

ANALISIS PENERAPAN MATA PELAJARAN INFORMATIKA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA TINGKAT SMP

Bunga Nabilah¹, Supratman Zakir², Eny Murtiyastuti³, Ramadhanu Istahara Mubaraq⁴

¹ Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi; bunganabilah17@gmail.com

² Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi; supratman@iainbukittinggi.ac.id

³ SMP Negeri 9 Batam; enyastutimurti@gmail.com

⁴ SMP Negeri 9 Batam; 4ramadhanumubaraq47@guru.smp.belajar.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2021-11-14

Revised 2021-11-20

Accepted 2022-12-31

ABSTRAK

Pendidikan sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan manusia, oleh karena itu manusia hendaknya menuntut ilmu seiring dengan prosesnya bertumbuh kembang. Pendidikan membawa banyak perubahan positif bagi kehidupan jika manusia pandai dalam menggali dan mengolah nya dengan baik. Semakin majunya perkembangan zaman maka pendidikan juga ikut mempengaruhinya baik itu pendidikan formal maupun nonformal. Dalam pendidikan formal khususnya ditingkat Sekolah Menengah Pertama, perkembangan anak dapat dipengaruhi dengan perkembangan zaman, oleh karena nya proses belajar anak disekolah harus terus didukung sesuai dengan perkembangan zaman. Penerapan mata pelajaran Informatika dapat mempengaruhi pengetahuan anak mengenai teknologi yang terus menerus berkembang, dalam hal ini tentunya penerapan mata pelajaran Informatika menjadi hal penting dalam implementasi kurikulum merdeka saat ini. Kurangnya pengetahuan peserta didik dalam teknologi seiring dengan maju nya perkembangan zaman menjadi permasalahan yang yang harus diperhatikan dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran Informatika menjadi salah satu pelajaran yang menjadi komponen penting khususnya didalam dunia remaja atau siswa tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama). Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis penerapan mata pelajaran inbformatika dalam implementasi kurikulum merdeka. Desain penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang diarahkan untuk menganalisis penerapan mata pelajaran informatika di SMP (Sekolah Penggerak) yang menjurus kepada implementasi kurikulum merdeka. Hasil penelitian yang diperoleh ialah penerapan mata pelajaran Informatika yang telah dijadikan mata pelajaran wajib di tingkat SMP. Penerapan mata pelajaran Informatika ini kembali di jadikan mata pelajaran wajib setelah terjadinya implementasi kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Hal ini dipertimbangan dengan adanya kesinambungan dari materi dalam mata pelajaran Informatika dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, Analisis, Implementasi, Penerapan, Mata Pelajaran Informatika

ABSTRACT

Education is very important for the continuity of human life, therefore humans should study science along with the process of growth and development. Education brings many positive changes to life if humans are good at digging and processing them well. The more advanced the times, the education also influences both formal and non-formal education. In formal education, especially at the junior high school level, children's development can be influenced by the times, therefore the child's learning process at school must continue to be supported in accordance with the times. The application of Informatics subjects can affect children's knowledge of technology which is continuously developing, in this case of course the application of Informatics subjects is important in the implementation of the current Merdeka curriculum. The lack of knowledge of students in technology along with the advancement of the times has become a problem that must be considered in the world of education. Informatics is one of the lessons that is an important component, especially in the world of teenagers or junior high school students. The purpose of this study is to analyze the application of informatics subjects in the implementation of the Merdeka curriculum. The research design uses descriptive qualitative research which is directed at analyzing the application of informatics subjects in SMP (Penggerak Schools) which lead to the implementation of Merdeka curriculum. The research results obtained are the application of Informatics subjects which have been made compulsory subjects at the junior high school level. The application of the Informatics subject was again made a compulsory subject after the implementation of the new curriculum, namely the Merdeka curriculum. This is considered with the continuity of the material in the Informatics subject with the implementation of Merdeka curriculum.

Keyword: Merdeka Curriculum, Analysis, Implementation, Application, Informatics Subjects

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Bunga Nabilah

Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi; bunganabilah17@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan, dimana pada masa sekarang ini pendidikan formal di Indonesia menurut pasal 7 ayat 2 RUU Sisdiknas versi Agustus 2022 menjelaskan bahwa Negara Indonesia wajib mengenyam pendidikan dasar selama 10 tahun dan pendidikan menengah tiga tahun. Rinciannya, wajib belajar pada jenjang pendidikan dasar bagi warga Negara yang berusia enam tahun sampai dengan 15 tahun. Hal ini dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah proses kehidupan yang berguna untuk mengembangkan segenap potensi individu yang ada didalam diri seseorang untuk menjadi manusia yang berguna dan terdidik secara afektif, dan kognitif, psikomotorik. Pendidikan memiliki andil besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan mampu bersaing dalam tataran global. Hal tersebut sangat berpengaruh pada zaman yang semakin berkembang dan pendidikan menjadi jalan untuk menempuh perkembangan zaman yang semakin maju seperti saat sekarang ini.

Pembelajaran terbaik bagi siswa di sekolah akan memberikan hal-hal yang dibutuhkan bagi pengembangan potensi siswa untuk kehidupan dimasa depan. Guru memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, bukan hanya sebagai pemberi pesan kepada siswa namun guru juga berperan sebagai pendidik yang memberikan pendidikan terbaik dan bermakna bagi siswa. Pencapaian mutu dalam pendidikan tergantung pada sejauh mana guru memahami pelaksanaan tugasnya di sekolah, termasuk pemahaman tentang kurikulum (Kurniati et al., 2022). Pentingnya pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945. Melihat hal tersebut, dapat kita pahami bahwa pendidikan sangatlah penting. Melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membangun peradaban bangsa, melestarikan budaya, dan lain-lain. Pemerintah memberikan perhatian yang serius terhadap bidang pendidikan karena kemajuan suatu negara dimulai dari bidang pendidikan. Anggaran pendidikan ditingkatkan, pembuatan kebijakan terkait peningkatan mutu pendidikan, penyelesaian berbagai permasalahan dari pendidikan di tingkat dasar, menengah, dan tinggi. Hal ini tentunya bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara lain dan hal-hal lain yang mendukung peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (2960-Article Text-9462-2-10-20220917, n.d.).

Kurikulum Merdeka telah berjalan sejak tahun 2021, dengan diluncurkannya Program Sekolah Penggerak sebagai tahap ketujuh dari Program Merdeka Belajar Kementerian Pendidikan. Sekolah penggerak adalah proyek percontohan untuk menerapkan kurikulum merdeka tersebut. Nadiem mengatakan dengan semua level kompetensi guru, tidak akan pernah belajar tanpa kompetensi dasar dan proses menerjemahkan kurikulum yang ada (Rezky et al., 2022). Menurut Ibrahim, inovasi pendidikan berarti sesuatu bagi individu atau kelompok orang dan masyarakat, baik berupa invensi atau penemuan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, maupun tugas pendidikan untuk memecahkan masalah. Ide, objek, atau metode yang

dianggap atau diamati sebagai sesuatu yang baru. (Suharsaputra, 2010: 310-311). Siswa yang mempelajari cara menggunakan teknologi akan dibekali dengan keterampilan yang tepat untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja dan meningkatkan sikap ilmiah dan berpikir kritis. Di sisi lain, penggunaan komputer untuk pembelajaran di laboratorium virtual memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan interaktif. Lingkungan belajar yang ditingkatkan dengan ketersediaan kursus ilmu komputer menghasilkan pemahaman kognitif yang dipercepat dan pengalaman yang diperluas, memungkinkan siswa untuk belajar sains melalui pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum merdeka memiliki sebagian keunggulan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, antara lain: (1) Lebih fokus dan simpel, adanya kurikulum ini mendukung siswa untuk lebih fokus pada materi esensial dan pengembangan keterampilan. Kurikulum ini juga lebih detail, penting, dan tidak terburu-buru. (2) Jauh lebih merdeka. yang lebih merdeka dalam hal pelajaran. Artinya kurikulum ini memberikan kebebasan terhadap siswa untuk memilih mata pelajaran pantas dengan minat, kemampuan dan aspirasinya. (3) Kurikulum yang lebih interaktif, kurikulum merdeka juga dianggap lebih bermakna dan interaktif. Pelajaran lewat kegiatan proyek (*project based learning*) menawarkan peluang yang lebih luas terhadap siswa untuk terlibat secara aktif dalam berita-berita terkini seperti lingkungan, kesehatan dan berita-berita lainnya. (Nugraha, 2022)

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran informatika saat ini disebut dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang kemudian didalam kurikulum merdeka dirubah menjadi Informatika. Berdasarkan dokumen kurikulum, observasi dan wawancara, Kurikulum 2013 tidak mewajibkan mata pelajaran TIK untuk diajarkan, namun karena semua aktivitas kehidupan kini masuk dalam pembelajaran berbasis TIK, maka perlu adanya pembelajaran terpadu di semua mata pelajaran dan dengan hal tersebut TIK digunakan sebagai alat untuk merealisasikannya (Dukungan et al., 2022). Meskipun TIK bukan bagian dari struktur pendidikan, TIK menjadi wadah dan fasilitator bagi mata pelajaran lain. Menargetkan guru yang unggul dalam mata pelajaran ini, akan disiarkan sebagai program pengajaran TIK untuk semua mata pelajaran. Selanjutnya, dalam implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka, Direktur Badan Standarisasi, Kurikulum dan Penilaian Pendidikan (BSKAP) mengeluarkan Keputusan No. d tentang Hasil Belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka membagi kelas 1 hingga kelas 12 menjadi enam fase, Fase A hingga Fase F. Ada beberapa perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum Merdeka. Termasuk menjadikan ilmu komputer sebagai mata pelajaran wajib di sekolah menengah.

Istilah ilmu komputer berasal dari bahasa Inggris *informatics*. Namun, istilah ilmu komputer dalam bahasa Indonesia merupakan padanan kata yang diadopsi dari bahasa Inggris ilmu komputer atau komputasi. Asfarian, dkk (2021) mengatakan bahwa di era Industri 4.0 dan Society 5.0, ilmu komputer merupakan salah satu bidang yang harus

dikuasai setiap orang. Menurutnya, ilmu komputer adalah bidang keilmuan yang berupaya memahami dan mempelajari dunia di sekitar kita, baik alam maupun buatan manusia. Ia menambahkan bahwa ilmu komputer juga terkait dengan penelitian, pengembangan dan penerapan sistem komputer serta pemahaman tentang dunia nyata dan buatan. Definisi lain menyatakan bahwa ilmu komputer adalah cabang ilmu yang berkaitan dengan studi, desain, dan pembuatan sistem komputer dan prinsip-prinsip yang mendasari desainnya. Dasar pemikiran untuk mempelajari ilmu komputer disebut pemikiran komputasional (Wijanto, n.d.). Rosadi (2019:146) menyebutkan bahwa Computational thinking atau berpikir komputasional ialah ilmu yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola.

Pembelajaran didalam mata pelajaran informatika juga diperkenalkan tentang cara berfikir komputasional (Computational Thinking). Pemikiran komputasional ini adalah cara problem solving atau pemecahan masalah dengan bertumpu pada ilmu-ilmu informatika. Masalah yang kompleks dan sulit dapat dipecahkan secara efektif dan efisien dengan menggunakan berfikir komputasional (Atma & Yogyakarta, 2020). Pada panduan (Teknis, 2022) menyebutkan bahwa mata pelajaran informatika memberikan landasan untuk keterampilan memecahkan masalah atau problem solving, ini adalah keterampilan umum yang penting dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Dari kelas 1 hingga kelas 12, siswa berkembang dari jumlah data yang kecil menjadi besar, dari masalah kecil yang sederhana menjadi masalah yang besar, rumit, kompleks, dan dari konkrit ke abstrak dan ambigu atau samar kemudian siswa akan ditantang untuk memecahkan masalah tersebut. Mata pelajaran informatika juga mengembangkan keterampilan siswa dalam logika, analisis data dan interpretasi yang diperlukan untuk keterampilan literasi, numerasi, dan ilmu dasar, serta pemodelan dan simulasi dalam ilmu cetak (ilmu komputasi) menggunakan TIK. Membekali siswa dengan kemampuan pemrograman yang mendukung proses pembelajaran mata pelajaran informatika dieksplorasi oleh mahasiswa (*student centered learning*) menggunakan prinsip pembelajaran berbasis pertanyaan, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Guru dapat mengatur topik dan kasus sesuai dengan kondisi setempat, terutama topik dan kasus analisis data.

Mata pelajaran informatika berkontribusi terhadap profil mahasiswa Pancasila dengan memungkinkan siswa menjadi warga negara yang berpikir kritis, mandiri dan kreatif melalui penerapan pemikiran komputasional. Berkolaborasi melalui Kewarganegaraan Berkarakter Mulia, Keragaman Global, dan Praktik Lintas Bidang (*Core Practices*) untuk membuat artefak komputasi yang dibuat secara kolaboratif dalam kerja kelompok baik offline maupun online menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Kemudian untuk bertahan hidup di masyarakat abad ke-21, kemampuan untuk mandiri dan berkolaborasi secara online merupakan keterampilan yang penting. Mahasiswa diharapkan menjadi warga digital yang beretika dan mandiri di bidang

teknologi informasi, sekaligus menjadi warga dunia (*digital citizen*) yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Artikel ini ditulis untuk mengetahui pentingnya penerapan mata pelajaran informatika dalam implementasi kurikulum di Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Manfaat memiliki mata pelajaran informatika dalam kurikulum di Indonesia dapat dirasakan dan diimplementasikan di era global seperti saat ini, dimana kita dituntut untuk menguasai teknologi untuk memudahkan aktivitas kita sehari-hari. Kemudian penerapan mata pelajaran informatika dalam kurikulum sekolah menengah pertama seharusnya tidak menjadi masalah, melainkan upaya dari pemerintah untuk mencetak generasi unggul yang berdaya saing global dengan pengetahuan teknologi yang semakin maju dan luas.

2. METODE

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif yang diarahkan untuk menganalisis penerapan mata pelajaran Informatika dalam implementasi kurikulum merdeka pada siswa Sekolah Menengah Pertama sekolah penggerak. Penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada pemaparan deskriptif yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat ilmiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain (Sukmadinata, 2017:72) dalam penelitian kualitatif peneliti.

Subjek pada penelitian ini adalah guru informatika dan siswa di SMP Negeri 9 Batam yang menjadi salah satu sekolah penggerak saat ini. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapat informasi dan mengumpulkan data secara lengkap sesuai kebutuhan penulis ialah dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dan terakhir studi kepustakaan (buku- buku atau sumber yang berkaitan dengan penelitian ini). Sumber data dari penelitian ini didapat dari wawancara dengan Guru Informatika dan Guru Penggerak di SMP 9 Batam yang berinisial R.I.M dan juga observasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Mata Pelajaran Informatika

Hal yang terjadi di dunia pendidikan saat ini ialah menyadari pentingnya keberadaan mata pelajaran informatika dalam kurikulum di Indonesia, serta solusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah adalah dengan menggenjot pelajaran informatika di tingkat sekolah menengah pertama atau memasukkannya sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum di tingkat sekolah menengah pertama agar saat memasuki jenjang sekolah selanjutnya tidak ada kesulitan dalam menerima pelajaran yang berkaitan dengan informatika, meskipun saat ini setiap orang sudah tidak asing lagi dengan hal itu karena pada kehidupan sehari-hari telah menggunakan *smartphone* namun didalam

dunia informatika siswa akan mengenal lebih lagi tentang manfaat ilmu informatika baik dalam dunia sehari-hari maupun dunia pendidikan dan siswa juga akan berpikir semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman.

Capaian pembelajaran informatika yang tertuang dalam surat keputusan Kepala BSKAP menjelaskan bahwa Informatika adalah bidang ilmiah yang berusaha untuk memahami dan mengeksplorasi dunia alam dan buatan manusia di sekitar kita, yang melibatkan tidak hanya studi, desain, dan penerapan sistem komputer, tetapi juga pemahaman tentang prinsip dasar pengembangan produk ilmu informatika. Siswa diharapkan tidak hanya menjadi pengguna komputer, tetapi juga mengenali perannya sebagai pemecah masalah, menguasai konsep inti (core concept), terbiasa dengan praktik inti (core practices) dalam penggunaan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan: Mempelajari ilmu komputer untuk memiliki visi yang cerah dan terbuka untuk aspek interdisipliner atau lintas bidang.

Informatika pada awalnya hanya diajarkan di tingkat universitas. Ilmu Komputer kini diajarkan di sekolah dini, dasar, dan menengah, di berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia. SMP Negeri 9 Batam sebagai sekolah penggerak sudah menerapkan mata pelajaran informatika khususnya pada kelas 7 dan 8 yang saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Hal ini dinyatakan penerapan mata pelajaran informatika dalam implementasi kurikulum merdeka sudah terlaksana dengan baik khususnya pada sekolah-sekolah penggerak saat ini.

Penerapan mata pelajaran informatika khususnya di tingkat SMP terjadi setelah perubahan kurikulum, yaitu kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Hal ini tentu telah dipertimbangkan dimana informatika menjadi bidang ilmu yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah khususnya pada sekolah penggerak tentunya perlu berkaitan dengan implementasi kurikulum merdeka baik itu dalam visi maupun misi dari kurikulum merdeka itu sendiri, penerapan mata pelajaran informatika dianggap penting dan cocok untuk mengimbangi kebijakan yang ada didalam kurikulum merdeka saat ini. Hal ini tentunya menjadi tugas baru oleh para pendidik di sekolah untuk menerapkan mata pelajaran yang dipelajari siswa dan diimplementasi didalam kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka.

Bentuk penerapan mata pelajaran Informatika yang dikembangkan di SMP 9 Batam ialah telah menjadikan Informatika sebagai mata pelajaran wajib dan telah berjalan dengan baik semenjak SMP 9 Batam menjadi salah satu sekolah penggerak. Jumlah Guru Informatika juga sudah cukup memadai dan jam pelajaran untuk mata pelajaran Informatika di setiap kelas dari kelas 7, 8 dan 9 yaitu 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) untuk kelas 7 dan kelas 8, kemudian kelas 9 (2 x 45 menit) setiap minggunya. Fasilitas untuk mata pelajaran Informatika seperti Laboratorium Komputer lengkap dengan jaringan internet yang selalu aktif dan selalu berfungsi dengan baik setiap diperlukan untuk proses belajar mengajar.

Implementasi Kurikulum Merdeka

Implementasi kurikulum oleh satuan pendidikan harus dapat menggunakan kurikulum yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan memperhatikan kinerja kompetensi peserta didik pada satuan pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran. Hal ini memberi kesempatan kepada institusi untuk mengimplementasikan kurikulum yang memenuhi kebutuhan belajar siswa. Ketiga pilihan kurikulum tersebut adalah Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat a (yaitu Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Kemendikbud), dan Kurikulum Merdeka.

Implementasi kurikulum merdeka lebih fleksibel daripada kurikulum sebelumnya. Misalnya pada saat menyusun buku kurikulum dan bahan ajar, sekolah diberi kuasa penuh untuk mengembangkan kedua hal tersebut. Dalam kurikulum mandiri, peran guru yang semula pendekatan *one-size-fits-all* dalam mengajar, menjadi peran yang dapat mengubah siswa menjadi pembelajar mandiri seumur hidup. Dalam hal ini, guru menjadi leader, fasilitator, atau coach pembelajaran aktif berbasis proyek (*project based learning*) secara aktif (Fauzi, 2022).

Untuk mempersiapkan masa depan era digital, siswa harus mengembangkan kebiasaan baik yang menumbuhkan karakter baik di dunia fisik dan digital, karena citra bangsa Indonesia terpapar di dunia digital yang sangat terbuka akibat kemunculan dan posting konten orang Indonesia. Untuk siswa Indonesia, kepribadian yang baik ini dirumuskan sebagai profil siswa Pancasila dengan ciri-ciri sebagai berikut: (a) setia, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (b) beragam secara global, (c) mandiri, (d) kolaboratif, (e) bernalar kritis, dan (f) kreatif (Musthofa, 2021).

Pada mata pelajaran informatika, siswa diharapkan mempelajari bagaimana mengembangkan karakter tersebut sebagai warga dunia nyata dan sebagai warga dunia maya. Semua unsur pembelajaran pada mata pelajaran ini diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa serta melatih siswa untuk menghubungkan satu unsur pengetahuannya dengan unsur pengetahuan lainnya. Dengan mempelajari berbagai sumber ilmu informatika, siswa belajar bagaimana bekerja secara mandiri pada tugas yang diberikan oleh guru mereka. Siswa juga mengembangkan kemampuan berkolaborasi, bernalar secara kritis dan kreatif dalam diskusi, serta kreatif dalam memecahkan masalah dan melakukan proyek di antara siswa. Dan dalam kehidupan sosial, beberapa siswa mungkin berasal dari berbagai daerah, dan siswa mungkin bertemu dengan siswa dari berbagai negara melalui dunia maya. Siswa kemudian akan belajar untuk menumbuhkan toleransi dan saling menghormati di antara teman-teman dari latar belakang yang berbeda. Hal ini wajar terjadi karena kita percaya bahwa semua makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa itu baik dan harus dihormati. Cara kita berkomunikasi dengan baik dengan orang lain menunjukkan akhlak kita yang mulia.

Kualitas pengajaran, kualitas pendidik, dan kualitas siswa dapat meningkat setiap tahunnya. Ditambah lagi, menurut Profil Mahasiswa Pancasila, semuanya berjalan dengan baik. Harapan kurikulum mandiri adalah menghasilkan manusia Indonesia yang

kompeten, unik dan kompetitif (Suryaman, 2020). Dari uraian hasil dan pembahasan di atas dapat dilihat bahwa gambaran keseluruhan pelaksanaan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka di SMP cukup berhasil dan terstruktur (Suryaman, 2020). Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas, maka kita dapat melihat bahwa gambaran umum dari penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama sudah berjalan cukup baik dan terstruktur. Visi dan misi dari kurikulum merdeka sudah hampir berjalan dengan baik di setiap sekolah penggerak. Meskipun hal ini berproses dan tentunya tidak selalu berjalan mulus, namun tidak menjadi permasalahan yang besar karena setiap sekolah khususnya sekolah penggerak sudah berusaha sebaik mungkin dalam menjalankan implementasi kurikulum merdeka untuk pembelajaran siswa seperti yang terjadi di SMP Negeri 9 Batam.

4. KESIMPULAN

Penerapan kurikulum merdeka berjalan sangat baik di tahun pertama, namun setiap sekolah penggerak memiliki tantangan untuk mengembangkan dan menerapkan kurikulum merdeka ini agar dapat digunakan dengan benar di semua kelas. Sekolah penggerak khususnya SMP Negeri 9 Batam telah memperkenalkan mata pelajaran informatika di semua kelas, yang berdampak positif pada kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis, penerapan kurikulum merdeka yang baru dilaksanakan selama satu tahun lebih optimal. Kurikulum merdeka melengkapi kurikulum sebelumnya. Dalam kurikulum ini akan lebih diperhatikan kebutuhan peserta didik dari berbagai aspek, namun tentunya dengan adanya kurikulum merdeka memerlukan pengembangan, dukungan langsung dan perbaikan, untuk mengatasi kurikulum yang ada saat ini dapat mengatasi masalah pendidikan yang tidak terselesaikan dengan baik.

Penerapan mata pelajaran Informatika dalam implementasi kurikulum merdeka dinilai sangat efektif, hal ini ditunjukkan pada setiap subbab pembelajaran yang dapat mendukung visi dan misi dari kurikulum merdeka, mata pelajaran informatika juga menunjang proses perkembangan anak dengan didukung oleh zaman yang semakin maju khususnya pada bidang informatika yang dapat dikuasai siswa lewat mata pelajaran informatika.

REFERENSI

- 2960-Article Text-9462-2-10-20220917. (n.d.).
 Atma, U., & Yogyakarta, J. (2020). *Prosiding Sendimas 2020*. 5(1).
 Dukungan, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
 Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
 Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>

- Musthofa. (2021). Informatika untuk SMA Kelas X. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan*.
- Rezky, M., Handy, N., Ilhami, M. R., & History, A. (2022). Changes in the Behavior of the Riverside Community of Banua Anyar Village towards River Management Policies. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 4(1), 2716–2346. <https://doi.org/10.20527/kss>
- Teknis, B. (2022). *PA N DUA N KEGIATA N Bimbingan Teknis Peningkatan Kompetensi Guru Informatika SMP melalui Moda Daring*. 9–16.
- Wijanto, M. C. (n.d.). *INFORMATIKA*.
- Rosadi, Rudi. 2019. *Informatika 1*. Bogor: Yudhistira.