru masih mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, kurang melakukan aktivitas literasi, dan mengalami kesulitan akses teknologi. Selain itu, banyak guru merasa belum siap dan kurang kompeten dalam mengimplementasikan kurikulum ini (Kustiyan, 2022; Sunarni & Karyono, 2023).

Kabupaten Indramayu, dengan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang masih rendah, juga menghadapi kendala dalam jumlah guru dan kepala sekolah, serta minat masyarakat di bidang pendidikan yang rendah. Di Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu, terbatasnya sarana dan prasarana serta rendahnya kompetensi pendidik menjadi hambatan dalam implementasi kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dan sarana pendukung perlu ditingkatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif (Mujab & Gumelar, 2023).

Selain itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif, seperti *motion graphics*, yang dapat mendukung pembelajaran daring. Pengembangan ini melibatkan pemahaman, pembuatan materi, dan publikasi *motion graphics* untuk membantu guru menjadi lebih adaptif, inovatif, dan kreatif dalam menghadapi generasi milenial (Yanzi et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas serta situasi yang terjadi, maka pengembangan *motion graphic* untuk implementasi kurikulum merdeka pada guru di Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu Jawa Barat menjadi solusi visioner yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan adaptasi terhadap perubahan di era revolusi industri 4.0 bahkan era *society* 5.0.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan model pemberdayaan masyarakat dengan fokus pada guru SD di Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi tujuh tahap, antara lain:

2.1 Tahap Persiapan (*Engagement*)

Menyusun rencana pelaksanaan kegiatan yang meliputi jadwal, materi, dan metode pelatihan. Serta meliputi persiapan pelaksana dan lapangan melalui studi kelayakan terhadap daerah sasaran.

2.2 Tahap Pengkajian (Assessment)

Identifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat serta sumber daya yang dimiliki dengan mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dan tingkat pemahaman awal guru mengenai *motion graphics*.

2.3 Tahap Perencanaan Alternatif Program (Designing)

Melibatkan masyarakat dalam merencanakan cara mengatasi masalah.

2.4 Tahap Pemformulasian Rencana Aksi (Formulation)

Merumuskan dan menentukan program atau kegiatan untuk mencapai tujuan.

2.5 Tahap Pelaksanaan Pelatihan (Implementation)

Pelaksanaan program dengan peran aktif masyarakat untuk menjaga keberlangsungan program.

Ceramah: Memberikan ceramah mengenai teori dan konsep dasar *motion graphics* serta pentingnya dalam pembelajaran.

Diskusi: Mengadakan sesi diskusi interaktif untuk memperdalam pemahaman guru tentang penggunaan *motion graphics*.

Pelatihan Praktis: Memberikan pelatihan praktis mengenai cara menggunakan aplikasi untuk membuat *motion graphics*.

Pre-Post Test: Mengadakan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru.

Pendampingan dan Pengembangan: Mendampingi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphics* dan memberikan penugasan untuk memperdalam keterampilan yang telah dipelajari.

2.6 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pengawasan dan evaluasi program dengan melibatkan masyarakat.

2.7 Tahap Terminasi (Disengagement)

Pemutusan hubungan secara formal dengan sasaran program.

Rencana kegiatan pelatihan dan pendampingan bertujuan untuk memberdayakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphics*, yang memenuhi kriteria kelayakan teoritik, format, isi, tampilan, dan keterterapan tinggi dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. Evaluasi dilakukan dengan dua jenis evaluasi:

- **Evaluasi Formatif:** Menggunakan kuesioner untuk menilai pembelajaran berbasis *motion graphics* yang dirancang, dikembangkan, dimanfaatkan, dan dievaluasi.
 - **Evaluasi Reaksi:** Mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai pelatihan yang telah dilakukan.
- **Evaluasi Sumatif:** Menggunakan kuesioner dan uji kinerja untuk menilai keseluruhan penguasaan peserta selama program pengabdian, meliputi perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi *motion graphics*.
 - **Evaluasi Hasil Belajar:** Menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru.

Metode ini merupakan satu kesatuan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam media pembelajaran berbasis *motion graphics*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Dosen dan Mahasiswa Fasilitator Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilakukan di UPTD SDN 1 Bulak yang dihadiri oleh 9 guru dari berbagai SD di Bulak dan Bulak Lor. Para guru diberikan panduan pengembangan *motion graphic* berupa *handout* yang dapat mereka baca dan pahami, yang berisi: Pengertian *Motion Graphics*, Komponen-Komponen, Jenis-Jenis, Tips dan Trik, Manfaat, Langkah-Langkah Pengembangan, serta Tutorial Penggunaan Aplikasi Pengembangan *Motion Graphic*.



Gambar 2. Panduan pengembangan *motion graphic* (a), Langkah-langkah pengembangan (b)

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru SD di Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat, terkait penggunaan *motion graphics* dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Berikut adalah rincian hasil yang diperoleh dari evaluasi reaksi dan evaluasi post-test yang dilakukan setelah kegiatan pelatihan.

3.1 Evaluasi Reaksi

Dari 9 guru yang mengikuti kegiatan ini dari berbagai sekolah SD di Bulak dan Bulak Lor, hasil evaluasi menunjukkan:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Reaksi

Indikator	Nilai
Instruktur	3,3
Fasilitas	3,3
Waktu	3,0
Media	3,5
Materi	3,4

Konsumsi	3,6
Tugas/Latihan dan Evaluasi	3,4
Studi Kasus	3,2
Handout	3,2

Peserta memberikan umpan balik yang positif, salah satunya menyatakan, “Saya lebih terkesan dengan adanya pelatihan ini. Dari sini saya paham apa itu *motion graphic*, khususnya aplikasi Canva. Agar pelaksanaan ini terus dijalankan dan menjadi acuan yang lebih baik lagi dan diselenggarakan kembali dengan lebih baik. Mohon lebih kreatif lagi supaya peserta lebih tertarik dan merasa ingin terus menggali ilmu pengetahuan. Terima kasih atas ilmunya.”

Kritik dan saran dari peserta mencerminkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membantu mereka memahami konsep serta mengembangkan *motion graphic*. Peserta berharap pelatihan ini terus dilanjutkan dan diselenggarakan dengan lebih baik di masa depan. Mereka juga menyarankan agar penyelenggaraan pelatihan lebih kreatif dan menarik untuk menjaga minat peserta.

3.2 Evaluasi Hasil Belajar

Hasil post-test yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta mengenai *motion graphics*. Berikut adalah hasil post-test dari sembilan peserta:

Tabel 2. Nilai *Post-Test*

Nama	Nilai <i>Post-Test</i>
Saeful Bahri	40.00%
Amron	26.70%
Syarifah Dewi Nindi	73.30%
Mujahidin	60.00%
Tosin	46.70%
Karyono	53.30%
Tisna Iskandar	53.30%
Tasrip Ardiyanto	40.00%
Susilawati	53.30%

Dari hasil di atas, terlihat bahwa peserta mengalami variasi dalam pemahaman mereka terhadap materi *motion graphics*. Syarifah Dewi Nindi menunjukkan hasil terbaik dengan skor 11 dari 15, yang mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan *motion graphics*, meskipun masih ada peserta yang perlu lebih banyak waktu dan latihan untuk memahami materi tersebut.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta yang mana konteks disini adalah para Guru dalam mengembangkan *motion graphic* dari berbagai sumber aplikasi Canva, Power Point, Renderforest setelah mengikuti pelatihan. Beberapa peserta berhasil mencapai nilai yang cukup sehingga menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka.



Gambar 3. Guru Peserta Pengabdian Masyarakat Pengembangan *Motion Graphic*

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan *motion graphics* sangat penting bagi guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Penggunaan teknologi digital seperti *motion graphics* tidak hanya meningkatkan daya tarik materi pembelajaran tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sulit. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil evaluasi reaksi dan post-test, terlihat bahwa meskipun terdapat kemajuan, masih ada tantangan yang harus dihadapi, terutama bagi guru-guru yang lebih senior. Oleh karena itu, perlu ada tindak lanjut dalam bentuk pelatihan berkelanjutan dan dukungan teknis untuk memastikan semua guru dapat memanfaatkan teknologi ini dengan maksimal. Program ini merupakan langkah awal yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah dasar di Kecamatan Jatibarang, dan diharapkan dapat menjadi model bagi program pengabdian masyarakat lainnya di masa depan.

Video Dokumentasi Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta 2024 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka Dengan Memanfaatkan Media Motion Graphic Bagi Guru SD di Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu Jawa Barat:

<https://youtu.be/pv2i7lzBEQY?si=luD7yxYVVKqjIk-I>



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan *motion graphics* sebagai media pembelajaran. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan memberikan umpan balik yang positif, menunjukkan bahwa program ini telah memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar di Kecamatan Jatibarang.

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan agar pelatihan serupa dilakukan dengan lebih intensif dan cakupan peserta yang lebih luas. Selain itu, perlu dikembangkan metode dan materi pelatihan yang lebih inovatif dan kreatif untuk terus meningkatkan minat dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Adanya tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan akan membantu memastikan bahwa keterampilan yang telah dipelajari dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya tim pengabdian haturkan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Koordinator Gugus Kecamatan Jatibarang, Pemerintah Kabupaten Indramayu Kecamatan Jatibarang Desa Jatibarang Baru, Kepala Sekolah dan Guru SD di Bulak dan Bulak Lor yang telah menerima kami dalam melakukan kegiatan pengabdian.

REFERENSI

- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma AcaryaKe-1 STAHN Mpu Kuturan*, 113–121, 113–120.
- Desi, Y. P. (2019). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51–59.
- Firman, F., & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan Pendidikan berbasis teknologi. *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI*, 148–153.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.
- Himmah, R. A., & Mulyono, D. D. (2021). *Motion Graphics* Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi. *JIKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 5(5), 25–36.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan *Motion Graphics* sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2).
- Imam. 9 Desember 2022 <https://www.radarbogor.id/2022/12/09/lama-sekolah-di-sukamakmur-paling-rendah-warga-didorong-ikut-pkbm/>
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2014). *Motion Graphics* sebagai sumber belajar berbasis audio *Motion Graphics* as audio-based learning resources. *Jurnal Teknodik*, 304–314.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik covid-19 pada calon guru : Hambatan, solusi dan proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10.
- Kemendikbud. (2020). Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid- 19). *SURAT EDARAN NOMOR 4 TAHUN 2020*.
- Kemendikbud. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). Pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020*, 1–20.
- Laila, Dahratul (2021) *Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Motion Graphics*. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI) - 3*. pp. 7-12. ISSN 978-623-6984-07-9
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0 education. *Jctes*, 1(1), 28–43.
- Lestari, D., & Fatonah, K. (2021). PEMANFAATAN *MOTION GRAPHICS* DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAGI SISWA KELAS IV DI SDN KEBON JERUK 06 JAKARTA BARAT. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 4).
- Masitoh, S. (2018). Blended learning berwawasan literasi digital suatu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun generasi emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 13–34.
- Melek digital : Tantangan guru di kabupaten halmahera utara saat pandemi covid-19. *Dibawakan Pada International Conference on Technology and Educational Science (ICTES) 2020*.
- Mujab, S. ., v, A. T. R. ., & Gumelar, W. S. . (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus SMK Al Huda Kedungwungu Indramayu). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1538–1545. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11166>
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis literasi digital calon guru SD dalam pembelajaran berbasis virtual classroom di masa pandemi covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116–123.

- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197–210. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Petrus, J., Yeni, A., Wote, V., Patalatu, J. S., & Sabarua, J. O. (2020).
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200.
- Sunarni, S., & Karyono, H. (2023). Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1613-1620.
- SUSIANI, Ika Wahyu. Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Darur Rohmah Gandu Mlarak Ponorogo. *Proceeding: International Conference on Islamic Studies (ICIS) IAIN Ponorogo*, [S.l.], p. 296-306, nov. 2022. ISSN 2656-7229. Available at: <<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/icis/article/view/805>>. Date accessed: 14 jan. 2023. doi: <https://doi.org/10.21154/icis.v0i0.805>.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal Of Science Education*, 1(1), 115-132.
- Syarif Hidayatullah. 10 Januari 2023. <https://pakuanraya.com/kurikulum-merdeka-belum-diterapkan-semua-oleh-smp-di-kabupaten-bogor/>
- Yanzi, H., Nafilah, Susana, & Patmawati, S. (2019). Urgensi guru sd era abad 21 dalam merespon revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 324–334. <https://naikpangkat.com/kendala-kami-para-guru-menerapkan-kurikulum-merdeka/#:~:text=Sulitnya%20akses%20digital%20atau%20internet,digital%20dan%20internet%20yang%20memadai.>
- <https://pakuanraya.com/kurikulum-merdeka-belum-diterapkan-semua-oleh-smp-di-kabupaten-bogor/>
- https://smpn1punggur.sch.id/wp-content/uploads/2022/06/027_H_KR_2022-SK-Kabupaten-tentang-Satuan-Pendidikan-Pelaksana-Implementasi-Tahap-II.pdf