ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i6.1916

ANALISIS PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DI SMP YPM 2 SUKODONO

Hesty Melani[1], Aulya Elfarra[2], Ana Karimatul[3], M.Alfi Syahri[4], Kaniati Amalia[5]
Universitas Negeri Surabaya
hesty.22087@mhs.unesa.ac.id ; aulya.22071@mhs.unesa.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 23, 2023	Oct 27, 2023	Oct 30, 2023	Nov 2, 2023

Abstract

The development of information and communication technology is currently very rapid and free competition between countries from all fields, one of which is education. Education personnel and students are guided to keep up with the times in the times in the development of the education curriculum. The study aims to explain and provide an overview of digital technology-based curriculum development at SMPN YPM 2 Sukodono. The application of the method used in this research is descriptive research with a qualitative approach. For data collection techniques, namely by direct research through observation, and interviews then using literature study techniques. In this study, the interview subject was the vice principal of curriculum affairs at SMPN YPM 2 Sukodono. The results obtained in this study indicate that: 1) The application of digital technology in curriculum development at SMPN YPM 2 Sukodono, 2) The role and purpose of digital technology at SMPN YPM 2 Sukodono, 3) Challenges faced in the application of digital technology, 4) Stakeholder relationships in digital technology-based curriculum development. So the conclucion that can be obtained is that the researcher hopes that this research can be useful and beneficial for school principals in developing a digital-based curriculum that is getting better in the future.

Keywords : Curriculum Development ; Curriculum ; Technology

Abstrak : Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat serta persaingan bebas antar negara dari segala bidang salah satunya pendidikan. Tenaga kependidikan dan peserta didik dituntut untuk mengikuti arus zaman dalam pengembangan kurikulum pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan memberikan gambaran tentang pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital di SMP YPM 2 Sukodono. Penerapan metode yang digunakan dalam

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

penelitian ini, adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Untuk teknik pengumpulan data yaitu dengan cara penelitian langsung melalui observasi, dan wawancara kemudian menggunakan teknik studi kepustakaan. Pada penelitian ini subjek narasumber yang diwawancarai adalah wakil kepala sekolah urusan kurikulum di SMP YPM 2 Sukodono. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Penerapan teknologi digital dalam pengembangan kurikulum di SMP YPM 2 Sukodono, 2). Peran dan tujuan dari teknologi digital di SMP YPM 2 Sukodono, 3). Tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknologi digital, 4). Hubungan stakeholder dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital. Maka kesimpulan yang dapat diperoleh adalah peneliti berharap penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kepala sekolah dalam pengembangan kurikulum yang berbasis digital ini semakin baik kedepannya.

Kata Kunci : Pengembangan Kurikulum ; Kurikulum ; Teknologi

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, penggunaan teknologi menjadi sesuatu yang saling berkaitan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Baik dalam dunia bisnis, transportasi, pendidikan, bahkan di rumah pun kita setiap hari sudah bergantung pada teknologi yang merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi. Teknologi disini disebut teknologi modern, dimana teknologi ini merupakan pengetahuan yang diubah secara keseluruhan menjadi struktur organisasi, produk, jasa, dan proses. Teknologi yang telah diciptakan oleh manusia ini menuntut mereka untuk berpikir lebih kritis dalam menciptakan teknologi karena teknologi ini bergantung pada kemampuan pikiran dan otak manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bersifat semakin cepat atau eksponensial, karena hasil suatu langkah akan menjadi landasan dan penggerak utama dalam menciptakan nilai tambah ekonomi. Nilai tambah ini akan memberikan manfaat bagi pelaku ekonomi sehingga meningkatkan kualitas hidupnya. Ketika kualitas hidupnya meningkat, maka akan ada motivasi yang lebih besar.

Kata teknologi seringkali dipahami masyarakat sebagai sesuatu yang berhubungan dengan mesin, namun dalam definisi lain teknologi pendidikan mempunyai arti yang luas yaitu teknologi pendidikan merupakan gabungan antara unsur manusia dan mesin, gagasan, proses, dan manajemen (Nurul Farhana, 2017). Adanya teknologi ini merupakan upaya dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas, dan teknologi ini tidak lepas dari permasalahan yang ada saat ini karena suatu teknologi lahir dan dikembangkan dengan salah satu tujuannya adalah untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh masyarakat. Oleh sebab itu, teknologi pendidikan dapat dianggap sebagai produk dan proses (Nurul Farhana, 2017).

IT atau teknologi informasi dan komputasi telah menjadi perhatian utama dalam setiap aspek kehidupan.

Pemanfaatan TIK dalam bidang pendidikan sangat sesuai dengan konteks pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, namun pesatnya sirkulasi informasi dan media digital menjadikan peran TIK semakin penting. Kepentingan ini akan terus berlanjut hingga abad ke-21(S. Noor-Ul-Amin, 2013). Mengingat pentingnya peran teknologi, proses pendidikan saat ini sangat bergantung pada teknologi (Duin, A. H., & Tham, 2020). Dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dapat dipahami sebagai suatu proses digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi dan eksplorasi pengetahuan di kalangan peserta didik yang dapat memungkinkan terjadinya komunikasi jarak jauh dan dapat saling berbagi informasi antara guru dan peserta didik (H.Beetham and R. Sharpe, 2007). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital pada masa kini harus dimaksimalkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang optimal (Fadhli, R., Komariah, A., Munir, A. B., Kurniady, D. A., & Thahir, 2022).

Dalam teknologi pendidikan, terdapat beberapa prinsip yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan dan pengembangannya, antara lain: pendekatan sistematis, berpusat pada siswa, dan penggunaan sumber belajar (Nurul Farhana, 2017). Asas pendekatan sistematis artinya penyelenggaraan pendidikan harus dirancang dengan menggunakan pendekatan sistem. Perancangan pembelajaran meliputi beberapa tahapan, yaitu: mengidentifikasi masalah, menganalisis kebutuhan, menentukan tujuan, mengelola pembelajaran, menentukan metode, dan menentukan bahan ajar yang akan digunakan. Lebih lanjut prinsip berorientasi pada siswa disini maksudnya dalam proses pembelajaran sebaiknya memfokuskan perhatian pada peserta didik dengan memperhatikan minat, sifat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dan pada prinsip pemanfaatan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik harus mendayagunakan bahan belajar yang sudah tersedia agar lebih mudah mengakses pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

Masyarakat harus siap menghadapi transformasi digital agar tidak *shock* dan tidak terbawa pada hal-hal yang membawa dampak negatif. Transformasi digital pada bidang pendidikan bisa terjadi secara mendadak. Jadi, setiap orang perlu berperilaku baik dan mengetahui tindakan apa yang harus diambil di masa depan. Misalnya pada perubahan kurikulum saat ini, ada beberapa perubahan yang dilakukan pada kurikulum, karena *learning loss* (hilangnya pembelajaran) dan meningkatnya kesenjangan pembelajaran. Menghadapi

permasalahan tersebut, pemerintah berupaya menyelesaikan permasalahan tersebut dengan meluncurkan program kurikulum merdeka atau program pembelajaran mandiri yang sebelumnya hanya berupa kurikulum prototype. Program pembelajaran mandiri ini dikembangkan sebagai kerangka pendidikan yang lebih berpikiran maju dan fleksibel, dengan fokus pada bidang konten utama dan mengembangkan serta keterampilan peserta didik. Salah satu tujuan dari adanya program merdeka belajar ini adalah untuk membantu lembaga pendidikan, guru, dan peserta didik lebih leluasa berinovasi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan individu agar tidak bersikap monoton dan mampu beradaptasi dengan kepribadian peserta didik yang beragam (Masiri, 2021).

Program belajar mandiri ini dilaksanakan tidak hanya di sekolah dasar dan menengah saja. Namun juga pada sekolah luar biasa. Hal ini terkait dengan Pasal 23 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwasannya "Pendidikan khusus atau pendidikan luar biasa merupakan pendidikan bagi para peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses belajar karena cacat fisik dan mental, faktor spiritual dan sosial atau mempunyai potensi intelektual dan bakat khusus" (Kemendikbud, 2003). Kurikulum merdeka memiliki beberapa konsep yang perlu dipahami, seperti: kegiatan belajar bukan hanya untuk lulus ujian akan tetapi untuk mencapai hasil dari tujuan pembelajaran yang bermakna, guru tidak mengontrol kegiatan pembelajaran tetapi ada kesepakatan antara guru dan peserta didik, proses pembelajaran tidak seragam tetapi dibedakan berdasarkan minat peserta didik dan kemampuan peserta didik. Para peserta didik tidak hanya hafal rumus dan teori tetapi saja tetapi juga mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah. Belajar juga diukur melalui hasil kreativitas peserta didik, bukan nilai angka (Sulistiati, 2022).

Ciri-ciri utama program belajar mandiri adalah pembelajaran yang berbasis proyek untuk mengembangkan kemampuan *soft skill* yang sesuai dengan sifat pelajar pancasila, menekankan materi yang substansial sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mempelajari keterampilan dasar seperti numerasi dan literasi, fleksibilitas guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik dan menyesuaikannya dengan konteks lokal. Artikel ini bukanlah untuk mengenyampingkan atau menghilangkan upaya guru yang telah mereka lakukan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, tujuan dari artikel ini adalah untuk meningkatkan pemahaman kita tentang penggunaan teknologi digital secara sistematis dalam kurikulum merdeka yang saat ini berkembang dengan sangat cepat sehingga lembaga pendidikan dapat

memaksimalkan pemanfaatannya sesuai dengan kemampuan dan ketersediaan teknologi yang dimiliki oleh lembaga pendidikan.

METODE

Dalam penelitian yang telah dilakukan, pendekatan yang digunakan adalah metode deskriptif dengan penekanan pada aspek kualitatif. Adapun pengumpulan data melibatkan beberapa teknik antara lain dengan observasi langsung ke sekolah, wawancara dengan subjek yang relevan serta tinjauan pustaka. Penelitian ini dilakukan di SMP YPM 2 Sukodono yang beralamatkan di Jalan Raya Panjunan Nomor 45, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo pada hari Selasa tanggal 25 September 2023. Pada penelitian ini subjek yang diwawancarai yaitu wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMP YPM 2 Sukodono.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Teknologi Digital dalam Pengembangan Kurikulum di SMP YPM 2 Sukodono

Pengembangan kurikulum harus memungkinkan siswa berpikir global, artinya siswa dapat mengkomunikasikan informasi sejelas-jelasnya dan informasi dapat dijadikan sarana *display* untuk memotivasi mereka menjadi warga negara yang produktif dan peduli terhadap orang disekitarnya, dapat bekerjasama, dan saling bergantung secara harmonis (Suryanto, 2006). Di zaman sekarang ini, pengembangan kurikulum juga harus diimbangi dengan pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan, hal ini tentunya memerlukan dukungan komprehensif dari berbagai *stakeholder* pendidikan, termasuk pemerintah, pimpinan sekolah, guru, warga sekolah dan masyarakat. Guru adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Dalam mengajar hendaknya guru menggunakan berbagai cara/metode/seni manajemen agar peserta didik tidak bosan. Guru juga harus mampu mengkomunikasikan inovasi kepada peserta didik, sehingga lebih termotivasi untuk belajar.

Guru dapat memajukan teknologi digital dengan menghasilkan beragam materi pembelajaran yang memiliki daya tahan yang kuat. Penggunaan pembelajaran berbasis digital dapat disinkronkan dengan aktivitas pembelajaran yang inovatif melalui penciptaan berbagai jenis konten, seperti konten permainan pendidikan, ujian belajar, dan materi edukatif lainnya (Ambarwati et al., 2022). Di SMP YPM 2 Sukodono ini merupakan sekolah swasta yang

sudah maju dan berpikiran modern, sehingga di sekolah ini sudah memakai aplikasi dalam melaksanakan pelayanannya untuk siswanya seperti aplikasi DIAKAD (Digital Akademik), namun tidak hanya digunakan dalam pengembangan kurikulum saja. Dari adanya aplikasi ini sangat membantu sekolah, siswa, dan orang tua. Dapat digunakan sebagai absensi dari siswa dan langsung otomatis pemberitahuan absensinya terkirim ke orang tua masing-masing siswa.

Kemudian penerapan aplikasi DIAKAD pada bapak/ibu guru yaitu sebagai absensi, jurnal mengajar guru, materi yang akan disampaikan selama 1 tahun mengajar itu bisa dimasukkan pada aplikasi tersebut. Sehingga penggunaan aplikasi DIAKAD ini sangat membantu sekali untuk proses pembelajaran di sekolah. Seluruh warga di sekolah secara langsung telah mengikuti perkembangan zaman yang mengharuskan untuk bisa menggunakan teknologi dalam pengembangan kurikulumnya. Jadi, pengembangan kurikulum yang ada di SMP YPM 2 Sukodono ini sudah mencakup dalam satu aplikasi yang meliputi tujuan pembelajarannya, materi yang akan disampaikan guru, strategi pembelajaran, organisasi kurikulum, dan evaluasi dalam proses pembelajarannya.

Peran dan Tujuan dari Teknologi Digital di SMP YPM 2 Sukodono

Dalam penerapan teknologi digital di SMP YPM 2 Sukodono ada tujuan utama yang dicapai oleh sekolah salah satunya adalah untuk meningkatkan mutu KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar peserta didik mendapat pelayanan prima yang memadai. Saat para guru mengunggah materi atau tugas ke dalam aplikasi DIAKAD diharapkan peserta didik dapat memperkirakan bagaimana materi yang akan diberikan guru saat pembelajaran selanjutnya, dari hal tersebut diharapkan peserta didik dapat memahami materi meskipun hanya membaca, yang memungkinkan mereka mencatat poin-poin penting yang belum dipahami untuk ditanyakan saat pembelajaran dimulai. Tujuan dari adanya teknologi digital ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien walaupun nantinya saat pembelajaran berlangsung media atau bahan ajar lainnya yang bersifat teknologi tetap akan digunakan.

Peranan teknologi digital ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik dimana nilai angka dalam pencapaian belajar peserta didik semakin meningkat. Dilihat dari peserta didik yang sudah membaca materi yang diberikan guru di aplikasi DIAKAD tersebut dapat memberikan rasa penasaran dan dapat memunculkan ide-ide atau pertanyaan dari peserta

didik sehingga dapat lebih mengasah otak dan berpikir kritis dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi digital semakin berkembang berkat internet, menciptakan kondisi yang menguntungkan untuk mengakses informasi (Santos, H., Batista, J., & Marques, 2019). Peranan teknologi digital di sekolah SMP YPM 2 Sukodono ini juga dapat mengembangkan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada peserta didik dimana ada beberapa manfaat bagi mereka antara lain: mereka dapat mengembangkan minat dan bakat sesuai apa yang mereka miliki, lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan, memperlihatkan tanggung jawab dan kepedulian terhadap isu di sekitar mereka, dan melatih kemampuan mengatasi permasalahan yang ada.

Contoh langsung peranan tersebut diimplementasikan pada pembelajaran adalah saat sekolah mengadakan pesta demokrasi pemilihan pelajar, peserta didik diwadahi oleh sekolah dalam 1 kelas dapat mengajukan perwakilan yang akan ikut andil dalam pesta demokrasi tersebut, peserta didik yang ikut andil ini dapat bebas dalam menyesuaikan dengan bakat yang mereka miliki. Dari pernyataan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa peranan teknologi digital saat ini sangat berperan bagi peserta didik maupun guru.

Tantangan yang Dihadapi dalam Penerapan Teknologi Digital di SMP YPM 2 Sukodono

Tim guru yang profesional merupakan faktor kunci dalam menciptakan proses pendidikan yang berkualitas di era teknologi saat ini. Pendidikan harus lebih maju dan dapat diakses serta digunakan oleh semua kalangan. Salah satu tantangan penerapan digital dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran inovatif yang dimungkinkan oleh sumber daya manusia, dalam hal ini peran guru diperlukan untuk memanfaatkan fasilitas informasi teknologi yang sedang berkembang dengan lebih cepat (Mariati, 2021). Tantangan penerapan teknologi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana kesiapan guru sebagai pendidik dalam memanfaatkan teknologi serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh guru menggunakan media teknologi. Menjadi pendidik yang mampu menggunakan teknologi merupakan Langkah awal menyiapkan generasi milenial yang berkompeten.

Tantangan sekolah SMP YPM 2 Sukodono dalam mengadopsi teknologi digital dalam kurikulum Merdeka, tantangan guru sebagai pendidik kesulitan dalam mengoperasikan memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran. Solusi yang tepat adalah melakukan pendampingan individu. Tantangan selanjutnya dari fasilitas yang kurang

menunjang dalam penerapan teknologi digital yang mulai dibenahi oleh pihak sekolah. Semenjak covid-19 melanda Indonesia menjadi awal guru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media dan bahan pembelajaran, karena melalui daring pembelajaran jarak jauh. Guru melakukan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi dan skill dalam membuat media pembelajaran, video pembelajaran yang sederhana dan menarik. Bagaimana menyikapi *Chat GPT* teknologi AI mempermudah guru dalam menyusun RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran), mempermudah pembuatan soal. Sekolah juga mengembangankan web dan aplikasi baru dalam era digitalisasi saat ini.

Menjawab tantangan penerapan teknologi dalam pendidikan semaksimal mungkin disertai dengan yang mengatasi permasalahan yang ada. Menghadapi pendidikan yang berbasis teknologi, kita harus menyiapkan sumber daya manusia, termasuk guru yang responsif, mudah beradaptasi, dan andal. Solusi yang mungkin dilakukan terhadap tantangan penerapan teknologi dalam pendidikan saat ini adalah dengan mempersiapkan guru untuk mampu mengajar dan mendukung siswa dalam penggunaan teknologi, sekaligus memahami bahwa teknologi digunakan untuk mencapai hasil belajar yang positif dan optimal.

Beberapa solusi lain dalam menjawab tantangan penerapan teknologi adalah sebagai berikut ; 1) Memberikan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi secara berkelanjutan. 2) Memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi seluruh guru untuk dapat menggunakan dan menerapkan teknologi dalam pembelajaran, membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pendidikan khususnya proses belajar. 3) Menyiapkan pendidik untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk kreatif dalam pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan literasi digital, berpikir kritis, dan mampu berkolaborasi (Aspi, 2022).

Peran *Stakeholder* dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Teknologi Digital

Pemegang kepentingan atau yang biasa disebut *stakeholder* adalah kelompok maupun individu yang dapat dipengaruhi atau mempengaruhi proses dalam mencapai tujuan sebuah organisasi (Muhadi et al., 2021). *Stakeholder* atau pemegang kepentingan ini saling berhubungan dalam dunia pendidikan dan memiliki peranan masing-masing yang saling terikat (Putra, 2021). Dalam lembaga pendidikan terdapat tiga macam *stakeholder* antara lain yaitu 1). *Stakeholder* Primer yaitu pemerintah, 2). *Stakeholder* sekunder meliputi kepala sekolah, siswa, komite sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan serta yayasan, 3). *Stakeholder* tersier

yaitu meliputi masyarakat yang mempekerjakan lulusan dan masyarakat penyedia lapangan pekerjaan (Muhaimin, Sutiah, 2011).

Peran *stakeholder* dalam pengembangan kurikulum ini sangat dibutuhkan. Peran tersebut bisa berupa dukungan materi dan non materi seperti ide dan gagasan (Wahzudik, 2018). Pentingnya peran *stakeholder* ini memastikan bahwa dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital harus mencerminkan kebutuhan, tujuan, dan nilai-nilai masyarakat serta dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa. Dengan adanya kolaborasi antara semua pihak dapat menjadi kunci keberhasilan pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital yang berkualitas terutama di SMP YPM 2 Sukodono.

Berdasarkan hasil wawancara wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMP YPM 2 Sukodono, terdapat beberapa informasi mengenai peran *stakeholder* dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital antara lain yaitu pemerintah. Pemerintah merupakan pemegang otoritas kebijakan maka dengan itu pemerintah memiliki peran penting untuk memberikan arah kebijakan (Putra, 2021). Dalam digitalisasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (kemendikbud ristek) saat ini telah menyediakan sarana telekomunikasi, aplikasi merdeka belajar dan adanya guru penggerak. Selain itu, pemerintah juga menyelenggarakan pelatihan teknologi untuk guru. Hal ini dilakukan pemerintah untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas berbasis teknologi.

Selain pemerintah terdapat peran yayasan sebagai *stakeholder*. SMP YPM 2 Sukodono ini berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif (YPM). Dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital yayasan SMP YPM 2 Sukodono telah menyediakan sarana aplikasi DIAKAD (Digital Akademik) bagi seluruh sekolah yang berada dibawah naungannya. DIAKAD ini merupakan sistem informasi yang terintegrasi yang bertujuan untuk memudahkan sekolah dalam penyimpanan data. DIAKAD dapat diakses oleh guru, tenaga pendidik, siswa dan wali murid.

Kemudian terdapat guru. Guru memiliki peran yang paling krusial dalam pengembangan kurikulum dan memiliki dampak besar dalam keberhasilan integrasi teknologi pendidikan. Guru berperan sebagai pendorong dan pembimbing siswa serta wali murid agar mampu dalam menggunakan teknologi digital terutama aplikasi DIAKAD di SMP YPM 2 Sukodono. Selain itu, guru berperan untuk membimbing siswa agar terus meningkatkan literasi digital dengan upaya yang dilakukan guru yaitu mengunggah materi dan tugas dalam aplikasi DIAKAD sehingga siswa dapat mereview ulang materi yang telah diajarkan dan

dapat mempersiapkan materi apa saja yang akan dipelajari esok hari di sekolah. Guru juga dapat memberikan masukan dan umpan balik dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital.

Selanjutnya terdapat peran wali murid sebagai *stakeholder*. Wali murid berperan dalam memberikan masukan dan umpan balik dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital ini. Wali murid juga dapat berpartisipasi dalam kegiatan mendukung digitalisasi dalam sekolah, seperti pada rapat *parenting* wali murid SMP YPM 2 Sukodono dilatih dan melakukan uji coba pada aplikasi DIAKAD, dengan adanya aplikasi tersebut dapat memberikan manfaat bagi wali murid untuk mengetahui bagaimana perkembangan siswa di sekolah sehingga dapat memberikan pendidikan non-formal di rumah yang dibutuhkan siswa. Aplikasi ini juga memberikan manfaat bagi wali murid untuk menginformasikan tentang tagihan dan pembayaran siswa, beasiswa, dan prestasi siswa di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa artikel ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana pengembangan kurikulum berbasis teknologi digital di SMP YPM 2 Sukodono. Dalam teknologi digital SMP YPM 2 Sukodono telah menerapkan aplikasi yang bernama DIAKAD (Digital Akademik). Aplikasi DIAKAD ini termasuk dalam pengembangan kurikulum yang telah diterapkan pada sekolah. DIAKAD merupakan sistem informasi yang digunakan sekolah untuk mempermudah dalam penyimpanan data. Selain itu tujuan dari aplikasi ini untuk meningkatkan mutu KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar siswa mendapatkan pelayanan prima yang memadai. Dengan adanya teknologi digital ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien bagi siswa. Selain pada tujuan terdapat tantangan yang tengah dihadapi SMP YPM 2 Sukodono dalam penerapan teknologi digital yaitu guru yang kesulitan mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran serta fasilitas yang kurang menunjang dalam penerapan teknologi digital di sekolah. Peran *stakeholder* juga penting dalam pengembangan kurikulum ini, dengan adanya kerjasama yang baik antara *stakeholder* maka tujuan dari penerapan teknologi digital di SMP YPM 2 Sukodono dapat berjalan dengan lancar dan baik serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan. *Stakeholder* dalam pendidikan sendiri meliputi pemerintah, yayasan, pendidik dan tenaga kependidikan, siswa, wali murid serta masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 173–184. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560

Aspi, M. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, *2*(1), 64–73.

Duin, A. H., & Tham, J. (2020). *The Current State of Analytics: Implications for Learning Management System (LMS) Use in Writing Pedagogy. Computers and Composition, 55, 102544*. https://doi.org/10.1016/j.compcom.2020.102544

Fadhli, R., Komariah, A., Munir, A. B., Kurniady, D. A., & Thahir, M. (2022). Factors That Influence Student's Achievement. *Journal of Positive School Psychology*, 5931–5944.

H.Beetham and R. Sharpe. (2007). *Apendix for prompts taxonomy: Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning*.

Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*.

Mariati. (2021). *Tantangan Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi*. 747–758.

Masiri. (2021). *Makna Merdeka Belajar bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Sekolah Luar Biasa (SLB)*.

Muhadi, I., Giyoto, G., & Untari, L. (2021). Tata Kelola Stakeholder dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Pada Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, *7*(1), 256. https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.2209

Muhaimin, Sutiah, S. L. P. (2011). *Manajemen Pendidikan: Aplikasinya dalam Penyusunan Rencana Pengembangan Sekolah/Madrasah*. Kencana Prenada Media.

Nurul Farhana. (2017). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Reasearch Gate*, *October*, 1–16. https://www.researchgate.net/publication/320555649

Putra, M. susila. (2021). Peran Stakeholders Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Evaluasi Kurikulum Prodi Sastra Agama Dan Pendidikan Bahasa Bali. *Jurnal Sastra Agama Dan Pendidikan Bahasa Bali*, *2*(2).

S. Noor-Ul-Amin. (2013). *"An Effective use of ICT for Education and Learning by Drawing on Worldwide Knowledge, Research, and Experience: ICT as a Change Agent for Education"*. Sch. J. Educ.

Santos, H., Batista, J., & Marques, R. P. (2019). *Digital transformation in higher education: The use of communication technologies by students. Procedia Computer Science, 164*. 123– 130. https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.12.163

Sulistiati, N. (2022). *Bagaimana Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Inklusi?*

Suryanto. (2006). *Persoalan Imlementasi Kurikulum*. Kompas.

Wahzudik, N. (2018). Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, *6*(2), 87–97. https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i2.26712