

DESAIN KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI ERA KURIKULUM MERDEKA

Yessy Gusmira¹, Alia Oktavia², Surya Adri³

^{1, 2, 3}UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Jl. Jenderal Sudirman No.137, Tanah Datar, Sumatera Barat, Indonesia
Email: yessygusmira2308@gmail.com

Article History

Received: 26-05-2026

Revision: 12-06-2026

Accepted: 16-06-2026

Published: 18-06-2026

Abstract. This study discusses the design of learning activities in primary and secondary education during the implementation of the Merdeka Curriculum. The study aims to analyze the concepts, principles, models, strategies, and challenges of designing effective and innovative learning activities that are aligned with students' needs and the demands of 21st-century education. This research employed a qualitative approach using a library research method. Data were collected from books, scientific journals, educational policy documents, and other relevant references related to instructional design and the Merdeka Curriculum. The data were analyzed using content analysis techniques through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that effective learning design in the Merdeka Curriculum should be student-centered, adaptive to learners' characteristics, integrate digital technology, and encourage critical thinking, creativity, collaboration, and communication skills. Various innovative learning models such as Project Based Learning, Problem Based Learning, Discovery Learning, Cooperative Learning, Blended Learning, and differentiated instruction can support meaningful learning processes. However, several challenges remain, including differences in students' abilities, limited educational facilities, low digital literacy, and limited teacher creativity. Therefore, improving teacher competence, utilizing digital learning media, and strengthening collaboration among schools, teachers, and parents are essential to improve the quality of education.

Keywords: Learning Design, Merdeka Curriculum, Primary Education, Secondary Education, Innovative Learning

Abstrak. Penelitian ini membahas desain kegiatan pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah di era implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian bertujuan untuk menganalisis konsep, prinsip, model, strategi, serta tantangan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tuntutan pendidikan abad ke-21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Data diperoleh melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dokumen kebijakan pendidikan, dan referensi lain yang relevan dengan desain pembelajaran dan Kurikulum Merdeka. Teknik analisis data menggunakan analisis isi melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang efektif dalam Kurikulum Merdeka harus berpusat pada peserta didik, menyesuaikan karakteristik siswa, mengintegrasikan teknologi digital, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Berbagai model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, *Cooperative Learning*, *Blended Learning*, dan pembelajaran berdiferensiasi dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Namun demikian, terdapat berbagai tantangan seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan sarana prasarana, rendahnya literasi digital, dan kurangnya kreativitas guru. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru, pemanfaatan media pembelajaran digital, serta kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Kurikulum Merdeka, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, Pembelajaran Inovatif

How to Cite: Gusmira, Y., Oktavia, A., & Adri, S. (2026). Desain Kegiatan Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah di Era Kurikulum Merdeka. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4194-4210. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5941>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan suatu bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Hamalik (2019) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan unsur manusia, material, fasilitas, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas akan mendorong peningkatan hasil belajar, sedangkan pembelajaran yang kurang efektif dapat menghambat perkembangan kemampuan peserta didik.

Salah satu faktor yang menentukan kualitas pembelajaran adalah desain kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Dick dan Carey (2015) menjelaskan bahwa desain pembelajaran merupakan proses sistematis yang mencakup perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui desain pembelajaran yang baik, guru dapat memilih tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, Majid (2017) mengemukakan bahwa masih banyak perangkat pembelajaran yang disusun hanya untuk memenuhi kebutuhan administratif sehingga belum sepenuhnya menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kondisi ini berdampak pada masih dominannya pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses belajar (Rusman, 2020).

Urgensi kajian mengenai desain kegiatan pembelajaran semakin meningkat seiring tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang beragam juga menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan kebutuhan belajar siswa. Piaget dalam Slavin (2018) menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sedangkan peserta didik sekolah menengah mulai memasuki tahap operasional formal. Perbedaan tersebut mengharuskan guru menyusun kegiatan pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada peserta didik. Akan tetapi, dalam praktiknya masih ditemukan pembelajaran yang belum mempertimbangkan perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa sehingga hasil belajar belum optimal.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*. Vygotsky dalam Trianto (2014) menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang aktif. Sejalan dengan itu, Sanjaya (2016) menjelaskan bahwa pendekatan konstruktivistik menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Meskipun teknologi digital memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, pemanfaatannya di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan literasi digital guru dan sarana pendukung pembelajaran. Akibatnya, potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran yang inovatif belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, desain kegiatan pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep, prinsip, dan penerapan desain kegiatan pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah serta mengidentifikasi tantangan dan strategi pengembangannya dalam mendukung pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis konseptual mengenai desain kegiatan pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah di era Kurikulum Merdeka. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan, seperti buku, artikel jurnal nasional dan internasional, dokumen kebijakan pendidikan, serta regulasi resmi terkait implementasi Kurikulum Merdeka. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada berbagai basis data ilmiah, seperti Google Scholar, Garuda, dan sumber resmi dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi terhadap topik penelitian, keterbaruan sumber, serta kesesuaian dengan fokus pembahasan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan kegiatan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menginterpretasikan konsep-konsep utama yang berkaitan dengan desain kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Analisis dilakukan secara sistematis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai karakteristik desain pembelajaran yang adaptif, berpusat pada peserta didik, serta mendukung pengembangan kompetensi dan profil Pelajar Pancasila. Untuk menjaga validitas data, penelitian menerapkan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai referensi dan dokumen yang memiliki keterkaitan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai desain kegiatan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

HASIL DAN DISKUSI

Tujuan *Design* Kegiatan Pembelajaran

Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Efisien

Desain pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif ditunjukkan oleh tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, sedangkan pembelajaran yang efisien ditunjukkan oleh pemanfaatan waktu, tenaga, media, dan sumber belajar secara tepat. Melalui desain pembelajaran yang baik, guru dapat merencanakan tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Gagné, Briggs, dan Wager (2005) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika kegiatan belajar dirancang melalui tahapan pembelajaran yang sistematis (*events of instruction*) sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Perencanaan yang baik memungkinkan guru mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih terstruktur serta memfasilitasi ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Dick, Carey, dan Carey (2015) menyatakan bahwa desain pembelajaran merupakan proses sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Desain pembelajaran yang baik membantu guru mengorganisasikan materi, strategi, media, dan evaluasi secara terintegrasi sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menyusun desain pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Membantu Guru Mencapai Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal, diperlukan desain pembelajaran yang jelas, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Desain pembelajaran membantu guru dalam merencanakan tujuan, memilih materi, menentukan metode, memanfaatkan media, serta menyusun evaluasi yang selaras dengan capaian pembelajaran. Menurut Bloom (1956), tujuan pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan peserta didik secara seimbang.

Sejalan dengan hal tersebut, Tyler (2013) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keselarasan antara tujuan pembelajaran, pengalaman belajar, dan evaluasi. Keselarasan tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara terarah dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan desain pembelajaran yang baik, guru dapat menentukan strategi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mengelola kegiatan belajar secara efektif, serta melakukan evaluasi yang tepat untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Desain pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi secara optimal dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik sejak awal kegiatan pembelajaran. Menurut Maslow (1954), motivasi belajar berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan individu, mulai dari kebutuhan dasar hingga aktualisasi diri. Dalam konteks pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi apabila mereka merasa aman, dihargai, dan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Sejalan dengan hal tersebut, Keller (2010) melalui model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran

yang mampu menarik perhatian peserta didik, relevan dengan kebutuhan mereka, membangun kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan dalam belajar.

Penerapan desain pembelajaran yang kreatif melalui penggunaan media digital, metode diskusi, permainan edukatif, maupun pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi akan mendorong meningkatnya motivasi belajar dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berpusat pada peserta didik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa

Pada abad ke-21, pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Kemampuan berpikir kritis membantu peserta didik dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara rasional, sedangkan kemampuan berpikir kreatif memungkinkan peserta didik menghasilkan ide dan solusi yang inovatif. Oleh karena itu, desain pembelajaran perlu dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar dan membangun pengetahuannya secara mandiri.

Piaget (1972) menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan berpikir terjadi melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya. Sementara itu, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh interaksi sosial, kolaborasi, dan proses belajar bersama. Kedua teori tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif harus memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, mengeksplorasi ide, serta memecahkan masalah secara aktif. Dalam praktiknya, kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, diskusi kelompok, eksperimen, dan pembelajaran berbasis teknologi. Model-model tersebut mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, serta menghasilkan gagasan yang inovatif. Dengan demikian, desain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tuntutan utama pendidikan abad ke-21.

Prinsip-Prinsip Design Kegiatan Pembelajaran

Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Salah satu prinsip utama dalam desain pembelajaran adalah berorientasi pada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi acuan bagi guru dalam menentukan materi, metode, media, strategi, dan evaluasi yang digunakan selama proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan yang jelas, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara terarah, sistematis, dan terukur sehingga memudahkan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Bloom (1956) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, desain pembelajaran perlu dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik secara seimbang. Pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif akan kurang optimal dalam membentuk karakter dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan itu, Tyler (2013) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan dasar dalam menentukan pengalaman belajar dan evaluasi yang digunakan selama proses pembelajaran. Keselarasan antara tujuan, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi akan membantu guru memastikan bahwa seluruh aktivitas pembelajaran mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, orientasi pada tujuan pembelajaran menjadi prinsip penting dalam desain pembelajaran karena dapat meningkatkan efektivitas proses belajar serta memudahkan pengukuran keberhasilan pembelajaran.

Berpusat pada Peserta Didik

Desain pembelajaran modern menekankan pendekatan *student centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam diskusi, pemecahan masalah, eksperimen, dan kegiatan kolaboratif. Menurut Piaget (1972), pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan. Sementara itu, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja sama dalam proses belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif berpartisipasi.

Menyesuaikan Karakteristik Siswa

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi kemampuan, minat, gaya belajar, latar belakang sosial, maupun perkembangan psikologis. Oleh karena itu, desain pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran lebih efektif dan mudah dipahami. Menurut Howard Gardner melalui teori *Multiple Intelligences*, setiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, seperti kecerdasan linguistik, logis matematis, musikal, interpersonal, dan kinestetik (Gardner, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak dapat menggunakan satu metode pembelajaran yang sama untuk semua peserta didik. Selain itu, teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa kemampuan berpikir peserta didik berkembang sesuai tahap usia dan perkembangan mentalnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada pendidikan dasar harus lebih konkret dan kontekstual, sedangkan pada pendidikan menengah dapat diarahkan pada pembelajaran yang lebih abstrak dan analitis.

Mengintegrasikan Media dan Teknologi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Oleh karena itu, desain pembelajaran modern perlu mengintegrasikan media dan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, animasi, presentasi digital, aplikasi pembelajaran, hingga platform pembelajaran daring seperti LMS (*Learning Management System*). Penggunaan teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Menurut Edgar Dale melalui teori *Cone of Experience*, penggunaan media yang melibatkan pengalaman langsung akan membantu peserta didik memahami materi lebih baik dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan verbal (Dale, 1969). Dalam era digital, integrasi teknologi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Namun, penggunaan teknologi harus tetap diarahkan secara positif dan edukatif.

Fleksibel dan Inovatif

Desain pembelajaran harus bersifat fleksibel dan inovatif agar mampu menyesuaikan perkembangan zaman, kebutuhan peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar. Fleksibel berarti pembelajaran dapat disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan siswa, sedangkan inovatif berarti pembelajaran dirancang secara kreatif dan menarik. Guru perlu mengembangkan

berbagai model pembelajaran seperti *problem based learning*, *project based learning*, pembelajaran kolaboratif, maupun pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Menurut Jerome Bruner, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam menemukan konsep dan pengetahuan melalui proses belajar (*discovery learning*) (Bruner, 1966). Pembelajaran yang fleksibel dan inovatif juga penting dalam menghadapi perubahan kurikulum dan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, guru perlu terus meningkatkan kreativitas dan kompetensi profesionalnya.

Berkesinambungan dan Sistematis

Desain pembelajaran harus dirancang secara berkesinambungan dan sistematis agar proses pembelajaran berlangsung terarah dan mencapai tujuan yang diharapkan. Sistematis berarti setiap komponen pembelajaran disusun secara runtut mulai dari tujuan, materi, metode, media, hingga evaluasi. Sedangkan berkesinambungan berarti pembelajaran dilakukan secara terus-menerus dan saling berkaitan antara satu materi dengan materi lainnya. Menurut Robert M. Gagné, pembelajaran yang efektif memerlukan tahapan yang sistematis agar peserta didik dapat memahami materi secara bertahap dan berkelanjutan (Gagné, Briggs, & Wager, 2005). Selain itu, evaluasi pembelajaran juga harus dilakukan secara berkelanjutan untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik dan memperbaiki proses pembelajaran yang belum optimal.

Langkah-Langkah Penyusunan Design Kegiatan Pembelajaran

Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Analisis kebutuhan pembelajaran merupakan langkah awal dalam mendesain pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kompetensi yang harus dicapai. Analisis ini penting agar pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Menurut Walter Dick dan Lou Carey, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi nyata peserta didik sehingga guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat (Dick, Carey, & Carey, 2015). Analisis kebutuhan pembelajaran meliputi (1) Analisis karakteristik peserta didik, (2) Analisis kompetensi awal siswa, (3) Analisis lingkungan belajar, (4) Analisis sarana dan prasarana, dan (5) Analisis kurikulum dan capaian pembelajaran.

Menentukan Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah menentukan capaian dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan yang jelas akan membantu guru mengarahkan seluruh aktivitas pembelajaran agar lebih terstruktur dan terukur. Menurut Benjamin Bloom, tujuan pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu Ranah kognitif (pengetahuan), Ranah afektif (sikap), dan Ranah psikomotorik (keterampilan) (Bloom, 1956). Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang menekankan pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik.

Menentukan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan isi atau bahan ajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan materi harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, serta kebutuhan lingkungan belajar. Menurut Oemar Hamalik, materi pembelajaran merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu (Hamalik, 2014). Materi pembelajaran yang baik harus (1) Relevan dengan tujuan pembelajaran, (2) Sesuai tingkat perkembangan siswa, (3) Aktual dan kontekstual, (4) Menarik dan mudah dipahami, dan (5) Mendukung pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Dalam era digital, materi pembelajaran juga dapat dikembangkan melalui berbagai sumber seperti buku, video pembelajaran, internet, dan media interaktif.

Menentukan Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode dan strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, dan kondisi kelas. Menurut Jerome Bruner, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam menemukan konsep dan pengetahuan (*discovery learning*) (Bruner, 1966). Beberapa metode dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan antara lain Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi, Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), Cooperative learning. Strategi pembelajaran modern lebih menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Menentukan Media dan Sumber Belajar

Media dan sumber belajar merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Penggunaan media dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan meningkatkan motivasi belajar. Menurut Edgar Dale melalui teori *Cone of Experience*, pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan media pembelajaran (Dale, 1969). Media pembelajaran dapat berupa Buku dan modul, Gambar dan poster, Video pembelajaran, PowerPoint, Aplikasi digital, dan Internet dan LMS (*Learning Management System*). Sumber belajar tidak hanya berasal dari guru dan buku, tetapi juga lingkungan sekitar, teknologi, dan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Menyusun Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyusunan kegiatan pembelajaran harus sistematis dan sesuai tujuan pembelajaran. (1) Kegiatan Pendahuluan; Kegiatan pendahuluan bertujuan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan mental sebelum mengikuti pembelajaran, (2) Kegiatan Inti; Kegiatan inti merupakan proses utama pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar peserta didik. Pada tahap ini guru menggunakan metode dan strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Dalam Kurikulum Merdeka, kegiatan inti menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek, (3) Kegiatan Penutup; Kegiatan penutup dilakukan untuk mengakhiri proses pembelajaran. Pada tahap ini guru Melakukan refleksi, Menyimpulkan materi, Memberikan evaluasi, Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran. Kegiatan penutup membantu peserta didik memahami kembali materi yang telah dipelajari dan memperkuat pengalaman belajar.

Menyusun Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan mengetahui perkembangan belajar peserta didik. Evaluasi juga berfungsi sebagai bahan perbaikan proses pembelajaran. Menurut Ralph Tyler, evaluasi pembelajaran merupakan proses menentukan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai (Tyler, 2013). Evaluasi dapat dilakukan melalui Tes tertulis, Tes lisan, Penugasan, Observasi, Portofolio, dan Praktik atau proyek. Dalam Kurikulum Merdeka, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga proses belajar dan perkembangan karakter peserta didik.

Model dan Strategi Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) merupakan model pembelajaran yang menekankan proses belajar melalui pengerjaan suatu proyek secara nyata dan kontekstual. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga dituntut untuk menghasilkan suatu produk atau karya melalui proses penyelidikan, kerja sama, dan pemecahan masalah. Menurut John Dewey, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) (Dewey, 1938). Oleh karena itu, PjBL mendorong siswa aktif dalam proses belajar melalui kegiatan yang relevan dengan kehidupan nyata. Karakteristik *Project Based Learning* meliputi (1) Berpusat pada peserta didik, (2) Menghasilkan produk atau karya, (3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, (4) Mendorong kolaborasi dan komunikasi, dan (5) Mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu.

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai dasar pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. Dalam model ini, peserta didik diajak untuk menganalisis masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Menurut Howard Barrows, PBL adalah pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai titik awal dalam memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Barrows, 1986). PBL sangat relevan diterapkan pada era abad ke-21 karena membantu peserta didik menghadapi berbagai persoalan kehidupan secara kreatif dan logis.

Discovery Learning

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep atau pengetahuan oleh peserta didik secara mandiri melalui observasi, eksperimen, diskusi, dan analisis. Menurut Jerome Bruner, belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik menemukan sendiri konsep atau prinsip pembelajaran melalui proses eksplorasi (*discovery learning*) (Bruner, 1966). Dalam model ini, guru tidak langsung memberikan informasi secara lengkap, tetapi membimbing peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui kegiatan belajar aktif.

Cooperative Learning

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang dilakukan melalui kerja sama kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model ini, peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Menurut Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran (Slavin, 2015). Karakteristik *Cooperative Learning* antara lain Belajar dalam kelompok, Adanya kerja sama dan tanggung jawab bersama, Mengembangkan keterampilan sosial, Meningkatkan komunikasi dan toleransi.

Tantangan dalam Desain dan Pelaksanaan Pembelajaran

Perbedaan Kemampuan Siswa

Salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran adalah adanya perbedaan kemampuan peserta didik. Setiap siswa memiliki karakteristik, tingkat kecerdasan, minat, gaya belajar, latar belakang keluarga, serta kemampuan akademik yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut menyebabkan guru sering mengalami kesulitan dalam menentukan metode, materi, dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk seluruh peserta didik. Menurut Howard Gardner melalui teori *Multiple Intelligences*, setiap individu memiliki jenis kecerdasan yang berbeda seperti kecerdasan linguistik, logis matematis, visual spasial, musikal, interpersonal, dan kinestetik (Gardner, 2011). Oleh karena itu, guru perlu memahami bahwa kemampuan peserta didik tidak dapat disamaratakan. Selain itu, Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan berpikir anak berlangsung secara bertahap sesuai usia dan pengalaman belajar (Piaget, 1972). Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki kecepatan belajar yang berbeda.

Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan juga menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama pada sekolah yang memiliki fasilitas terbatas. Sarana seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, media pembelajaran, perangkat teknologi, dan akses internet sangat memengaruhi kualitas pembelajaran. Sekolah yang belum memiliki fasilitas memadai cenderung mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran inovatif. Kondisi ini dapat menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Menurut Oemar Hamalik, fasilitas dan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung

keberhasilan proses belajar mengajar (Hamalik, 2014). Tanpa sarana yang memadai, proses pembelajaran akan sulit berjalan secara efektif.

Rendahnya Literasi Digital

Pada era perkembangan teknologi informasi, kemampuan literasi digital menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan. Namun, masih banyak guru dan peserta didik yang memiliki kemampuan literasi digital rendah, seperti keterbatasan dalam menggunakan perangkat teknologi, mengakses informasi digital, dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Rendahnya literasi digital dapat menyebabkan pembelajaran kurang berkembang dan peserta didik sulit menyesuaikan diri dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Selain itu, kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak juga dapat menimbulkan penyalahgunaan media digital. Menurut Paul Gilster, literasi digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan bertanggung jawab (Gilster, 1997).

Kurangnya Kreativitas Guru dalam Pembelajaran

Kreativitas guru merupakan faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan guru yang menggunakan metode pembelajaran monoton dan kurang inovatif sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi belajar. Kurangnya kreativitas guru dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan pelatihan, kurangnya penguasaan teknologi, minimnya motivasi untuk mengembangkan diri, serta kebiasaan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut Jerome Bruner, pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kreatif (*discovery learning*) (Bruner, 1966).

Solusi dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran

Pelatihan dan Pengembangan Kompetensi Guru

Salah satu solusi utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui pelatihan dan pengembangan kompetensi guru. Guru perlu terus meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan teknologi agar mampu menghadapi perkembangan pendidikan modern. Pelatihan dapat dilakukan melalui seminar, workshop, komunitas belajar, pelatihan digital, maupun kegiatan pengembangan profesional berkelanjutan. Menurut Michael

Fullan, peningkatan kualitas pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam beradaptasi dan mengembangkan kompetensinya secara berkelanjutan (Fullan, 2007).

Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana dan Digital

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Media tidak harus mahal atau berbasis teknologi tinggi, tetapi dapat menggunakan alat sederhana yang kreatif dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain media sederhana, penggunaan teknologi digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, LMS, dan aplikasi pendidikan juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Edgar Dale, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan pengalaman dan pemahaman belajar peserta didik (Dale, 1969). Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan Pembelajaran Inovatif

Penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, dan pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran inovatif mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi peserta didik sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan abad ke-21. Menurut John Dewey, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*learning by doing*) (Dewey, 1938). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar nyata.

Kolaborasi antara Guru, Sekolah, dan Orang Tua

Keberhasilan pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi juga membutuhkan kerja sama antara sekolah, orang tua, dan lingkungan masyarakat. Kolaborasi yang baik akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan peserta didik. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan motivasi, pengawasan, dan dukungan belajar di rumah. Sementara itu, sekolah perlu menyediakan fasilitas dan kebijakan yang mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya kolaborasi yang baik antara guru, sekolah, dan orang tua, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mendukung keberhasilan belajar peserta didik secara optimal.

KESIMPULAN

Desain kegiatan pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah merupakan proses sistematis dalam merancang pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif, efisien, dan bermakna. Desain pembelajaran mencakup berbagai komponen penting seperti identitas pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Seluruh komponen tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menciptakan proses pembelajaran yang terarah dan berkualitas. Pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah harus berorientasi pada peserta didik dengan memperhatikan karakteristik, kebutuhan, serta perkembangan peserta didik. Selain itu, pembelajaran juga perlu mengintegrasikan teknologi digital, menerapkan model pembelajaran inovatif, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Dalam pelaksanaannya, terdapat berbagai tantangan seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya literasi digital, serta kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya seperti peningkatan kompetensi guru, pemanfaatan media pembelajaran sederhana dan digital, penerapan pembelajaran inovatif, serta kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, dalam perspektif Islam, desain pembelajaran juga harus berlandaskan nilai-nilai keislaman seperti amanah, tanggung jawab, kerja sama, dan pentingnya menuntut ilmu. Dengan demikian, desain pembelajaran tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga membentuk karakter dan akhlak yang baik

REFERENSI

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green and Co.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audio visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Wadsworth.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.

- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. Harper & Row.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Reigeluth, C. M. (2013). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*. Routledge.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Tyler, R. W. (2013). *Basic principles of curriculum and instruction*. The University of Chicago Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Kementerian Agama RI