

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK MENUNJANG KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

Syariful Anam

UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

anamsyariful398@gmail.com

Lilla Septiliana

UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

Lillaseptiliana21@gmail.com

Abstrak

Kurikulum memegang peran yang paling penting dalam pelaksanaan program pendidikan. Jika kurikulum dirancang dengan kurang tepat, siswa akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dari problem tersebut, penting bagi kurikulum untuk bersifat dinamis dan dapat beradaptasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan zaman. Penulisan ini bertujuan untuk memberikan informasi dan gambaran yang jelas tentang pembelajaran berbasis mandiri dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran autoplay di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui penelitian kepustakaan. Dengan menggunakan media pembelajaran autoplay, guru dapat memperoleh wawasan mengenai bagaimana yang akan diajarkan dan metode untuk mengajarkan kepada siswa agar mencapai tujuan pembelajaran mandiri yang diinginkan. Proses media pembelajaran autoplay ini menekankan pembelajaran yang berarti dan menarik bagi siswa, serta membantu guru dalam mengembangkan kompetensi dalam konteks pembelajaran mandiri, seperti kompetensi digital yang berkualitas tinggi dalam informasi, komunikasi, pembuatan konten editorial, keamanan, dan penyelesaian masalah pendidikan.

Kata kunci: Kurikulum, Siswa, Media Pembelajaran

Abstract

The curriculum plays the most important role in the implementation of educational programs. If the curriculum is designed inappropriately, it will be difficult for students to achieve learning goals that are in line with the demands of the times. From these problems, it is important for the curriculum to be dynamic and able to adapt according to technological developments and the times. This writing aims to provide information and a clear picture of self-based learning using Information and Communication Technology (ICT), one of which is through the use of autoplay learning media in elementary schools. The method used in this research is descriptive with a qualitative approach. Data was collected through library research. By using autoplay learning media, teachers can gain insight into how to be taught and methods for teaching students to achieve the desired independent learning goals. This process of autoplay learning media emphasizes meaningful and interesting learning for students, as well as assisting teachers in developing competencies in self-learning contexts, such as high-quality digital competencies in information, communication, editorial content creation, security, and educational problem solving.

Keywords: Curriculum, Students, Learning Media

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan unsur krusial dan fundamental dalam dunia pendidikan. Apabila kurikulum tidak disusun secara optimal, para siswa akan menghadapi kesulitan dalam mencapai

tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan dan aspirasi mereka. Untuk itu, penting bagi kurikulum untuk memiliki fleksibilitas yang memungkinkannya beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi, terutama dalam konteks saat ini.¹ Dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Panduan Implementasi Kurikulum untuk Pembelajaran dan Pengembangan, terdapat inisiatif khusus yang dilakukan oleh Pemerintah Republik Indonesia. Pemerintah Indonesia mendukung perbaikan kurikulum nasional dengan tujuan menciptakan visi dan misi negara Indonesia yang berdaulat, mandiri, dan maju, serta membentuk generasi pelajar Pancasila yang memiliki sifat kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlakul karimah atau mulia. Selain itu, keputusan tersebut juga mendorong kolaborasi dan menghargai keberagaman global dengan menerapkan kurikulum yang mandiri.²

Secara umum, kurikulum merdeka memiliki sifat sebagai kurikulum berbasis proyek yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan karakteristik siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Dalam situasi ini, guru memiliki kebebasan untuk memilih strategi, metode, media, dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa melalui berbagai pendekatan pengajaran. Menurut Lince, pembelajaran yang efektif harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan motorik. Dalam mengevaluasi kemajuan pembelajaran, penilaian tidak hanya berfokus pada jumlahnya, tetapi juga pada kualitas dari inovasi pendidikan yang dilakukan oleh sekolah. Ini mencakup perubahan dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar yang terkait dengan mata pelajaran, peningkatan fasilitas pembelajaran, dan peningkatan profesionalisme guru.³

Suatu kurikulum yang baru tentunya memiliki kelemahan. Salah satu kelemahan dari implementasi kurikulum merdeka belajar merupakan menjadi rintangan dan tantangan bagi pelaksanaan kurikulum. Terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi, berikut adalah lima tantangan yang dihadapi oleh guru dalam program pembelajaran mandiri: a) Mengatasi zona nyaman dalam sistem pembelajaran; b) Kurangnya pengalaman dalam program pembelajaran mandiri; c) Keterbatasan sumber referensi; d) Teknik pengajaran; e) Keterbatasan fasilitas dan kualitas guru. Meskipun demikian, keuntungan dari menerapkankurikulum merdeka belajar adalah tidak ada batasan ruang dan waktu yang mengikat.⁴

¹ Dwi Utari, Akhmad Muadin, 'Peranan Pembelajaran Abad-21 di Sekolah Dasar dalam Mencapai Target dan Tujuan Kurikulum Merdeka', 116–23.

² Dewi Rahmadayanti and Agung Hartoyo, 'Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7174–87

³ Dwi Utari, Akhmad Muadin, *Peranan Pembelajaran Abad-21 di Sekolah Dasar dalam Mencapai Target dan Tujuan Kurikulum Merdeka*, Hal.117-120

⁴ Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, and Suti Mayanti, 'Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK', *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial*

Dengan manfaat yang tak terbatas dalam hal fleksibilitas ruang dan waktu, penting bagi seorang guru untuk memanfaatkan perangkat elektronik sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan keunggulan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-20 disektor pendidikan memiliki dampak yang signifikan. Di zaman yang penuh teknologi ini, guru dihadapkan pada tuntutan untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan berpikir peserta didik.⁵

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi guru supaya siswa dapat mencapai keterampilan belajar yang diperlukan. Terlebih lagi, dalam era revolusi industri 4.0 yang sedang berkembang saat ini, para pendidik dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan inovasi pembelajaran. Menurut Blyznyuk dan Tetyana seperti yang dikutip oleh Naikpangkat.com, guru perlu memiliki kompetensi digital yang mencakup *information, communication, editional content creator, security, dan educational problem solving*.⁶ Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, kondusif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, serta dapat mendukung kompetensi seorang guru dalam kurikulum merdeka, adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan perangkat lunak *autoplay* adalah aplikasi multimedia yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti efek visual, musik, dan suara dalam presentasi materi. Fungsinya adalah untuk menjaga minat dan perhatian peserta didik atau audiens. Jika materi yang disajikan banyak berisi teks, dapat diselingi dengan menyisipkan foto, video, atau ilustrasi melalui aplikasi lain. Hal ini dirancang untuk mengurangi kelelahan mata yang terjadi ketika terus-menerus terpapar teks.⁷

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti penggunaan media *autoplay* di Sekolah Dasar, memiliki potensi besar dalam mendukung penyesuaian kurikulum merdeka yang erat kaitannya dengan teknologi. Peserta didik tingkat

Keagamaan, 8.1 (2022), 2614–0217

⁵ Firza Erisa, Sirajul Munir, dkk. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar, Pekerti Untuk, and Sekolah Dasar*, 7, 123–35.

⁶ <https://naikpangkat.com/page/2/?s=kompetensi+guru%2C+digital+berkualitas>

⁷ Wendhie Prayitno, *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)*. (Yogyakarta: LPMP DI Yogyakarta, 2015), hal. 1–14.

sekolah dasar sangat membutuhkan semangat dalam belajar dan pengetahuan tentang hal-hal baru, termasuk pengenalan teknologi, yang akan membantu mereka menghadapi masa depan yang terus berkembang dengan cepat.

Berdasarkan kajian tersebut menarik untuk dilakukan kajian secara mendalam tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (*autoplay*) sehingga dapat menunjang kurikulum merdeka di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *deskriptif kualitatif*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi *literatur* sebagai metodologi penelitian. Menurut Zed yang dikutip dalam penelitian ini, kajian sastra memiliki beberapa karakteristik, termasuk: 1) Fokus pada data tekstual atau numerik daripada tempat, saksi, peristiwa, individu, atau objek lainnya; 2) Menggunakan data yang sudah ada; 3) Data yang diperoleh biasanya berasal dari sumber data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari bahan sekunder bukan dari pengamatan langsung di lokasi; 4) Bahan pustaka yang digunakan tidak terbatas oleh batasan ruang dan waktu.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, *literatur*, laporan penelitian, jurnal ilmiah, dan artikel yang terkait dengan pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran otomatis, dan kurikulum merdeka. Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan informasi melalui membaca sumber data, kemudian menganalisis konten data dengan melakukan reduksi data. Selanjutnya, kesimpulan dan verifikasi diperoleh dari analisis tersebut untuk memberikan informasi yang relevan dan gambaran yang jelas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (*autoplay*) dalam mendukung kurikulum merdeka di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kurikulum Merdeka Belajar

Sebagai bagian dari upaya besar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengatasi krisis pembelajaran jangka panjang akibat pandemi, pembelajaran kini mengadopsi kurikulum yang berdiri sendiri. Nadiem Makarim pertama kali mengumumkan konsep “Kebebasan Belajar” pada Hari Guru, 25 November 2019, sebuah kebijakan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas belajar tanpa batas untuk memungkinkan siswa mengembangkan potensi penuh mereka dalam hal intelektual, moral, dan keterampilan lainnya. Pembelajaran memiliki tiga dimensi, yaitu 1) Mengubah perilaku melalui pendidikan, pelatihan, dan pengalaman, 2) Pendidikan dan pelatihan, dan 3) Pengalaman. Menurut Gagne, belajar adalah proses internal yang melibatkan aktivitas *psiko-intelektual* dan realisasinya dicapai melalui

aktivitas *psiko-intelektual* anak. Dengan dilaksanakannya Hari Kebangsaan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan guru.⁸ Guru menciptakan proses pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih kreatif untuk menimba ilmu secara mendalam dan menciptakan suasana belajar yang membahagiakan.

Kurikulum Merdeka hadir sebagai solusi untuk mengatasi persaingan sumber daya manusia yang ketat secara global di era *society 5.0*, di mana manusia dan teknologi berkembang bersama-sama. Menurut Ningrum, kurikulum ini merupakan respons terhadap kebutuhan sistem pendidikan pada abad ke-21 yang lebih berfokus pada kebutuhan peserta didik. Kurikulum berbasis keterampilan abad ke-21 ini menekankan pentingnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan memiliki kreativitas yang tinggi. Kurniawan menyadari bahwa keterampilan-keterampilan ini sangat penting sebagai sarana untuk mencapai kesuksesan, terutama di abad ke-21. Pembelajaran saat ini diharapkan menggunakan pengetahuan dan teknologi dalam mengembangkan peserta didik untuk membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karena keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang dipilih oleh pendidik.⁹

B. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Media Pembelajaran

Dengan memperhatikan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media yang dihasilkan oleh teknologi audiovisual, media komputer, dan media yang merupakan gabungan antara cetak dan komputasi. Terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran. Salah satunya adalah tujuan media tersebut haruslah memotivasi siswa. Selain itu, media juga harus mampu merangsang siswa untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari serta memberikan stimulus baru dalam proses belajar.¹⁰

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi transfer informasi dari guru ke siswa. Menurut Widiyanto dan koleganya, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu: 1) Media berperan sebagai alat teknologi yang penting dalam proses pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Contohnya, teknologi dapat digunakan untuk keperluan administratif, pembuatan grafik,

⁸ Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, and Suti Mayanti, 'Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK', *Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 8.1 (2022), 2614–0217.

⁹ H. M. Afifah, I., & Sopiany, *Inovasi Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013 Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* 87.1,2 (2017), 149–200.

¹⁰ Rati Syafiana Putri, Darmansyah, and Desyandri, 'Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK pada Kurikulum Merdeka Belajar di SD', *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 12.2 (2022), 167–76.

dan pengelolaan basis data. 2) Media berfungsi sebagai sumber pengetahuan, yang memungkinkan akses terhadap berbagai informasi dan menjadi bagian dari disiplin ilmu yang perlu dikuasai oleh siswa. 3) Media berperan sebagai sumber dan alat pembelajaran, yang membantu proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru. Media tersebut dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan menyediakan informasi, materi pembelajaran, dan alat bantu yang relevan.¹¹

Media memiliki peran sebagai sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran, di mana informasi yang disampaikan melalui media tersebut harus melibatkan siswa dalam aktivitas yang konkret untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Materi pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan memperhatikan aspek psikologis, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, sehingga dapat memberikan instruksi yang efektif. Selain harus menarik, media juga harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa. Hal ini penting karena setiap siswa memiliki kemampuan yang beragam.¹²

C. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi *Autoplay* dalam Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki peran yang penting dalam mensukseskan kebijakan program merdeka belajar yang ada empat macam. Keempat program tersebut meliputi perubahan Ujian sekolah berbasis Nasional menjadi asesmen, perubahan UN pada tahun 2021, penyederhanaan RPP, dan fleksibilitas dalam sistem zonasi PPDB. Melalui kebijakan tersebut, pemerintah memberikan kebebasan kepada sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangatlah penting dalam implementasi kurikulum merdeka belajar.¹³

Integrasi media pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar di Sekolah Dasar melibatkan penggabungan antara teknologi informasi dan komunikasi, prinsip pedagogis, serta tujuan pembelajar.¹⁴ Dalam pengintegrasian ini, media pembelajaran digunakan untuk mendukung siswa dalam belajar secara mandiri sesuai dengan gaya belajar individual mereka. Hal ini juga bergantung pada faktor jarak, konektivitas, dan jenis media yang digunakan, termasuk media pembelajaran berbasis *autoplay*.

¹¹ Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, and Suti Mayanti, 'Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK', *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 8.1 (2022), 2614–0217

¹² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (Prenada Media, 2020), hal.17

¹³ Puspita Eka Putri, Djumanto, and Mayanti, 'Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK'.

¹⁴ Dwi Utari, Akhmad Muadin, *Penaran Pembelajaran Abad-21*...Hal.117-120



Gambar 1. *Display* media pembelajaran *autoplay* tampilan depan

Menurut Wijaya, *autoplay* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan presentasi yang sangat bagus dengan menggabungkan berberapa jenis media seperti teks, video, suara, gambar dan flash ke dalam slide tampilan presentasi yang telah dibuat. Dengan menggunakan perangkat lunak ini, pengguna bisa membuat tampilan presentasi otomatis yang dilengkapi dengan tombol panggilan untuk menampilkan berbagai jenis file seperti video, foto, dokumen *Ms. Word*, *flash*, dan berbagai jenis file lainnya¹⁵ Aplikasi tersebut mampu menghasilkan presentasi otomatis yang memiliki tombol panggilan yang berguna untuk menampilkan berbagai jenis file seperti video, foto, efek suara, musik, presentasi PowerPoint, dokumen *Ms. Excel*, dokumen *Ms. Word*, *flash*, dan sebagainya.¹⁶Tampilan media yang menarik ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman konsep berpikir siswa.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, khususnya media pembelajaran *autoplay*, di lingkungan sekolah dasar, memungkinkan siswa untuk memperoleh dan mengkomunikasikan informasi secara cepat dan mudah. Hal ini juga meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam mengembangkan pemikiran mereka. Sesuai dengan Kurikulum Merdeka, di mana peserta didik diharapkan mengembangkan topik pembelajaran melalui praktek atau hasil karya, keberadaan media pembelajaran *autoplay* berperan dalam mengembangkan jiwa aktif, terampil, kreatif, dan kritis pada setiap individu siswa. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi *autoplay* dalam media pembelajaran bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa sesuai dengan tujuan

¹⁵ Zunia Afrida, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis AutoPlay Media Studio Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII MTs," 2017

¹⁶ Fatiya Rosyida, Khofifatu Rohmah Adi, 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Program Autoplay untuk Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro, *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 1.1 (2018), 21–28.

kurikulum saat ini, yaitu memberikan kebebasan dalam belajar (merdeka belajar), serta memudahkan pendidik dalam mentransfer pengetahuan secara langsung maupun tidak langsung.

KESIMPULAN

Kurikulum memiliki peran penting sebagai panduan utama didalam proses pembelajaran yang dapat memberi arah sebuah pendidikan. Keberhasilan suatu pendidikan dalam merancang kurikulum yang baik dan tepat akan berdampak untuk pencapaian tujuan kurikulum yang diinginkan. Kurikulum merdeka dirancang secara relevan untuk memenuhi berbagai kebutuhan belajar dan kenyamanan bagi siswa di sekolah dasar, agar saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bisa lebih menarik dan siswa menjadi nyaman tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang ada. Di dalamnya, peran guru sangat strategis sebagai penentu pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru memiliki kemampuan untuk memilih atau memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar sesuai jenjang sehingga pembelajaran akan lebih bermakna serta memilih strategi dan penyusunan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada dan beberapa karakter peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan kurikulum merdeka tersebut. Dalam mendukung penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan media pembelajaran *autoplay* menjadi sarana yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, Zunia. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis AutoPlay Media Studio Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII MTs," 2017.
- Erisa, Firza. Sirajul Munir. dkk. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar, Pekerti Untuk, and Sekolah Dasar* 7. (2021).
<https://naikpangkat.com/page/2/?s=kompetensi+guru%2C+digital+berkualitas>
- I., H. M. Afifah. & Sopiany. *Inovasi Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013 Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* 87 1, No.2 (2017).
- Kustandi, Cecep. dan Dr Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Prayitno. Wendhie. *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan (diklat) bagi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (PTK)*. Yogyakarta: LPMP DI Yogyakarta. (2015).
- Putri, Dian Puspita Eka. Djumanto. and Suti Mayanti. 'Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK', *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 8 No.1 (2022).
- Rahmadayanti, Dewi. and Agung Hartoyo. 'Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 6, No.4, (2022).

Syariful Anam, Lilla Septiliana: Penggunaan Media Pembelajaran *Autoplay* untuk Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Rosyida, Fatiya. Khofifatu Rohmah Adi. 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Program Autoplay untuk Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial* 1.1 (2018).

Utari, Dwi. Akhmad Muadin. 'Peranan Pembelajaran Abad-21 di Sekolah Dasar dalam Mencapai Target dan Tujuan Kurikulum Merdeka'. 2022.