



Implementation of the Kurikulum Merdeka in informatics learning and strengthening digital literacy

Ilyas Saputra

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ilyas14saputra@gmail.com

ABSTRACT

Kurikulum Merdeka is one strategy for improving skills needed in the 21st century. This study aims to analyze the implementation of the Kurikulum Merdeka in Informatics learning and examine how the role of school libraries can be optimized as strategic partners in supporting digital-based education. This study focuses on SMP Negeri 12 Bandung as a case study. This research uses a descriptive qualitative method through a case study approach, with data collected through observation, interviews, and literature review. The results show that the school has implemented the Kurikulum Merdeka collaboratively, making Informatics a compulsory subject, applying a project-based approach, and utilizing digital platforms. Challenges such as limited devices, the lack of a dedicated laboratory, and internet access are addressed by teachers through adaptive strategies. The library plays a strategic role as a provider of physical and digital learning resources and in curriculum development. However, the utilization of digital resources in the library still needs to be optimized. The implementation is considered progressive, although ongoing collaboration and strengthening the role of libraries are needed to support digital literacy more effectively.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 12 Jan 2026

Revised: 24 Jun 2026

Accepted: 8 Jul 2026

Publish online: 15 Aug 2026

Keywords:

digital literacy; informatics learning; Kurikulum Merdeka

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Informatika serta menelaah bagaimana peran perpustakaan sekolah dapat dioptimalkan sebagai mitra strategis dalam mendukung pendidikan berbasis digital. Studi ini difokuskan pada SMP Negeri 12 Bandung sebagai studi kasus. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui pendekatan studi kasus, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara kolaboratif, menjadikan Informatika sebagai mata pelajaran wajib, serta menerapkan pendekatan berbasis proyek dan memanfaatkan platform digital. Tantangan seperti keterbatasan perangkat, ketiadaan laboratorium khusus, dan akses internet diatasi oleh guru melalui strategi adaptif. Perpustakaan berperan strategis sebagai penyedia sumber belajar fisik dan digital, serta turut berperan dalam pengembangan kurikulum. Namun, pemanfaatan sumber daya digital di perpustakaan masih perlu dioptimalkan. Implementasi dinilai progresif, meski dibutuhkan kolaborasi berkelanjutan dan penguatan peran perpustakaan untuk mendukung literasi digital secara lebih efektif.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka; literasi digital; pembelajaran informatika

How to cite (APA 7)

Saputra, I. (2026). Implementation of the Kurikulum Merdeka in informatics learning and strengthening digital literacy. *Inovasi Kurikulum*, 23(3), 559-568.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2026, Ilyas Saputra. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: ilyas14saputra@gmail.com

INTRODUCTION

Pengembangan kurikulum adalah proses dinamis yang terus-menerus menyesuaikan diri dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan yang terpenting, kebutuhan murid di era modern (Budiana, 2024). Ini bukan sekadar perubahan dokumen, melainkan siklus berkelanjutan yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kurikulum dituntut untuk melampaui sekadar transfer pengetahuan dasar. Tuntutan ini bergeser ke pembekalan keterampilan esensial seperti berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis informasi secara objektif dan membentuk penilaian yang rasional, yang kerap disebut sebagai literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan bertanggung jawab, serta kemampuan kolaborasi, yakni kapasitas untuk bekerja sama secara efektif dalam tim (Hartati & Nahda, 2025). Oleh karena itu, pengembangan kurikulum yang komprehensif harus melibatkan berbagai komponen pendukung pendidikan, dengan perpustakaan sekolah sebagai salah satu pilar utama yang sering kali tidak dimanfaatkan sepenuhnya.

Di tengah transformasi digital, mata pelajaran Informatika muncul sebagai komponen sentral dalam mendukung pendidikan. Fokus pada pengembangan keterampilan berpikir komputasional, kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang dapat dipahami oleh komputer, dan literasi teknologi digital menjadikan Informatika sebagai elemen krusial untuk mempersiapkan murid menghadapi tantangan abad ke-21 yang terus berkembang (Khoiri *et al.*, 2022; Nabilah *et al.*, 2023). Namun, keberhasilan implementasi kurikulum ini tidak hanya bergantung pada kompetensi guru dan motivasi murid. Diperlukan dukungan lingkungan belajar yang memadai dan di sinilah peran perpustakaan sekolah menjadi sangat relevan. Selain itu, kepemimpinan kepala sekolah juga memegang peranan kunci dalam mengarahkan dan memfasilitasi implementasi kurikulum baru, serta menciptakan iklim yang kondusif bagi inovasi dan kolaborasi (Junaedi *et al.*, 2026).

Kurikulum Merdeka saat ini menjadi topik penelitian yang cukup digemari di ranah pendidikan. Meskipun penelitian mengenai implementasi Kurikulum Merdeka telah banyak dilakukan, mayoritas membahas mata pelajaran umum seperti Matematika, IPAS, dan Bahasa (Agustina, 2023; Marwa *et al.*, 2023; Sadieda *et al.*, 2022). Sedangkan kajian mendalam mengenai implementasinya dalam mata pelajaran informatika dan dampaknya terhadap peningkatan kemampuan literasi digital masih cukup terbatas. Artikel ini secara spesifik bertujuan untuk menganalisis implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Informatika serta perannya dalam meningkatkan literasi digital. Studi ini menggunakan SMP Negeri 12 Bandung sebagai studi kasus. Pilihan ini didasari oleh keinginan untuk memperoleh contoh konkret dalam memahami dinamika kolaboratif antara kebijakan kurikulum yang ditetapkan dan peran guru dalam mengimplementasikannya.

LITERATURE REVIEW

Kurikulum Merdeka dan Posisi Strategis Informatika

Kurikulum Merdeka hadir sebagai bentuk pembaruan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka memberi ruang yang lebih luas bagi sekolah dan guru untuk menyusun pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan potensi murid (Cholillah *et al.*, 2023; Siregar & Sitorus, 2023). Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam pengembangan kurikulum, yang mengarah pada peningkatan partisipasi murid dalam pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat masing-masing (Muntazah *et al.*, 2024). Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam merancang pembelajaran yang berfokus pada penguatan karakter dan kompetensi murid, sehingga proses belajar tidak lagi terpaku pada buku teks, melainkan lebih berorientasi pada kebutuhan nyata di

lapangan. Murid pun ditempatkan sebagai pusat proses belajar, di mana mereka didorong untuk aktif, kreatif, dan membangun pemahaman secara mandiri, sejalan dengan pendekatan belajar berbasis pengalaman.

Dalam konteks ini, mata pelajaran Informatika memegang peran penting karena membekali murid sejak dini dengan kemampuan berpikir komputasional dan literasi digital, dua hal yang sangat dibutuhkan di era serba digital seperti saat ini (Nabilah *et al.*, 2023). Informatika kini tidak lagi dianggap sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi bagian strategis dalam mempersiapkan murid menghadapi tantangan abad ke-21, termasuk perkembangan teknologi yang sangat cepat dan dinamis. Oleh karena itu, pembelajaran Informatika merupakan bidang baru bagi para pendidik dan murid (Meriatami *et al.*, 2024). Pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran informatika berbasis HOTS dan *Computational Thinking* terletak pada kemampuan membekali murid dengan keterampilan kritis dan analitis yang diperlukan di era digital (Susilowati *et al.*, 2024). Oleh karena itu, penting bagi pendidikan Informatika untuk terus dikembangkan sebagai fondasi yang memperkuat daya pikir logis dan kemampuan *problem-solving* murid.

Kurikulum Merdeka dinilai menekankan pada sub kolaborasi antar mata pelajaran hingga antar murid. Hal ini dinilai sebagai salah satu kekuatan Kurikulum Merdeka yang mendorong kolaborasi antarmata pelajaran agar pembelajaran menjadi lebih utuh dan bermakna (Cholilah *et al.*, 2023). Melalui pendekatan tematik dan kolaboratif, pelajaran Informatika bisa terhubung dengan bidang lain seperti Matematika, IPA, dan Bahasa Indonesia, sehingga murid bisa memahami konsep secara lebih kontekstual dan tidak terpisah-pisah. Melalui pendekatan ini, murid tidak hanya belajar teknologi, tetapi juga mengembangkan pola pikir inovatif, kerja sama tim, dan kesiapan untuk menghadapi dunia yang serba digital (Lilihata *et al.*, 2023). Seiring diberlakukannya Kurikulum Merdeka, banyak sekolah mulai menyesuaikan arah kebijakannya agar lebih fleksibel dan relevan dengan perkembangan zaman.

Literasi Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Kurikulum di era abad ke-21 tidak lagi hanya menekankan penguasaan pengetahuan dasar, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta literasi digital (Arifin & Mu'id, 2024). Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien, serta istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang paham dan kritis terhadap isu-isu perkembangan teknologi dan informasi (Sabrina, 2018). Literasi digital menekankan kemampuan seseorang untuk bertanggung jawab saat berinteraksi dengan teknologi dan menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Sutrisna, 2020). Seiring dengan tuntutan tersebut, mata pelajaran Informatika menjadi salah satu komponen penting dalam struktur kurikulum modern yang bertujuan membekali murid dengan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan zaman (Mangasak *et al.*, 2025).

Perencanaan dan Pelibatan Guru dalam Pengembangan Kurikulum

Dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka tidak hanya menuntut perubahan dari sisi murid, tetapi juga dari pihak sekolah dan guru sebagai penggerak utama pembelajaran. Sekolah didorong untuk lebih mandiri dan responsif dalam menyusun kurikulum operasional yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik murid di daerah masing-masing, yang berarti tidak ada lagi pendekatan seragam untuk semua murid. Dalam konteks ini, peran guru pun berkembang, bukan sekadar sebagai pengajar, tetapi juga sebagai perancang kurikulum dan inovator dalam kegiatan belajar mengajar, karena keberhasilan

implementasi sangat bergantung pada kreativitas dan inisiatif guru (Cholilah *et al.*, 2023; Huda, 2017; Siregar & Sitorus, 2023).

Kurikulum Merdeka menekankan kepada guru untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan muridnya. Khususnya dalam mata pelajaran Informatika, guru diharapkan mampu merancang modul ajar yang relevan dan kontekstual dengan memanfaatkan berbagai sumber digital serta perangkat lunak yang sesuai dengan kemampuan murid, seperti simulasi interaktif atau platform pembelajaran digital (Khoiri *et al.*, 2022; Nabilah *et al.*, 2023). Demikian, guru tidak hanya menjadi fasilitator, tetapi juga arsitek pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan kurikulum dan potensi murid secara nyata.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai peran perpustakaan sekolah dalam mendukung pembelajaran Informatika dan implementasi kurikulum di SMP Negeri 12 Bandung. Metode studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena kompleks dalam konteksnya secara mendalam (Chowdhury & Shil, 2021; Priya, 2021). Studi kasus memungkinkan peneliti untuk menggali secara detail fenomena kontekstual yang berkaitan dengan kolaborasi antara pustakawan, guru Informatika, dan kebijakan sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lingkungan sekolah dan perpustakaan, wawancara semi-terstruktur dengan informan kunci, serta studi literatur dari artikel ilmiah dan sumber relevan lainnya. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas layanan perpustakaan serta pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran Informatika. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah, guru Informatika, dan pustakawan dengan menggunakan panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Panduan ini mencakup aspek kebijakan kurikulum, strategi pembelajaran Informatika, peran pustakawan, serta sinergi antar pemangku kepentingan. Studi kasus sering kali diawali dengan proposisi atau pertanyaan penelitian yang jelas. Sumber literatur dikaji untuk memperkuat analisis dan interpretasi data lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi pola-pola makna (*themes*) dari transkrip wawancara dan catatan observasi, kemudian dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Prosedur analisis meliputi reduksi data, kategorisasi, interpretasi, dan penyusunan narasi temuan berdasarkan kerangka teoritis yang relevan. Dengan prosedur analisis yang tepat, akan ditemukan gambaran terstruktur mengenai penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran informatika di SMP Negeri 12 Bandung.

RESULTS AND DISCUSSION

Pemberlakuan Kurikulum Merdeka dan Posisi Strategis Informatika

SMP Negeri 12 Bandung merupakan salah satu sekolah penggerak angkatan pertama yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sejak awal pemberlakuannya. Sekolah ini memilih untuk menjadi bagian dari Sekolah Penggerak setelah mengikuti proses seleksi yang diadakan oleh pemerintah, bukan melalui penunjukan langsung. Pada masa awal penerapannya (tahun pertama dan kedua), sekolah masih diberi pilihan untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Namun, sejak tahun ketiga, Kurikulum Merdeka diberlakukan secara nasional dan seluruh sekolah di Indonesia, termasuk SMP Negeri 12 Bandung, wajib mengadopsinya. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Informatika yang sebelumnya dikenal sebagai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kurikulum 2006 (KTSP) kini

menjadi mata pelajaran wajib (Nabilah *et al.*, 2023). Kebijakan Merdeka Belajar ini mendorong peran guru dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran (Siregar & Sitorus, 2023).

Perubahan status ini menegaskan pentingnya Informatika dalam pembelajaran di sekolah-sekolah Indonesia. Mata pelajaran Informatika kini menjadi lebih strategis karena sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan literasi digital yang semakin mendesak di dunia pendidikan (Khoiri *et al.*, 2022). Seiring dengan perubahan kurikulum, SMP Negeri 12 Bandung juga mendapat dukungan sarana dan prasarana dari pemerintah untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Sekolah ini telah mengadopsi sistem administrasi dan evaluasi berbasis digital yang mencakup pencatatan agenda kelas, kehadiran guru, serta kehadiran murid secara digital. Pemerintah juga menyediakan perangkat digital, seperti laptop dan perangkat penunjang lainnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memastikan penerapan Kurikulum Merdeka berjalan lebih efisien dan efektif.

Perencanaan dan Pelibatan Guru dalam Pengembangan Kurikulum

Di SMP Negeri 12 Bandung, perencanaan dan pengembangan kurikulum dilakukan secara kolaboratif. Guru tidak hanya berperan sebagai pelaksana, tetapi juga sebagai perancang kurikulum. Proses pengembangan dimulai dengan menganalisis capaian pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi melalui forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) internal sekolah. Dalam forum ini, guru-guru dari berbagai mata pelajaran bekerja sama untuk merancang kolaborasi lintas mata pelajaran, sehingga tugas yang diberikan kepada murid dapat dinilai dari berbagai sudut mata pelajaran sekaligus. Strategi ini dirancang untuk mengurangi beban kerja murid dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Guru memiliki peran penting sebagai perancang pembelajaran yang adaptif dan inovatif dengan keleluasaan tersebut. Mereka dapat menyesuaikan materi berdasarkan hasil asesmen awal, pengamatan selama proses belajar, serta refleksi dari pertemuan sebelumnya. Hal ini mendorong guru untuk tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pencapaian kompetensi secara holistik dan berkesinambungan. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk terus mengembangkan diri dan berkolaborasi dalam menyusun modul ajar yang relevan dan kontekstual, baik secara individu maupun melalui forum seperti MGMP, agar pembelajaran Informatika dapat berjalan secara bermakna dan sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, serta meningkatkan profesionalisme mereka (Khoiri *et al.*, 2022).

Tantangan Implementasi dan Kesiapan Guru Informatika

Implementasi Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Bandung menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait keterbatasan sarana dan prasarana. Tantangan serupa, seperti keterbatasan dana, keterbatasan SDM, dan resistensi terhadap perubahan, juga ditemukan dalam implementasi Manajemen Berbasis Sekolah (Alina *et al.*, 2025; Nasution, 2025). Berbagai faktor eksternal, seperti dukungan orang tua dan lingkungan rumah, juga dapat memengaruhi performa murid (Suhartono *et al.*, 2024). Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas laptop satu murid satu, spesifikasi perangkat yang merupakan bantuan pemerintah sering kali tidak memadai untuk menjalankan aplikasi pembelajaran tertentu. Akibatnya, murid lebih memilih menggunakan ponsel pribadi untuk menyelesaikan tugas.

Selain itu, tidak adanya ruang khusus untuk pembelajaran Informatika juga menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan praktik secara optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa selain keterbatasan perangkat (*device*), kuota internet juga menjadi hambatan utama. Dalam mengatasinya, guru kadang merancang tugas yang tidak membutuhkan akses internet atau menggunakan pendekatan *unplugged*, yaitu metode pembelajaran informatika tanpa perangkat digital, agar pembelajaran tetap dapat berlangsung. Guru dituntut untuk adaptif, tidak hanya dalam pemilihan sumber dan metode ajar, tetapi

juga dalam pengembangan modul yang sering kali harus dimodifikasi dari modul pusat agar relevan dengan kondisi nyata di kelas (Anas *et al.*, 2024). Proses pengembangan modul ajar dilakukan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan pelatihan tahunan yang melibatkan guru dari sekolah negeri maupun swasta. Modul disusun berdasarkan hasil asesmen awal dan disesuaikan dengan kemampuan aktual murid, termasuk kemungkinan mundur ke fase sebelumnya jika diperlukan.

Penerapan Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Kompetensi Murid

Pembelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Bandung mengadopsi berbagai strategi untuk menyesuaikan dengan karakteristik murid dan perkembangan teknologi. Metode yang digunakan antara lain penjelasan materi oleh guru, praktik berkelompok, demonstrasi, pembelajaran kooperatif, *Problem-Based Learning* (PBL), dan *Project-Based Learning* (PjBL). Praktik langsung menjadi bagian utama dalam pembelajaran untuk memperkuat pemahaman murid terhadap materi. Penggunaan platform seperti Canva, Scratch, dan Scratch Junior membantu murid memahami konsep informatika secara visual dan interaktif. Misalnya, dalam materi *coding*, murid membuat animasi dan *game* sederhana sebagai bentuk praktik langsung. Guru menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kondisi murid. Memahami karakter dan potensi murid menjadi penting dalam Kurikulum Merdeka. Sebagai contoh, dalam mengenalkan kecerdasan buatan (AI), murid diajak melakukan riset perbandingan antar platform seperti Meta AI, ChatGPT, dan Gemini. Penyesuaian materi dilakukan secara bertahap berdasarkan pengetahuan awal murid, serta penguatan dilakukan melalui praktik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pendekatan tersebut tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan literasi digital murid (Rany *et al.*, 2025). Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu murid menavigasi informasi secara bijak, serta memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menghambat proses berpikir mandiri. Evaluasi kompetensi murid dilakukan melalui asesmen awal untuk mengukur pemahaman dasar murid sebelum pembelajaran dimulai. Selama proses pembelajaran, guru secara aktif melakukan observasi dan refleksi, serta menyesuaikan kedalaman materi berdasarkan kesulitan yang dihadapi murid. Refleksi pembelajaran juga dilakukan pada akhir setiap materi, dan hasilnya digunakan untuk merancang strategi pembelajaran selanjutnya. Penilaian lebih ditekankan pada proses pembelajaran daripada hasil akhir untuk mendorong pemahaman konsep dan penerapannya secara berkelanjutan. Demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan belajar, tetapi juga sebagai dasar perbaikan dan diferensiasi dalam pengajaran. Fleksibilitas dalam evaluasi ini menjadi salah satu ciri khas implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan kebutuhan dan potensi murid sebagai pusat pembelajaran (Cecep & Rohmanudin, 2024; Mardiana & Emmiyati, 2024).

Komponen Pendukung Literasi Digital Murid

Hasil wawancara dengan pelaku pendidikan di SMP Negeri 12 Bandung menunjukkan bahwa pembelajaran informatika mendukung peningkatan kompetensi literasi digital murid. Dalam hal ini, disebutkan pula bahwa salah satu komponen pendukung literasi digital adalah perpustakaan yang memiliki peran strategis dalam menunjang proses pembelajaran. Perpustakaan memberikan wadah bagi murid untuk berliterasi, yaitu dengan mengadakan kegiatan literasi murid melalui program “1 Jam Literasi” yang mendorong murid membaca buku di rumah atau di perpustakaan. Perpustakaan juga membantu guru dengan menyediakan buku pendukung pembelajaran sesuai permintaan, serta secara rutin melakukan survei untuk menyesuaikan koleksi dengan kebutuhan murid. Dalam perkembangan teknologi dan digitalisasi, perpustakaan menghadapi tantangan baru. Akses informasi yang mudah melalui gadget dan internet menyebabkan minat murid berkurang untuk mencari informasi dari buku fisik. Meski perpustakaan telah menyediakan *e-book*, baik dari dinas pendidikan maupun melalui penawaran kontrak dari penerbit seperti Erlangga, efektivitasnya dinilai kurang optimal.

Selain karena keterbatasan anggaran, penggunaan *e-book* sering terkendala oleh ketergantungan murid pada perangkat pribadi dan AI, yang justru dapat mengurangi kemandirian belajar. Untuk mendukung pencarian buku secara digital, perpustakaan telah menggunakan aplikasi SLiMS, namun sebagian besar murid masih memilih mencari buku secara langsung di rak tanpa memanfaatkan fitur aplikasi tersebut. Perpustakaan juga terlibat dalam pengembangan kurikulum sekolah. Dalam menghadapi perubahan kurikulum seperti Kurikulum Merdeka, perpustakaan bekerja sama dengan guru dan tim kurikulum untuk mengidentifikasi kebutuhan buku yang sesuai dengan capaian pembelajaran (Huda, 2017). Perpustakaan kemudian mengajukan pengadaan buku kepada pihak manajemen sekolah sebagai bagian dari tanggung jawab dalam pengelolaan sumber belajar. Selain menyediakan buku, perpustakaan turut mendukung penguatan literasi dan pembelajaran mandiri melalui berbagai kegiatan literasi. Dengan demikian, perpustakaan berperan sebagai mitra aktif dalam pelaksanaan kurikulum serta sebagai pusat sumber belajar yang responsif terhadap perkembangan pendidikan.

Discussion

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Bandung telah berjalan sesuai dengan prinsip dasar kurikulum tersebut. Kurikulum Merdeka menekankan kebebasan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, dan berorientasi pada penguatan kompetensi murid, serta kebebasan murid untuk mempelajari beragam hal (Cholilah *et al.*, 2023). Penggunaan media digital, platform pembelajaran seperti Canva dan Scratch, serta pendekatan berbasis proyek dan masalah mencerminkan upaya guru dalam mengintegrasikan pembelajaran Informatika yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan murid (Ali & Hasanah, 2023). Meski demikian, pelaksanaan Kurikulum Merdeka dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti keterbatasan spesifikasi perangkat yang disediakan pemerintah, kurangnya ruang khusus untuk praktik Informatika, kendala akses internet, hingga pelatihan bagi guru yang dirasa belum maksimal. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam pembuatan modul hingga implementasinya dalam Kurikulum Merdeka sangat dibutuhkan saat ini, karena guru mengalami kesulitan dalam menerapkan kurikulum tersebut (Oktavia *et al.*, 2023; Sulispala *et al.*, 2025).

Guru diharapkan mampu beradaptasi dengan kondisi tersebut melalui strategi alternatif seperti pendekatan *unplugged* dan modifikasi modul ajar. Kualitas pengajaran guru sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka dievaluasi dan didukung. Di sisi lain, dukungan dari para pemangku kepentingan di lingkungan sekolah berperan penting dalam menyusun strategi pembelajaran, merancang kolaborasi lintas mata pelajaran, serta memastikan keterlibatan aktif guru dalam forum MGMP. Hal ini mendukung pernyataan bahwa kepemimpinan para pemangku kepentingan sekolah yang efektif sangat memengaruhi keberhasilan implementasi perubahan (Kusmanto *et al.*, 2023). Peran perpustakaan sekolah juga menjadi perhatian penting dalam mendukung literasi digital (Supriyati & Antikasari, 2025). Meskipun buku fisik, *e-book*, dan sistem pencarian buku digital seperti SLiMS sudah tersedia, efektivitas pemanfaatannya masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan sinergi antara perpustakaan, guru, dan manajemen sekolah dalam menciptakan ekosistem literasi digital yang kuat dan relevan dengan perkembangan zaman.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Bandung telah menunjukkan arah yang progresif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Guru berperan aktif sebagai perancang pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif, sementara pihak sekolah menyediakan dukungan struktural serta kebijakan yang kondusif. Kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, menjadi tantangan yang perlu segera diatasi agar tidak menghambat proses pembelajaran digital. Selain itu, optimalisasi peran perpustakaan sebagai pusat literasi dan sumber belajar digital masih memerlukan perhatian dan penguatan, baik dari segi infrastruktur maupun pemanfaatannya oleh murid dan guru. Keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka ke depan sangat bergantung pada kolaborasi yang erat antara guru dan manajemen sekolah.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Agustina, E. S. (2023). Paradigma pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS*, 5(1), 888-907.
- Ali, M. K., & Hasanah, A. (2023). Penerapan Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa kelas X 1 SMA Negeri 1 Tambangan. *IJESPG (International Journal of Engineering, Economic, Social Politic and Government)*, 1(3), 50-56.
- Alina, H., Arbain, R., & Tualeka, E. (2025). Peran manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan studi literatur komprehensif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1), 295-302.
- Anas, M., Mawarwati, M., Umar, U., Hidayah, N., & Marianti, F. (2024). Optimalisasi pemahaman dan keterampilan guru dalam pengembangan modul ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 1(4), 54-66.
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *Daarus Tsaqofah Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118-128.
- Budiana, I. (2024). Inovasi dalam pengembangan kurikulum pendidikan. *Jurnal pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 433-450.
- Cecep, C., & Rohmanudin, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(1), 13-28.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 56-67.
- Chowdhury, A., & Shil, N. C. (2021). Thinking "qualitative" through a case study: Homework for a researcher. *American Journal of Qualitative Research*, 5(2), 190-210.

- Hartati, L., & Nahda, M. (2025). Kurikulum literasi digital: Fondasi untuk masa depan berkelanjutan. *Journal Education, Sociology and Law*, 1(1), 1-18.
- Huda, N. (2017). Manajemen pengembangan kurikulum. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 52-75.
- Junaedi, M., Thohirin, A., & Wahyudi, M. F. (2026). Kepemimpinan transformasional kepala sekolah: Kunci meningkatkan motivasi dan profesionalisme guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 15(1), 22-31.
- Khoiri, A., Mastiah, M., & Mardiana, M. (2022). Literasi digital bagi guru dan calon guru sekolah dasar sebagai penunjang pembelajaran dan penelitian. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 87-94.
- Kusmanto, K., Hidayatullah, M., Suryani, S., & Rindaningsih, I. (2023). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah menengah pertama. *Jendela PLS*, 8(2), 173-181.
- Lilihata, S., Rutumalessy, S., Burnama, N., Palopo, S. I., & Onaola, A. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi kreatif dan bernalar kritis pada era digital. *Didaxe*, 4(1), 511-523.
- Mangasak, A., Ervianti, E., & Gasong, D. (2025). Pengembangan modul pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMP Kristen Kandora. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1565-1575.
- Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran: evaluasi dan pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121-127.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54-64.
- Meriatami, A. Z., Indrasari, N. T., Anggoro, B. K., & Wirawan, I. M. (2024). Inovasi pembelajaran informatika di sekolah menengah pertama: tinjauan publikasi 2023-2024. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 325-332.
- Muntazah, S., Astuti, R., & Basysyar, F. M. (2024). Analisis sentimen implementasi Kurikulum Merdeka tingkat SMP di Kabupaten Ciamis menggunakan algoritma Naïve Bayes. *Jurnal Elektronika dan Teknik Informatika Terapan (Jentik)*, 2(1), 06-20.
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). Analisis penerapan mata pelajaran Informatika dalam implementasi Kurikulum Merdeka tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 109-118.
- Nasution, T. (2025). Implementasi manajemen berbasis madrasah (studi kasus Malaysia dan Indonesia). *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 390-403.
- Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum Merdeka dan pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257-265.
- Priya, A. (2021). Case study methodology of qualitative research: key attributes and navigating the conundrums in its application. *Sociological Bulletin*, 70(1), 94-110.
- Rany, R. M., Lusiana, E., & Perdana, F. (2025). Peran literasi digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era teknologi informasi. *Philosophiamundi*, 3(4), 47-56.

- Sabrina, A. R. (2018). Literasi digital sebagai upaya preventif menanggulangi hoax. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 5(2), 31-46.
- Sadieda, L. U., Wahyudi, B., Kirana, R. D., Kamaliyyah, S., & Arsyavina, V. (2022). Implementasi model blended learning pada pembelajaran Matematika berbasis Kurikulum Merdeka. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 55-72.
- Siregar, J., & Sitorus, L. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan profesionalisme guru UPTD SMP Negeri 1 Air Batu. *Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 65-69.
- Suhartono, S., Marlina, M., Suwandi, S., & Permana, D. (2024). Analisis faktor lingkungan keluarga dalam membentuk kemandirian belajar siswa. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 232-241.
- Sulispala, N. S., Jannah, M. H., Putra, M. J. A., & Sari, M. Y. (2025). Peran guru dalam mengintegrasikan teknologi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 22-31.
- Supriyati, E., & Antikasari, T. W. (2025). Optimalisasi peran perpustakaan dalam implementasi literasi digital di perguruan tinggi. *Jurnal Kepustakawanan Indonesia*, 1(1), 1-16.
- Susilowati, D., Ria, R. R. P., Anggriani, R., Salsabila, S. I., Aditia, R., & Aziz, F. (2024). Peningkatan kompetensi guru STEM dalam pembelajaran Informatika berbasis HOTS dan computational thinking guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di MTsN 1 Mataram. *Journal of Community Development*, 5(3), 507-516.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi COVID-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 269-283.