

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA RAKSASA BER-BARCODE SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN PENGGUNAAN SMARTPHONE SECARA BIJAK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA

Fatwatun Nurlaili

Universitas Negeri Surabaya

leilyfatwatuns43@gmail.com

Nasution

Universitas Negeri Surabaya

nasutionm@gmail.com

Efha Listiana Dewi

Universitas Negeri Surabaya

efhalistiana93@gmail.com

ABSTRACT

Smartphones are electronic devices that cannot be separated from modern human life today, in the field of education devices also have an important role in addition to being a learning medium can also be a source of learning. The use of smartphones as learning supports increased in the intensity of their use during the Covid-19 pandemic in 2020-2021, the use of smartphones in this learning certainly has its own impacts on students and learning, this impact can be a negative or positive impact. This study is intended to determine the effectiveness of the use of smartphones as a means of supporting learning with the Independent Curriculum, and its use if integrated with learning media in the form of giant snakes and ladders. The findings in this study showed that students experienced changes in smartphone use in class and in grades in history subjects obtained.

Keywords: *Smartphone, Learning Media, History Learning, Independent Curriculum*

ABSTRAK

Smartphone adalah alat elektronik yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia modern dewasa ini, dalam bidang pendidikan gawai juga memiliki peran yang cukup penting selain sebagai media belajar bisa juga menjadi sumber belajar. Penggunaan *smartphone* sebagai pendukung pembelajaran ini meningkat intensitas penggunaannya pada saat pandemi Covid-19 tahun 2020-2021 silam, penggunaan *smartphone* pada pembelajaran ini tentu membawa dampak-dampak tersendiri bagi peserta didik dan pembelajarannya, dampak ini dapat menjadi dampak negatif atau positif. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *smartphone* sebagai sarana penunjang pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka, serta pemanfaatannya jika diintegrasikan dengan media pembelajaran berupa ular tangga raksasa. Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan dalam penggunaan *smartphone* di kelas dan pada nilai pada mata pelajaran sejarah yang didapatkan.

Kata kunci: *Smartphone, Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Kurikulum Merdeka*

PENDAHULUAN

Penggunaan *handphone* atau gawai dewasa ini mengalami pertumbuhan, penggunaan gawai saat ini didominasi dengan gawai jenis *smartphone* atau ponsel pintar yang mampu membantu manusia. Bantuan ini selain dari aspek menunjang komunikasi, tetapi juga aktivitas-aktivitas lainnya seperti berbelanja, belajar, bekerja, dan lain sebagainya. Data yang dipublikasikan oleh *International Data Corporation (IDC)* penggunaan *smartphone* meningkat pada kuartal semester 2 tahun 2013 sebanyak 7%, penggunaan ini kian meningkat dari tahun ke tahun hingga 78% dan didominasi usia remaja hingga dewasa sebagai pengguna utama *smartphone*.¹ Dari adanya data ini dapat diketahui bahwa *smartphone* terus mengalami peningkatan penggunaan bahkan sebelum terjadinya pandemi coronavirus disease 2019 atau Covid-19. Pembelajaran selama Covid-19 yang mewajibkan adanya pembelajaran jarak jauh atau lebih dikenal dengan istilah daring membuat ketergantungan akan *smartphone* terus meningkat, *smartphone* tentu memiliki keunggulan dalam penggunaannya sebagai sarana pembelajaran beberapa diantara keunggulan-keunggulan tersebut adalah adanya media-media yang menunjang seperti penyediaan gambar, video, ataupun audio melalui *platform-platform* pendukungnya seperti *zoom*, *googlemeet*, *google classroom*, dan lain-lain.

Smartphone ini memiliki potensi mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna, kemudahan akses, dan peningkatan hasil belajar,² dengan banyaknya potensi pengembangan ini pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* secara daring sangat menunjang pada saat pandemi Covid-19 maupun setelahnya. Berbagai macam pengembangan saat ini sangat banyak jumlahnya, mulai dari pengembangan pada media pembelajaran maupun konten-konten materi yang dimuat dengan menggunakan teknologi *smartphone*. Namun penggunaan *smartphone* sebagai alat penunjang pembelajaran ini juga menemui beberapa kelemahan atau efek negatif, kelemahan dan efek negatif ini dapat dilihat dari faktor teknis maupun non-teknis.

Kelemahan faktor teknis adanya pembelajaran daring menggunakan *smartphone* ini yang paling utama adalah kendala terhadap koneksi jaringan yang belum merata, sehingga dapat menghambat ketercapaian pembelajaran³, selain itu faktor lain yang menjadi

¹ Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16–21.

² Setyosari, P. (2007). Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 02, 4809–4818. <https://media.neliti.com/media/publications/220215-pembelajaran-sistem-online-tantangan-dan.pdf>

³ Nurmukhametov, N., Temirova, A., & Bekzhanova, T. (2015). The Problems of Development of Distance Education in Kazakhstan. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 15–19.

kelemahan faktor non-teknis dari pembelajaran daring dengan *smartphone* ini adalah penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali pada peserta didik sehingga mengakibatkan guru mengalami kawalahan dengan sikap peserta didik, peserta didik menunjukkan sikap berani melawan, mengabaikan pesan guru, dan menyampaikan pesan kepada guru dengan ujaran yang tidak pantas pada grup pembelajaran di *smartphone* miliknya.⁴ Dampak negatif dalam psikososial peserta didik tersebut tentu juga diiringi dengan dampak negatif dalam aspek kognitif yakni peserta didik mengalami kebingungan pada materi yang dipelajari, kurang kreatif, tidak produktif, dan minat baca yang berkurang.⁵ Faktor dan dampak negatif tersebut ditemui pula pada Praktik Pengenalan Lapangan II (PPL II) PPG Prajabatan di kelas X-7 SMAN 1 Kalitidu, peserta didik mengalami hal serupa dengan apa yang disebutkan yakni mempunyai fokus yang kurang pada pembelajaran, mengalami kebingungan pada materi, sangat tergantung *smartphone*, dan menggunakan *smartphone* untuk kegiatan lain seperti bermain *game online* dan media sosial selama pembelajaran yang mengakibatkan *smartphone* tidak berfungsi optimal untuk pembelajaran di dalam kelas sebagai sarana atau sumber belajar.

Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada pembelajaran daring selama Covid-19 ini berlangsung dan terbawa hingga Covid-19 diputuskan berakhir oleh pemerintah, sebagaimana diketahui bahwa selama tiga tahun Covid-19 berlangsung pembelajaran di sekolah tetap berjalan daring sehingga kenaikan kelas dan penerimaan peserta didik baru juga tetap berjalan. Permasalahan inilah yang kemudian membawa sebuah sebutan baru bagi peserta didik yang lulus dan diterima pada jenjang berikutnya dengan “lulusan covid” yang diidentikkan dengan peserta didik dengan kelemahan-kelemahan pembelajaran daring dengan *smartphone* seperti adanya degradasi kemampuan psikososial dan pengetahuan. Permasalahan tersebut kemudian menghadirkan sebuah revolusi besar terhadap pendidikan di Indonesia dengan hadirnya Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan pada sekolah-sekolah terpilih hingga saat ini, pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan paradigma barunya dalam pembelajaran yang mengacu pada keaktifan peserta didik atau pembelajaran dengan *student center*.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.729>

⁴ Suriadi, H. J., Firman, & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>

⁵ Robandi, D., & Mudjiran. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>

Pembelajaran gaya baru ini tentunya perlu didukung dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, salah satu langkah yang dapat diupayakan melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung keaktifan peserta didik sekaligus mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai sarana dan sumber pembelajaran. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemui tersebut, maka disusunlah penelitian ini yang dilakukan di kelas X-7 SMAN 1 Kalitidu ini sebagai topik yang cukup menarik untuk diteliti.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam pelaksanaannya, pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan kelebihan berupa korelevanan dan adaptivitas terhadap realita yang ditemui di lapangan.⁶ Implementasi media pembelajaran ular tangga raksasa dan penggunaan *smartphone* di kelas X-7 SMAN 1 Kalitidu adalah judul yang diambil untuk dilakukan penelitian dan penulisan penelitian secara deskriptif dengan menggambarkan fenomena yang ada, baik ilmiah maupun akibat dari manusia. Penulisan penelitian ini akan memuat bentuk, fungsi, sifat, perubahan, hubungan, persamaan, dan perbedaan dengan fenomena lain,⁷ penelitian ini mengambil subjek pada kelas X-7 SMAN 1 Kalitidu Bojonegoro.

Penelitian ini melewati prosedur-prosedur sebagai berikut: 1) pengumpulan data yang dilakukan dengan pembelajaran 2 siklus pada PPL II dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan didukung permainan ular tangga raksasa berbarcode, wawancara terhadap guru pamong, dan dokumen-dokumen pendukung pembelajaran serta artikel-artikel ilmiah, 2) analisis data yang dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus menerus, 3) pengecekan keabsahan data yang dilakukan dengan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu berdasarkan hasil pengumpulan data untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa berbarcode yang diintegrasikan dengan fungsi *smartphone* sebagai sarana penunjang pembelajaran.

⁶ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

⁷ Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Smartphone* dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka dan Permasalahan yang Ditemui di Lapangan

Ponsel pintar atau yang dikenal dengan *smartphone* adalah alat yang dapat membantu manusia dalam mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari, kebutuhan akan *smartphone* saat ini sudah tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Manusia akan sangat lekat dengan *smartphone* karena fungsi dan manfaatnya, dalam pembelajaran dan pendidikan, *smartphone* juga memiliki andil yang besar mengingat pendidikan di Indonesia saat ini sudah menuju percepatan digitalisasi. Kegiatan belajar mengajar era modern ini banyak yang memanfaatkan fungsi *smartphone* seperti pengembangan media pembelajaran, memperkaya sumber belajar mengajar, dan menjadi medium terselenggaranya pembelajaran itu sendiri. Menurut tulisan yang diterbitkan oleh Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi digitalisasi yang terjadi di sekolah merupakan implementasi dari *new learning* dengan karakteristik *student center*, *multimedia*, *collaborative work*, *information exchange*, dan *critical thinking*.⁸

Pernyataan tersebut menjadi dasar bahwa penerapan Kurikulum Merdeka perlu adanya integrasi dengan teknologi yang mampu membawa peserta didik belajar dengan aktif dan bersinergi dengan peserta didik lainnya, serta mampu membawa peserta didik untuk dapat berpikir kritis terhadap pembelajaran yang dialami. Penggunaan *smartphone* ini dapat menjadi salah satu solusi dalam pemanfaatan teknologi dalam merdeka belajar pada Kurikulum Merdeka, fungsi dan manfaat yang kompleks dari *smartphone* perlu dikelola dengan bijak agar mendapat manfaat yang positif secara optimal, mengingat bahwa adiksi akan penggunaan *smartphone* ini sangat tinggi, pendidik sebagai fasilitator di dalam kelas perlu mengelola penggunaan *smartphone* dengan bijak dan strategis agar peserta didik mengalami pembelajaran yang terfokus dan terhindar dari distraksi-distraksi dari manfaat lain *smartphone* selain untuk kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan PPL II yang dilaksanakan di kelas X-7 SMAN 1 Kalitidu menemukan beberapa hasil temuan mengenai penggunaan *smartphone* pada peserta didik, kelas X-7 terdiri dari 36 peserta didik dengan rincian 24 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Pembelajaran yang terjadi di kelas X-7 ini adalah pembelajaran sejarah Indonesia dengan materi persebaran Islam di Indonesia dan pengaruh-pengaruhnya, pembelajaran

⁸ Direktorat Sekolah Dasar. (2022, Januari 29). *Merdeka Belajar: Manfaatkan Teknologi Sebagai Media Belajar Mengajar*. Retrieved from Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: <https://ditpsd.kemendikbud.go.id/artikel/detail/merdeka-belajar-manfaatkan-teknologi-sebagai-media-belajar-mengajar>

dilaksanakan selama dua siklus secara langsung dengan bertatap muka. Permasalahan yang dapat diamati dalam kelas ini beberapa diantaranya adalah 1) peserta didik kurang menunjukkan keaktifan pada saat pembelajaran, terkhusus adalah peserta didik laki-laki yang mayoritas berada di bangku bagian belakang, 2) peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran yang dilakukan karena lebih sering bermain dengan *smartphone* yang mereka miliki untuk bermain *game online* hingga yang paling parah digunakan untuk bermain domino *online*, dan 3) peserta didik menunjukkan kurang memahami materi karena mengalami kebosanan akan pembelajaran di ruang kelas, mengingat ruang kelas X-7 masih sangAt minim dengan adanya sarana pembelajaran yang memadai seperti LCD, proyektor, kipas angin, koneksi jaringan internet, dan alat peraga lainnya.

Permasalahan ini juga diakui oleh guru pamong sekaligus guru pengampu mata pelajaran seajarah Indonesia, melalui wawancara yang dilakukan guru pamong sekaligus guru pengampu mata pelajaran memaparkan bahwa peserta didik di kelas X-7 adalah peserta didik yang memiliki kemampuan yang cukup dalam pembelajaran, namun peserta didik kurang menyadari kemampuannya karena terdistraksi oleh hal-hal lain seperti pengaruh teman ataupun *smartphone* yang mereka mainkan pada saat pembelajaran, peserta didik juga memiliki potensi untuk dapat mengembangkan pengetahuannya, namun karena minimnya media pembelajaran dan sarana pembelajaran yang mendukung, peserta didik mengalami kebosanan pada saat pembelajaran dan tidak dapat mengembangkan potensi kognitif dalam dirinya.⁹

Permasalahan-permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar tersebut tentu harus cepat diberi penanganan yang optimal agar peserta didik mampu memperoleh hal yang bermakna dari pembelajaran yang mereka dapatkan. Beberapa peserta didik sudah memiliki kesadaran untuk mnegoptimalkan kemampuan dirinya dalam pembelajaran, sebanyak 14 peserta didik cukup aktif dalam sesi tanya jawab yang dilakukan oleh pendidik, yang mana 14 peserta didik ini didominasi oleh peserta didik perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik laki-laki yang ada di deretan bangku belakang dan terpantau mengoperasikan *smartphone* untuk kegiatan yang tidak perlu selama pembelajaran memiliki keaktifan yang kuran pada saat pembelajaran di dalam kelas.

⁹ Imroah, H. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Pada TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(03), 1–23.

Solusi dan Hasil Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Ber-*barcode* yang Diintegrasikan dengan *Smartphone*

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dilakukan beberapa hal untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan pembelajaran di kelas X-7 SMAN 1 Kalitidu, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan uji tes mengenai gaya belajar peserta didik. Uji tes gaya belajar ini ditemukan hasil bahwa 50% peserta didik memiliki gaya belajar visual, 20% memiliki gaya belajar auditori, dan 30% memiliki gaya belajar kinestetik, berdasarkan temuan tersebut maka dirancanglah sebuah media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik. Peserta didik yang kurang aktif di dalam kelas adalah peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga media pembelajaran yang dirancang ini memadukan gaya ketiga gaya belajar tersebut, namun difokuskan pada gaya belajar visual dan kinestetik. Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, merupakan sarana fisik yang menyampaikan materi pelajaran, juga sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹⁰ Berdasarkan literatur tersebut, dipilihlah sebuah media pembelajaran dengan nama media pembelajaran Ular Tangga Raksasa Ber-*barcode*. Media pembelajaran ini memiliki cara kerja sebagaimana ular tangga biasa, namun beberapa hal dimodifikasi untuk menunjang efektifitas dan kelancaran pembelajaran.

Modifikasi pada ular tangga ini terletak pada tiap kotaknya yang memiliki *barcode* yang dapat dipindai oleh peserta didik menggunakan *smartphone* miliknya, adapun tata cara permainannya dilakukan secara berkelompok. Langkah-langkah yang disiapkan dalam permainan menggunakan media pembelajaran ini adalah 1) guru menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pertemuan ini yaitu ular tangga raksasa, 2) setiap kelompok dipilih dua orang yang masing-masing menjadi pelempar dadu dan 1 orang menjadi pion, 3) anggota kelompok yang lain membantu untuk menjawab soal yang ada dalam setiap *stage* ular tangga, dan 4) menuliskan jawabannya ke dalam LKPD (pertanyaan pada ular tangga terlampir). Permainan ini memadukan strategi sekaligus pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk menyelesaikan permainan sekaligus menjawab soal-soal yang ada dalam kotak-kotak, berikut adalah desain ular tangga raksasa ber-*barcode* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia masa Islam pada kelas X-7.

¹⁰ Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



Gambar 1. Media Ular Tangga Raksasa Ber-barcode

Media ular tangga tersebut menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), PBL adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik, selain itu PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut.¹¹ Adanya hal tersebut juga selaras dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga raksasa yakni peserta didik adalah subjek utama dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih hidup dan menyelesaikan masalah berupa soal-soal yang diberikan dalam permainan ular tangga raksasa ber-*barcode* tersebut, observer sebagai pendidik pada pembelajaran ini merupakan fasilitator pembelajaran. Permainan ini juga turut mendukung pendidikan dengan paradigma baru yang digagas dalam Kurikulum Merdeka, pendidikan paradigma baru menekankan pada ataat cara bertindak atau melakukan sesuatu dengan didasari oleh kegiatan berpikir di dalam batas-batas tertentu supaya bisa berhasil dalam merubah tingkah laku yang relatif menetap.¹²

Hasil yang diperoleh dari adanya implementasi media pembelajaran ular tangga raksasa ber-*barcode* ini adalah mulai ditemukannya beberapa perubahan pada pada peserta didik, perubahan-perubahan tersebut diantaranya: 1) peserta didik laki-laki yang mayoritas sering menggunakan *smartphone* untuk kegiatan yang tidak perlu seperti bermain *game online* dan *domino online* berubah menjadi menggunakan *smartphone* yang dimiliki untuk kegiatan pembelajaran saja yakni digunakan untuk memindai *barcode* yang telah disediakan,

¹¹ Utrifani, A., & Turnip, B. M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Gerak Lurus Dikelas X Sman Unggul. *Jurnal Inpafi*, 2(2), 1–8.

¹² Nawafil, M. & Junaidi. (2020). Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran yang Membebaskan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 215–225. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.193>

2) peserta didik tidak jenuh dengan pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilakukan di luar ruangan pada pagi hari dan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai gambar, serta soal di dalam *barcode* yang disertai dengan gambar pula, dan 3) peserta didik mengalami kenaikan hasil belajar yang ditandai dengan naiknya nilai sumatif peserta didik dari sumatif 1 ke sumatif 2. Berikut adalah tabel kenaikan nilai peserta didik dari sumatif 1 ke sumatif 2:

Tabel 1.1 Tabel Nilai Peserta Didik

No	Nama Siswa	Sumatif 1	Sumatif 2
1	Adinda Nurul Aini	79	86
2	Adinda Widya Putri	79	86
3	Ahmad Azka Fuada	80	82
4	Ahmad Syaiful Zuhri	70	82
5	Amanda Estianingtyas Hillal	79	86
6	Andika Putra Maulana	67	78
7	Ardian Ibnu Hassan	65	78
8	Aurynnysa Prima Fathyandara	80	86
9	Bilqis Zahratussyita Ps	79	84
10	Bonit Wafiudin	83	84
11	Bunga Ika Mulyana	80	84
12	Della Julia Anggriyani	82	84
13	Denny Aswin	67	84
14	Dewi Puspita Sari	80	82
15	Dyah Naswa Putri Aryanti	79	82
16	Fely Ninda Aulia	79	82
17	Gilang Priangga Putra	65	78
18	Ikha Indah Risanti	79	82
19	Imro'atun Nafi'ah	80	82
20	Khotimah	80	83
21	M. Saiful Tri Atmaja	60	70
22	Mellanie Eka Marceliantoro	80	83
23	Muhammad Aditya Putra	65	80
24	Muhammad Bunayya Alfi Hasan	67	80
25	Najwa Salwa Azzahro	80	83
26	Nasfa Winda Fadilla	79	83
27	Niya Rahmawati	79	81
28	Qori' Huda	65	80
29	Ratih Dwi Kholifah	91	92
30	Risqi Soffya Ardhita	91	92

31	Robi'atul Izati	91	92
32	Siti Anifah	80	82
33	Siti Fadhillah Syarifa	94	82
34	Syafriza Alfarian	65	80
35	Taniya Eka Pratiwi	80	82
36	Yuliana Rizkyt Setya Novianti	80	82

Adanya perubahan terhadap pembelajaran dan hasil belajar peserta didik ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan medi pembelajaran ini cukup efektif dan efisien untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam pembelajaran, selain itu peserta didik juga mengalami perubahan perilaku sebagaimana tujuan pembelajaran menggunakan PBL dan pembelajaran paradigma baru dalam Kurikulum Merdeka yakni merubah perilaku peserta didik sesuai dengan kodratnya sebagai manusia. Penilaian ini didapatkan dari upaya peserta didik menjawab 14-15 soal secara bersama-sama dengan kelompoknya. Media pembelajaran ini masih memiliki beberapa kekurangan, beberapa kekurangan tersebut diantara adalah 1) perlunya penambahan fitur pada ular tangga raksasa yakni fitur-fitur hiburan, hal ini dikarenakan *barcode* ular tangga hanya berisi soal-soal dan peserta didik terkadang masih jenuh, meskipun keluhan kejenuhan ini tidak sesering pada saat pembelajaran di dalam kelas, dan 2) perlu adanya pengelolaan kembali strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien agar capaian pembelajaran dapat tercapai seluruhnya, hal ini dikarenakan adanya fakta di lapangan bahwa materi atau capaian pembelajaran yang tercapai hanya sampai kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan kurang pada capaian pembelajaran akulturasi budaya Islam di Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dewasa ini menjadi pembelajaran yang digaungkan dengan pendidikan paradigma baru memberikan kemerdekaan bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi terhadap dirinya untuk melakukan pembelajaran, eksplorasi mengenai diri ini telah berlaku sejak pandemi Covid-19 yang mana peserta didik melalui pembelajaran *daring* diberikan kebebasan untuk memperkaya pengetahuan dengan *smartphone* yang dimiliki. Namun hal ini kemudian menjadi salah satu dampak negatif penggunaan *smartphone* yakni adanya efek adiksi terhadap peserta didik, hal terburuknya adalah peserta didik menggunakan *smartphone* yang dimiliki untuk hal-hal yang tidak terlalu esensial pada saat pembelajaran. Inovasi mengenai penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran kemudian dipadukan dengan media pembelajaran yang mampu membuat

peserta didik lebih aktif secara fisik dan mampu bekerja sama dengan peserta didik lainnya, selain itu hal yang lebih penting adalah mengefektifkan penggunaan *smartphone* pada saat pembelajaran. Percobaan pada penelitian tersebut menghasilkan luaran berupa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik menggunakan *smartphone* tanpa menggunakan *smartphone* tersebut untuk hal-hal diluar pembelajaran, hal ini kemudian turut mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kekurangan dan kelebihan pada pengaplikasian media pembelajaran juga menjadi evaluasi tersendiri, namun meskipun tetap ada kekurangan pada media pembelajaran tersebut, efek yang ditimbulkan cukup untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sebagaimana pembelajaran yang diharapkan dengan *student center* pada Kurikulum Merdeka. Evaluasi mengenai fitur, konten materi, dan strategi akan menjadi perbaikan selanjutnya dalam melaksanakan pembelajaran pada kelas-kelas merdeka yang diintegrasikan dengan teknologi yang paling dekat peserta didik saat ini yakni *smartphone*.

DAFTAR RUJUKAN

- Direktorat Sekolah Dasar. (2022, Januari 29). *Merdeka Belajar: Manfaatkan Teknologi Sebagai Media Belajar Mengajar*. Retrieved from Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: <https://ditpsd.kemendikbud.go.id/artikel/detail/merdeka-belajar-manfaatkan-teknologi-sebagai-media-belajar-mengajar>
- Imroah, H. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Pada TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(03), 1–23.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). JPKK8736-89c177fa10fullabstract. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16–21.
- Nawafil, M. & Junaidi. (2020). Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran yang Membebaskan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 215–225. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.193>
- Nurmukhametov, N., Temirova, A., & Bekzhanova, T. (2015). The Problems of Development of Distance Education in Kazakhstan. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 15–19. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.729>
- Robandi, D., & Mudjiran. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. (2007). Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 02, 4809–4818. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/220215-pembelajaran-sistem-online-tantangan-dan.pdf>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suriadi, H. J., Firman, & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Utrifani, A., & Turnip, B. M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Gerak Lurus Dikelas X Sman Unggul. *Jurnal Inpafi*, 2(2), 1–8.