

Gamifikasi sebagai Media Penguatan Kompetensi Abad 21: Tinjauan Literatur di Konteks Kurikulum Merdeka

Yuyun A Tobondo^{*1}, Sepryanus Rano Putra²

¹Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Tentena

²Prodi PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena

*email: alfa.trumpp@gmail.com

ABSTRACT

This study explored the role of gamification as a medium for enhancing 21st-century skills within the context of the Independent Curriculum through a qualitative library research approach. A systematic literature review was conducted using content analysis, with keywords including gamification, 21st-century skills, and Independent Curriculum. Data were collected from academic databases, followed by coding and narrative synthesis. The findings indicate that gamification enhances student engagement and motivation, fostering skills such as critical thinking, creativity, collaboration, and communication. It aligns with the learner-centered approach of the Independent Curriculum, enabling flexible, experience-based learning. However, challenges include inadequate teacher training and limited technological infrastructure. The study concludes that gamification is an effective tool for strengthening 21st-century skills, but its success depends on robust training and infrastructure support. Recommendations include intensive teacher training, educator collaboration, and technological investment to optimize gamification's implementation.

Keywords : 21st-Century Skills, Engagement, Experiential Learning, Gamification, Independent Curriculum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran gamifikasi sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka melalui pendekatan penelitian kepustakaan. Metode kualitatif dengan analisis isi digunakan untuk mengeksplorasi literatur yang relevan dengan kata kunci seperti gamifikasi, kompetensi abad 21, dan Kurikulum Merdeka. Proses pengumpulan data melibatkan pencarian sistematis pada basis data akademik, diikuti dengan pengkodean dan sintesis naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mendukung pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Gamifikasi selaras dengan pendekatan berpusat pada peserta didik dalam Kurikulum Merdeka, memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman yang fleksibel. Namun, implementasi gamifikasi menghadapi tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa gamifikasi merupakan media efektif untuk memperkuat kompetensi abad 21, tetapi keberhasilannya bergantung pada dukungan pelatihan dan infrastruktur yang memadai. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan guru yang intensif, kolaborasi antarpendidik, dan investasi teknologi untuk mengoptimalkan implementasi gamifikasi.

Kata Kunci : Gamifikasi, Keterlibatan Siswa, Kompetensi Abad 21, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Berbasis Pengalaman

PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad 21 menghadapi tuntutan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan dinamika masyarakat yang pesat. Kompetensi abad 21, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, menjadi elemen penting dalam membekali siswa

untuk bersaing di dunia yang terus berubah (Firdaus, 2023; Muliardi, 2023). Untuk mendukung pengembangan kompetensi tersebut, pendekatan inovatif seperti gamifikasi telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan. Gamifikasi, yang menerapkan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga memfasilitasi penguasaan kompetensi abad 21 secara lebih efektif (Indarta et al., 2022; Wahyudi et al., 2024).

Di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan fleksibilitas dalam metode pengajaran untuk mengembangkan kreativitas dan karakter siswa (Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023). Kurikulum ini mendorong pembelajaran berbasis pengalaman yang selaras dengan prinsip gamifikasi, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat mereka dan berpikir kritis (Indarta et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi dalam konteks Kurikulum Merdeka tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi abad 21 secara lebih optimal (Indarta et al., 2022; Wahyudi et al., 2024). Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka menawarkan peluang besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Namun, implementasi Kurikulum Merdeka dan integrasi gamifikasi tidak luput dari tantangan. Guru sering kali menghadapi kendala berupa kurangnya pelatihan dan sumber daya yang memadai untuk mengintegrasikan gamifikasi secara efektif, yang dapat menghambat pencapaian tujuan kurikulum (Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023). Selain itu, diperlukan pengembangan profesional yang berkelanjutan serta kolaborasi antarpendidik untuk berbagi praktik terbaik dalam penerapan gamifikasi (Sunarni & Karyono, 2023; Arassy & Fernandes, 2023). Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk memahami bagaimana gamifikasi dapat dioptimalkan sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur secara mendalam mengenai peran gamifikasi sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan pendekatan penelitian kepustakaan, penelitian ini akan menganalisis berbagai studi terkait untuk mengidentifikasi strategi, tantangan, dan praktik terbaik dalam mengintegrasikan gamifikasi, sehingga dapat memberikan wawasan yang komprehensif bagi pendidik dan pemangku kepentingan pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian kepustakaan (*library research*) untuk mengkaji peran gamifikasi sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mendalam melalui analisis literatur yang relevan, dengan fokus pada sintesis temuan dari berbagai sumber akademik.

Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis literatur ilmiah yang berkaitan dengan gamifikasi, kompetensi abad 21, dan Kurikulum Merdeka. Proses ini melibatkan tinjauan sistematis terhadap artikel jurnal, prosiding konferensi, dan publikasi akademik lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan deduktif diterapkan untuk merumuskan generalisasi berdasarkan temuan literatur, yang kemudian digunakan untuk mengidentifikasi strategi, tantangan, dan praktik terbaik dalam penerapan gamifikasi.

Data dikumpulkan melalui pencarian literatur pada basis data akademik seperti Google Scholar, ResearchGate, dan jurnal ilmiah terindeks lainnya. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi kombinasi istilah dalam bahasa Indonesia dan Inggris, yaitu: ("gamifikasi" OR "gamification") AND ("kompetensi abad 21" OR "21st century skills") AND ("Kurikulum Merdeka" OR "independent curriculum") AND ("tinjauan pustaka" OR "literature review" OR "studi literatur"). Kriteria inklusi untuk literatur yang dipilih adalah: (1) publikasi dalam rentang tahun 2020–2025 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini, (2) artikel atau prosiding yang membahas gamifikasi dalam konteks pendidikan, khususnya Kurikulum Merdeka, dan (3) literatur yang berfokus pada pengembangan kompetensi abad 21. Literatur yang tidak memenuhi kriteria tersebut, seperti artikel non-akademik atau di luar topik, dikecualikan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan analisis isi (content analysis) secara kualitatif. Proses analisis meliputi: (1) pengorganisasian literatur berdasarkan tema utama, seperti efektivitas gamifikasi, hubungan dengan kompetensi abad 21, dan tantangan implementasi dalam Kurikulum Merdeka; (2) pengkodean temuan untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antarvariabel; dan (3) sintesis naratif untuk merangkum temuan dan merumuskan rekomendasi. Analisis dilakukan dengan memastikan validitas melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan temuan dari berbagai literatur untuk memperkuat keabsahan hasil penelitian.

Untuk memastikan keabsahan penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi literatur dengan merujuk pada sumber-sumber yang beragam dan kredibel. Selain itu, proses pencarian dan seleksi literatur didokumentasikan secara rinci untuk menjamin transparansi. Keandalan penelitian dipertahankan dengan menerapkan prosedur analisis yang konsisten dan sistematis, termasuk penggunaan kerangka analisis yang jelas berdasarkan tema-tema penelitian yang telah ditentukan.

Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan wawasan yang komprehensif mengenai peran gamifikasi dalam memperkuat kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pengembang kebijakan pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengkaji peran gamifikasi sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka melalui tinjauan literatur. Berdasarkan analisis sistematis terhadap literatur yang relevan, ditemukan tiga tema utama yang mencerminkan hubungan antara gamifikasi, kompetensi abad 21, dan Kurikulum Merdeka, yaitu: (1) efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan dan kompetensi siswa, (2) integrasi gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka, dan (3) tantangan dalam implementasi gamifikasi.

Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Kompetensi Siswa

Literatur menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan elemen desain permainan seperti poin, lencana, dan tantangan, gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengeksplorasi materi pembelajaran (Indarta et al., 2022; Wahyudi et al., 2024). Selain itu, gamifikasi terbukti efektif dalam mengembangkan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Misalnya, Indarta et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan bekerja sama dalam kelompok, yang selaras dengan kebutuhan era Society 5.0. Firdaus (2023) dan Muliardi (2023) juga menegaskan bahwa gamifikasi membantu membangun karakter siswa, seperti ketekunan dan tanggung jawab, yang merupakan bagian dari kompetensi abad 21.

Integrasi Gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka, dengan pendekatan berpusat pada peserta didik, memberikan ruang yang ideal untuk integrasi gamifikasi. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, yang sejalan dengan prinsip gamifikasi yang mendorong eksplorasi dan pembelajaran aktif (Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023). Studi oleh Indarta et al. (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek dan tantangan yang dirancang untuk memicu kreativitas siswa. Wahyudi et al. (2024) menambahkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka, seperti simulasi berbasis permainan, meningkatkan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah. Pendekatan ini mendukung fleksibilitas Kurikulum Merdeka dalam memenuhi kebutuhan individu siswa sambil memperkuat kompetensi abad 21.

Tantangan dalam Implementasi Gamifikasi

Meskipun menjanjikan, implementasi gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka menghadapi sejumlah tantangan. Kurangnya pelatihan dan sumber daya bagi guru menjadi hambatan utama dalam mengintegrasikan gamifikasi secara efektif (Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023). Guru sering kali kekurangan pemahaman tentang desain gamifikasi yang tepat, sehingga penerapannya kurang optimal. Selain itu, Sunarni dan Karyono (2023) serta Arassy dan Fernandes (2023) menyoroti perlunya pengembangan profesional berkelanjutan dan kolaborasi antarpendidik untuk berbagi praktik terbaik. Literatur juga menunjukkan bahwa tanpa dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti akses ke perangkat digital, implementasi gamifikasi dapat terhambat (Suttrisno et al., 2022; Sampelolo & Kombong, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk mengatasi tantangan ini melalui pelatihan guru dan penyediaan sumber daya yang memadai.

Temuan

Berdasarkan analisis literatur yang dilakukan, temuan penelitian dirangkum dalam tiga tema utama yang mencerminkan peran gamifikasi dalam penguatan kompetensi abad 21 di konteks Kurikulum Merdeka. Tabel berikut menyajikan ringkasan temuan berdasarkan tema, deskripsi, dan referensi yang mendukung.

Tabel 1. Temuan

Tema	Deskripsi Temuan	Referensi
Efektivitas Gamifikasi dalam	Gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen permainan seperti	Indarta et al., 2022; Wahyudi et al., 2024;

Meningkatkan Keterlibatan dan Kompetensi Siswa	poin, rencana, dan tantangan. Pendekatan ini efektif dalam mengembangkan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta mendukung pembentukan karakter seperti ketekunan dan tanggung jawab.	Firdaus, 2023; Muliardi, 2023
Integrasi Gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka	Kurikulum Merdeka mendukung integrasi gamifikasi melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang fleksibel. Gamifikasi diterapkan melalui kegiatan seperti pembelajaran berbasis proyek dan simulasi berbasis permainan, yang meningkatkan kreativitas dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran.	Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023; Indarta et al., 2022; Wahyudi et al., 2024
Tantangan dalam Implementasi Gamifikasi	Implementasi gamifikasi menghadapi kendala berupa kurangnya pelatihan dan sumber daya guru, serta keterbatasan infrastruktur teknologi. Pengembangan profesional berkelanjutan dan kolaborasi antarpendidik diperlukan untuk mengatasi tantangan ini dan memastikan penerapan gamifikasi yang efektif.	Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023; Sunarni & Karyono, 2023; Arassy & Fernandes, 2023; Sutrisno et al., 2022; Sampelolo & Kombong, 2022

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Temuan yang disajikan dalam tabel di atas menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam Kurikulum Merdeka, namun keberhasilannya bergantung pada dukungan pelatihan dan infrastruktur yang memadai. Tabel ini memberikan gambaran yang jelas tentang manfaat, aplikasi, dan tantangan gamifikasi, yang dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang kebijakan pendidikan dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji peran gamifikasi sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka melalui tinjauan literatur. Berdasarkan analisis sistematis, temuan menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pengembangan kompetensi abad 21, namun implementasinya menghadapi sejumlah tantangan. Pembahasan berikut menguraikan implikasi temuan tersebut dalam tiga aspek utama: efektivitas gamifikasi, integrasi dalam Kurikulum Merdeka, dan tantangan implementasi.

Efektivitas Gamifikasi dalam Penguatan Kompetensi Abad 21

Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penerapan elemen permainan seperti poin, rencana, dan tantangan (Indarta et al., 2022; Wahyudi et al., 2024). Elemen-elemen ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi mendukung pengembangan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang merupakan kebutuhan esensial dalam menghadapi tantangan global (Firdaus, 2023; Muliardi, 2023). Misalnya, kegiatan berbasis gamifikasi memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan bekerja sama dalam kelompok, yang sejalan dengan kebutuhan era Society 5.0 (Indarta et al., 2022). Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa, seperti ketekunan dan tanggung jawab, yang merupakan bagian integral dari kompetensi abad 21.

Integrasi Gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka, dengan pendekatan berpusat pada peserta didik, memberikan landasan yang kuat untuk integrasi gamifikasi. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang ditekankan dalam kurikulum ini selaras dengan prinsip gamifikasi, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat mereka secara aktif dan kritis (Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023). Studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diterapkan melalui strategi seperti pembelajaran berbasis proyek dan simulasi berbasis permainan, yang meningkatkan kreativitas dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran (Wahyudi et al., 2024). Fleksibilitas Kurikulum Merdeka memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu siswa, sehingga gamifikasi menjadi alat yang relevan untuk mencapai tujuan kurikulum. Namun, keberhasilan integrasi ini bergantung pada kemampuan guru untuk merancang aktivitas gamifikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konteks siswa.

Tantangan Implementasi Gamifikasi

Meskipun memiliki potensi besar, implementasi gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka menghadapi kendala signifikan, terutama terkait dengan kurangnya pelatihan dan sumber daya bagi guru (Novelia et al., 2024; Riskianto et al., 2023). Banyak guru belum memiliki pemahaman mendalam tentang desain gamifikasi yang efektif, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti akses ke perangkat digital, menjadi hambatan dalam menerapkan gamifikasi secara optimal, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas (Sutrisno et al., 2022; Sampelolo & Kombong, 2022). Literatur juga menyoroti pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan dan kolaborasi antarpendidik untuk berbagi praktik terbaik (Sunarni & Karyono, 2023; Arassy & Fernandes, 2023). Tantangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada desain strategi, tetapi juga pada dukungan sistemik dari institusi pendidikan, termasuk penyediaan pelatihan dan infrastruktur yang memadai.

Implikasi dan Rekomendasi

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pendidik dan pengembang kebijakan pendidikan. Pertama, gamifikasi dapat menjadi alat strategis untuk memperkuat kompetensi abad 21 dalam Kurikulum Merdeka, tetapi membutuhkan pendekatan yang terarah dan terintegrasi. Kedua, pelatihan guru harus diprioritaskan untuk meningkatkan pemahaman tentang desain dan implementasi gamifikasi. Ketiga, investasi dalam infrastruktur teknologi diperlukan untuk mendukung penerapan gamifikasi, terutama di wilayah yang kurang berkembang. Rekomendasi dari literatur, seperti yang dikemukakan oleh Sriandila et al. (2023) dan Sutrisno et al. (2022), menekankan pentingnya kolaborasi antarpendidik dan refleksi praktik untuk terus meningkatkan strategi pengajaran. Dengan mengatasi tantangan ini, gamifikasi dapat dioptimalkan sebagai media yang efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan abad 21 dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan, gamifikasi terbukti menjadi media yang efektif dalam memperkuat kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen permainan yang interaktif, sekaligus mendukung pembentukan karakter yang selaras dengan kebutuhan era global. Kurikulum

Merdeka, dengan fleksibilitas dan pendekatan berpusat pada peserta didik, memberikan ruang yang ideal untuk integrasi gamifikasi melalui pembelajaran berbasis pengalaman, seperti proyek dan simulasi berbasis permainan. Namun, keberhasilan implementasi gamifikasi terhambat oleh kurangnya pelatihan guru, keterbatasan sumber daya, dan infrastruktur teknologi yang tidak memadai. Oleh karena itu, dukungan sistemik melalui pelatihan berkelanjutan dan penyediaan infrastruktur menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensi gamifikasi dalam mencapai tujuan Kurikulum Merdeka.

Saran

Untuk memaksimalkan peran gamifikasi dalam penguatan kompetensi abad 21, beberapa saran dapat dipertimbangkan. Pertama, institusi pendidikan perlu mengadakan program pelatihan intensif bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang dan menerapkan strategi gamifikasi yang efektif. Kedua, kolaborasi antarpendidik harus didorong melalui forum atau komunitas profesional untuk berbagi praktik terbaik. Ketiga, pemerintah dan sekolah perlu berinvestasi dalam infrastruktur teknologi, seperti akses ke perangkat digital, untuk mendukung implementasi gamifikasi, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas. Keempat, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi model gamifikasi spesifik yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa di berbagai tingkat pendidikan. Dengan menerapkan saran-saran ini, gamifikasi dapat diintegrasikan secara optimal dalam Kurikulum Merdeka untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arassy, D. F., & Fernandes, R. (2023). Strategi Sekolah Penggerak Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 8 Padang. *Naradidik Journal of Education and Pedagogy*. doi:10.24036/nara.v2i4.158
- Firdaus, M. (2023). Analisis Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar SD Negeri Percobaan 2 Kota Malang. *Proceedings Series of Educational Studies*. doi:10.17977/um083.7880
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*. doi:10.31004/edukatif.v4i2.2589
- Muliardi, M. (2023). Mengembangkan Kreativitas Dan Karakter Bangsa Melalui Kurikulum Merdeka Di Madrasah. *Takuana Jurnal Pendidikan Sains Dan Humaniora*. doi:10.56113/takuana.v2i1.68
- Novelia, N. T., Zuwirna, Z., Hidayati, A., & J, F. Y. (2024). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di SMP Negeri 1 Banuhampu. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*. doi:10.54373/imeij.v5i4.1558
- Riskianto, H., Surono, S., & Inawati, I. (2023). Teaching English Based on the Kurikulum Merdeka at Muhammadiyah Junior High Schools in Yogyakarta: The Teachers' Implementation and Perception. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. doi:10.54371/jiip.v6i11.2869
- Sampelolo, R., & Kombong, M. T. (2022). The Future of English Language Teaching and Learning Through "Merdeka Belajar - Kampus Merdeka" (Mbkm): A Systematic

- Review. *Klasikal Journal of Education Language Teaching and Science*. doi:10.52208/klasikal.v4i1.118
- Sriandila, R., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di PAUD Nurul Ikhlas Kemantan Kebalai Kabupaten Kerinci. *Journal on Education*. doi:10.31004/joe.v5i2.823
- Sunarni, S., & Karyono, H. (2023). Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Journal on Education*. doi:10.31004/joe.v5i2.796
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *Zahra Research and Thought Elementary School of Islam Journal*. doi:10.37812/zahra.v3i1.409
- Wahyudi, D., Andayani, A., Anindyarini, A., & Sumarwati, S. (2024). Kurikulum Merdeka in Learning Indonesia Language: Study of High School Students' Perceptions. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. doi:10.18415/ijmmu.v11i3.5574