

PENERAPAN TEKNOLOGI DI KURIKULUM MERDEKA PADA BUKU TEKS BAHASA INDONESIA KELAS XI INTAN PARIWARA

Cintia Yuliani¹, Siti Maisun Rofifah²

UIN Raden Mas Said Surakarta, cintiajuliani16@gmail.com
UIN Raden Mas Said Surakarta, rofifahmaisun54@gmail.com

ABSTRAK

Kelayakan buku teks mempengaruhi perkembangan peserta didiknya, sehingga perlu untuk dikaji lebih dalam kelayakan isi buku teks yang sesuai dengan ketentuan kurikulum. Kurikulum Merdeka ini memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dibangku sekolah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan teknologi di Kurikulum Merdeka pada buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara. Data dalam penelitian ini berupa teknologi yang ditetapkan dalam buku teks tersebut. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara di Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian terdapat tiga macam media pembelajaran berbasis teknologi yang ditetapkan di buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara di Kurikulum Merdeka yakni media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual ditemukan 10 penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu google drive, internet, IPusnas, media cetak atau online, file digital, dan alamat link. Media audio ditemukan dua penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu radio dan podcast. Media audio visual ditemukan sembilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu QR Code, Zoom, Whatsapp video, YouTube, Televisi, Video rekaman, Facebook, Instagram, dan Tiktok.

Kata Kunci: *Buku Teks, Penerapan, Kurikulum Merdeka, Teknologi*

How to Cite : Yuliani, C. ., & Rofifah, S. M. (2025). PENERAPAN TEKNOLOGI DI KURIKULUM MERDEKA PADA BUKU TEKS BAHASA INDONESIA KELAS XI INTAN PARIWARA. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 37–51. <https://doi.org/10.31943/bi.v10i1.911>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v10i1.911>

PENDAHULUAN

Pendidikan formal merupakan salah satu aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan formal siswa dapat memiliki banyak pengetahuan dan wawasan. Akan tetapi, dalam dunia

pendidikan, tak jarang juga muncul permasalahan. Oleh karena itu, dari tahun ke tahun, program pendidikan indonesia juga selalu berusaha untuk memperbaiki dan mencari solusi dari permasalahan yang muncul. Salah satu permasalahan dalam

pendidikan yaitu ketertinggalannya terhadap teknologi. Hal tersebut dikarenakan tuntutan perkembangan zaman. Zaman yang berkembang semakin canggih dan inovatif. Salah satu inovasi yang dibuat oleh Kemdikbud untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan mengeluarkan kebijakan mengganti kurikulum 13 menjadi kurikulum merdeka belajar. Awalnya kurikulum Merdeka belajar merupakan kurikulum darurat yang sampai saat ini masih dikembangkan dan pada Kurikulum ini guru bisa mengeksplorasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan dicocokkan dengan materi pembelajarannya (Rosmana, Primanita Sholihah, dkk, 2023).

Dalam proses pengembangannya, Kurikulum Merdeka melibatkan beberapa aspek seperti penekanan pada pembelajaran aktif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sebagai pembaharuan kurikulum (Ananta & Sumintono, 2020). Dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin maju, mau tidak mau pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan tersebut. Maka dari itu perlu adanya pembaharuan gaya belajar maupun kurikulum yang bisa beradaptasi dengan perubahan-perubahan (Rosmana, Primanita Sholihah, dkk, 2023). Diterapkannya kebijakan tersebut merupakan solusi dari munculnya berbagai masalah yang terjadi di dunia pendidikan. Karena pada era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 ini muncul berbagai tantangan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu perlunya penggunaan teknologi dan media digital pada pembelajaran siswa sangat dibutuhkan. Penggunaan teknologi pada pendidikan tersebut sebagai bentuk terobosan untuk karena tercapainya tujuan belajar.

Adanya teknologi dalam kegiatan belajar mengajar ini memiliki manfaat yang besar. Dengan teknologi siswa dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran, seperti video pembelajaran, materi pembelajaran digital, aplikasi pendidikan, dan platform belajar daring. Sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran di kelas. Hal tersebut memungkinkan siswa belajar dengan menyesuaikan kecepatan, dan gaya belajar masing-masing. Teknologi juga memungkinkan pendekatan pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan pendekatan yang diusung oleh kurikulum merdeka.

Salah satu upaya penambahan teknologi dalam pembelajaran tersebut dengan memunculkan teknologi-teknologi pada buku ajar siswa. Hal tersebut memungkinkan pembaruan elemen interaktif, seperti video dan animasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, teknologi juga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperluas aksesibilitas terhadap materi pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga yakni media visual, media audio, dan media audio visual.

Oleh karena latar belakang di atas, banyak lembaga penerbit buku yang berlomba-lomba untuk menciptakan buku teks yang sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini. Salah satunya yaitu buku teks bahasa indonesia kurikulum merdeka belajar yang diterbitkan oleh Intan Pariwara.

Dari permasalahan di atas maka penulis akan melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi pada buku teks terbitan Intan Pariwara. Penelitian ini bertujuan untuk

mendeskripsikan pembelajaran berbasis teknologi pada buku teks kelas XI terbitan Intan Pariwara pada Kurikulum Merdeka yang berfokus pada macam-macam media pembelajaran yang terbagi menjadi tiga yaitu media visual, audio, dan audio visual.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif dalam penelitiannya merangkai tulisan, bukan angka-angka. Pertanyaan tersebut selaras dengan pendapat Moleong (2005) yang menyatakan bahwa Metode deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berupa kata-kata maupun gambar, tidak dengan angka.

Penelitian ini fokus pada pembelajaran berbasis teknologi pada buku teks yang memiliki tiga indikator yakni media visual, audio, dan audio visual (Firmadani, Fifit, 2022). Data penelitian ini berupa teknologi yang diterapkan pada setiap bab buku teks Bahasa Indonesia Kelas XI terbitan Intan Pariwara Kurikulum Merdeka. Sumber data primer dalam penelitian ini yakni buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara Kurikulum Merdeka. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini yakni dari jurnal, buku, dan referensi lainnya yang berkesinambungan.

HASIL PEMBAHASAN

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi juga semakin berkembang. Hal tersebut saling berkesinambungan dengan perkembangan pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi. Kurikulum pendidikan yang terus berganti tidak lain untuk menyesuaikan perubahan

zaman yang terus berubah. Kurikulum baru saat ini yaitu Kurikulum Merdeka yang lebih memanfaatkan teknologi masa kini. Hal ini selaras dengan buku teks siswa yang menjadi salah satu sumber untuk menunjang pembelajaran. Buku teks juga perlu diteliti kelayakannya dari segi penyajian teknologi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kesesuaian dan keefektifan buku teks siswa yang sesuai dengan kelayakan pada Kurikulum Merdeka (Hendramanto, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan pada buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara Kurikulum Merdeka telah memanfaatkan teknologi di setiap babnya. Teknologi yang dimanfaatkan yaitu QR Code, Zoom Meeting, whatshap Video, PowerPoint, Internet, Google Drive, Canva, Visme, Infogram, Youtube, Televisi, Radio, Video Rekaman, IPusnas, Media Cetak Online, Fecebook, Intagram, Podcast, Tiktok, File Digital, dan Alamat Link. Jumlah data temuan teknologi tersebut dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran sebagai berikut.

Teknologi	Jumlah Data	BAB	halaman
QR Code	46 data	I, II, III, IV, V, VI, VII	4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 20, 24, 25, 26, 27, 32, 33, 44, 45, 46, 49, 53, 60, 64, 68, 69, 74, 83, 84, 85, 86, 87, 91, 92, 93, 94, 98, 102, 103, 106, 107, 108, 116, 119, 120,

			121, 122, 127, 132.
Zoom Meeting	1 data	I	10
Whatsap Video	1 data	I	10
Power Point	7 data	I, III, IV, V, VII	10, 15, 50, 51, 67, 90, 127
Internet	1 data	I	12
Google Drive	1 data	I	13
Canva	1 data	I	14
Visme	1 data	I	14
Infogram	1 data	I	14
Youtube	6 data	II, V, VI	23, 24, 34, 93, 110, 111
Televisi	2 data	II	24, 29
Radio	1 data	I	24
Video Rekaman	1 data	II	34
Ipusnas	5 data	III	47, 49, 50, 51, 53
Media Cetak Online	1 data	III	55
Fecebook	1 data	IV	32
Instagram	2 data	IV, V	32, 93
Podcast	1 data	IV	32
Tiktok	1 data	V	93
File Digital	2 data	V, VII	90, 127
Alamat Link	2 data	V	90, 93

Pada tabel di atas ditemukan 21 pemanfaatan teknologi buku Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara. Terdapat tujuh bab pada buku teks Bahasa

Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara Kurikulum Merdeka. Pada bab satu membahas materi Teks Argumentasi, bab dua membahas materi Teks Berita, bab tiga membahas materi Cerita Pendek (Cerpen), bab empat membahas materi Resensi, bab lima membahas materi Puisi, bab enam membahas materi Drama, dan bab tujuh membahas materi Karya Ilmiah. Pemanfaatan teknologi menggunakan QR Code ditemukan 46 data di mana dari 21 teknologi yang ada di buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terbitan Intan Pariwara Kurikulum Merdeka QR Code adalah teknologi yang paling banyak digunakan buku tersebut dan di setiap babnya. Teknologi yang ditemukan diklasifikasikan dalam tiga media pembelajaran yakni berupa media visual, audio, dan audio visualvisual (Ramdani, 2011). Berikut ini keterangan temuan teknologi sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang penyampaiannya dapat diterima melalui alat indera penglihatan, biasanya media visual berbentuk gambar, dan sebagainya. Media visual biasa digunakan guru untuk memudahkan penyampaian isi materi pelajaran. Media visual dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik.

Penerapan teknologi yang ada di buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka terbitan Intan Pariwara yang termasuk dalam media visual sebagai berikut.

1) Google Drive

Google drive ialah penyimpanan suatu file yang tersimpan secara daring.



Gambar 1, Google Drive

Pada bab 1 dengan materi teks argumentasi terdapat instruksi siswa diminta untuk mengumpulkan teks argumentasi yang diminta oleh guru. Maka, siswa harus bisa bagaimana caranya memasukan file ke dalam google drive. Dari perintah tersebut siswa menjadi mengenal teknologi melalui google drive.

Pada konteks ini penerapan media google drive termasuk dalam media visual, karena perintah yang diminta yakni siswa diminta untuk menulis teks argumentasi dan mengunggah tulisan tersebut pada sebuah file *ms.word*/dokumen yang berupa media visual.

2) Internet

Internet adalah jaringan yang saling terhubung melalui ponsel, komputer, satelit. Dengan adanya internet bisa menghubungkan hingga ke seluruh dunia.



Gambar 2, Internet

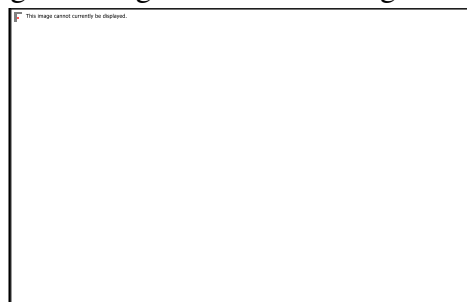
Pada bab 1 siswa minta untuk mencari informasi mengenai produk pangan lokal di daerah masing-masing dengan memanfaatkan internet seperti google untuk mencari informasi dan referensi guna mendukung perintah yang ditugaskan di dalam materi teks argumentasi. Hal tersebut dapat memudahkan dan membantu siswa untuk mencari sumber referensi,

sehingga siswa tidak memiliki batasan untuk mencari sumber referensi.

Pada konteks ini penerapan media internet termasuk dalam media visual, karena perintah yang diminta yakni siswa diminta untuk mencari referensi pendukung materi yang berupa referensi sumber bacaan di internet berupa media visual.

3) iPusnas

iPusnas merupakan aplikasi yang diciptakan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. iPusnas merupakan inovasi perpustakaan digital yang diluncurkan secara gratis oleh Perpustakaan Nasional RI yang dapat diunduh melalui Play Store. Layanan pada aplikasi ini yaitu layanan meminjam ebook secara gratis dengan durasi waktu tiga hari.



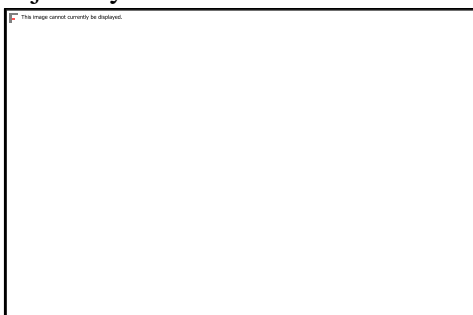
Gambar 3. iPusnas

Pada bab 3 siswa diminta untuk berkelompok dengan teman sebangku. Lalu siswa diminta untuk mencari sebuah cerpen dengan tema sejarah di iPusnas. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh. Dengan adanya kegiatan tersebut juga membuat siswa lebih kritis karena dapat memilih cerpen yang ia sukai. Selain itu, dengan adanya kegiatan tersebut

membuat siswa menjadi lebih terampil serta menambah pengetahuan dalam menggunakan.

4) Media Cetak atau Online

Media cetak atau online merupakan salah satu media yang menjadi wadah bagi para penulis ataupun seorang yang ingin menyalurkan bakatnya. Media cetak dapat berupa majalah, ataupun koran. Sedangkan media online dapat berupa platform website dan sejenisnya.



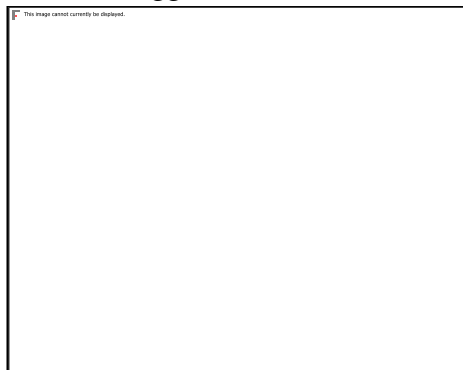
Gambar 4. Media Cetak atau Online

Pada bab 3 siswa diminta untuk membuat cerpen lalu mengirimkannya ke salah satu media cetak atau online. Kegiatan tersebut menjadikan siswa bersemangat dan termotivasi untuk menciptakan cerpen yang berkualitas dan dapat menarik minat para pembaca. Selain itu siswa juga dapat belajar menjadi pribadi yang percaya diri, karena dengan mengirimkan karyanya ke media juga termasuk dalam peningkatan kepercayaan diri. Dengan mengirimkan karyanya ke media juga membuat siswa memiliki pengalaman dan wawasan yang baru.

5) File Digital

Dokumen atau file digital merupakan dokumen cetak yang diubah formatnya menjadi digital

dan disimpan dalam media digital pula. File digital tersebut terdiri dari berbagai format, mulai dari gambar, tulisan, hingga audio visual.

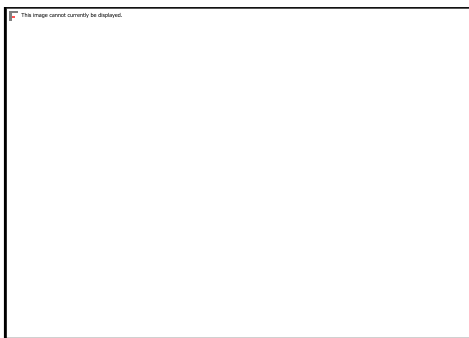


Gambar 5, File Digital

Pada bab 7 siswa diminta untuk mengunggah file digital ke media sosial. Sebelumnya siswa diminta untuk membuat karya ilmiah, lalu disusun dalam PowerPoint. Setelah itu siswa diminta untuk mengunggah file digital tersebut ke media sosial. Kegiatan tersebut sangat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam membuat file digital, karena dengan adanya kegiatan tersebut dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa mengenai file digital.

6) Alamat Link

Link merupakan alamat atau tautan yang menghubungkan satu halaman ke halaman lainnya di internet. Link dapat memudahkan pengguna internet dalam mengakses berbagai informasi. Karena hanya dengan klik link tersebut maka kita akan langsung diarahkan ke halaman website.



Gambar 6, Alamat Link

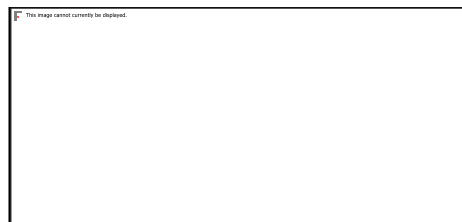
Pada bab 5 siswa diminta untuk mengirimkan alamat link kepada guru. Sebelumnya siswa telah diberi tugas untuk mencari sebuah cerita cerpen maupun novel. Setelah itu siswa diminta untuk menganalisis mengenai tema, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Hasil pekerjaan tersebut lalu disusun dalam PowerPoint. Setelah itu siswa diminta untuk mengirim alamat link dari PowerPoint tersebut.

Kegiatan tersebut menjadikan siswa memiliki banyak keterampilan dan pengetahuan. Karena dengan siswa diminta untuk mengirim alamat link PowerPoint, maka siswa dituntut untuk bisa menyimpan PowerPoint pada aplikasi google Drive.

Setelah itu siswa diminta untuk menyalin link PowerPoint dari Google Drive tersebut. Setelah alamat link didapatkan, siswa dapat mengirimnya ke guru yang bersangkutan.

7) PowerPoint

PowerPoint adalah perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk membuat tulisan yang bertujuan untuk mempresetifikannya berupa beberapa slide.

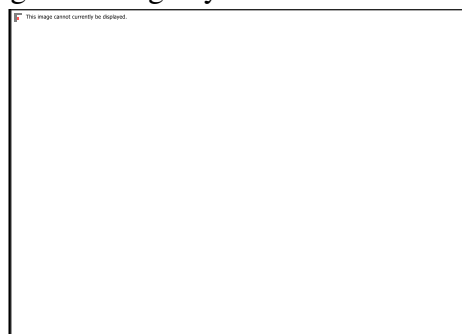


Gambar 7, PowerPoint

Pada bab 1, siswa diperintahkan untuk mendiskusikan struktur teks argumentasi. Hasil diskusi siswa akan dipresentasikan melalui PowerPoint yang telah mereka buat. Hal tersebut dapat melatih siswa berpikir kreatif dan memperkenalkan teknologi yang ada.

8) Canva

Canva adalah aplikasi edit yang berfungsi untuk membuat suatu grafis berupa grafis di media sosial, dokumen, poster, presentasi, dan grafis sebagainya.



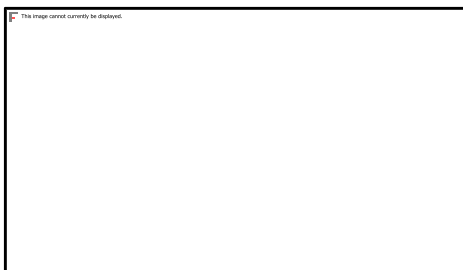
Gambar 8, Canva

Pada bab 1 siswa diminta membuat poster berisi ajakan-ajakan yang ada di dalam teks argumentasi. Siswa diminta untuk memanfaatkan aplikasi Canva. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk kreatif dalam membuat sebuah karya.

9) Visme

Visme adalah aplikasi untuk membuat sebuah grafis berupa presentasi, poster, infografis secara

online.



Gambar 8, Visme

Pada bab 1 siswa diminta untuk membuat poster berisi ajakan-ajakan yang ada di dalam sebuah teks argumentasi. Siswa diminta untuk memanfaatkan aplikasi Visme. Dengan memanfaatkan aplikasi Visme, siswa bisa mengasah kemampuannya dan Kreatifannya.

10) Infogram

Infogram adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk visualisasi data untuk mengembangkan suatu keahlian di bidang bisnis, media, pemasaran, dan bisnis.



Gambar 10, Infogram

Pada bab 1 siswa diminta untuk membuat poster yang berisi mengenai ajakan yang ada di dalam teks argumentasi dengan divisualisasikan menggunakan aplikasi Infogram. Aplikasi ini berfokus pada penggambar suatu data, sehingga informasi yang ditulis di aplikasi tersebut bisa lebih mudah untuk dipahami.

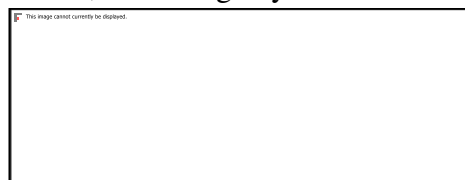
b. Media Audio

Media audio merupakan media yang menyampaikan informasi atau pesan melalui suara. Oleh karena itu, indera pendengaran menjadi alat yang penting dalam menerima pesan melalui suara atau media audio tersebut. Umumnya penggunaan media audio dalam diterapkan pada pembelajaran keterampilan menyimak atau mendengarkan.

Penerapan teknologi yang ada di buku teks Bahasa Indonesia kurikulum Merdeka kelas XI terbitan Intan Pariwara yang termasuk ke dalam media audio sebagai berikut.

1) Radio

Radio merupakan salah satu media massa atau media penyiaran yang masih eksis hingga saat ini. Banyak masyarakat yang masih menggunakan radio sebagai sumber informasi atau sekadar mencari hiburan. Dengan adanya radio kita dapat menerima berbagai informasi, seperti berita, kajian Islami, acara musik, dan sebagainya.



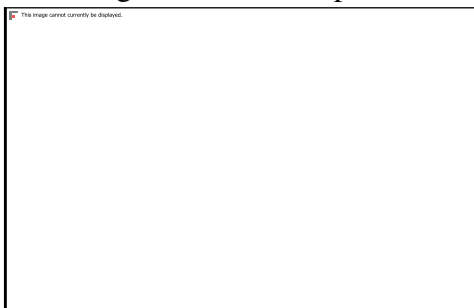
Gambar 11, Radio

Pada bab 2 siswa diminta untuk menyimak siaran berita di radio. Dengan begitu, siswa akan lebih tertarik, bersemangat, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dalam radio pun menyediakan berita yang bervariasi sehingga menjadikan siswa tidak mudah bosan, dan dapat memilih berita yang ia ingin dengar. Dengan

kegiatan tersebut dapat melatih siswa untuk bersungguh-sungguh, karena dalam menyimak siaran berita di radio, siswa dituntut untuk fokus agar dapat menangkap berita dengan benar.

2) Podcast

Podcast adalah jenis konten audio yang memungkinkan pembuatnya untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau cerita kepada pendengar mereka melalui platform digital. Podcast memungkinkan pendengar untuk mendengarkan konten yang mereka inginkan kapan saja dan di mana saja, sering kali melalui aplikasi atau situs web yang memfasilitasi streaming atau unduhan episode.



Gambar 12, Podcast

Dalam bab 4, siswa diminta untuk menyajikan resensi dalam bentuk audio atau podcast. Sebelumnya siswa telah diberi tugas untuk membuat resensi buku puisi, cerpen ataupun novel. Setelah resensi tersebut disunting dan diperbaiki. Siswa diberi tugas untuk menyajikan resensi tersebut dalam bentuk podcast. Dengan adanya kegiatan tersebut maka siswa dilatih untuk percaya diri dalam berbicara dan dilatih dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, dengan kegiatan tersebut siswa

menjadi memiliki pengalaman serta menambah keterampilan dalam memproduksi audio yang menarik.

c. Media Audio Visual

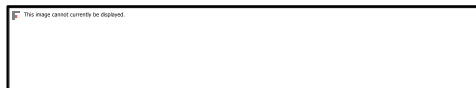
Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual yang mana gambar yang bergerak disertakan dengan suara sebagai pendukung dari gambar tersebut. Media audio visual biasa disebut media pandang dengar dalam penyajian bahan ajar kepada para siswa menggunakan audio visual akan mendukung proses pembelajaran tersebut secara optimal dan lengkap.

Selain itu, media ini bila tidak memiliki batasan tertentu akan mengakibatkan peran guru yang tergantikan. Sebab, penyajian materi yang biasa disampaikan oleh guru bisa digantikan oleh media. Oleh sebab itu, perlu adanya batasan-batasan sehingga peran guru tidak teralihkan hanya sebagai fasilitator dalam belajar.

Penerapan teknologi yang ada di buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka kelas XI terbitan Intan Pariwara yang termasuk ke dalam media audio visual sebagai berikut.

1) QR Code

Quick response code atau *QR Code* adalah *barcode* yang di dalamnya terdapat beberapa informasi melalui dua dimensi.



Gambar 13, QR Code

Di setiap Bab pada buku teks ini terdapat QR Code untuk

mempermudah siswa dalam memahami materi.

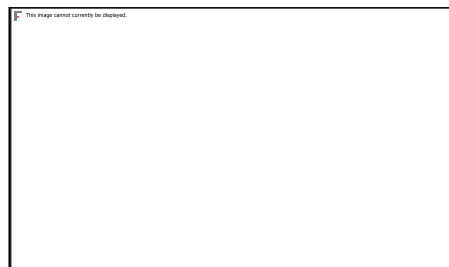
Terdapat 46 temuan data QR Code di buku teks ini. Pada bab 1 dengan materi teks argumentasi yang memiliki sub bab Seluk Beluk teks argumentasi. Terdapat QR Code yang memuat tentang pendalaman materi melalui video. Pada bab VI dengan materi karya ilmiah QR Code digunakan untuk penambahan materi yang disajikan dalam bentuk lembar materi. Pada bab II materi berita menyajikan rekaman contoh pembacaan teks berita. Pada semua bab terdapat QR Code berisi soal-soal.

Dengan adanya hal tersebut yang disampaikan melalui QR Code siswa dapat lebih memahami materi yang ada. Maka dari itu, siswa tidak hanya memahami materi melalui bacaan saja, namun bisa melalui media lain yang mendukung penjelasan materi.

Banyaknya QR Code yang digunakan pada buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka kelas XI terbitan Intan Pariwara dapat menarik perhatian siswa, karena siswa tidak hanya diminta untuk membaca saja, tetapi dapat menonton video yang menarik perhatian mereka, dapat mendengarkan rekaman, dan selain itu, bisa mempersimpel buku teks, sehingga siswa tidak jenuh karena terlalu banyak tulisan yang dibaca.

2) Zoom

Zoom adalah aplikasi untuk berkomunikasi melalui video secara langsung.



Gambar 14, Zoom

Pada Bab 1, siswa diperintahkan untuk mendiskusikan struktur teks argumentasi melalui aplikasi zoom. Hal tersebut menjadikan siswa dapat belajar mengaplikasikan aplikasi zoom.

3) Whatsapp Video

Whatsapp adalah aplikasi bertukar pesan yang di dalamnya memiliki fitur yang dapat melihat aktivitas teman satu kontak maupun dapat berkomunikasi melalui video secara langsung dengan whatsapp video.



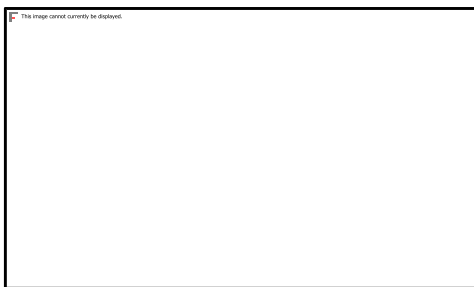
Gambar 15, whatsapp video

Pada bab 1, siswa diperintahkan untuk mendiskusikan struktur teks argumentasi melalui whatsapp video. Dengan perintah tersebut, teknologi komunikasi dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran.

4) Youtube

YouTube merupakan platform media sosial yang memungkinkan kita dapat menyaksikan berbagai macam video seperti podcast, film, berita, dan masih banyak lagi. Selain dapat menyaksikan video, kita juga

bisa mengunggah video yang kita buat sendiri ke YouTube.

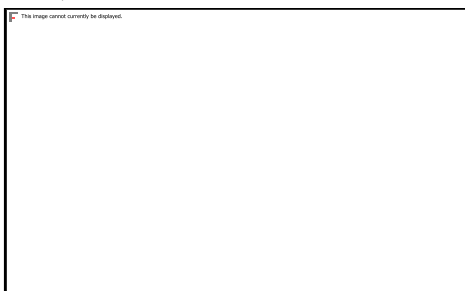


Gambar 16, YouTube

Pada bab 2, siswa diperintahkan untuk mengunggah video membaca teks berita. Sebelumnya siswa diminta untuk membuat video membacakan teks berita, lalu diminta untuk mengunggahnya ke YouTube. Hal tersebut menjadikan siswa lebih terampil dalam membuat video dan terampil dalam mengunggah video ke YouTube. Dengan begitu pengalaman dan wawasan siswa akan semakin banyak.

5) Televisi

Televisi merupakan alat yang mampu menerima data, berupa gambar dan suara secara bersamaan di waktu yang sama. Dengan menyaksikan televisi kita dapat menerima berbagai informasi, seperti berita dan menyaksikan berbagai hiburan seperti sinetron, film, dan lain-lain.



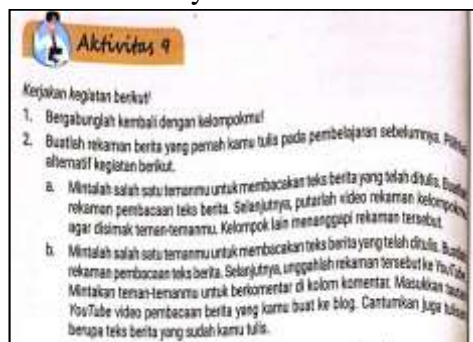
Gambar 17, Televisi

Pada bab 2 siswa diminta untuk menyimak siaran berita di televisi.

Hal tersebut membuat siswa tidak jenuh. Karena dengan adanya kegiatan tersebut siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan tugas tersebut.

6) Video Rekaman

Media rekam video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar serta suara, pada umumnya pesan yang disampaikan rekaman dapat berupa fakta ataupun fiktif. Manfaat dari merekam video yaitu untuk mengabadikan suatu momen atau suatu hal yang penting agar terdapat dokumentasinya.

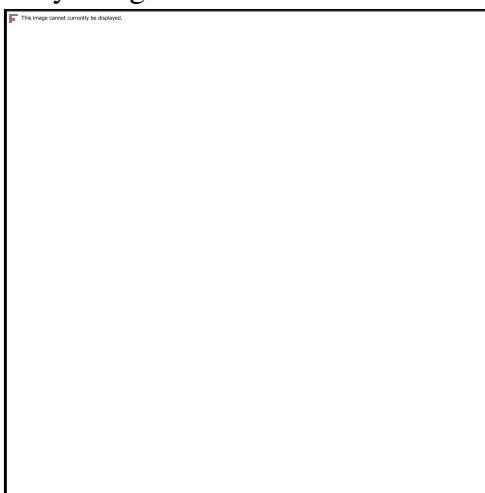


Gambar 18, Rekaman Video

Pada bab 2 ini siswa diminta untuk membuat rekaman video membaca teks berita. Sebelumnya siswa sudah ditugaskan untuk membuat teks berita secara berkelompok. Untuk menindak lanjuti tugas tersebut, siswa diminta untuk merekam video pembacaan teks berita dan diunggah di YouTube. Kegiatan tersebut membuat siswa menjadi kreatif dalam membuat video pembacaan teks berita. Karena pada pembuatan video tersebut siswa dapat berkreasi dalam pembuatan video, sehingga video yang ditampilkan Siswa menjadi menarik dan menarik minat khalayak untuk menyaksikannya.

7) Facebook

Facebook merupakan platform media sosial yang memungkinkan seseorang dapat memiliki teman online dari berbagai daerah. Dengan Facebook seseorang dapat mengirim pesan, kabar, cerita dan lain-lain. Dalam Facebook juga terdapat banyak komunitas, seperti komunitas pecinta kucing, komunitas pecinta puisi dan masih banyak lagi.



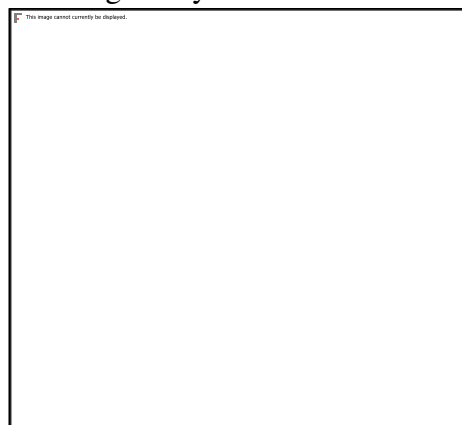
Gambar 19, Facebook

Pada bab 4 siswa diminta untuk mengunggah hasil resensi yang telah diperbaiki ke media sosial Facebook. Sebelumnya siswa telah dibagi menjadi beberapa kelompok, lalu ditugaskan untuk membuat resensi dari buku kumpulan puisi, cerpen, ataupun novel. Setelah resensi tersebut disunting dan diperbaiki. Lalu siswa diminta untuk mengunggahnya ke media sosial facebook. Kegiatan tersebut membuat siswa aktif dalam berpartisipasi, karena guru tidak hanya memberi tugas hanya untuk dikerjakan saja. Tetapi juga meminta untuk mengabadikannya atau menjadikan tugas tersebut sebagai

produk yang telah dihasilkan dalam pembelajaran tersebut. Kegiatan tersebut juga membuat siswa memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai media sosial Facebook.

8) Instagram

Instagram merupakan platform media sosial yang penggunanya dapat berbagi foto ataupun video. Pengguna Instagram juga dapat mengambil foto, video, menerapkan filter digital yang tersedia, dan membagikannya.



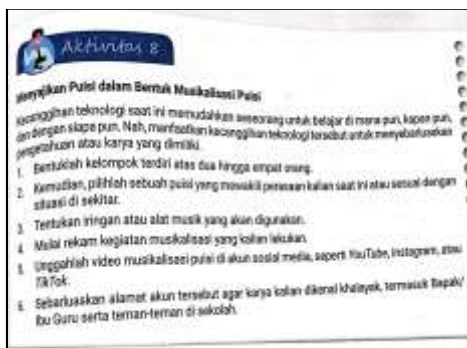
Gambar 20, Instagram

Pada bab 5 siswa diminta untuk membuat video musikalisasi puisi secara berkelompok. Setelah itu siswa diminta untuk mengunggah video tersebut ke media sosial seperti Instagram atau tiktok. Hal tersebut membuat siswa menjadi terampil, karena siswa dapat berkreasi dalam pembuatan video agar lebih menarik. Selain itu siswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan media sosial Instagram atau tiktok.

9) Tiktok

TikTok merupakan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video pendek, dengan musik latar. Di TikTok, pengguna dapat

mengunggah berbagai jenis konten, termasuk video pendek, tarian, lip sync, tutorial, komedi, dan lain-lain. Selain mengunggah video, kita juga menyaksikan berbagai macam video untuk hiburan.



Gambar 21, TikTok

Pada bab 5 siswa diminta untuk membuat video musikalisasi puisi secara berkelompok. Setelah itu siswa diminta untuk mengunggah video tersebut ke media sosial seperti tiktok atau instagram. Hal tersebut membuat siswa menjadi terampil, karena siswa dapat berkreasi dalam pembuatan video agar lebih menarik. Selain itu siswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan media sosial tiktok atau instagram.

Berdasarkan hasil analisis isi pada buku teks bahasa Indonesia kelas XI penerbit Intan Pariwara, media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam buku tersebut terbagi menjadi tiga macam yakni media pembelajaran berbasis visual, media audio, dan media pembelajaran berbasis audiovisual.

Pengembangan media pembelajaran tersebut dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada saat ini. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, siswa diharapkan

mampu mengikuti perkembangan teknologi pada saat ini.

Adapun media yang digunakan pada buku teks bahasa Indonesia kelas XI penerbit Intan Pariwara ini yakni media pembelajaran berbasis visual ditemukan sebanyak 10 media pembelajaran berbasis teknologi yaitu google drive, internet, IPusnas, media cetak atau online, file digital, dan alamat link.

Media pembelajaran berbasis audio ditemukan sebanyak 2 media pembelajaran berbasis teknologi yaitu radio dan podcast. Media pembelajaran berbasis audio visual ditemukan sebanyak 9 media pembelajaran berbasis teknologi yaitu QR Code, zoom, whatsapp video, YouTube, televisi, video rekaman, facebook, instagram, dan tiktok.

Adapun media pembelajaran yang dominan pada buku teks ini ialah penggunaan QR Code yang termasuk dalam media audio visual, yaitu dengan temuan data sebanyak 46 data. Sedangkan teknologi yang paling sedikit digunakan yakni pada zoom, whatsapp video, canva, visme, infogram, internet, google Drive, radio, video rekaman, facebook, podcast, dan tiktok yang berjumlah satu data yang tersebar dalam media visual, audio, dan audio visual.

Banyaknya teknologi QR Code yang digunakan dalam buku teks ini, bisa menarik perhatian siswa, agar siswa tidak terlahu jenuh membaca saja, tetapi ada variasi belajar yang berbeda. Penggunaan QR Code juga mudah, karena hanya dengan men-scan QR Code saja sudah bisa menuju ke laman yang dituju.

Berbeda dengan teknologi yang digunakan lainnya, yang penggunaannya tidak semudah QR Code. Salah satu contohnya seperti penggunaan Canva. Siswa diminta untuk mengunduh aplikasi tersebut,

lalu membuat akun Canva, setelah itu mengedit apa yang diperintahkan oleh guru. Hal tersebut tidak semudah penggunaan QR Code, sehingga media Canva hanya ditemukan satu data saja di buku teks Bahasa Indonesia kelas XI Kurikulum Merdeka terbitan Intan Pariwara.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media visual ditemukan 10 data teknologi temuan, media audio ditemukan 2 data teknologi temuan, dan audio visual ditemukan 9 data teknologi temuan. Teknologi yang paling banyak digunakan yakni pada QR Code yang termasuk ke dalam media audio visual sebanyak 46 data. Sedangkan teknologi yang paling sedikit digunakan yakni pada zoom, whatsapp video, canva, visme, infogram, internet, google Drive, radio, video rekaman, facebook, podcast, dan tiktok yang berjumlah 1 data yang tersebar dalam media visual, audio, dan audio visual.

Teknologi dalam pembelajaran tersebut dapat menjadi solusi yang baik dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi hal yang menarik karena menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan inovasi tersebut para siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran, mereka juga lebih termotivasi untuk mempelajari teknologi.

Diterapkannya teknologi pada buku teks tersebut merupakan salah satu inovasi serta usaha penerbit dalam meningkatkan mutu buku teks. Karena dengan diterapkannya teknologi-teknologi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa buku teks tersebut mampu mengikuti perkembangan

zaman sehingga para pengguna buku teks tersebut tidak mengalami gagap teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesti, S., & Aryani, R. (2023). *Motivasi Belajar Guru dan Penguasaan Teknologi Informasi Guru terhadap Pemahaman Implementasi Kurikulum Merdeka Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(3), 1437-1447.
- Ananta, T., & Sumintono, B. (2020). *The Implementation of the Merdeka Curriculum in Indonesian Primary Schools*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 5(5), 673-679.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial, 1(3), 290-298.
- Firmadani, Fifit. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri*. 93-97
- Ginting, D. O. B., Argiandini, S. R., & Suwandi, S. (2023). *Analisis Kualitas Buku Teks Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Belajar*. Kode: Jurnal Bahasa, 12(1), 107-120.
- Hendrawanto, Y. (2017). *Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia SMA/SMK: Analisis Kebahasaan, Isi, Penyajian, Kegrafikaan, dan Keterbacaan*. Universitas Negeri Semarang.
- Inayati, U. (2022, August). *Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI*. In ICIE: International Conference on Islamic Education (Vol. 2, pp. 293-304).
- Mahyudi, Arni. (2023). Efektifitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

- Armada: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 1,2
- Moleong Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja.
- Muslimin, Ikhwanul. 2023. *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Lembaga Pendidikan Islam Studi Kasus di Madrasah se-Jawa Timur*. Jurnal Administrasi Pendidikan Islam. Vol 05 (01).
- Ramdani. 2011. *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Nengsih, N. W., Nafiisah, R., & Al-fath, V. I. L. (2023). *Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kabupaten Purwakarta*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(2), 3097-3110.
- Wardhani, F. P., Fiamanillah, Islamiyah, H. Y., Zulfadilla, I., Pajriansyah, & Mukhlis, M. (2022). *Analisis Kelayakan Penyajian Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas XI Kurikulum 2013*. Edisi Revisi 2017. Sajak: Sastra, Bahasa, dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 1, 156–167.