

Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

Elisa Rosa^{1✉}, Rangga Destian², Andy Agustian³, Wahyudin⁴
(1,2,3,4) Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ Corresponding author
elisarosa@upi.edu

Abstrak

Kurikulum Merdeka adalah inisiatif transformatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang lebih fleksibel, adaptif, dan berpusat pada siswa. Meskipun memiliki potensi besar, implementasinya menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam penerapan model dan strategi pembelajaran yang tepat. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis untuk mengkaji inovasi model dan strategi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Beberapa model dan strategi yang sering digunakan adalah blended learning, flipped classroom, project-based learning, pembelajaran yang dipersonalisasi, dan gamifikasi. Temuan menunjukkan bahwa inovasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan persiapan menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, tantangan utama yang diidentifikasi termasuk perlunya dukungan berkelanjutan bagi guru, akses teknologi yang memadai, dan penyesuaian kurikulum agar inovasi dapat diimplementasikan secara efektif. Kesimpulannya, dukungan berkelanjutan dan penyesuaian kurikulum sangat penting untuk efektivitas implementasi inovasi-inovasi tersebut.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka, Inovasi Model, Strategi Pembelajaran, Blended Learning, Flipped Classroom, Berdiferensiasi.

Abstract

Merdeka Curriculum is a transformative initiative from the Indonesian Ministry of Education and Culture aimed at creating a more flexible, adaptive, and student-centered education system. Despite its significant potential, its implementation faces various challenges, particularly in the application of appropriate teaching models and strategies. This study employs a systematic literature review to examine innovations in teaching models and strategies within the framework of the Merdeka Curriculum. Some frequently used models and strategies include blended learning, flipped classroom, project-based learning, personalized learning, and gamification. Findings indicate that these innovations can enhance student engagement, critical thinking skills, and preparation for 21st-century challenges. However, the main challenges identified include the need for continuous support for teachers, adequate technological access, and curriculum adjustments to effectively implement these innovations. The conclusion underscores that continuous support and curriculum adjustments are crucial for the effective implementation of these innovations.

Keywords: Merdeka Curriculum, Innovation in Models & Learning Strategies, Blended Learning, Flipped Classroom, Differentiated Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran sentral dalam pengembangan sumber daya manusia dan pembangunan bangsa. Di Indonesia, sistem pendidikan terus mengalami perubahan dan penyempurnaan untuk menjawab tantangan zaman dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks (Setiawan et al., 2022). Salah satu upaya terbaru adalah penerapan Kurikulum Merdeka oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang diluncurkan pada tahun 2022. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas lebih besar bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, serta untuk mendorong pengembangan kompetensi yang relevan dengan abad ke-21 (Kurniati, 2022).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai jawaban atas berbagai tantangan dalam sistem pendidikan tradisional yang seringkali terlalu kaku dan berfokus pada penguasaan materi secara teoretis (Yusrizal et al., 2017). Pendekatan yang berpusat pada guru dan kurangnya penekanan pada keterampilan praktis dan berpikir kritis telah menghambat pengembangan potensi siswa secara optimal. Selain itu, perubahan cepat

dalam teknologi dan tuntutan dunia kerja modern menuntut sistem pendidikan untuk lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Manalu,2022).

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, inovasi model dan strategi pembelajaran menjadi fokus utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Zidan,2023). Berdasarkan analisis data penelitian terkait inovasi model dan strategi pembelajaran dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa model dan strategi yang banyak digunakan dalam implementasi kurikulum merdeka. Model pembelajaran campuran (*blended learning*), kelas terbalik (*flipped classroom*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) diperkenalkan untuk memberikan variasi dalam metode pengajaran (Fariq,2023). Strategi-strategi inovatif dalam pendidikan juga mencakup integrasi teknologi-teknologi baru seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan gamifikasi. Teknologi-teknologi ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menyediakan simulasi interaktif, umpan balik yang dipersonalisasi, dan lingkungan imersif yang memenuhi beragam gaya belajar (Jesika Dwi Putri,2020). Dengan memanfaatkan alat-alat ini secara efektif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis yang menarik minat siswa dan mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pemahaman konsep-konsep kompleks.

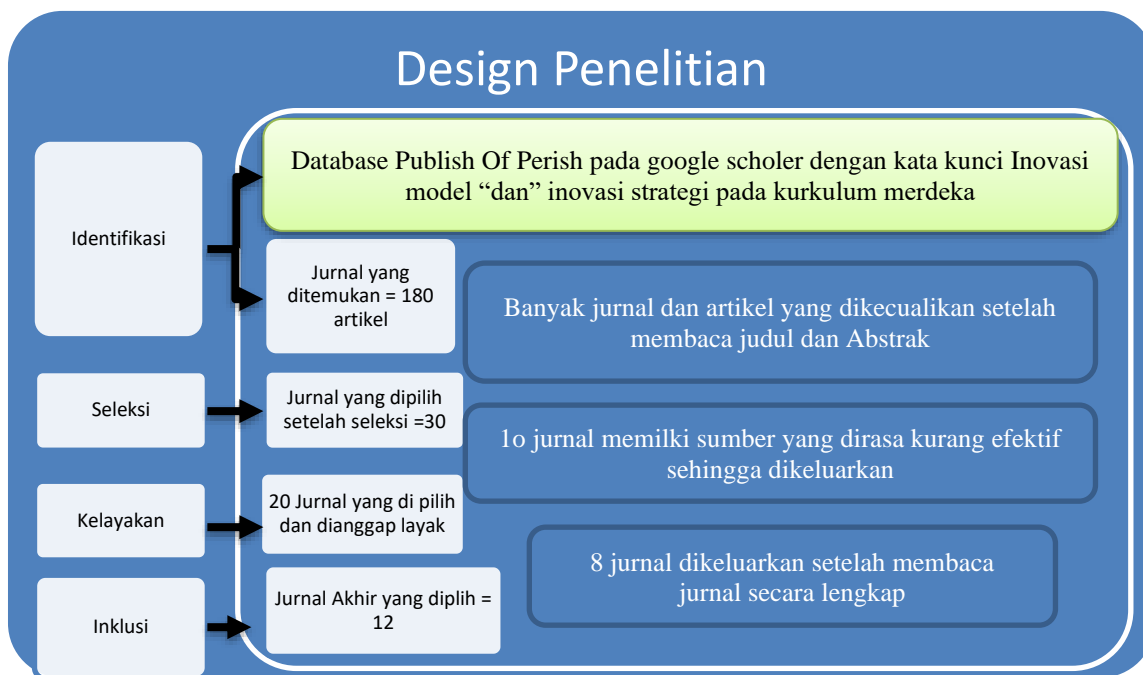
Beberapa penelitian terkait inovasi dan strategi dalam implementasi kurikulum merdeka dapat dilihat dari penelitian terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh zidan (2023) dalam *conference of elementary studies* yang berjudul *Inovasi Model, Strategi Atau Metode Pembelajaran Di Era 4.0 Yang Serba Digital*. Beliau menemukan bahwa model pembelajaran di era digital terdiri dari *blended learning*, *cloud learning* dan *hybrid learning* dengan strategi dan metode yang digunakan adalah pembelajaran efektif dan efisien, terbuka terhadap dunia lura dan digital dan penguatan pendidikan karakter. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh kurniati et al., (2022) tentang *Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa*

Dan Guru Abad 21 ditemukan bahwa Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka dilakukan dengan mengurangi Kompetensi Dasar pada setiap mata pelajaran, sehingga guru dan siswa bisa lebih fokus pada kompetensi esensial yang mendukung pembelajaran lanjutan dan dampaknya pada guru dan siswa terletak pada karakteristik dan penggunaan pembelajaran berbasis project yang meningkatkan *soft skill* siswa sesuai dengan profil pancasila. Fariq, Wm.,(2023) juga membahas tentang Analisis Deskriptif Inovasi Strategi dan Metode Pembelajaran dalam Kerangka Merdeka Belajar. Beliau mengulas model inovasi strategi dan metode pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam beberapa literatur dan menemukan ada 8 strategi dan 14 metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dari beberapa referensi tersebut belum ada yang membahas tentang Inovasi Model dan Strategi yang sering digunakan dalam implementasi kurikulum merdeka oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan kajian pada ranah tersebut.

Selain itu implementasi berbagai Inovasi Model dan Strategi pembelajaran yang terintegrasi teknologi terbaru pendidikan dalam Kurikulum Merdeka menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan sumber daya, kebutuhan akan pelatihan guru yang memadai, dan adaptasi terhadap teknologi merupakan beberapa hambatan yang perlu diatasi (Rusmiati et al ,2023). Meskipun demikian, peluang yang ditawarkan oleh Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sangat besar (Amalia,2022). Melalui inovasi dalam model dan strategi pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan global dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas berbagai inovasi model dan strategi pembelajaran dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *literature review*, yang melibatkan analisis literatur terkait tentang inovasi model dan strategi yang diterapkan dalam kurikulum merdeka. Pencarian artikel dilakukan melalui *Google Scholar* dan *Harzing's Publish or Perish* dengan kata kunci "Inovasi Model dalam kurikulum merdeka" dan "Inovasi Strategi dalam kurikulum merdeka". Artikel yang dipilih harus relevan dengan tujuan penelitian, tersedia secara gratis dan diterbitkan antara tahun 2020-2024. Penelitian ini menggunakan analisis mendalam terhadap sumber-sumber yang dipilih yang membahas inovasi model dan strategi yang diterapkan dalam kurikulum merdeka.



Gambar 1. Alur Design Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan 180 artikel nasional karena pembahasan berkaitan dengan kurikulum merdeka yang hanya diterapkan di Indonesia, dan melalui proses content analisis untuk Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Kerangka Kurikulum Merdeka . Hasil review ini didokumentasikan dalam tabel yang mencakup penulis dan tahun terbit artikel, judul artikel, metode serta hasil review dari setiap artikel yang dievaluasi dan relevan dengan studi penelitian yang penulis angkat. Adapun artikel yang terpilih tersebut terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Penelitian yang berkaitan dengan Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Tulisan	Metode	Hasil
1	Astiantih, Susi Maniarta Sari, Tri Haidar, Irajuna Alonemarera As, 2023	Pelatihan Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMP Negeri 3 Kolaka	Model pembelajaran berbasis blended learning	Kegiatan PkM pelatihan dan pendampingan guru di SMP Negeri 3 Kolaka yang dilaksanakan oleh tim PkM dapat diterapkan dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis blended learning
2	Sarumaha, Zarvianty dkk, 2023	Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka	Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam tiga siklus, dan tiap siklus terdiri dari empat tahap	Pemanfaatan model flipped classroom dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 6 Kerinci dalam kurikulum merdeka
3	Kartika, Regita Pramesty Wahyuni, Akhtim, 2023	Impact of Flipped Classroom on Elementary Students' Creative Thinking in the Merdeka Curriculum	Menggunakan metode kuantitatif dan penelitian quasi eksperimen	Model pembelajaran Flipped Classroom memberikan hasil yang jauh lebih baik dalam mengembangkan kemampuan berpikir

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Tulisan	Metode	Hasil
		[Dampak <i>Flipped Classroom</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka]		kreatif siswa sekolah dasar yang menerapkan kurikulum merdeka, dibandingkan dengan menggunakan model konvensional
4	Risqi, Firlyda Umasih, Umasih Fakhruddin, M., 2023	Implementation of Project-Based Learning in History Lesson on Kurikulum Merdeka at SMA Labschool Jakarta	Qualitative research	The implementation of Project-Based Learning (PBL) in history education at SMA Labschool Jakarta has generated various responses
5	Armeth Daud Al Kahar, Aris Anjani Putri, Resti, 2023	Project Base Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD	metode penelitian kualitatif	Pada PAUD Ummusshabri Unaaha dan PAUD Ummusshabri Wawotobi melaksanakan pembelajaran berbasis proyek (Project Base Learning) dengan 5 tahapan kegiatan utama yaitu tahap pra pengembangan, tahap pengembangan, tahap penilaian, tahap pemberian reward dan tahap evaluasi.
6	Handayani, Yuniar Asia, Eni Hidayat, Saleh, 2023	Peningkatan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) melalui Project-Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka	penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model pembelajaran Project-Based Learning	Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas X12 SMAN 19 Palembang. DAFTAR
7	Rusmiati, Mei Nur Ashifa, Riswati Herlambang, Yusuf Tri, 2023	Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	penelitian kualitatif	Problematika dalam penerapan Kurikulum Mesdeka menunjukkan bahwa semua tatanan harus bersama-sama membangun dan mensukseskan sistem yang baru ini agar tercapainya kesuksesan yang sempurna sesuai target yang di buat
8	Wiwik, 2023	Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka Dengan Pendekatan Gamifikasi Kearifan Local	kepuustakaan dengan mengkaji literature dari jurnal, buku yang relevan dengan focus penelitian	Profil pelajar pancasila menjadi bagian hal penting karena perannya dalam pembangunan pendidikan nasional di Indonesia mengarah pada kebijakan pendidikan untuk membangun karakter dan kompetensi
9	Nur Fakhrunnisa, Rafika Hutami	Gamification Sebagai Strategi Peningkatan	Penelitian Deskriptif dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Tulisan	Metode	Hasil
	Putri, Marwan Ramdhany Edy, Armiana, Zainab, Muh. Juharman, 2023	Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Informatika Komputer Negeri Universitas Negeri Makassar	Pendekatan Kuantitatif melalui pengisian kuesioner	penerapan Gamifikasi dalam pembelajaran aktif dapat meningkatkan kinerja belajar dalam pembelajaran mahasiswa.
10	Cholilah, Mulik Tatuwo, Anggi Gratia Putri Komariah Rosdiana, Shinta Prima, 2023	Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21	studi pustaka (library research) dengan	Pengembangan kurikulum merdeka harus mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagai panduan pengembangan pembelajaran, sehingga capaian tujuan kelulusan tetap dan tidak bergeser
11	Meria Ultra Gusteti, Neviyarn, 2022	Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di kurikulum Merdeka	Penelitian Dekriptif Melalui Tinjauan Pustaka yang Mendeskripsikan pembelajaran berdiferensiasi pada pelajaran Matematika di kurikulum merdeka	Pendekatan berdiferensiasi bisa digabungkan dengan model pembelajaran seperti PBL dan PjBL sesuai gaya belajar siswa, lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar, serta cocok untuk Matematika karena menyesuaikan dengan minat, gaya belajar, profil, dan kesiapan siswa.
12	Haniza Pitaloka, Meilan Arsanti, 2022	Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka	Penelitian Dekriptif Melalui Tinjauan Pustaka yang mendeskripsikan pembelajaran berdiffirensiasi dalam kurikulum merdeka	pembelajaran berdiferensiasi menjalin hubungan yang harmonis antara guru dan siswa karena pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan relasi yang kuat antar guru dan siswa.

Gambaran Umum Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia yang diperkenalkan untuk menggantikan Kurikulum 2013. Kurikulum ini bertujuan untuk menyediakan pendidikan yang lebih fleksibel, adaptif, dan berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka didesain untuk menjawab tantangan pendidikan di abad ke-21, (Cholilah et al., 2023) di mana keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital menjadi sangat penting. Salah satu prinsip utama Kurikulum Merdeka adalah fleksibilitas, yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa (Armeth Daud Al Kahar & Anjani Putri, 2023). Selain itu, kurikulum ini menekankan pada pengembangan kompetensi dasar yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk kehidupan di masa depan. Kurikulum Merdeka juga mengintegrasikan proyek-proyek yang menguatkan Profil Pelajar Pancasila, bertujuan untuk membentuk karakter dan keterampilan siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Handayani et al., 2023). Penilaian dalam Kurikulum Merdeka dirancang lebih holistik dan autentik, mencakup penilaian formatif yang memantau kemajuan siswa secara terus-menerus dan penilaian sumatif yang mengevaluasi pencapaian kompetensi siswa (Suryaman, 2020).

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, seperti kesiapan guru dan akses teknologi, Kurikulum Merdeka menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dengan pendekatan yang lebih relevan dan responsif terhadap kebutuhan dunia modern.

Model Inovatif dalam Kurikulum Merdeka

1. Pembelajaran Campuran (Blended Learning)

Pembelajaran blended learning merupakan pendekatan yang menggabungkan elemen pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring melalui platform digital (loilatul et al., 2022). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendekatan ini diperkenalkan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka (Astiantih et al., 2023).

Pembelajaran blended learning dalam Kurikulum Merdeka memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru menggunakan platform digital, seperti Learning Management System (LMS) atau aplikasi pembelajaran online, untuk memberikan akses materi pembelajaran, tugas, dan sumber belajar lainnya kepada siswa (Yamin & Syahrir, 2020). Siswa dapat mengakses materi tersebut di rumah atau di luar kelas melalui perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, atau smartphone.

Salah satu keunggulan utama dari pembelajaran blended learning adalah fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar (Assingily et al., 2021). Siswa dapat mengatur jadwal belajar mereka sendiri sesuai dengan ketersediaan waktu dan preferensi masing-masing. Mereka dapat mempelajari materi baru secara mandiri di rumah melalui video pembelajaran atau bahan bacaan yang disediakan oleh guru, sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kolaboratif yang memperkuat pemahaman mereka.

Pembelajaran blended learning memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih besar sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Guru dapat menyediakan materi tambahan atau bahan bacaan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung melalui platform digital. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam tempo mereka sendiri dan mendapatkan dukungan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Dalam pembelajaran blended learning, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Astiantih et al., 2023). Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga harus mengambil inisiatif untuk mencari dan memproses informasi secara mandiri. Melalui diskusi online, tugas interaktif, dan proyek kolaboratif, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam lingkungan yang mendukung.

Meskipun pembelajaran blended learning menawarkan berbagai manfaat, implementasinya tidaklah tanpa tantangan. Tantangan utama termasuk ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, ketersediaan sumber daya digital yang berkualitas, serta pelatihan dan dukungan yang diperlukan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka (isma et al., 2022). Namun, dengan investasi yang tepat dan komitmen untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran blended learning dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sesuai dengan visi Kurikulum Merdeka.

Pembelajaran blended learning merupakan salah satu strategi inovatif yang diperkenalkan dalam Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Dengan pengembangan yang tepat, pembelajaran ini memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan relevan bagi siswa di Indonesia.

2. Kelas Terbalik (Flipped Classroom)

Model flipped classroom, atau kelas terbalik, adalah strategi pembelajaran yang mengubah tradisi pembelajaran di dalam kelas (Sarumaha et al., 2023). Dalam model ini, peran guru dan siswa berubah: siswa mempelajari materi baru di rumah melalui video pembelajaran, bahan bacaan, atau sumber belajar lainnya yang disediakan oleh guru sebelum pertemuan kelas, sementara waktu di kelas digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa melalui diskusi, penerapan konsep dalam konteks praktis, dan kegiatan interaktif lainnya (Nojeng et al., 2023). Ide utama di balik pendekatan flipped classroom adalah memanfaatkan waktu di kelas secara lebih efektif dengan memindahkan proses penerimaan informasi atau "pengajaran" ke luar kelas, sementara kegiatan yang memerlukan penerapan, analisis, dan evaluasi dipusatkan di dalam kelas (Fajar B et al., 2023).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendekatan flipped classroom diadopsi sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mempelajari materi secara mandiri di luar kelas, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dalam tempo mereka sendiri dan mengatasi hambatan belajar secara lebih mandiri. Waktu di kelas kemudian dapat digunakan untuk mendiskusikan konsep yang sulit dipahami, menyelesaikan masalah yang kompleks secara bersama-sama, atau melakukan kegiatan proyek yang mengintegrasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Dengan demikian, pendekatan flipped classroom tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama siswa.

Salah satu aspek penting dari pendekatan flipped classroom adalah personalisasi pembelajaran (Kartika & Wahyuni, 2023). Dengan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri di luar kelas, guru dapat lebih mudah menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat individu siswa. Selain itu, waktu di kelas dapat digunakan untuk memberikan dukungan individual atau kelompok kepada siswa yang memerlukan bantuan tambahan atau tantangan yang lebih besar. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk lebih efektif dalam memberikan umpan balik yang sesuai dan mendukung perkembangan akademik serta pribadi siswa.

Meskipun pendekatan flipped classroom menawarkan berbagai manfaat, implementasinya tidaklah tanpa tantangan. Persiapan materi pembelajaran yang berkualitas untuk dipelajari di luar kelas memerlukan waktu dan keterampilan yang signifikan bagi guru (Bariroh & Setiawan, 2021). Selain itu, perlu adanya dukungan infrastruktur teknologi yang memadai untuk memastikan akses siswa terhadap sumber belajar di luar kelas. Tantangan lainnya termasuk perlunya keterampilan pedagogis yang kuat bagi guru untuk memfasilitasi diskusi yang bermakna dan kegiatan interaktif di dalam kelas, serta mendukung siswa dalam pengelolaan waktu dan mandiri belajar.

Meskipun demikian, pendekatan flipped classroom memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik (Kartika & Wahyuni, 2023), berpusat pada siswa, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan mengadopsi pendekatan ini dalam Kurikulum Merdeka, diharapkan pendidikan di Indonesia dapat lebih responsif terhadap perubahan zaman dan memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk berkembang secara holistik dan mencapai potensi maksimal mereka.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) PjBL

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) menjadi pilar utama dalam transformasi pendidikan yang diusung oleh Kurikulum Merdeka. Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, PjBL menawarkan model pembelajaran yang menantang, kontekstual, dan memberdayakan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Handayani et al., 2023). Dalam implementasinya, PjBL mendorong siswa untuk memecahkan masalah nyata melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik.

Langkah-langkah implementasi PjBL dimulai dengan identifikasi topik proyek yang menarik dan relevan bagi siswa. Guru dan siswa bekerja sama dalam merancang proyek, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan, dengan memperhatikan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan proyek tersebut (Aji & Ega, 2023). Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, sekaligus mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran.

Salah satu keunggulan utama PjBL adalah pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dengan menghadapi tantangan nyata dan menyelesaikan proyek-proyek yang memiliki dampak dalam konteks kehidupan mereka, siswa dapat melihat relevansi langsung dari pembelajaran dengan dunia nyata (Riski et al., 2023). Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, karena mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang autentik dan kontekstual.

Meskipun PjBL menawarkan sejumlah manfaat yang signifikan, implementasinya juga menghadapi sejumlah tantangan. Kesiapan guru dalam merancang dan melaksanakan proyek-proyek PjBL yang efektif menjadi salah satu hal yang penting. Diperlukan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru agar mereka dapat mengelola proses pembelajaran PjBL dengan baik, termasuk manajemen waktu, sumber daya, dan dinamika kelompok (Armeth Daud, 2023).

Namun, melalui tantangan tersebut, PjBL memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan relevan bagi siswa, PjBL mendukung terwujudnya tujuan Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pendidikan yang adaptif, inklusif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik.

Dengan demikian, PjBL tidak hanya menjadi sebuah metode pembelajaran, tetapi juga sebuah filosofi pendidikan yang menggambarkan komitmen untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi setiap siswa.

Pendekatan Strategis dalam Kurikulum Merdeka

1. Pembelajaran yang Dipersonalisasi (Pembelajaran Berdifferensiasi)

Pembelajaran yang Dipersonalisasi merupakan salah satu pendekatan yang diadopsi dalam Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan individu siswa (Gusteti & Neviyerni, 2022). Dalam konteks ini, pendekatan ini mengakui bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan, minat, dan gaya belajar yang unik. Pembelajaran yang Dipersonalisasi bertujuan untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi maksimal mereka (Salassa, Rombe et al 2023)

Implementasi Pembelajaran yang Dipersonalisasi dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap profil dan kebutuhan belajar setiap siswa. Guru perlu melakukan evaluasi komprehensif terhadap kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa, baik secara formal maupun informal. Berdasarkan pemahaman ini, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, termasuk pemilihan materi pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian yang relevan (Pitaloka,2022)

Salah satu prinsip utama dalam Pembelajaran yang Dipersonalisasi adalah memberikan kontrol kepada siswa atas proses pembelajaran mereka. Ini berarti siswa memiliki kebebasan untuk menentukan jalannya pembelajaran, mengatur tempo belajar mereka sendiri, dan memilih sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Aprima,2022). Dengan demikian, siswa menjadi lebih bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang Dipersonalisasi juga menawarkan berbagai manfaat bagi siswa. Dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan menantang, pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mempercepat kemajuan akademik mereka. Selain itu, pembelajaran yang dipersonalisasi juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan penting untuk sukses di dunia modern (Sulistyosari et al,2022)

Meskipun Pembelajaran yang Dipersonalisasi menawarkan sejumlah manfaat, implementasinya juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Diperlukan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru agar mereka dapat mengelola pembelajaran yang dipersonalisasi dengan efektif, termasuk pemantauan kemajuan siswa secara individual dan memberikan umpan balik yang sesuai (Gusteti,2022)

Namun, melalui upaya yang tepat dan komitmen yang kuat, Pembelajaran yang Dipersonalisasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa, pendekatan ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, responsif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik.

2. Gamifikasi

Pembelajaran Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadaptasi elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran siswa. Dalam Pembelajaran Gamifikasi, konsep-konsep dan mekanisme yang umumnya ditemukan dalam permainan, seperti pemberian poin, tingkat, tantangan, dan hadiah, diterapkan dalam aktivitas pembelajaran (Fakhrunnisa,2023).

Salah satu elemen kunci dalam Pembelajaran Gamifikasi adalah sistem penghargaan yang dirancang untuk memberikan feedback positif kepada siswa atas prestasi mereka dalam pembelajaran (Wiwik,2023). Ini bisa berupa pemberian poin, peningkatan level, atau pemberian penghargaan virtual lainnya yang memberikan insentif bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, Pembelajaran Gamifikasi juga mencakup elemen-elemen seperti tantangan atau misi yang dirancang untuk mendorong siswa untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran. Misalnya, siswa dapat diberikan misi untuk menyelesaikan tugas tertentu atau mencapai target pembelajaran dalam batas waktu tertentu.

Implementasi Pembelajaran Gamifikasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, mulai dari penggunaan aplikasi atau platform pembelajaran khusus yang menyediakan fitur-fitur gamifikasi hingga integrasi elemen-elemen gamifikasi ke dalam desain pembelajaran tradisional (Kedah, 2023) Misalnya, guru dapat menggunakan sistem poin atau level dalam kelas mereka untuk memotivasi siswa, atau mereka dapat merancang permainan kelas yang memungkinkan siswa untuk bersaing secara online atau offline.

Manfaat utama dari Pembelajaran Gamifikasi adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan, Pembelajaran Gamifikasi dapat membantu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih positif dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat (Fakhrunnisa et al,2023).

Namun, Penting untuk diingat bahwa Pembelajaran Gamifikasi bukanlah solusi tunggal untuk semua tantangan dalam pendidikan. Meskipun dapat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, Pembelajaran Gamifikasi harus diintegrasikan secara bijaksana dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan diimbangi dengan strategi pembelajaran yang lain.

Dengan demikian, Pembelajaran Gamifikasi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan prinsip-prinsip permainan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

SIMPULAN

Model dan strategi inovatif dalam pendidikan memainkan peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang cepat berubah, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Pendekatan seperti blended learning, flipped classroom, pembelajaran berbasis proyek, dan teknologi baru memungkinkan pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menarik, personal, dan relevan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pembelajaran sepanjang hayat.

Blended learning dengan flipped classroom membalik metode pengajaran tradisional dengan meminta siswa belajar konten di luar kelas sehingga waktu di kelas dapat digunakan untuk aktivitas interaktif. Pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam proyek praktis yang relevan dengan isu dunia nyata, mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Kuntoro.,Rahayu, Ega.(2023). Efektivitas Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Aktivitas Pengembangan Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7781785>
- Amalia,mila.(2022). Inovasi pembelajaran kurikulum merdeka belajar Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) 1-6*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Aprima,Desi.,Sari,Sasmita.(2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia :Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i1.2960>
- Armeth Daud Al Kahar, A., & Anjani Putri, R. (2023). Project Base Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 199–210. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.165>
- Assingkly, MS.,Sahlan.(2021). Blended Learning Di Uin Sumatera Utara Medan: Historisitas & Pengembangannya Di Era Covid-19. *Mudabbir Journal Research and Education Studies*. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v1i1.1>
- Astiantih, S., Maniarta Sari, T., Haidar, I., & Alonemarera, A. (2023). Pelatihan Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMP Negeri 3 Kolaka. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 2866–2878. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6529>
- Bariroh, V. and Setiawan, A.C. (2021) 'Evaluasi Hasil Belajar Penerapan *Flipped learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran'. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/44682>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.11>
- Fajar B, M., Hastuti, Saputra, M. F., Syafdwi, W. I., Sari, P. N., & Fardan, M. (2023). eran Flipped ClassroomDalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 28-35.
- Fakhrunnisa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiana, Zainab, & Juharman, M. (2023). GamificationSebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 63-68.
- Fariq, WM. (2023). Analisis Deskriptif Inovasi Strategi dan Metode Pembelajaran dalam Kerangka Merdeka Belajar. *Jurnal Kependidikan Didaktika*. <https://doi.org/10.58230/27454312.215>
- Gusteti,Mu.,Neviyarni.(2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika,Matematika dan Statistika*. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Handayani, Y., Asia, E., & Hidayat, S. (2023). Peningkatan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) melalui Project-Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 48–60. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.236>
- Isma, A., AdityahAlamsyahSyarif, AwaliahFitriNurAnanda, RadhaHasdaHalfis, Juharman, M., & Fakhri, M. M. (2023). Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Danhasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 11-16.
- Jesika Dwi Putriani, Hudaidah Hudaidah. Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. 2021. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*.

- <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407>
- Kartika, R. P., & Wahyuni, A. (2023). Impact of Flipped Classroom on Elementary Students' Creative Thinking in the Merdeka Curriculum. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 15(1), 91–101. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i1.1800>
- Kedah,Zulkarnain.(2023). Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal Mentari*. <https://doi.org/10.33050/mentari.v1i2.259>
- Kurniati, Pat., Kelmaskouw,Andjela.,Deing. Ahmad, Bonin, Haryanto, Bambang,. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Loilatu1,SH., Mukadar,Suraya., Badu, Tri Kurnia., Hentihu,VR., Kasmawati. (2022). Persepsi Guru Terhadap Penerapan Merdeka Belajar Melalui Model Pembelajaran Blended Learning pada SMA Negeri 12 Buru. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.125>
- Manalu,juliati., Sitohang,pernando., Turnip, Netty. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*.<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Pitaloka,Haniza.,Arsanti,Meilan.(2022). Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.Seminar nasional Pendidikan Sultan Agung. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283>
- Rusmiati,MN.,Ashifa,Riswati.,Herlambang,YT. (2023), Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Naturalistik Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.2203>
- Salassa,Alin.,Rombe,Risna.,Rani, Nurlita, Parinding,JF.(2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Menurut Ki Hajar Dewantara Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/61>
- Sarumaha, Y. A., Zarvianti, E., Bahar, C., Rukhmana, T., Pertiwi, W. A., & Purhanudin, M. V. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 328–338. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2946>
- Setiawan, Agus.,Ahla,sofi.,Husna,H.(2022). Konsep Model Inovasi Kurikulum Kbk, Kbm, Ktsp, K13, Dan Kurikulum Merdeka (*Literature Review*). *Jurnal Pendidikan & Pemikiran Islam*. <https://doi.org/10.21092/ag.jippi.v1i1.xxxx>
- Suryaman,maman.(2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa & Sastra*. <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/13357>
- Wiwik.(2023). Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka Dengan Pendekatan Gamifikasi Kearifan Local. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/127>
- Yamin, Muhammad.,Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah mandala Education*. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121/1067>
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126–134.
- Zidan, Muhammad. (2023). Inovasi Model, Strategi Atau Metode Pembelajaran Di Era 4.0 Yang Serba Digital. *Conferences Of Elementry Studies (C.E.S 2023)*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19766/6762>