

Model Pembelajaran Menyenangkan Pada Kurikulum Merdeka

Siti Aminah

UPTD SDN 015917 Sipaku Area

sitiaminahya04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang model pembelajaran menyenangkan pada kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka dengan menganalisis berbagai literatur dari buku dan jurnal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran menyenangkan pada Kurikulum Merdeka, seperti pembelajaran berbasis proyek, gamifikasi, dan simulasi, secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan mengintegrasikan elemen yang membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci: Pembelajaran, Menyenangkan, Kurikulum Merdeka

ABSTRACT

This study aims to describe the fun learning model in the independent curriculum. This study uses a literature study technique by analyzing various literature from books and journals. The results of this study show that fun learning models in the Independent Curriculum, such as project-based learning, gamification, and simulation, significantly increase student engagement and motivation by integrating elements that make the learning process more interactive and interesting. This approach not only makes learning more relevant and enjoyable but also encourages students to apply their knowledge in real-world contexts, collaborate, and develop 21st-century skills.

Keywords: Learning, Fun, Independent Curriculum

PENDAHULUAN

Mendesain pembelajaran yang menyenangkan adalah kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif (Melati et al, 2023). Ketika proses belajar dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan menarik, siswa lebih cenderung merasa termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Pengalaman belajar yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mengurangi kecemasan yang sering kali menyertai proses pembelajaran. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan

belajar yang menyenangkan adalah langkah awal yang penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Salah satu manfaat utama dari desain pembelajaran yang menyenangkan adalah peningkatan keterlibatan siswa. Ketika materi ajar disajikan dengan cara yang kreatif dan interaktif, siswa lebih mungkin untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam proses belajar. Aktivitas yang menyenangkan, seperti permainan edukatif, proyek kolaboratif, atau simulasi, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar.

Desain pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Aktivitas kelompok dan permainan yang melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keterampilan interpersonal lainnya. Selain itu, pengalaman belajar yang positif dapat membantu siswa mengelola stres dan emosi mereka dengan lebih baik, menciptakan suasana belajar yang lebih sehat dan mendukung. Dalam konteks desain pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan minat dan preferensi siswa. Menyesuaikan materi dan metode pengajaran dengan apa yang menarik bagi siswa dapat membuat proses belajar menjadi lebih relevan dan memotivasi. Misalnya, menggunakan contoh yang berkaitan dengan minat siswa atau menerapkan teknologi yang mereka nikmati dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan berdampak.

Gamifikasi adalah salah satu metode yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, seperti poin, level, dan tantangan, dalam proses belajar, siswa dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi. Gamifikasi dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat, memberikan penghargaan atas pencapaian, dan membuat materi ajar lebih menarik.

Pentingnya umpan balik yang positif juga tidak bisa diabaikan dalam desain pembelajaran yang menyenangkan. Memberikan pujian dan pengakuan atas usaha dan pencapaian siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka. Umpan balik yang konstruktif, jika disampaikan dengan cara yang mendukung, juga dapat membantu siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berkembang. Desain pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih mudah mengingat informasi dan memahami konsep. Aktivitas yang menarik dan interaktif membantu memperkuat pengalaman belajar dan membuat materi lebih mudah diingat (Nurislam et al, 2023).

Penerapan kreativitas dalam desain pembelajaran juga dapat membuka peluang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka. Aktivitas kreatif, seperti proyek seni, drama, atau presentasi multimedia, dapat memberikan siswa kesempatan untuk menunjukkan bakat mereka dan mengembangkan keterampilan kreatif yang penting. Ini juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat membantu menciptakan suasana kelas yang positif dan inklusif. Ketika siswa merasa nyaman dan senang di lingkungan belajar mereka, mereka lebih cenderung untuk berinteraksi dengan teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi, dan berbagi ide. Suasana yang positif mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan produktif.

Desain pembelajaran yang menyenangkan juga berpotensi meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Aktivitas yang melibatkan tantangan dan permainan edukatif dapat merangsang berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dengan menghadapi masalah dalam konteks yang menyenangkan, siswa dapat belajar bagaimana mengatasi hambatan dan menemukan solusi secara efektif. Selain itu,

desain pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan kesejahteraan siswa secara keseluruhan. Pengalaman belajar yang positif dapat mengurangi tekanan dan kecemasan, menciptakan lingkungan yang mendukung keseimbangan emosional dan mental. Kesejahteraan siswa yang baik berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih produktif dan menyenangkan (Irawan et al, 2024).

Menerapkan desain pembelajaran yang menyenangkan juga dapat memperkuat hubungan antara pendidik dan siswa. Ketika pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan positif, siswa merasa lebih terhubung dan dihargai. Hubungan yang baik antara pendidik dan siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Desain pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu dalam mengatasi berbagai tantangan yang mungkin dihadapi oleh siswa. Misalnya, siswa yang mungkin merasa bosan atau tertekan dengan metode pembelajaran tradisional dapat menemukan pembelajaran yang menyenangkan lebih mudah diakses dan lebih bermanfaat. Pendekatan yang menyenangkan dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan kebutuhan individu siswa.

Evaluasi dan refleksi juga merupakan bagian penting dari desain pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik perlu mengevaluasi sejauh mana pendekatan yang diterapkan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menarik. Refleksi ini memungkinkan pendidik untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian, memastikan bahwa desain pembelajaran tetap efektif dan relevan (Magdalena et al, 2024).

Mendesain pembelajaran yang menyenangkan bukan hanya tentang membuat kelas menjadi tempat yang lebih menarik, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman belajar yang mendukung pengembangan keterampilan, kesejahteraan emosional, dan motivasi siswa. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk minat siswa, umpan balik positif, dan penggunaan teknik kreatif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar dengan penuh semangat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah studi pustaka untuk mengeksplorasi model pembelajaran menyenangkan dalam Kurikulum Merdeka melibatkan kajian mendalam terhadap literatur yang relevan, termasuk artikel jurnal, buku, dan laporan kebijakan pendidikan yang membahas penerapan model pembelajaran tersebut dalam konteks Kurikulum Merdeka. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi dan mengumpulkan sumber-sumber yang menguraikan prinsip-prinsip, strategi, dan praktik terbaik dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kerangka Kurikulum Merdeka. Data dari sumber-sumber ini dianalisis untuk mengidentifikasi elemen-elemen kunci dari model pembelajaran yang menyenangkan, efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya. Dengan menilai berbagai temuan dan perspektif dari penelitian sebelumnya, studi pustaka ini bertujuan untuk menyusun gambaran komprehensif mengenai cara terbaik untuk menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dalam Kurikulum Merdeka dan dampaknya terhadap pengalaman belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa Jenis Metode Pembelajaran Menyenangkan

Mendesain pembelajaran yang menyenangkan memainkan peran kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar mereka. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah gamifikasi, di mana elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan diintegrasikan ke dalam proses belajar. Dengan cara ini, materi ajar diubah menjadi aktivitas yang lebih menarik, membuat siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk terlibat dalam pelajaran, yang menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Uno & Mohammad, 2022).

Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya berpartisipasi lebih aktif, tetapi juga dapat menikmati pembelajaran berbasis proyek yang merupakan metode lain yang menyenangkan. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat dalam proyek nyata yang menuntut mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi dunia nyata. Pekerjaan kelompok untuk menyelesaikan proyek yang menantang tidak hanya memperkuat pemahaman materi tetapi juga mendorong keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Pengalaman ini memberi siswa konteks yang relevan, membuat pembelajaran terasa lebih berarti dan menarik.

Selanjutnya, simulasi dan permainan peran juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan metode ini, siswa berperan dalam situasi yang meniru kondisi dunia nyata, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan praktis dan memahami konsekuensi keputusan mereka dalam lingkungan yang terstruktur. Metode ini memperkaya pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung yang mendalam, menjadikannya lebih hidup dan relevan bagi siswa. Tidak kalah penting, belajar di luar ruang kelas menyediakan kesempatan untuk mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih segar dan menyegarkan. Field trips atau kunjungan ke lokasi seperti museum atau taman nasional memberikan siswa pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi ajar. Lingkungan baru ini membantu siswa melihat relevansi materi dalam konteks yang lebih luas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Uno & Mohammad, 2022).

Teknologi interaktif adalah alat tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Dengan memanfaatkan aplikasi edukasi dan platform e-learning, siswa terlibat dalam aktivitas yang lebih interaktif, seperti kuis online dan simulasi virtual. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih adaptif tetapi juga menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang modern dan menarik. Selain itu, proyek kreatif dan seni memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri secara artistik. Kegiatan seperti pembuatan poster, video, atau pertunjukan teater memungkinkan siswa belajar melalui ekspresi kreatif, menjadikan materi ajar lebih variatif dan memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi bakat mereka. Ini membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan memberikan dimensi tambahan pada pembelajaran.

Diskusi dan debat melengkapi metode pembelajaran menyenangkan dengan melibatkan siswa dalam percakapan aktif mengenai topik tertentu. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berbicara di depan umum, dan memahami berbagai perspektif, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan terlibat dalam diskusi, siswa tidak hanya belajar dari materi tetapi juga dari interaksi sosial dengan teman sekelas (Wobowo, 2023).

Pembelajaran melalui pengalaman langsung, seperti eksperimen laboratorium atau proyek lapangan, juga menawarkan metode yang menyenangkan. Metode ini

menekankan pada “belajar dengan melakukan,” yang sering kali lebih memuaskan dibandingkan hanya mendengarkan atau membaca. Pengalaman praktis ini memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari dengan memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi.

Pembelajaran berbasis masalah menambah dimensi menyenangkan dengan menantang siswa untuk menyelesaikan masalah nyata. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi, bekerja sama dalam kelompok, dan sering kali melibatkan diskusi dan presentasi. Proses ini membuat pembelajaran lebih dinamis dan memberikan rasa pencapaian yang memotivasi siswa.

Cerita atau narasi juga memainkan peran penting dalam membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan mengaitkan materi ajar dengan cerita yang menarik, pendidik dapat membuat konsep-konsep kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Narasi yang baik dapat menciptakan pengalaman emosional yang mendalam, meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka terhubung lebih baik dengan materi (Wibowo, 2023).

Aktivitas hands-on, seperti eksperimen atau pembuatan model, memberi siswa kesempatan untuk belajar secara praktis. Melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas tersebut, siswa dapat memahami konsep dengan cara yang lebih konkret dan merasakan hasil dari usaha mereka. Metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa. Pengajaran terbalik, atau flipped classroom, merupakan metode di mana siswa mempelajari materi baru di rumah dan menggunakan waktu kelas untuk diskusi dan aplikasi praktis. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan memanfaatkan waktu kelas untuk aktivitas yang lebih interaktif. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

Pembelajaran kolaboratif juga sangat berharga dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa dapat saling belajar, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas bersama. Kolaborasi ini memperkuat keterampilan sosial dan meningkatkan rasa tanggung jawab bersama, membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran memberikan cara modern untuk terlibat dalam materi ajar. Dengan memanfaatkan platform media sosial untuk diskusi atau proyek, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan dunia mereka. Metode ini juga membantu siswa memahami cara menggunakan media sosial secara produktif (Ramadhan & Hindun, 2023).

Terakhir, penerapan humor dan permainan dalam proses belajar dapat menciptakan suasana yang lebih rileks dan menyenangkan. Humor yang tepat dan permainan ringan dapat mengurangi stres, meningkatkan mood, dan membuat siswa lebih terbuka terhadap pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar dengan semangat.

Berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan saling melengkapi dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan mengintegrasikan metode-metode ini secara efektif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga memuaskan dan menyenangkan bagi siswa, memastikan mereka tetap bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Menyenangkan Pada Kurikulum Merdeka

Dalam Kurikulum Merdeka, desain pembelajaran yang menyenangkan memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Tiga

model pembelajaran yang menyenangkan yang sangat sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berbasis proyek, gamifikasi, dan pembelajaran melalui permainan peran serta simulasi.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan di mana siswa terlibat dalam proyek jangka panjang yang memerlukan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Misalnya, siswa kelas VI SD yang mempelajari matematika dapat diberikan tugas untuk merancang taman sekolah. Mereka harus mengukur area, menghitung kebutuhan material, dan membuat desain yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Proyek ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep matematika tetapi juga berkolaborasi dalam kelompok, meningkatkan keterampilan sosial mereka, dan memahami relevansi materi dalam konteks nyata (Akmala & Wathon, 2020).

Gamifikasi adalah model lain yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam gamifikasi, elemen permainan seperti poin, level, dan badge diterapkan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi siswa. Sebagai contoh, dalam pelajaran bahasa Inggris, guru dapat menggunakan platform seperti Kahoot! atau Quizizz untuk membuat kuis interaktif. Siswa berkompetisi untuk mendapatkan poin dan badge berdasarkan jawaban yang benar, menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar.

Pembelajaran melalui permainan peran dan simulasi juga menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Dengan melibatkan siswa dalam skenario yang meniru situasi dunia nyata, mereka dapat mengembangkan keterampilan praktis dalam lingkungan yang terstruktur. Sebagai contoh, dalam pelajaran sosiologi, siswa dapat melakukan simulasi sidang pengadilan. Mereka berperan sebagai hakim, pengacara, jaksa, dan saksi dalam kasus fiktif. Simulasi ini membantu siswa memahami sistem hukum, keterampilan berbicara di depan umum, dan proses pengambilan keputusan, sambil menikmati pengalaman yang interaktif dan relevan (Zubaidah, 2016).

Ketiga model ini pembelajaran berbasis proyek, gamifikasi, dan permainan peran serta simulasi merupakan cara-cara efektif untuk menciptakan desain pembelajaran yang menyenangkan dalam Kurikulum Merdeka (Jufri et al, 2023). Dengan mengintegrasikan metode-metode ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa tetapi juga memperkaya proses pembelajaran dengan cara yang lebih relevan dan menyenangkan. Desain pembelajaran yang menyenangkan ini mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 dan memastikan siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih berarti dan memuaskan.

KESIMPULAN

Model pembelajaran menyenangkan pada Kurikulum Merdeka, seperti pembelajaran berbasis proyek, gamifikasi, dan simulasi, secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan mengintegrasikan elemen yang membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dengan demikian, desain pembelajaran yang menyenangkan dalam Kurikulum Merdeka memastikan bahwa

siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga menikmati proses belajar mereka, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmala, I., & Wathon, A. (2020). Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 77-93.
- Irawan, A. I., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Kemandirian Belajar, dan Media Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Babussalam Krian Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(3), 16220-16233.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif. *Ananta Vidya*.
- Magdalena, I., Wiyanti, O., & Sulanda, R. W. D. (2024). ASUMSI DASAR DESAIN PEMBELAJARAN. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(1), 21-30.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Napitupulu, D. S. (2020). *Etika Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*. Sukabumi: Haura Utama.
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 60-71.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43-54.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. *Tiram Media*.
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).