TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

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

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1746

ANALISIS PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DI KELAS 1 SDN KARANGREJO 02 SEMARANG MELAUI KURIKULUM MERDEKA

Nur Amalia Septi Asih[1], Khusnul Fajriyah[2], Henry Januar Saputra[3]
Universitas PGRI Semarang
nuramaliaseptiasih@gmail.com ; khusnulfajriyah88@gmail.com

Abstract

Learning in the independent curriculum is designed to suit the needs and environmental conditions, and is relevant to the current developments. Thus, it is important for us to find learning methods that can create a fun and interesting atmosphere for students in participating in the learning process. This research was conducted with the aim of seeing how far the transformation of fun learning can be carried out through the implementation of the Independent Curriculum in class 1 at SDN Karangrejo 02 Semarang. This study used a qualitative approach with a descriptive research type. Data collection was carried out through interviews, observation, and data collection from documents related to the implementation of learning with the Independent Curriculum. The collected data was analyzed through four stages, namely data collection, data condensation, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the study, there were significant changes in learning practices after the implementation of the Independent Curriculum. The Merdeka curriculum enables students to learn through an active, creative and experience-based approach. The teacher encourages students to learn through exploration, experimentation, and discussion, so that students feel free to explore knowledge. Educational game integration is also carried out in learning to make it more fun and interesting. Although the implementation of the Merdeka Curriculum faces challenges, such as preparing and developing materials suitable for this innovative learning approach, training and mentoring for teachers is considered important to help them implement this curriculum effectively. The hope is that the Merdeka Curriculum can form a generation that has a high interest in learning, developing creativity, and strong independence. With fun and student-centered learning, it is hoped that student achievement can increase.

Keywords: *Analysis, Merdeka Curriculum, Fun Learning*

Abstrak :: Pembelajaran dalam kurikulum merdeka dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan, serta relevan dengan perkembangan zaman yang ada. Dengan demikian, penting bagi kita untuk mencari metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana implementasi pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan melalui penerapan Kurikulum Merdeka di kelas 1 SDN Karangrejo 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan

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

melalui wawancara, observasi, serta pengambilan data dari dokumen terkait pelaksanaan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Data yang terkumpul dianalisis melalui empat tahap, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran setelah penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk belajar melalui pendekatan yang aktif, kreatif, dan berbasis pengalaman. Guru mendorong siswa untuk belajar melalui eksplorasi, percobaan, dan diskusi, sehingga siswa merasakan kebebasan dalam mengeksplorasi pengetahuan.Integrasi permainan pendidikan juga dilakukan dalam pembelajaran untuk membuatnya lebih menyenangkan dan menarik. Meskipun implementasi Kurikulum Merdeka menghadapi tantangan, seperti persiapan dan pengembangan materi yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran inovatif ini, pelatihan dan pendampingan bagi guru dianggap penting untuk membantu mereka mengimplementasikan kurikulum ini secara efektif. Harapannya, Kurikulum Merdeka dapat membentuk generasi yang memiliki minat belajar yang tinggi, kreativitas yang berkembang, dan kemandirian yang kuat. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Kata Kunci: Analisis, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Menyenangkan

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia seiring perkembangan zaman terjadi perubahan sistem pendidikan. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui kebijakan-kebijakan dan pembaruan standar pendidikan yang berlaku, termasuk pergantian kurikulum. Kurikulum yang terbaru ialah Kurikulum Merdeka, pembelajaran pada Kurikulum Merdeka diupayakan bermuara pada pembentukan profil pelajar pancasila. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Kurikulum Merdeka merupakan suatu alternatif kurikulum yang dirancang untuk mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi. Kurikulum ini memberikan kebebasan "merdeka belajar" kepada guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran, dan mengembangkan kurikulum di sekolah dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi siswa.

Rahmadayanti, Hartoyo (2022: 2247-2255). Dalam kurikulum merdeka, guru diharapkan untuk menerapkan "Profil Pelajar Pancasila" sesuai dengan ketentuan yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No.22 tahun 2022 tentang rencana Strategis Kemdikbud tahun 2020-2024 (Martini et al., 2019). Agar guru

dapat mengimplementasikan "Profil Pelajar Pancasila" kepada peserta didik, diperlukan pemahaman awal mengenai konsep tersebut oleh guru. Ini penting agar guru memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengaplikasikan profil tersebut dalam pembelajaran kepada siswa.

Kurikulum Merdeka adalah sebuah program pengembangan diri yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memahami kelebihan dan potensi mereka dalam persiapan belajar dan karier. Konsep dari kurikulum merdeka adalah memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, membangun kapasitas dan keterampilan mereka, serta mendukung perkembangan kompetensi peserta didik. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan, serta relevan dengan perkembangan zaman yang ada (Direktorat Kemdikbud, 2020). Dengan demikian, penting bagi kita untuk mencari metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Saifuddin (2014), pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dengan metode atau cara tertentu yang benar, sehingga membuat hati para peserta didik senang.

Menurut Rusman (2010: 326), pembelajaran menyenangkan (joyful instruction) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan memiliki pola hubungan yang baik antara guru dan anak

Dave Meier dalam Indrawati, dkk. (2009: 16) memberikan pengertian menyenangkan sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Dapat diartikan bahwa suasana gembira di sini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal.

Salah satu tujuan pembelajaran menyenangkan adalah meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Namun, tidak semua siswa secara otomatis merespons positif terhadap pendekatan ini. Beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Kesenjangan keterampilan dan minat siswa juga dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran menyenangkan di kelas.

Suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran dapat tercipta jika peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dalam kelompok kecil. Selain itu, hubungan antara pendidik dan peserta didik juga perlu dibangun sedemikian rupa sehingga peserta didik merasa nyaman untuk bertanya kepada pendidik atau memberikan komentar, termasuk memberikan kritik terhadap cara pendidik mengajar. Dalam setiap pembelajaran, terdapat tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu pembelajaran perlu diatur sedemikian rupa agar dapat efektif, (Yayuk et al, 2018). Menurut Trinova (2012), indikator pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari beberapa hal berikut: (1) peserta didik menunjukkan konsentrasi yang tinggi; (2) peserta didik menunujukkan antusias serius; (3) peserta didik memiliki keberanian mencoba hal baru; (4) peserta didik merasa bebas mencari informasi; (5) peserta didik dapat berekspresi dalam pembelajaran.

Pendapat di atas hampir sama dengan pandangan Mohammad Jauhar (2011: 164), yang menyatakan bahwa ciri pokok pembe- lajaran yang menyenangkan, ialah: adanya lingkungan yang tidak membuat tegang, aman, menarik, tidak membuat ragu anak untukmelakukan sesuatu, menggunakan semua indera,dan terlihat anak antusias dalam beraktivitas.

Ada dua faktor yang mempengaruhi pembelajaran agar lebih menyenangkan, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar menurut Wahyudi dan Azizah (2016) mencakup: (1) keluarga, termasuk pendidikan yang diberikan oleh orang tua, hubungan dalam keluarga, kondisi ekonomi keluarga, suasana di rumah, dan pengertian orang tua; (2) sekolah, mencakup metode pengajaran, kurikulum yang digunakan, hubungan antara guru dan peserta didik, media pembelajaran, jadwal sekolah, standar pengajaran, kondisi bangunan, dan (3) masyarakat, melibatkan aktivitas peserta didik di masyarakat, media massa, teman sebaya, dan kehidupan masyarakat secara umum.

Implementasi Kurikulum Merdeka di kelas 1 SDN Karangrejo 02 Semarang masih perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana transformasi pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan melalui penerapan Kurikulum Merdeka di kelas 1. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas 1 SDN Karangrejo 02 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. lebih cocok digunakan untuk jenis penelitian yang memahami tentang fenomena sosial dari perspektif partisipan. Secara sederhana, dapat pula diartikan sebagai penelitian yang lebih cocok digunakan untuk meneliti kondisi atau situasi si objek penelitian (Sugiono, 11: 2005).

Metode kualitatif ini dimaksudkan agar memeperoleh gambaran dan data secara sistematis tentang berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian. Data yang berhasil dikumpulkan dalam penelitian ini diteliti kembali guna mengetahui kelengkapan data yang diperoleh, sehingga apabila terdapat kekurangan atau hal-hal yang kurang jelas dapat dilengkapi kembali. Saat menganalisis data penulis menggunakan 4 langkah yaitu pertama, pengumpulan data, dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi yang akan penulis lakukan dengan cara datang langsung kelokasi ketempat penelitian. Kemudian kedua Reduksi data yaitu proses seleksi dari data yang diperoleh dari lokasi. Selanjutnya ketiga penyajian data yaitu sekumpulan yang tersusun yang memungkinkan adanya penarikandan pengambilan tindakan. Penyajian data diperoleh dari keterkaitan kegiatan dan tabel. Dan langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan yaitu dalam penumpulan data yang telah penulis lakukan sebelumnya maka ditarik kesimpulan dengan cara menganalisa dari data-data yang ada sehingga dapat menjawab permasalahan yang enulis teliti. Miles dan Hurbeman dala Ali: (2005)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif-kualitatif, yang bertujuan untuk menyajikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang diteliti. Hasil analisis ini kemudian dikembangkan menjadi hipotesis berdasarkan data tersebut. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data secara berulang-ulang hingga hipotesis tersebut dapat diterima berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu jika hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi sebuah teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mulai tahun pelajaran 2022/2023 SDN Karangrejo 02 Semarang mengimplementasikan kurikulum merdeka untuk siswa Kelas 1 dan kelas 4 sesuai dengan program Bapak Nadiem Makarim Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka untuk siswa Kelas 1 dan 4, terdapat perubahan- perubahan terkait pembelajaran di sekolah. Mulai dari jumlah jam pembelajaran, jenis muatan pembelajaran, serta tambahan jam untuk Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kepala sekolah, guru dan siswa menyambut perubahan kurikulum SDN Karangrejo 02 dengan sangat antusias. Hal ini terlihat dari observasi wali kelas dan siswa kelas 1 SD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD tentang peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menunjukkan bahwa guru sangat antusias mengikuti kurikulum tersebut. kurikulum merdeka. Hal ini dikarenakan guru lebih leluasa merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah. Materi yang disajikan permuatan pembelajaran juga membuat siswa menyerap lebih banyak informasi dan memfasilitasi pembelajaran.

Dalam kurikulum merdeka, siswa tidak hanya belajar satu mata pelajaran setiap hari. Namun, siswa juga diberikan waktu untuk melaksanakan Proyek Penguatan Siswa Profil Pancasila, disesuaikan dengan keadaan sekolahnya. Konten pembelajaran yang semula berupa tema sekarang menjadi mupel-mupel. Dengan adanya perubahan tersebut materi pelajaran menjadi lebih banyak terserap dan bermakna. Dalam kurikulum merdeka, setiap muatan pembelajaran dilengkapi dengan praktek-praktek terkait materi pelajaran yang disampaikan.

Pada indikator eserta didik menunjukkan konsentrasi yang tinggi, langkah-langkahnya guru memberikan pujian dan pengakuan kepada peserta didik yang fokus. Respon siswa lebih semangat dalam pembelajaran. Kemungkinan persentase siswa yang menyetujui Sekitar 85%. Indikator peserta didik menunjukkan antusias serius, langkah-langkahnya guru menggunakan metode bermain dalam pembelajaran. Respon siswa sangat antusias dan senang dalam pembelajaran. Kemungkinan persentase siswa yang menyetujui Sekitar 90%. Indikator peserta didik memiliki keberanian mencoba hal baru, langkah-langkahnya guru memberi waktu untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. Respon siswa berani maju untuk mempresentasikan hasil kerja. Kemungkinan persentase siswa yang menyetuju sekitar 75%. Indikator peserta didik merasa bebas mencari informasi Langkah-langkahnya peserta didik diberi kesempatan mencari informasi melalui berbagai sumber. Respon beberapa siswa antusias, sementara beberapa siswa mungkin canggung. Kemungkinan persentase siswa yang antusias sekitar 60% Kemungkinan persentase siswa yang canggung sekitar 40%. Indikator peserta didik dapat berekspresi dalam pembelajaran langkah-langkahnya melibatkan peserta

didik dalam aktivitas seni dan kreativitas. Respon siswa dapat mengekspresikan imajinasi mereka. Kemungkinan persentase siswa yang menyetujui sekitar 80%.

Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru:

a. Peserta didik menunjukkan konsentrasi yang tinggi.

   Langkah yang saya dilakukan Guru dapat memberikan pujian dan pengakuan kepada peserta didik yang menunjukkan konsentrasi yang tinggi. Misalnya, dengan mengatakan, "Saya melihat betapa fokusnya kamu dalam pembelajaran hari ini. Bagus sekali!". Dengan melakukan Langkah tersebut akan berkesan enting karena akan mempengaruhi proses selanjutnya. Jika awalnya baik, menarik, dan memikat, maka proses pembelajaran akan lebih hidup dan menggairahkan. Oleh karena itu selalu awali kegiatan pembelajaran dengan memberikan sapaan hangat kepada peserta didik. Karena sapaan hangat dan raut wajah cerah memantulkan energi positif yang dapat mempengaruhi semangat peserta didik.

b. Peserta didik menunujukkan antusias serius

   Langkah yang dilakukan guru yaitu Ketika pembelajaran guru melakukan pembelajaran dengan cara bermain. Misalnya pada pembelajaran alat trasnportasi, guru mengajak siswa berular tangga alat transportasi.

   Dalam pelajaran terkadang kita melihat timbulnya suasana yang kurang mendukung hingga menyebabkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran. Suasana yang dimaksud adalah kaku, dingin, atau beku sehingga pembelajaran saat itu menjadi kurang nyaman. Game berguna untuk menaikkan kembali derajat perhatian peserta didik. Hal ini perlu dilakukan oleh guru karena berdasarkan hasil penelitian, rata-rata setiap orang untuk dapat berkonsentrasi pada satu fokus tertentu hanyalah sekitar 15 menit. Setelah itu konsentrasi seseorang sudah tidak lagi dapat memusatkan perhatian (fokus). Dengan penggunaan game siswa dapat antusias dan fokus dalam pembelajaran.

c. Peserta didik memiliki keberanian mencoba hal baru

   Langkah yang dilakukan guru yaitu Guru memberi waktu untuk maju kedepan untuk mempresntasikan hasil yang mereka kerjakan.

   Dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik akan meningkatkan keberanian dalam mencoba hal baru, Dalam praktik ini, siswa mengalami sendiri pembelajarannya dan membangun sendiri pemahamannya sehingga pemahaman

siswa terhadap materi itu terjadi dengan sendirinya, pembelajaran yang seperti ini akan berdampak pada memori jangka panjang siswa. Implementasi praktik yang sudah dilaksanakan merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk menambah motivasi peserta didik serta peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.

d. Peserta didik merasa bebas mencari informasi.

Langkah yang dilakukan guru yaitu Peserta didik diberikan waktu untuk menelusuri buku-buku yang tersedia di perpustakaan kelas atau di sudut membaca yang disediakan di kelas. Mereka juga dapat berdiskusi dengan teman sekelas atau orang tua. Hal tersebut Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah. Pada dasarnya hidup ini adalah memecahkan masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah; dan kreatif untuk melahirkan alternative pemecahan masalah. Kedua jenis berpikir tersebut, kritis dan kreatif, berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi yang keduanya ada pada diri anak sejak lahir.

e. Peserta didik dapat berekspresi dalam pembelajaran.

Langkah yang dilakukan oleh guru yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas seni dan kreativitas, seperti menggambar dan berkarya kolase peserta didik mampu mengekspresikan kreativitas peserta didik.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Sebagai calon pendidik memliki keyakinan bahwa peserta didiknya dapat membangun fondasi yang kokoh dalam pembelajaran sepanjang hidup mereka. Mereka akan menjadi individu yang berani berpikir, inovatif, dan mampu menghadapi perubahan dengan kepercayaan diri. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka, manfaat yang dihasilkan, tantangan yang dihadapi, dan langkah-langkah yang dapat diambil untuk mendukung implementasi yang sukses. Dengan demikian, kita dapat memahami bagaimana Kurikulum Merdeka membawa transformasi pembelajaran yang menyenangkan di kelas 1 SD.

Setiap anak diberi ruang dan waktu yang cukup untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini mendorong perkembangan kemandirian dan kepercayaan diri, karena siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan merasakan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan mendorong keterlibatan aktif dari orang tua dan masyarakat dalam pendidikan. Mereka diundang untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran,

seperti mengadakan presentasi tentang pekerjaan mereka atau mengajak siswa untuk mengunjungi tempat-tempat menarik yang relevan dengan pembelajaran. Dengan melibatkan orang tua dan masyarakat secara aktif, Mereka akan belajar dengan kegembiraan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan motivasi yang kuat. Pembelajaran tidak lagi menjadi beban, tetapi menjadi petualangan yang menyenangkan. Setelah melakukan obesrvasi di kelas 1 SD, yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung terdapat berbagai manfaat yang signifikan.

Salah satunya adalah peningkatan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran.Selain itu, Kurikulum Merdeka juga membantu siswa mengembangkan keterampilan kreativitas. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa diberi kesempatan untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi ide-ide baru, dan menciptakan solusi yang inovatif. Mereka belajar untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan pemikiran yang kritis dan analitis. Guru sebagai agen perubahan, berperan penting untuk membawa tujuan kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan optimal. Kegiatan belajar mengajar bukan sekadar meningkatkan motivasi dan potensi peserta didik, tetapi membuat peserta didik berkarakter. Sumber daya manusia/peserta didik yang unggul merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

KESIMPULAN

Dalam kesimpulan, pembelajaran yang meneyenangkan melalui kurikulum Merdeka memberikan transformasi pembelajaran yang menyenangkan di kelas 1 SD. Dengan pendekatan yang inovatif, siswa merasa lebih senang, kreatif, dan mandiri dalam belajar. Mereka terlibat dalam pembelajaran dengan lebih baik, mengembangkan keterampilan kreativitas, dan memperoleh motivasi yang tinggi. Dukungan dari orang tua dan masyarakat juga memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik. Dengan mengatasi tantangan implementasi dan mengambil langkah-langkah yang tepat, Kurikulum Merdeka dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang positif dan bermanfaat bagi siswa kelas 1 SD. Dengan demikian, artikel ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang transformasi pembelajaran menyenangkan di kelas 1 SD melalui Kurikulum Merdeka. Semoga artikel ini dapat menginspirasi pembuat kebijakan, pendidik,

dan orang tua dalam menerapkan pendekatan inovatif ini untuk membangun masa depan yang cerah bagi anak-anak kita.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2015

Matter Miles B. Dan Huberman, A. Michael, 1992, Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh TjetjepRohendi Rohidi, Jakarta : Universitas Indonesia

Rahmadayanti and A. Hartoyo, "Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar,"J. Basicedu, vol. 6, no. 4, pp. 2247–2255, 2022, Brabender, V., & Fallon, A. (2009). Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change. Washington, DC: American Psychological Association.

Martini, E., Kusnadi, E., Darkam, D., & Santoso, G. (2019). Competency Based Citizenship 21st Century Technology in Indonesia. International Journal of Recent Technology and Engineering, 8(1C2), 759–763.

Saifuddin. (2014). Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis. Deepublish. Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. Jurnal Al-Ta'lim, 1(3), 209–215.

Wahyudi, D., & Azizah, H. (2016). Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Konsep Learning Revolution. Attarbiyah, 26, 1–28.

Yayuk, E., Ekowati, D. W., Suwandayani, B. I., & Ulum, B. (2018). Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan. Universitas Muhammadiyah Malang.

Rusman. 2010. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Indrawati, dkk. 2009. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD. Jakarta: PPPPTK IPA

Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Jakarta: Kencana