

KURIKULUM MERDEKA VS PENDEKATAN DEEP LEARNING : KESEIMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL DENGAN PENDEKATAN PENDAGOGIS

Giceila Dias Praditya¹, Dinny Devi Triana², Rien Safrina³

Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

e-mail: giceiladiaspraditya@gmail.com¹, dinnydevi@unj.ac.id², rsafrina@unj.ac.id³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, termasuk dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang memberi keleluasaan bagi guru untuk mendesain pembelajaran secara mandiri dan kreatif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni musik di tingkat SMP masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan bahan ajar digital yang sesuai dengan prinsip pedagogis transformatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan membandingkan integrasi teknologi digital dan pendekatan pedagogis dalam Kurikulum Merdeka dan Pendekatan Deep Learning, khususnya dalam konteks pengembangan bahan ajar digital seni musik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara semi-terstruktur, observasi kelas, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru-guru seni musik SMP di dua sekolah yang menerapkan kurikulum berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru yang menggunakan Pendekatan Deep Learning merasa lebih terbantu dalam mengembangkan pembelajaran yang konstruktif, reflektif, dan kontekstual, karena adanya panduan eksplisit dalam bahan ajar. Sementara itu, guru pengguna Kurikulum Merdeka memiliki fleksibilitas tinggi, namun masih kesulitan dalam merancang pembelajaran berbasis proyek dan integrasi teknologi karena kurangnya arahan yang sistematis. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Pendekatan Deep Learning lebih mampu menjawab tantangan integrasi antara teknologi digital dan pendekatan pedagogis yang mendalam, serta dapat dijadikan alternatif dalam pengembangan bahan ajar digital seni musik yang lebih bermakna dan aplikatif pada jenjang SMP.

Kata Kunci: *Kurikulum Merdeka, Pendekatan Deep Learning, bahan ajar digital seni musik*

ABSTRACT

The advancement of digital technology has driven a paradigm shift in the field of education, including in the implementation of the *Merdeka Curriculum*, which grants teachers the flexibility to design learning experiences independently and creatively. However, in practice, music education at the junior high school level still faces challenges, such as the limited availability of digital teaching materials that align with transformative pedagogical principles. This study aims to explore and compare the integration of digital technology and pedagogical approaches within the *Merdeka Curriculum* and the Deep Learning Approach, particularly in the context of developing digital music learning materials. A descriptive qualitative method was employed, using data collection techniques such as semi-structured interviews, classroom observations, and document analysis. The research subjects consisted of junior high school music teachers from two schools implementing different curricula. The findings indicate that teachers who adopted the Deep Learning Approach felt more supported in developing constructive, reflective, and contextual learning due to the presence of explicit guidance in the teaching materials. In contrast, teachers using the *Merdeka Curriculum* enjoyed greater flexibility but still struggled to design project-based learning and integrate technology due to the lack of systematic guidance. The study concludes that the Deep Learning Approach is more

effective in addressing the challenges of integrating digital technology with deep pedagogical approaches. It can serve as a meaningful and applicable alternative for developing digital music teaching materials at the junior high school level.

Keywords: *Kurikulum Merdeka, Deep Learning Approach, digital music instructional materials*

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma dalam dunia pendidikan yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap proses belajar-mengajar. Di tengah arus digitalisasi yang begitu masif, peserta didik kini berada dalam lingkungan yang sangat berbeda dibandingkan dengan jaman sebelumnya. Mereka adalah bagian dari generasi digital native yang terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Konsep kebijakan merdeka belajar ialah guru sebagai tenaga pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mampu membangkitkan semangat belajar agar siswa tidak merasa terbebani oleh materi yang disampaikan guru (Yusuf et al., 2021). Dalam menciptakan pembelajaran yang merdeka bagi peserta didik, seorang guru harus mampu menggunakan daya kreativitasnya dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan apabila seorang guru mampu mendesain pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

Kondisi ini belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran seni musik pada kurikulum merdeka di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah terbatasnya penggunaan bahan ajar digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif. Pembelajaran seni musik di SMP masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang berorientasi pada penguasaan teknik dasar dan hafalan teori, bukan pada proses penciptaan dan apresiasi seni secara mendalam (Batubara & Firduansyah, 2020). Hal ini menjadi masalah karena seni musik, sebagai bagian dari pendidikan seni, seharusnya menjadi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ekspresi diri, kreativitas, dan kepekaan estetis. Sayangnya, pendekatan pedagogis yang masih kaku dan satu arah cenderung meminggirkan potensi kreatif siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Dalam konteks ini, teknologi seharusnya dapat menjadi jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini. Terbatasnya buku siswa, kurangnya kemampuan dan kesiapan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, kurang mahir dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran, serta materi ajar yang terlalu luas (Siti et al., 2022). Bahan ajar digital, jika dirancang secara tepat, dapat menjadi sarana untuk mengembangkan proses pembelajaran yang fleksibel, personal, dan menyenangkan. Praktek di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran seni musik masih sangat terbatas (Endarto, 2022), baik dari segi jumlah maupun kualitasnya. Banyak guru yang belum memiliki sumber ajar digital yang relevan, sedangkan bahan ajar yang tersedia di internet umumnya bersifat umum, dangkal, dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum nasional (Andriyani, 2022).

Di sisi lain, Pendekatan Deep Learning menjadi relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran masa kini, termasuk dalam mata pelajaran seni musik. Kurikulum ini menekankan pada tiga prinsip utama, yaitu pembelajaran yang mindful (sadar), meaningful (bermakna), dan joyful (menyenangkan). Prinsip-prinsip ini sangat sesuai dengan karakteristik pendidikan seni yang membutuhkan proses reflektif, partisipatif, dan kreatif. Dalam

pendekatan *deep learning*. Siswa diajak untuk mengalami proses pembelajaran secara mendalam, bukan hanya dari sisi pengetahuan konseptual, tetapi juga melalui keterlibatan emosional dan pengalaman pribadi yang bermakna. Pendidikan seni musik yang diterapkan melalui pendekatan ini akan mendorong siswa untuk mengeksplorasi elemen-elemen musik seperti ritme, melodi, harmoni, serta mengaitkannya dengan pengalaman dan ekspresi diri mereka sendiri. Namun, implementasi prinsip-prinsip ini dalam bentuk bahan ajar digital yang sistematis dan aplikatif masih jarang ditemukan di lingkungan SMP.

Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek multimedia dan teknologi, sementara dimensi reflektif, personal, dan transformatif dari pembelajaran seni musik masih belum diaplikasikan secara optimal. Beberapa penelitian, telah berupaya menjawab sebagian dari tantangan ini dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Beberapa diantaranya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk tari tradisional Betawi (Sinta et al., 2023), merancang media V-ARtractive untuk pembelajaran seni musik di SMP (Sarinande et al., 2024). penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran seni. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan media tersebut belum sepenuhnya mengakomodasi dimensi pedagogis yang mendalam sebagaimana dianjurkan dalam *deep learning*. Fokus utama mereka lebih pada aspek multimedia dan teknologi, sementara dimensi reflektif, personal, dan transformatif dari pembelajaran seni musik masih belum tergarap secara optimal.

Penelitian ini hadir sebagai alternatif menjawab kesenjangan antara teknologi digital dengan pendagogis dalam pengembangan bahan ajar digital seni musik di tingkat SMP. Penelitian ini berupaya mengembangkan bahan ajar digital yang secara eksplisit dirancang untuk mendukung prinsip-prinsip *deep learning* dan fokus pada integrasi yang seimbang antara teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang transformatif. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana bahan ajar digital dapat difungsikan sebagai media yang memfasilitasi eksplorasi kreatif, refleksi personal, dan kolaborasi artistik antar siswa, serta dapat menjadi rujukan dalam upaya reformasi pembelajaran seni di era digital, yang tidak hanya menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, tetapi juga tetap berpijak pada nilai-nilai pedagogis yang mendalam dan kontekstual (Turmuzi, 2025)

Dengan demikian, penerapan bahan ajar digital yang berbasis pada pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran seni musik di SMP merupakan kebutuhan yang mendesak. Selain menjawab tantangan zaman, langkah ini juga menjadi strategi untuk memperkuat relevansi pendidikan seni dalam membentuk peserta didik yang kreatif, reflektif, dan adaptif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan ekosistem pembelajaran seni musik yang lebih inklusif, partisipatif, dan bermakna, serta menjadi pijakan bagi pengembangan inovasi bahan ajar digital di bidang pendidikan seni secara lebih luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji secara mendalam persepsi dan kemampuan guru seni musik tingkat SMP dalam mengembangkan bahan ajar digital. Desain penelitian bersifat komparatif, dengan membandingkan dua konteks pedagogis yang berbeda. Subjek penelitian meliputi guru dari dua sekolah, yaitu sekolah pertama yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka secara penuh, dan sekolah kedua yang menjadi lokasi intervensi penerapan Pendekatan Deep Learning. Desain ini dirancang untuk menelusuri bagaimana guru merespons, menyesuaikan diri, serta mengembangkan kapabilitas mereka dalam menghadapi dua kerangka kurikulum dan pedagogi yang berbeda secara kontekstual.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pemahaman guru terhadap konsep kurikulum dan penerapan teknologi dalam pembelajaran seni musik. Observasi langsung dilakukan di dalam kelas untuk melihat secara nyata bagaimana guru memanfaatkan bahan ajar digital dan mengimplementasikan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, studi dokumentasi digunakan untuk menelaah hasil karya atau produk bahan ajar digital yang telah disusun oleh guru. Sebagai bagian dari proses, peneliti juga melaksanakan intervensi terbatas berupa pelatihan dan pendampingan guna memperkenalkan prinsip-prinsip Pendekatan Deep Learning kepada guru yang belum menerapkannya.

Data kualitatif yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana peneliti menyortir dan menyeleksi data relevan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah pola dan pengelompokan tema, yakni mengidentifikasi keterkaitan dan kecenderungan yang muncul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumen. Tahap terakhir adalah interpretasi data, yaitu proses menarik makna dan menyusun temuan ke dalam bentuk deskripsi konseptual yang utuh dan koheren. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menggambarkan secara mendalam dinamika penerapan bahan ajar digital seni musik pada dua konteks kurikulum yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan signifikan dalam efektivitas pembelajaran seni musik SMP antara guru yang menerapkan Pendekatan Deep Learning dengan guru yang menggunakan kerangka Kurikulum Merdeka. Guru yang memanfaatkan Pendekatan Deep Learning melaporkan kemudahan yang lebih besar dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan pedagogi transformatif secara seimbang. Sebaliknya, guru yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, meskipun memiliki otonomi, menghadapi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang sistematis dan bermakna.

1. Pemahaman terhadap Kurikulum Merdeka dan Pendekatan Deep Learning

Guru-guru dari sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka memandang bahwa kurikulum ini memberikan kebebasan bagi pendidik untuk berinovasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Namun, kebebasan tersebut sering kali menimbulkan kebingungan karena tidak disertai panduan atau contoh penerapan yang konkret, khususnya dalam bidang seni musik. Guru merasa ragu apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Mereka juga menyatakan bahwa ketiadaan bahan ajar resmi dan kurangnya pelatihan teknis menyebabkan pembelajaran seni musik cenderung kembali pada pola konvensional. Sementara itu, guru dari sekolah yang menerapkan pendekatan Deep Learning menunjukkan pemahaman yang lebih terarah. Pendekatan ini dinilai mampu menghidupkan pembelajaran seni musik karena mengaitkan teori dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Guru menyatakan bahwa melalui Deep Learning, mereka memperoleh panduan pembelajaran yang jelas, mulai dari tujuan, aktivitas, hingga evaluasi. Pendekatan ini juga menumbuhkan keyakinan diri bahwa guru bukan sekadar penyampai materi, tetapi fasilitator yang membantu peserta didik menggali potensi dan makna melalui musik.

2. Kendala dan Tantangan dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital

Semua guru sepakat bahwa mengembangkan bahan ajar digital seni musik merupakan tantangan tersendiri. Guru di sekolah dengan Kurikulum Merdeka mengaku keterbatasan

keterampilan teknologi menjadi kendala utama. Mereka biasanya hanya menggunakan media sederhana seperti PowerPoint atau video dari YouTube. Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif sering terhambat oleh minimnya waktu, kemampuan teknis, dan dukungan fasilitas. Berbeda dengan sekolah yang menerapkan pendekatan Deep Learning, guru telah berupaya membuat bahan ajar digital yang lebih relevan dan menarik. Beberapa guru menggunakan aplikasi musik digital untuk membantu peserta didik membuat ritme sederhana, mengaransemen lagu daerah, serta menampilkan karya dalam bentuk presentasi visual. Tantangan tetap ada, namun pendekatan ini memberikan kerangka yang lebih jelas dan mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan.

3. Pengalaman dalam Penggunaan Media dan Teknologi Digital

Penggunaan media digital di sekolah dengan Kurikulum Merdeka masih bersifat dasar dan terbatas. Guru umumnya menggunakan media digital hanya sebagai alat bantu presentasi, bukan sebagai sarana eksplorasi musical. Teknologi belum dimanfaatkan untuk mendorong keterlibatan kreatif peserta didik, melainkan hanya berfungsi sebagai penunjang dalam penyampaian materi. Sebaliknya, guru di sekolah yang menggunakan pendekatan Deep Learning telah memanfaatkan teknologi digital secara lebih luas. Mereka menggunakan aplikasi musik untuk kegiatan penciptaan, pengolahan suara, serta kolaborasi antarpeserta didik. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses kreatif dan reflektif. Guru menyampaikan bahwa pendekatan ini membuat pembelajaran lebih hidup, relevan, dan menyenangkan, karena teknologi menjadi bagian integral dari pengalaman belajar musik itu sendiri.

4. Keterlibatan Peserta Didik dalam Refleksi, Eksplorasi Budaya, dan Kolaborasi

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, keterlibatan peserta didik dalam refleksi dan eksplorasi budaya masih terbatas. Pembelajaran umumnya berlangsung satu arah, dan belum banyak melibatkan peserta didik dalam proses berpikir kritis maupun kreatif. Guru menyatakan keinginan untuk mengaitkan pembelajaran dengan budaya lokal peserta didik, namun belum mengetahui strategi yang tepat untuk melakukannya. Sebaliknya, dalam penerapan pendekatan Deep Learning, keterlibatan peserta didik jauh lebih aktif. Guru memberikan proyek berbasis budaya di mana peserta didik diminta menciptakan karya musik yang terinspirasi dari budaya daerahnya masing-masing. Mereka juga membuat video refleksi yang menjelaskan alasan pemilihan tema musik dan makna yang terkandung di dalamnya. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghargai budaya sendiri sekaligus belajar dari budaya teman lainnya. Proses kolaboratif dalam kelompok juga menumbuhkan semangat saling belajar dan menghargai perbedaan.

5. Dampak dan Perubahan Setelah Menerapkan Pendekatan Deep Learning

Guru yang telah mendapatkan pelatihan berbasis Deep Learning melaporkan adanya perubahan signifikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran seni musik. Mereka merasa lebih percaya diri, terarah, dan kreatif. Pendekatan ini memberikan struktur pembelajaran yang jelas dan memfasilitasi proses berpikir mendalam baik bagi guru maupun peserta didik. Guru menilai bahwa pembelajaran kini lebih bermakna karena tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada refleksi, makna, dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya musik. Sebaliknya, guru di sekolah dengan Kurikulum Merdeka mengungkapkan kebutuhan yang mendesak akan pelatihan teknologi, contoh modul ajar digital, serta bimbingan dalam menyusun kegiatan berbasis proyek. Mereka berharap ada sistem pendukung yang lebih kuat agar dapat berinovasi dan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan semangat Merdeka Belajar.

6. Implikasi Temuan Penelitian

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pendekatan Deep Learning memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran seni musik dibandingkan Kurikulum Merdeka yang belum memiliki panduan teknis yang kuat. Pendekatan ini memberikan arah yang jelas, memfasilitasi penggunaan teknologi secara bermakna, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara emosional, reflektif, serta kreatif. Selain membantu guru dalam aspek teknis penggunaan media digital, pendekatan Deep Learning juga menumbuhkan kesadaran pedagogis bahwa pembelajaran seni musik adalah sarana untuk membangun identitas, nilai budaya, dan ekspresi diri peserta didik. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital seni musik akan lebih optimal apabila dilandasi oleh pelatihan dan implementasi pembelajaran berbasis Deep Learning yang mengintegrasikan teknologi, budaya, dan refleksi personal secara seimbang.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menggarisbawahi peran krusial kerangka kerja pedagogis yang terstruktur dalam keberhasilan implementasi kurikulum, khususnya dalam konteks pembelajaran seni yang melibatkan teknologi. Keunggulan Pendekatan Deep Learning tidak terletak pada superioritasnya secara inheren, melainkan pada kemampuannya menyediakan "peta jalan" yang jelas bagi guru (Liu & Zhu, 2025). Struktur yang eksplisit, mencakup tujuan terintegrasi (kognitif, afektif, psikomotor) dan tahapan belajar berbasis taksonomi SOLO, berfungsi sebagai *scaffolding* atau perancah yang kokoh (Kwan et al., 2025). Hal ini membebaskan guru dari kebingungan dalam merancang alur pembelajaran yang transformatif, memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada fasilitasi dan interaksi bermakna dengan siswa. Sebaliknya, keleluasaan dalam Kurikulum Merdeka, tanpa disertai panduan implementasi yang sistematis dan konkret, justru berisiko menciptakan vakum pedagogis. Guru, terutama yang belum memiliki pengalaman luas dalam pengembangan kurikulum, cenderung kembali pada metode instruksional yang lebih familiar namun kurang efektif dalam menstimulasi potensi siswa secara holistik (Emanuel, 2021; Isma et al., 2023).

Selanjutnya, pembahasan mengenai integrasi teknologi menyoroti pergeseran paradigma dari teknologi sebagai alat bantu presentasi menjadi medium untuk kreasi dan ekspresi. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang diamati, teknologi seperti PowerPoint dan YouTube sering kali digunakan secara pasif, hanya sebagai penyampai informasi satu arah. Praktik ini menempatkan siswa sebagai konsumen konten. Berbeda secara fundamental, Pendekatan Deep Learning mendorong pemanfaatan teknologi secara produktif (Syahid et al., 2022; Wang et al., 2021). Aplikasi seperti BandLab menjadi kanvas digital di mana siswa tidak hanya belajar teori musik, tetapi secara aktif mengarangsemen, memproduksi, dan merefleksikan karya mereka. Transformasi peran siswa dari konsumen pasif menjadi produsen aktif ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih personal dan memberdayakan, karena teknologi berfungsi sebagai alat untuk merealisasikan gagasan kreatif dan mengekspresikan identitas budaya mereka (Ayse, 2018; Gao et al., 2013, 2025).

Koneksi antara penugasan berbasis proyek dengan konteks kehidupan nyata dan budaya siswa menjadi pendorong utama motivasi intrinsik. Tugas seperti mengarangsemen ulang lagu daerah menggunakan perangkat digital tidak hanya mengasah keterampilan teknis dan musical, tetapi juga membangun relevansi emosional dan kultural (Juniawan & Sylfania, 2019; Prayogi, 2020). Ketika siswa melihat bahwa pembelajaran di sekolah terhubung langsung dengan lingkungan dan identitas mereka, proses belajar menjadi lebih dari sekadar pemenuhan kewajiban akademis; ia menjadi sebuah perjalanan penemuan jati diri. Pendekatan Deep

Learning secara sistematis memfasilitasi koneksi ini, memastikan bahwa proyek yang diberikan bukan tugas yang terisolasi, melainkan sebuah puncak dari proses pemahaman dan aplikasi yang mendalam. Hal ini menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis karena siswa ditantang untuk menyelesaikan masalah nyata, yaitu bagaimana merepresentasikan warisan budaya mereka dalam format yang modern dan personal (Bahar & Sundi, 2020; Taliak et al., 2024).

Dampak psikologis dari pendekatan ini terhadap siswa sangat signifikan. Peningkatan keterlibatan emosional dan kognitif yang teramat merupakan buah dari tumbuhnya rasa kepemilikan (*ownership*) terhadap proses belajar. Ketika siswa diberi ruang untuk berkarya secara kreatif dan tugas-tugasnya bersifat personal, mereka merasa bahwa suara dan perspektif mereka dihargai. Rasa kepemilikan ini adalah fondasi dari motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Berdasarkan teori determinasi diri (*Self-Determination Theory*), pendekatan ini memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa: otonomi (keleluasaan dalam berekspresi kreatif), kompetensi (penguasaan keterampilan digital dan musik), dan keterhubungan (*relatedness*) dengan guru, teman, dan warisan budayanya (Orsini et al., 2015; Ryan & Deci, 2020; Wahyu et al., 2020). Pemenuhan kebutuhan inilah yang membuat siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berani mengambil risiko kreatif, menciptakan siklus positif di mana keberhasilan dalam belajar memperkuat motivasi untuk terus belajar lebih dalam lagi.

Di sisi lain, tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka bukanlah cerminan dari kelemahan kurikulum itu sendiri, melainkan menyoroti adanya kesenjangan antara kebijakan dan kapasitas di lapangan (Hamilaturroyya & Adibah, 2025; Isti & Gumilar, 2025). Kebebasan yang ditawarkan Kurikulum Merdeka menuntut tingkat kompetensi pedagogis, kreativitas, dan kemandirian yang tinggi dari guru. Tanpa dukungan berupa pelatihan yang memadai, contoh bahan ajar yang adaptif, dan komunitas belajar profesional yang solid, kebebasan tersebut dapat menjadi beban. Guru akhirnya memilih jalur yang paling aman dan efisien, yaitu metode instruksional berbasis ceramah dan latihan terstruktur (Ahmad et al., 2025; Susilawati et al., 2024). Penggunaan media digital yang statis dan monoton menjadi gejala dari keterbatasan ini. Fenomena ini mengindikasikan bahwa inovasi kurikulum harus berjalan seiring dengan investasi masif dalam pengembangan profesional guru agar mereka siap menjadi perancang pembelajaran yang andal, bukan sekadar pelaksana kurikulum (Ayas & Charles, 2024; Ikelegbe, 2020).

Sebagai kesimpulan, hasil penelitian ini memberikan implikasi krusial bagi arah desain kurikulum dan model pedagogis di masa depan. Untuk secara efektif menjembatani kesenjangan antara idealisme filosofis Kurikulum Merdeka dengan realitas praktik di dalam kelas, diperlukan adanya penyediaan kerangka kerja pembelajaran yang terstruktur namun tetap fleksibel. Pendekatan Deep Learning dapat berfungsi sebagai contoh model operasional yang mampu menerjemahkan prinsip-prinsip abstrak seperti "kebebasan belajar" menjadi langkah-langkah yang konkret dan dapat diimplementasikan oleh guru. Model semacam ini tidak bertujuan untuk membatasi, melainkan untuk memberikan "peta dan kompas" yang jelas. Dengan adanya struktur panduan, guru memiliki fondasi yang kokoh untuk berinovasi, memastikan bahwa setiap kebebasan yang mereka ambil didasarkan pada alur pedagogis yang teruji untuk mencapai pembelajaran yang mendalam dan bermakna bagi siswa.

Selanjutnya, implikasi kedua yang tidak kalah penting adalah keharusan untuk mereformasi program pengembangan profesional guru. Menyediakan model pedagogis yang unggul tidak akan berdampak maksimal tanpa membekali para guru dengan kapasitas untuk mengadopsi dan mengadaptasinya. Program pelatihan harus bergeser secara fundamental dari paparan teoretis yang pasif menuju lokakarya berbasis praktik langsung dan kolaboratif. Fokus pelatihan harus diarahkan pada penguasaan keterampilan konkret, seperti merancang

pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual, mengintegrasikan teknologi secara produktif sebagai alat kreasi (bukan hanya konsumsi), serta mengembangkan instrumen penilaian autentik yang mampu mengukur proses, refleksi, dan perkembangan holistik siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya diberi kebebasan, tetapi juga benar-benar diberdayakan dengan kompetensi untuk menavigasi ke

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Pendekatan Deep Learning terbukti lebih efektif dibandingkan implementasi Kurikulum Merdeka dalam mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran seni musik SMP. Keberhasilan ini berakar pada kemampuan Deep Learning menyediakan kerangka kerja pedagogis yang sistematis, yang membantu guru merancang pengalaman belajar yang mindful (sadar dan terarah), meaningful (bermakna secara personal dan kontekstual), serta joyful (menyenangkan dan memotivasi). Bahan ajar dengan pendekatan ini secara seimbang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebaliknya, keleluasaan dalam Kurikulum Merdeka, tanpa disertai arahan konkret yang eksplisit, sering kali membuat guru kesulitan menerjemahkan prinsip merdeka belajar ke dalam praktik yang utuh dan bermakna. Hal ini berdampak pada penerapan teknologi yang kurang optimal dan lemahnya stimulasi terhadap pemikiran kritis, refleksi, serta partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, pendekatan Deep Learning dapat diadopsi sebagai kerangka kerja alternatif untuk mengembangkan bahan ajar digital yang lebih relevan dan aplikatif dalam mendukung tujuan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pengembangan bahan ajar yang secara sistematis menggabungkan teknologi dengan pendekatan pedagogis mindful, meaningful, dan joyful untuk menciptakan ekosistem pembelajaran seni yang lebih inklusif, partisipatif, dan berdaya transformatif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, W. et al. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 536. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4881>
- Andriyani, M. (2022). Keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai oleh guru untuk meningkatkan kreativitas & efektivitas dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(1), 2022–2023. <https://journal.literasisains.id/index.php/jptik/article/view/1000>
- Ayas, I., & Charles, T. (2024). Tech-integrated curriculum development. *OALib*, 11(6), 1. <https://doi.org/10.4236/oalib.1111714>
- Ayse, D. I. (2018). Use of technology in constructivist approach. *Educational Research and Reviews*, 13(21), 704. <https://doi.org/10.5897/err2018.3609>
- Bahar, H., & Sundi, V. H. (2020). *Merdeka belajar untuk kembalikan pendidikan pada khittahnya*. Universitas Muhammadiyah Jakarta. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/download/7155/4433>
- Batubara, A. K., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah pendidikan seni musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3). <http://www.journal.unipdu.ac.id/index.php/esj/article/view/2157>
- Emanuel, U. (2021). Improving teachers' ability in implementing PAKEM through MGMP at SMA Negeri 1 Tasifeto Barat, Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1339. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8130>

- Endarto, I. A. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48597>
- Gao, S., et al. (2013). Constructivist learning: Understanding and experience in IT tertiary education. *Journal of Curriculum and Teaching*, 2(2). <https://doi.org/10.5430/jct.v2n2p140>
- Hamilaturroyya, H., & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika Pengembangan Kurikulum Di Era Digital Dalam Menjawab Kesenjangan Konsep Dan Praktik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1245. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6631>
- Ikelegbe, S. (2020). Achieving curriculum innovation in polytechnic education in Nigeria for creativity. *International Journal of Advanced Academic Research*, 1. <https://doi.org/10.46654/ij.24889849.a61125>
- Isma, A. (2023). Peta permasalahan pendidikan abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>
- Isti, L. A., & Gumilar, R. P. (2025). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Sragen: Perspektif Guru Kelas IV. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 361. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.4953>
- Juniawan, F. P., & Sylfania, D. Y. (2019). Augmented reality as learning medium for preservation of traditional musical instruments in Bangka. *EMITTER International Journal of Engineering Technology*, 7(2). <https://doi.org/10.24003/mitter.v7i2.416>
- Kwan, P., et al. (2025). Reimagining flipped learning via Bloom's taxonomy and student–teacher–GenAI interactions. *Education Sciences*, 15(4), 465. <https://doi.org/10.3390/educsci15040465>
- Liu, Y., & Zhu, C. (2025). The use of deep learning and artificial intelligence-based digital technologies in art education. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-025-00892-9>
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (n.d.). Keterampilan guru untuk pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Orsini, C., et al. (2015). How to encourage intrinsic motivation in the clinical teaching environment?: A systematic review from the self-determination theory. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 12, 8. <https://doi.org/10.3352/jeehp.2015.12.8>
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sarinande, Y., et al. (2024). Pengembangan media V-Artractive pada materi seni musik di SMP Negeri 1 Lebak Wangi. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 9(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/19229>
- Sinta, T., et al. (2023). Development of Android-based interactive multimedia for learning Topeng Tunggal Betawi dance for students of Dance Education Study Program,

Jakarta State University. *Jurnal Seni Tari*, 12(1), 98.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/63143>

Siti, Z., et al. (2022). Problematika guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Daar*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104306>

Susilawati, B. et al. (2024). Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2745>

Syahid, A. A., et al. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>

Taliak, J., et al. (2024). Evaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>

Turmuzi, A. (2025). Pendekatan *deep learning* untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 6(7). <https://jurnal.universitas-mandalika.ac.id/index.php/jsm/article/view/4648>

Wahyu, I. C. D. K., et al. (2020). Diluwang Ponorogo narrative as enrichment of materials in historical learning based on local wisdom. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(2), 160. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i2.46236>

Wang, Z., et al. (2021). The teaching design methods under educational psychology based on deep learning and artificial intelligence. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.711489>

Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam pandangan filsafat konstruktivisme. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(2). <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/taallum/article/view/2693>