

Lusiana Rahmatiani | Tamsik Udin | Hermania Bhoki
Eogenie Lakilaki | Dina Indriyani | Rhindra Puspitasari



PEMBELAJARAN

Mindful, Meaningful, dan Joyful

- + Konsep Dasar Pembelajaran *Mindful, Meaningful, & Joyful*
- + Menggagas Pembelajaran *Mindful, Meaningful, & Joyful*
- + Membangun Pembelajaran yang Bermakna (*Meaningful Learning*)
- + Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan (*Joyful Learning*)
- + Metode dan Strategi Pembelajaran *Mindful, Meaningful, & Joyful*
- + Evaluasi Pembelajaran yang *Mindful, Meaningful, & Joyful*

PEMBELAJARAN

Mindful,
Meaningful,
dan **Joyful**

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

~~4. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf d, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).~~

PEMBELAJARAN

Mindful, Meaningful, dan Joyful

Lusiana Rahmatiani | Tamsik Udin
Hermania Bhoki | Eogenie Lakilaki
Dina Indriyani | Rhindra Puspitasari



PEMBELAJARAN MINDFUL, MEANINGFUL, & JOYFUL

Ditulis oleh:

Lusiana Rahmatiani | Tamsik Udin
Hermania Bhoki | Eogenie Lakilaki
Dina Indriyani | Rhindra Puspitasari

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh
PT Literasi Nusantara Abadi Grup
Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Blok B11 Merjosari
Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144
Telp : +6285887254603, +6285841411519
Email: literasinusantaraofficial@gmail.com
Web: www.penerbitlitnus.co.id
Anggota IKAPI No. 340/JTI/2022



Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Agustus 2025

Editor: Ira Atika Putri
Perancang sampul: Syafri Imanda
Penata letak: Syafri Imanda

ISBN : 978-634-234-446-0

©Agustus 2025

Perpustakaan Nasional RI. Katalog dalam Terbitan (KDT)

Lusiana Rahmatiani, dkk.

Pembelajaran Mindful, Meaningful, & Joyful / Penulis, Lusiana Rahmatiani, dkk.; Editor, Ira Atika Putri -- Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025.

viii + 124 hlm. ; 15,5x23 cm.

ISBN : 978-634-234-446-0

1. Pendidikan. I. Judul. II. Lusiana Rahmatiani, dkk.



PRAKATA

Buku *Pembelajaran Mindful, Meaningful, & Joyful* ini lahir dari keprihatinan sekaligus harapan terhadap arah pendidikan saat ini. Di tengah arus perubahan yang begitu cepat—baik dari sisi teknologi, sosial, maupun budaya—proses pembelajaran di ruang-ruang kelas kerap terjebak pada rutinitas, capaian akademik semata, serta pendekatan yang kurang memperhatikan kebutuhan emosional dan psikologis peserta didik.

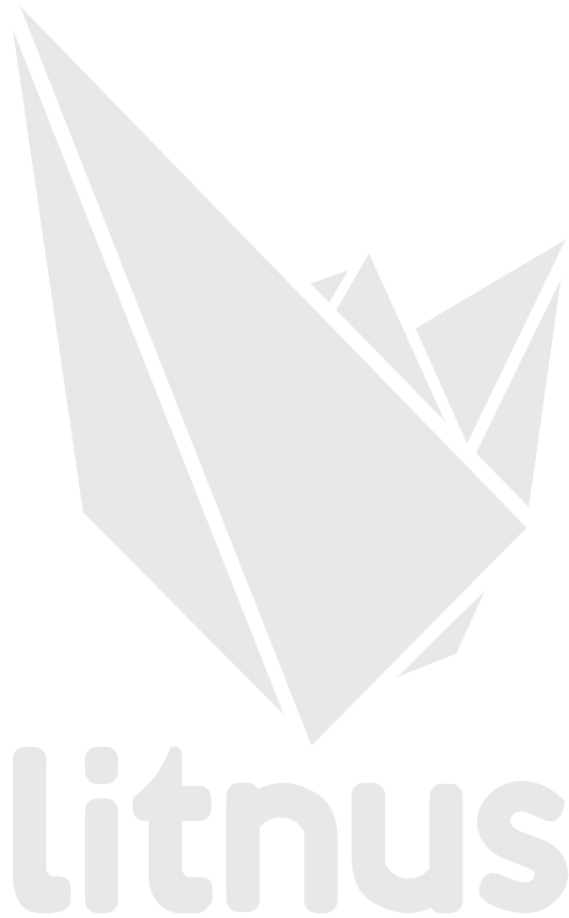
Padahal pembelajaran yang berkualitas bukan hanya tentang penyampaian materi atau pencapaian nilai, melainkan tentang bagaimana setiap peserta didik dapat tumbuh, berkembang, dan merasa dihargai dalam prosesnya. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang.

Pendekatan *mindful* mengajak pendidik dan peserta didik untuk hadir secara utuh dalam proses belajar, menyadari apa yang sedang dilakukan, dirasakan, serta dipelajari. *Meaningful* mendorong keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga apa yang dipelajari menjadi relevan dan bermakna. Sementara *joyful* menjadi kunci untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangun rasa percaya diri, dan menumbuhkan semangat eksplorasi.

Lebih dari sekadar pendekatan, *mindful, meaningful, dan joyful learning* merupakan filosofi yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Ketika guru mampu menciptakan

ruang belajar yang sadar, bermakna, dan menggembirakan, maka pendidikan akan bergerak menuju arah yang lebih humanis serta transformatif.

Semoga buku ini menjadi kontribusi kecil yang bermakna dalam upaya bersama menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih baik— ekosistem yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga menumbuhkan dan memba- hagiakan.





DAFTAR ISI

v Prakata
vii Daftar Isi

01 **BAB 1**
Konsep Dasar Pembelajaran *Mindful,*
Meaningful, dan Joyful
Lusiana Rahmatiani

15 **BAB 2**
Menggagas Pembelajaran *Mindful,*
Meaningful, dan Joyful
Tamsik Udin

29 **BAB 3**
Membangun Pembelajaran yang
Bermakna (*Meaningful Learning*)
Hermania Bhoki

49 BAB 4

Menciptakan Pembelajaran yang
Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Eogenie Lakilaki

61 BAB 5

Metode dan Strategi Pembelajaran *Mindful*,
Meaningful, dan *Joyful*

Dina Indriyani

73 BAB 6

Evaluasi Pembelajaran yang *Mindful*,
Meaningful, dan *Joyful*

Rhindra Puspitasari

107 Daftar Pustaka

115 Profil Penulis

litnus



BAB 1

KONSEP DASAR
PEMBELAJARAN *MINDFUL*,
MEANINGFUL, & *JOYFUL*

Lusiana Rahmatiani



Esensi Pembelajaran *Mindful, Meaningful, dan Joyful*

Dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 yang ditandai oleh kompleksitas kebutuhan peserta didik, keberagaman latar belakang sosial-budaya, serta perkembangan teknologi yang pesat, sistem pembelajaran dituntut untuk tidak hanya berorientasi pada capaian akademik semata, tetapi juga pada kesejahteraan psikologis, keterlibatan emosional, dan relevansi pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat *mindful, meaningful, dan joyful* menjadi semakin penting untuk diterapkan dalam proses pendidikan di berbagai jenjang.

Pembelajaran *mindful* mengajak pendidik dan peserta didik untuk hadir secara penuh dalam proses belajar, menyadari setiap aktivitas dengan pikiran terbuka, tanpa menghakimi, dan dengan perhatian utuh terhadap apa yang sedang dilakukan. Sementara itu, pembelajaran *meaningful* menekankan pada pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga mereka dapat memahami makna dari apa yang dipelajari dan mengaplikasikannya secara kontekstual. Adapun pembelajaran *joyful* bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan minat, dan membentuk pengalaman positif yang dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar dengan semangat serta antusiasme tinggi.

Ketiga pendekatan tersebut bukanlah metode yang berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang utuh, berpusat pada peserta didik, serta mendorong pembentukan karakter, kemandirian, dan kreativitas. Oleh sebab itu, penting untuk memahami secara mendalam konsep dasar dari ketiga pendekatan tersebut sebagai landasan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih humanistik, adaptif, serta transformatif.

Definisi serta Prinsip Dasar Pembelajaran *Mindful, Meaningful, dan Joyful*

Dalam dinamika dunia pendidikan modern yang sarat akan tuntutan kompetensi abad ke-21, pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan kesadaran, keterlibatan bermakna, dan suasana emosional yang positif sangat diperlukan untuk menjawab kebutuhan peserta didik yang

semakin kompleks. Dalam pembelajaran *mindful* (berkesadaran penuh), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menyenangkan) hadir sebagai tiga pendekatan yang saling melengkapi serta mendukung terciptanya proses belajar yang holistik, humanistik, dan memberdayakan. Ketiga pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif semata, melainkan juga menyentuh dimensi afektif dan sosial peserta didik, yang sering kali terabaikan dalam model pembelajaran konvensional. Untuk memahami pentingnya implementasi ketiganya dalam dunia pendidikan, berikut dijabarkan secara rinci definisi dan prinsip dasar masing-masing pendekatan. Berikut merupakan definisi dan prinsip dasar pembelajaran *mindful*, *meaningful*, serta *joyful* (Kurniawan, 2025).

1. *Mindful learning* (pembelajaran berkesadaran penuh)

Mindful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menitik-beratkan pada kehadiran penuh dan kesadaran aktif siswa terhadap apa yang sedang dipelajari, dengan melibatkan pikiran, emosi, serta perhatian secara utuh dalam setiap aktivitas belajar. Dalam praktiknya, *mindful learning* mendorong siswa untuk tidak hanya fokus pada hasil akhir pembelajaran seperti nilai atau pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan proses belajar itu sendiri dengan sikap terbuka, tanpa prasangka, dan penuh penerimaan terhadap pengalaman belajar yang sedang berlangsung. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun kebiasaan reflektif dalam diri siswa, di mana mereka menyadari cara mereka belajar, mengenali emosi yang timbul selama pembelajaran, dan mengembangkan kemampuan regulasi diri.

Prinsip-prinsip dasar dari *mindful learning* sebagai berikut.

- a. Keterbukaan terhadap kemungkinan baru
Pembelajaran *mindful* tidak memaksakan satu metode atau solusi tunggal dalam menyelesaikan masalah, melainkan mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pendekatan, menghargai keragaman perspektif, dan bersikap terbuka terhadap ide-ide baru.
- b. Mengurangi pola pikir otomatis
Dalam *mindful learning*, siswa diajak untuk tidak terjebak dalam rutinitas belajar yang mekanistik dan tanpa kesadaran, seperti sekadar menghafal atau menyelesaikan tugas tanpa memahami

makna di baliknya. Sebaliknya, mereka dilatih untuk menyadari setiap tindakan belajar dan mengevaluasi prosesnya secara reflektif.

- c. Penekanan pada proses, bukan hanya hasil
Siswa diberi pemahaman bahwa pembelajaran adalah sebuah perjalanan jangka panjang yang menuntut ketekunan, kesabaran, dan kesadaran diri. Nilai atau prestasi bukanlah satu-satunya tujuan, melainkan proses pembelajaran itu sendiri yang menjadi ruang penting untuk bertumbuh.
- d. Mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya Pembelajaran *mindful* mengajak siswa untuk membangun hubungan antarkonsep, dengan menghubungkan informasi baru pada pengetahuan yang telah mereka miliki, sehingga menciptakan struktur kognitif yang lebih bermakna dan menyatu.

2. *Meaningful learning* (pembelajaran bermakna)

Meaningful learning sebagaimana dipopulerkan oleh David Ausubel, merujuk pada proses pembelajaran di mana siswa mengaitkan konsep atau informasi baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki dalam struktur kognitifnya secara logis dan relevan. Dalam pembelajaran bermakna, siswa tidak sekadar mengingat informasi, tetapi benar-benar memahami isi materi dan dapat mengintegrasikannya dalam konteks kehidupan nyata. Pembelajaran ini menuntut pemahaman mendalam, transfer pengetahuan, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, serta evaluasi (Hafidzhoh dkk., 2023).

Prinsip-prinsip dasar dari *meaningful learning* sebagai berikut.

- a. Integrasi dengan struktur kognitif yang ada
Materi yang dipelajari harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang telah dikenal siswa sebelumnya. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami informasi baru karena proses asimilasi dan akomodasi terjadi secara alami dalam skema kognitif mereka.
- b. Relevansi terhadap kehidupan siswa
Materi pembelajaran harus dirancang agar memiliki makna praktis atau aplikatif dalam kehidupan nyata siswa, sehingga siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari bukanlah sekadar tuntutan kurikulum, tetapi berguna dalam kehidupan sehari-hari.

c. Fokus pada pemahaman konsep dan penalaran
Meaningful learning menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan deduktif. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi proses berpikir tersebut melalui metode tanya jawab, diskusi, dan pemecahan masalah.

d. Kejelasan dan stabilitas materi
Agar makna dapat terbentuk dengan baik, materi pembelajaran harus disampaikan secara runtut, jelas, dan terstruktur, dengan menghindari informasi yang membingungkan atau terlalu kompleks yang dapat menghambat pemahaman siswa.

3. *Joyful learning* (pembelajaran menyenangkan)

Joyful learning merupakan pendekatan pedagogis yang berorientasi pada penciptaan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan membahagiakan bagi siswa. Tujuan utama pendekatan ini adalah untuk membangkitkan rasa senang, kenyamanan, dan motivasi intrinsik siswa agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran tanpa merasa tertekan atau terbebani oleh tuntutan akademik yang kaku. Pendekatan ini menyadari bahwa emosi positif memainkan peran penting dalam proses belajar, dan suasana hati yang baik akan memperkuat memori, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keberanian untuk bereksplorasi (Mahmudi dan Arief, 2025).

Prinsip-prinsip dasar dari *joyful learning* sebagai berikut.

a. Kebahagiaan sebagai elemen utama pembelajaran

Joyful learning mengedepankan kondisi emosional siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator kebahagiaan belajar melalui empati, humor, dan pendekatan humanis.

b. Ruang bagi kreativitas dan eksplorasi

Siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi topik yang diminati, mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas, serta terlibat dalam kegiatan yang menstimulasi daya imajinasi, seperti proyek seni, simulasi, dan permainan edukatif.

- c. Interaksi sosial yang positif
Pendekatan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, bermain peran, atau melakukan proyek kolaboratif yang memupuk rasa kebersamaan, toleransi, dan kerja tim.
- d. Penggunaan media dan metode yang menyenangkan
Joyful learning memanfaatkan media pembelajaran interaktif, teknologi digital, alat bantu visual, permainan, dan aktivitas kreatif untuk menjaga semangat belajar siswa tetap tinggi serta menghindari kejenuhan.

Dapat disimpulkan bahwa ketiga pendekatan ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena masing-masing memiliki peran unik yang saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyeluruh. *Mindful learning* memberikan fondasi kesadaran diri dan refleksi, *meaningful learning* memberi kedalaman dan relevansi kognitif. Sementara itu, *joyful learning* menghadirkan suasana emosional yang mendukung pembelajaran secara menyenangkan. Dengan mengintegrasikan ketiganya, proses belajar tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga lebih manusiawi, membentuk siswa yang sadar diri, berpengetahuan mendalam, dan menikmati setiap pengalaman belajar yang mereka alami.

Landasan Filosofis serta Psikologis dari Pendekatan *Mindful, Meaningful, dan Joyful*

Dalam upaya membangun proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada pencapaian kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan sosial peserta didik diperlukan pendekatan yang dilandasi oleh pandangan filosofis yang humanistik serta progresif dan pemahaman psikologis yang mendalam terhadap cara manusia belajar. Pendekatan *mindful, meaningful, dan joyful learning* merupakan tiga strategi yang saling melengkapi serta berakar kuat pada pemikiran filosofis dan landasan psikologis yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari seluruh proses pembelajaran. Setiap pendekatan memiliki fondasi tersendiri yang menjelaskan mengapa dan bagaimana ketiganya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berdaya guna, menyenangkan, serta relevan bagi perkembangan anak

secara menyeluruh. Berikut merupakan landasan filosofis dan psikologis dari pendekatan *mindful*, *meaningful*, serta *joyful* (Nadawina dkk., 2025).

1. Landasan filosofis dan psikologis *mindful learning*

Pendekatan *mindful learning* atau pembelajaran berkesadaran penuh, secara filosofis berakar pada pemikiran tokoh pendidikan Indonesia Ki Hadjar Dewantara, yang menekankan bahwa pendidikan sejati-nya adalah proses pembimbingan yang menghargai kodrat alamiah dan sosial anak. Dalam kerangka berpikir ini, peserta didik dipandang sebagai individu yang unik dengan kemampuan, minat, serta perkembangan mental dan emosional yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak boleh dipaksakan secara seragam, melainkan harus disesuaikan dengan kesiapan, karakteristik, dan talenta masing-masing anak. Falsafah ini mendukung posisi guru sebagai *pamomong* yaitu fasilitator yang mendampingi dan menuntun, bukan memaksa atau mengontrol secara dominan. *Mindful learning* juga mengambil inspirasi dari filosofi Timur, khususnya ajaran-ajaran tentang *mindfulness* yang mengajarkan pentingnya kesadaran penuh terhadap momen kini (*present moment*), tanpa menghakimi dan dengan penerimaan terhadap segala pengalaman yang muncul selama proses belajar.

Secara psikologis, pendekatan ini berakar dari teori *mindfulness* dalam psikologi kontemporer, terutama dalam bidang psikologi kognitif dan psikologi positif yang menekankan pentingnya perhatian yang disengaja, kesadaran terhadap pikiran dan perasaan saat ini, serta kemampuan untuk menerima pengalaman tanpa reaktivitas emosional berlebihan. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan konsentrasi siswa, membantu mereka mengelola stres akademik, serta membentuk keterampilan regulasi emosi yang sangat penting dalam proses belajar. Dengan demikian, *mindful learning* membantu menciptakan ruang belajar yang reflektif, tenang, dan penuh makna, di mana peserta didik dilatih untuk mengenali pikiran serta emosinya, memusatkan perhatian, dan terlibat secara utuh dalam setiap langkah pembelajaran. Pendekatan ini juga memiliki irisan yang erat dengan teori konstruktivisme, di mana siswa dipandang

sebagai agen aktif dalam membangun makna melalui pengalaman dan refleksi diri.

2. Landasan filosofis dan psikologis *meaningful learning*

Pendekatan *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna memiliki akar filosofis yang kuat pada nilai-nilai humanisme dan konstruktivisme. Dari sisi filsafat pendidikan humanistik, setiap peserta didik dipandang sebagai individu yang unik, memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang relevan dengan kehidupannya, dan harus dilakukannya sebagai subjek, bukan objek dalam proses belajar. Oleh karena itu, *meaningful learning* menekankan bahwa materi pembelajaran harus dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata, pengalaman pribadi, serta konteks sosial-budaya siswa. Oleh karena itu, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mampu menginternalisasi makna dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menempatkan relevansi, kemandirian, dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan sebagai bagian dari visi pembelajaran.

Secara psikologis, landasan *meaningful learning* berasal dari teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh David Ausubel. Dalam teorinya, Ausubel menekankan bahwa faktor paling berpengaruh dalam pembelajaran adalah apa yang telah diketahui siswa atau struktur kognitif yang sudah ada dalam pikirannya. Pembelajaran bermakna terjadi ketika informasi baru yang disampaikan guru dikaitkan secara substantif dan non-arbitrer, dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa melalui proses asimilasi atau akomodasi sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Dalam hal ini, peran guru adalah membantu siswa membangun dan menyusun kembali struktur kognitif mereka agar lebih terorganisasi, stabil, serta mampu menangkap makna dari konsep-konsep yang dipelajari. Pembelajaran yang bermakna akan lebih mudah diingat, lebih tahan lama, dan lebih mudah diakses kembali ketika dibutuhkan, dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat hafalan tanpa koneksi.

3. Landasan filosofis dan psikologis *joyful learning*

Pendekatan *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan memiliki landasan filosofis yang berakar pada pandangan bahwa



8

Pembelajaran *Mindful, Meaningful, & Joyful*

pendidikan sejatinya harus menghadirkan kebahagiaan, bukan penderitaan bagi peserta didik. Dalam kerangka filsafat pendidikan progresif, khususnya yang dipengaruhi oleh tokoh seperti John Dewey, pembelajaran tidak boleh dipisahkan dari pengalaman nyata dan harus dikemas dalam bentuk yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Suasana belajar yang positif, interaktif, dan memungkinkan ekspresi diri serta kreativitas dianggap sebagai prasyarat bagi terjadinya pertumbuhan pribadi dan pembentukan karakter yang sehat. Filosofi ini menolak pandangan bahwa belajar harus selalu serius dan menegangkan, justru mendorong pembelajaran yang penuh tawa, kolaborasi, serta eksplorasi bebas dalam lingkungan yang mendukung.

Secara psikologis, *joyful learning* didasarkan pada temuan-temuan dalam psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan yang menunjukkan bahwa emosi positif berperan penting dalam proses belajar. Ketika siswa merasa bahagia, nyaman, dan aman secara emosional, maka sistem limbik dalam otaknya akan lebih terbuka terhadap stimulus belajar, sehingga meningkatkan perhatian, memperkuat daya ingat, serta mempercepat pemrosesan informasi. Suasana yang menyenangkan juga membantu menurunkan kecemasan dan tekanan akademik, dua faktor yang sering menjadi penghambat utama dalam pembelajaran. Kegiatan belajar yang dirancang dengan pendekatan ini biasanya melibatkan berbagai aktivitas yang menyenangkan seperti permainan edukatif, proyek kreatif, diskusi kelompok, hingga penggunaan teknologi yang menarik. Dengan demikian, siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga lebih aktif, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dibangun di atas landasan filosofis yang humanistik, progresif, serta berorientasi pada peserta didik dan ditopang oleh pemahaman psikologis yang komprehensif tentang cara individu belajar secara alami, sadar, serta bermakna. Ketiganya tidak berjalan sendiri-sendiri, melainkan saling menguatkan dalam membentuk ekosistem pembelajaran yang utuh. *Mindful learning* menanamkan kesadaran penuh dan regulasi emosi dalam proses belajar, *meaningful learning* membangun pemahaman mendalam yang terintegrasi dengan struktur kognitif yang sudah ada, serta *joyful*

learning menciptakan suasana yang positif dan menyenangkan agar motivasi serta semangat belajar terus terjaga. Dengan menerapkan ketiga pendekatan ini secara terpadu, pendidikan tidak hanya akan mencetak siswa yang cerdas secara akademik, tetapi juga sadar diri, bahagia, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Relevansi Konsep dalam Pendidikan Abad Ke-21

Pendidikan di abad ke-21 mengalami transformasi besar sebagai respons terhadap revolusi digital, globalisasi, serta perubahan sosial-budaya yang cepat dan kompleks. Model pendidikan tradisional yang berfokus pada transfer pengetahuan secara satu arah serta pengukuran kemampuan kognitif secara sempit dianggap tidak lagi memadai dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan nyata di masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pendidikan abad ke-21 membutuhkan pendekatan yang lebih komprehensif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan manusia secara utuh. Dalam konteks inilah, pendekatan *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran penuh), *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), dan *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan) menjadi sangat relevan, karena ketiganya secara bersamaan mampu menjawab kebutuhan peserta didik tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga dari aspek emosional, sosial, serta nilai-nilai personal yang lebih mendalam. Berikut merupakan relevansi konsep *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* dalam pendidikan abad ke-21 (Andrea, Sakinah, dan Gistituati, 2024).

1. Relevansi *mindful learning* dalam pendidikan abad ke-21
Pendekatan *mindful learning* menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan masa kini karena siswa hidup dalam dunia yang penuh dengan distraksi digital, tekanan sosial, serta tuntutan akademik yang tinggi. Dalam realitas ini, sering kali peserta didik mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, mengelola stres, dan memahami tujuan belajar secara utuh. *Mindful learning* hadir untuk menumbuhkan kesadaran penuh siswa terhadap proses belajar, di mana mereka tidak hanya fokus pada materi atau tugas yang diberikan, tetapi juga menyadari kondisi mental, emosi, dan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendekatan ini melatih siswa untuk hadir secara utuh

dalam momen belajar, tidak sekadar sebagai penerima informasi, tetapi sebagai individu yang sadar akan proses kognitif dan emosional yang mereka alami.

Relevansi pendekatan ini terletak pada kontribusinya dalam mengembangkan keterampilan regulasi diri (*self-regulation skills*) yang mencakup kemampuan mengelola pikiran, emosi, dan perilaku agar tetap selaras dengan tujuan belajar. Dalam pendidikan abad ke-21, keterampilan seperti fokus perhatian, kesadaran reflektif, empati, dan kepekaan sosial merupakan bagian dari *soft skills* serta *social-emotional learning* (SEL) yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan berkarier. Selain itu, *mindful learning* juga membantu siswa mengembangkan metakognisi, yaitu kemampuan menyadari dan mengelola cara berpikir mereka sendiri, yang penting dalam proses belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Dalam dunia kerja masa depan yang penuh ketidakpastian dan memerlukan kemampuan adaptasi, kehadiran penuh serta kesadaran akan proses belajar menjadi kekuatan penting untuk tetap fleksibel, tangguh, dan produktif.

2. Relevansi *meaningful learning* dalam pendidikan abad ke-21
Pendekatan *meaningful learning* menjadi pilar penting dalam menjawab kebutuhan pendidikan yang konseptual, kontekstual, serta aplikatif di era informasi dan inovasi. Di abad ke-21, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai banyak informasi, tetapi juga mampu memahami, mengintegrasikan, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata yang kompleks serta beragam. Dalam pendekatan ini, peserta didik diarahkan untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman, nilai, dan pengetahuan sebelumnya sehingga pembelajaran menjadi tidak terputus-putus serta bersifat mekanis, tetapi justru membentuk struktur pemahaman yang kuat dan berkesinambungan.

Relevansi pendekatan ini sangat nyata dalam mendorong terbentuknya kompetensi berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking & problem solving*), yang merupakan salah satu dari empat keterampilan utama abad ke-21 (4C; *critical thinking, creativity, communication, collaboration*). *Meaningful learning* memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran berbasis makna dan bukan sekadar pengulangan

hafalan, sehingga peserta didik tidak hanya mampu menjawab soal, tetapi juga dapat memahami dan menjelaskan konsep secara mendalam serta menggunakannya untuk menyelesaikan masalah baru dalam berbagai konteks. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung interdisiplineritas dan transfer pengetahuan antar domain, misalnya mengaitkan konsep matematika dengan fenomena sosial atau mengintegrasikan prinsip sains dengan proyek lingkungan. Dalam sistem pendidikan berbasis kompetensi dan kurikulum yang fleksibel seperti Kurikulum Merdeka, pendekatan pembelajaran bermakna mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang bersifat *personalized*, diferensiatif, dan relevan dengan dunia nyata.

3. Relevansi *joyful learning* dalam pendidikan abad ke-21

Sementara itu, *joyful learning* menawarkan dimensi emosional yang esensial dalam menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada kesejahteraan psikologis siswa. Dalam dunia yang semakin kompetitif dan penuh tekanan, pembelajaran yang menekankan pada kebahagiaan, rasa aman, serta suasana yang mendukung pertumbuhan psikososial menjadi sangat penting. *Joyful learning* mendorong penciptaan ruang belajar yang mengedepankan keterlibatan emosional positif, eksplorasi kreatif, serta hubungan sosial yang sehat, sehingga siswa merasa dihargai, didengar, dan termotivasi untuk belajar tanpa rasa takut gagal.

Konsep ini sangat relevan untuk mengembangkan motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri karena minat, rasa ingin tahu, dan kepuasan terhadap proses belajar itu sendiri. Dalam jangka panjang, motivasi intrinsik terbukti jauh lebih kuat dan berkelanjutan dibandingkan motivasi ekstrinsik seperti hadiah atau hukuman. Dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif, proyek seni, diskusi kelompok, eksperimen lapangan, atau teknologi interaktif, guru dapat mendorong keterlibatan penuh siswa sekaligus mengembangkan kemampuan sosial-emosional seperti kerja sama, komunikasi, toleransi, serta kepedulian. Semua keterampilan ini merupakan bagian dari kompetensi yang penting dalam menghadapi dunia kerja kolaboratif dan interkultural abad ke-21.

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dan karakteristik pembelajaran modern, jelas bahwa integrasi pendekatan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* merupakan langkah strategis dalam membangun sistem pendidikan yang lebih inklusif, adaptif, serta berpusat pada peserta didik. *Mindful learning* memberikan dasar kesadaran dan regulasi diri, *meaningful learning* membentuk pemahaman yang kuat dan relevan, sementara *joyful learning* menciptakan iklim belajar yang sehat dan penuh semangat. Ketiganya saling melengkapi dalam menciptakan model pembelajaran yang sadar dan reflektif, bermakna dan kontekstual, serta menyangkan dan memberdayakan secara emosional.

Penerapan ketiga pendekatan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* secara terpadu memungkinkan peserta didik untuk tumbuh sebagai individu yang berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, serta memiliki keseimbangan antara kemampuan intelektual, sosial, serta emosional. Hal tersebut pada akhirnya menjadi bekal utama untuk menjalani kehidupan personal maupun profesional di abad ke-21. Pendidikan tidak lagi semata-mata mempersiapkan peserta didik untuk ujian, tetapi lebih dari itu; mempersiapkan mereka untuk hidup secara sadar, bermakna, dan bahagia dalam dunia yang terus berubah.

litnus



PEMBELAJARAN

Mindful, Meaningful, *dan* Joyful

litmus



BAB 2

MENGGAGAS PEMBELAJARAN
MINDFUL, MEANINGFUL,
DAN *JOYFUL*

Tamsik Udin



Paradigma Pembelajaran Holistik Abad 21

Transformasi pendidikan pada abad ke-21 telah menciptakan tantangan baru dalam dunia pendidikan yang mengharuskan perubahan paradigma pembelajaran. Tantangan ini tidak hanya berkaitan dengan kecanggihan teknologi dan globalisasi, tetapi juga menyentuh aspek-aspek kemanusiaan dalam pendidikan itu sendiri. Pembelajaran tidak lagi dapat dibatasi hanya pada pencapaian akademik semata, melainkan harus mencakup pengembangan holistik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami tekanan, kejenuhan, bahkan stres dalam proses belajar. Sistem pembelajaran yang terlalu menekankan aspek kognitif, kompetisi berlebihan, dan pendekatan yang monoton menjadi pemicu menurunnya motivasi dan kesejahteraan psikologis siswa. Menurut hasil survei Global Happiness & Education Index (2022), banyak negara termasuk Indonesia menghadapi masalah menurunnya rasa bahagia siswa di sekolah, yang berdampak langsung pada efektivitas belajar serta kesejahteraan sosial-emosional mereka.

Untuk menjawab persoalan tersebut, pendekatan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* menjadi relevan serta mendesak untuk diimplementasikan. Ketiga pendekatan ini tidak hanya mencerminkan kebutuhan zaman, tetapi juga sejalan dengan filosofi pendidikan yang memanusiakan manusia (*humanizing education*). Pendekatan ini juga sangat kontekstual dengan semangat Merdeka Belajar, di mana siswa diberi ruang untuk belajar sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan masing-masing.

Sejarah Pembelajaran *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful*

Pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* merupakan pendekatan yang mulai berkembang sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21, yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, tetapi juga pada kesejahteraan emosional, sosial, serta spiritual peserta didik. Ketiga pendekatan ini tidak lahir secara bersamaan, melainkan memiliki akar sejarah yang saling melengkapi dan berevolusi seiring perkembangan teori pendidikan, psikologi, dan *neuroscience*.



1. Awal mula konsep *mindful learning*

Konsep *mindfulness* dalam pendidikan berakar dari praktik meditasi Buddhis yang telah diadaptasi ke dalam psikologi Barat melalui tokoh seperti Jon Kabat-Zinn pada 1970-an. Namun, integrasi *mindfulness* ke dalam ranah pendidikan baru mendapatkan perhatian luas pada awal abad ke-21, khususnya setelah ditemukan kaitan positif antara *mindfulness* dan peningkatan fokus, regulasi emosi, serta pengurangan stres pada siswa.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa praktik *mindful learning* dalam kelas berdampak pada meningkatnya atensi, pengelolaan stres, dan hubungan sosial antarsiswa. Program seperti Mindfulness-Based Stress Reduction (MBSR) telah diadaptasi ke dunia pendidikan dalam bentuk Mindfulness-Based Interventions (MBI) untuk siswa dan guru (Zhou & Ee, 2021).

2. Evolusi pembelajaran *meaningful*

Sementara itu, *meaningful learning* berkembang dari teori konstruktivisme dan diperkuat oleh pemikiran David Ausubel yang menekankan pentingnya keterkaitan antara pengetahuan baru serta struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Pembelajaran yang bermakna mendorong siswa untuk mengintegrasikan informasi secara personal dan kontekstual sehingga tidak bersifat hafalan semata.

Dalam praktik modern, pembelajaran bermakna dihubungkan dengan pendekatan seperti Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning, dan Authentic Learning. Semua pendekatan ini menekankan pada keterlibatan siswa dalam menemukan relevansi materi pembelajaran terhadap kehidupan nyata (Khoiriyah & Husamah, 2020).

3. Latar belakang konsep *joyful learning*

Konsep *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan mulai populer sebagai respons terhadap sistem pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hasil ujian dan tekanan akademik. Pendidikan yang terlalu serius tanpa mempertimbangkan aspek emosi berisiko menciptakan kejenuhan dan stres pada siswa.

Joyful learning diperkuat oleh teori *multiple intelligences* Howard Gardner dan pendekatan pedagogi kreatif yang menekankan pada

experiential learning, penggunaan *game based learning*, serta penciptaan iklim kelas yang positif.

4. Integrasi dan perkembangan terkini

Seiring perkembangan *neuroscience* dan pendidikan positif (*positive education*), para ahli mulai mengintegrasikan ketiga pendekatan tersebut menjadi sebuah kerangka holistik. Pendekatan ini dikenal sebagai *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*, yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, emosional, serta sosial dalam proses belajar-mengajar.

Penerapan gabungan ketiganya saat ini banyak digunakan dalam pendidikan karakter, pembelajaran berbasis kesejahteraan siswa, dan bahkan dalam kurikulum nasional di beberapa negara, termasuk dalam pengembangan Kurikulum Merdeka di Indonesia (Mulyasa, 2022). Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpihak kepada siswa dengan penguatan pada kesadaran diri, relevansi, dan rasa senang dalam belajar.

5. Arah masa depan

Tren pendidikan masa depan menekankan pentingnya menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, empatik, dan kontekstual. Konsep *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* menjadi fondasi utama dalam upaya membangun siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga tangguh secara emosional serta sosial. Integrasi ketiga pendekatan ini juga menjadi bagian penting dalam pendidikan inklusif, edukasi berbasis trauma, dan penguatan karakter siswa abad ke-21.

Teori Pembelajaran *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful*

Transformasi pendidikan di abad ke-21 menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih menyeluruh, tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi

juga mencakup dimensi afektif dan sosial peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran yang *mindful* (sadar penuh), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menyenangkan) menjadi landasan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang utuh serta berdampak jangka panjang. Ketiganya bukan sekadar strategi mengajar, melainkan pendekatan pedagogis berbasis teori psikologi, kognitif, dan pendidikan positif yang saling melengkapi.

1. Teori pembelajaran *mindful*

Pembelajaran *mindful* merupakan pendekatan yang menekankan pada kesadaran penuh (*full awareness*) dalam proses belajar. Artinya, peserta didik diajak untuk hadir secara utuh, baik secara fisik maupun mental dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Konsep *mindfulness* dalam pendidikan berakar pada teori Mindfulness-Based Cognitive Therapy (MBCT) dan Mindfulness-Based Stress Reduction (MBSR) yang dikembangkan oleh Kabat-Zinn. Dalam pembelajaran, pendekatan ini berfokus pada peningkatan atensi, regulasi emosi, dan penguatan kesadaran diri (*self-awareness*).

Menurut Reichl dkk. (2021), *mindfulness* dalam pembelajaran terbukti meningkatkan empati, pengendalian diri, dan prestasi akademik siswa karena membantu mereka mengelola stres serta memperkuat konsentrasi.

2. Teori pembelajaran *meaningful*

Meaningful learning atau pembelajaran bermakna adalah proses belajar di mana siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki secara aktif, sehingga informasi tersebut tidak mudah dilupakan dan relevan dalam kehidupan nyata.

Didasarkan pada teori Ausubel (1963) tentang pembelajaran bermakna, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal jika informasi baru diintegrasikan secara logis dan substantif dengan struktur kognitif yang sudah ada. Selain itu, pendekatan ini dikuatkan oleh teori konstruktivisme sosial (Vygotsky), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks dalam membangun pemahaman yang bermakna.

Dalam konteks kurikulum merdeka dan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), pembelajaran bermakna memberikan ruang bagi siswa untuk menyelidiki masalah nyata dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*critical & creative thinking*) (Khoiriyah & Husamah, 2020).

3. Teori pembelajaran *joyful*

Joyful learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengedepankan suasana menyenangkan, relaks, dan menggembirakan, di mana

siswa merasa senang serta termotivasi dalam mengikuti proses belajar. Konsep ini didukung oleh teori Emotional Engagement dan Positive Psychology (Seligman), yang menyatakan bahwa emosi positif meningkatkan daya serap otak terhadap informasi serta memperkuat motivasi intrinsik dalam belajar.

Teori Multiple Intelligences dari Howard Gardner juga mendukung pendekatan ini dengan mengakui keberagaman gaya belajar siswa yang bisa difasilitasi melalui aktivitas yang kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan rasa aman secara psikologis, dan memperkuat motivasi belajar (Ratnaningsih dkk., 2023).

Mindful, *meaningful*, dan *joyful learning* bukanlah pendekatan yang berdiri sendiri, melainkan saling menguatkan. *Mindfulness* membangun kesadaran belajar, *meaningfulness* memberi arah dan tujuan, sedangkan *joyfulness* menciptakan suasana yang mendukung serta menggairahkan. Ketiganya menjadi pilar pembelajaran holistik yang menyelaraskan aspek pikiran, perasaan, dan tindakan peserta didik. Menurut White & Kern (2018), integrasi ketiga pendekatan ini selaras dengan prinsip *positive education*, yaitu pendidikan yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan kesejahteraan emosional siswa.

Urgensi Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran Konteks Global dan Nasional

Pendidikan seharusnya menjadi wahana untuk membentuk pribadi yang utuh (*holistic being*), bukan sekadar mesin penghafal atau pengumpul nilai. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tidak hanya membentuk kompetensi akademik, tetapi juga memberi perhatian pada aspek emosional, spiritual, dan sosial siswa. Dalam konteks ini, *mindful*, *meaningful*, serta *joyful learning* dapat dikatakan sebagai jembatan untuk menjawab tantangan pendidikan saat ini dan masa depan.

Mindful learning menekankan pentingnya kesadaran penuh dan keterlibatan utuh dalam proses belajar. *Meaningful learning* mengarahkan proses belajar agar bermakna bagi kehidupan siswa dan terhubung dengan pengalaman nyata. *Joyful learning* berfokus pada penciptaan suasana belajar



yang menyenangkan dan membahagiakan. Pendekatan ini sejatinya juga berakar dari teori-teori konstruktivisme, humanisme, dan neuroedukasi, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang memiliki potensi, emosi, serta nilai-nilai yang perlu diberdayakan.

Dalam konteks global, lembaga seperti UNESCO (2021) mendorong pendekatan pembelajaran yang menyeimbangkan antara *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*. Keempat pilar ini menjadi dasar pembelajaran yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga memanusiakan peserta didik. Sementara itu, di Indonesia Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2022 mengandung semangat yang selaras dengan pendekatan *mindful*, *meaningful*, serta *joyful*. Kurikulum ini memberi ruang bagi guru untuk melakukan asesmen diagnostik, pembelajaran diferensiatif, dan integrasi sosial-emosional dalam pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran pada pascapandemi Covid-19 juga menyadarkan pentingnya aspek kesejahteraan psikologis siswa. Banyak siswa mengalami *learning loss*, keterasingan sosial, dan gangguan mental karena proses belajar yang kurang menyenangkan serta tidak menyentuh makna personal. Oleh sebab itu, pendidikan ke depan perlu memberikan perhatian lebih pada pembelajaran yang penuh makna dan kegembiraan.

Langkah-Langkah Pembelajaran *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful*

1. Pra-pembelajaran (persiapan mental dan emosional)
 - a. Tujuan: Membangun kesiapan mental serta emosi siswa agar fokus dan nyaman dalam belajar.
 - b. Langkah:
 - Guru mengajak siswa melakukan latihan pernapasan pendek atau *mindfulness* 2—3 menit (misalnya, teknik napas sadar).
 - Lakukan *check-in* emosional ringan, misalnya dengan pertanyaan: “Apa yang kamu rasakan hari ini?”
 - Ciptakan suasana kelas yang tenang, aman, dan ramah (*lighting*, suara musik instrumental lembut jika perlu).

- c. Elemen pendekatan:
 - *Mindful* – kehadiran penuh.
 - *Joyful* – suasana awal yang menyenangkan dan humanis.
2. Aktivasi pengetahuan awal (menghubungkan pengalaman pribadi)
 - a. Tujuan: Mengaitkan materi baru dengan pengetahuan atau pengalaman siswa sebelumnya.
 - b. Langkah:
 - Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti:
 - “Pernahkah kalian mengalami situasi seperti ini?”
 - “Apa yang kalian ketahui tentang topik ini sebelumnya?”
 - Gunakan media visual atau video pendek untuk memancing ingatan dan imajinasi siswa.
 - c. Elemen pendekatan:
 - *Meaningful* – aktivasi keterkaitan konsep.
 - *Joyful* – menggunakan media menarik.
3. Eksplorasi dan pembelajaran inti (kegiatan bermakna dan menyenangkan)
 - a. Tujuan: Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi materi.
 - b. Langkah:
 - Gunakan metode belajar aktif seperti *Problem-Based Learning*, *Project-Based Learning*, bermain peran, eksperimen, atau simulasi.
 - Libatkan siswa dalam diskusi kelompok, pengamatan langsung, atau pemecahan masalah nyata.
 - Gunakan alat bantu belajar seperti gambar, benda nyata, atau alat peraga interaktif.
 - c. Elemen pendekatan:
 - *Meaningful* – konten relevan dengan kehidupan nyata.
 - *Joyful* – aktivitas menyenangkan dan kreatif.
 - *Mindful* – siswa menyadari proses berpikirnya.
4. Refleksi dan metakognisi (kesadaran dan pemaknaan belajar)
 - a. Tujuan: Membantu siswa menyadari proses belajarnya, perasaan yang muncul, dan makna yang didapat.

- b. Langkah:
 - Ajak siswa menuliskan atau membagikan apa yang mereka pelajari, rasakan, dan pikirkan.
 - Pertanyaan reflektif seperti:
 - “*Apa yang paling berkesan hari ini?*”
 - “*Apa hal baru yang kamu sadari dari dirimu sendiri saat belajar?*”
 - Gunakan metode seperti jurnal refleksi, lingkaran cerita, atau *mood-meter*.
 - c. Elemen pendekatan:
 - *Mindful* – refleksi diri dan kesadaran belajar.
 - *Meaningful* – pemaknaan terhadap materi.
 - *Joyful* – membangun rasa syukur dan kepuasan.
5. Evaluasi autentik dan apresiasi
- a. Tujuan: Mengukur pemahaman dengan cara yang menyenangkan dan memberikan makna.
 - b. Langkah:
 - Gunakan evaluasi autentik seperti portofolio, presentasi, hasil proyek, atau produk karya.
 - Hindari tekanan dalam evaluasi.
 - Tawarkan pilihan kuis ringan, lomba kelompok, teka-teki, atau permainan edukatif.
 - Berikan apresiasi personal, misalnya: “Terima kasih sudah mencoba,” atau “Usahamu hari ini luar biasa!”
 - c. Elemen pendekatan:
 - *Joyful* – evaluasi yang tidak menekan.
 - *Meaningful* – bentuk penilaian kontekstual.
 - *Mindful* – evaluasi tanpa penghakiman.
6. Penutup dan penanaman nilai (penguatan spirit belajar)
- a. Tujuan: Menyimpulkan pembelajaran sekaligus membentuk karakter dan motivasi intrinsik.
 - b. Langkah:
 - Guru menyampaikan pesan positif atau kutipan inspiratif yang relevan dengan materi.

- Akhiri dengan ucapan terima kasih kepada siswa dan ajakan untuk menerapkan nilai atau keterampilan yang dipelajari.
 - Siswa diajak untuk membuat komitmen kecil, misalnya: “Besok aku akan mencoba...” atau “Aku ingin lebih sabar saat...”.
- c. Elemen pendekatan:
- *Mindful* – kesadaran nilai.
 - *Meaningful* – integrasi nilai hidup.
 - *Joyful* – suasana positif yang menginspirasi.

Kelebihan serta Kelemahan Pembelajaran *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful*

Kelebihan

1. Meningkatkan kesejahteraan psikologis peserta didik (*mindful*)
Pendekatan *mindful* membantu siswa mengenali emosi, mengelola stres, dan meningkatkan fokus. Studi menunjukkan *mindfulness* berdampak positif pada kesehatan mental, empati, dan konsentrasi belajar (Reichl dkk., 2021).
2. Mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam (*meaningful*)
Pembelajaran bermakna melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan konteks nyata. Meningkatkan retensi materi karena siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman pribadi.
3. Membangun motivasi dan semangat belajar (*joyful*)
Pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana positif, memperkuat motivasi intrinsik, dan mengurangi tekanan belajar. Siswa merasa lebih senang berada di kelas sehingga menciptakan iklim belajar yang mendukung.
4. Memfasilitasi pembelajaran sosial-emosional (*holistik*)
Mengintegrasikan ketiga pendekatan membantu siswa berkembang secara utuh; akademik, emosional, dan sosial. Cocok untuk pendidikan karakter dan kurikulum merdeka yang menekankan pada keseimbangan kompetensi dan nilai.

5. Fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan abad 21
Dapat diintegrasikan dalam berbagai model pembelajaran; berbasis proyek, tematik, diferensiasi, maupun inklusif. Memperkuat kompetensi berpikir kritis, kolaborasi, dan kesadaran diri yang relevan di era digital serta globalisasi.

Kelemahan

1. Membutuhkan waktu dan perencanaan yang matang
Untuk menerapkan secara utuh ketiga pendekatan, guru perlu waktu lebih dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum padat dan beban administrasi bisa menjadi hambatan.
2. Tidak semua guru terlatih dalam teknik *mindfulness*
Pelatihan khusus dibutuhkan agar guru dapat membimbing praktik *mindfulness* secara tepat dan aman. Tanpa pemahaman yang benar, pendekatan ini bisa dianggap mengganggu waktu belajar.
3. Sulit diterapkan dalam kelas besar atau minim fasilitas
Kelas yang padat, kurang sumber daya, atau minim alat peraga menyulitkan penerapan pembelajaran aktif dan *joyful* secara maksimal. Kurangnya ruang dan fleksibilitas kelas dapat membatasi ekspresi siswa.
4. Penilaian sulit dibakukan
Penilaian berbasis refleksi, proses, dan emosi tidak mudah diukur dengan metode kuantitatif konvensional. Guru perlu menggunakan pendekatan penilaian alternatif seperti portofolio, jurnal, atau observasi mendalam.
5. Rentan disalahpahami sebagai tidak serius
Beberapa pihak (orang tua, manajemen sekolah) mungkin memandang pembelajaran yang terlalu menyenangkan sebagai kurang disiplin atau bermain-main. Butuh edukasi dan pendekatan komunikasi untuk menyamakan persepsi tentang manfaatnya.

Contoh Pelaksanaan Pembelajaran *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful* di Luar Negeri

1. Amerika Serikat – “MindUP Program” oleh The Goldie Hawn Foundation
 - a. Deskripsi:

MindUP adalah program pendidikan berbasis neurosains, *mindfulness*, dan pembelajaran sosial-emosional (SEL) yang diterapkan lebih dari 10.000 sekolah di AS serta beberapa negara lainnya.
 - b. Pelaksanaan:
 - Siswa melakukan latihan pernapasan sadar (*mindful breathing*) setiap hari sebelum pelajaran dimulai.
 - Materi pembelajaran terintegrasi dengan pemahaman tentang fungsi otak, emosi, dan refleksi diri.
 - Guru menggunakan metode belajar kontekstual dan menumbuhkan kegembiraan melalui aktivitas yang melibatkan seni, musik, dan cerita.
 - c. Kaitannya:
 - *Mindful* → Latihan kesadaran dan refleksi otak.
 - *Meaningful* → Koneksi antara emosi, otak, dan pembelajaran nyata.
 - *Joyful* → Suasana belajar relaks, positif, dan menyenangkan.
 - d. Referensi:

Schonert-Reichl dkk. (2015). MindUP Curriculum Review.
Website: <https://mindup.org>.
2. Finlandia – pembelajaran berbasis fenomena (*phenomenon-based learning*)
 - a. Deskripsi:

Finlandia menerapkan kurikulum berbasis fenomena (*ilmiöpoh-jainen oppiminen*) yang mendorong siswa belajar secara lintas disiplin, berdasarkan tema yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

- b. Pelaksanaan:
- Siswa memilih tema global (misalnya perubahan iklim, teknologi, budaya makanan), lalu mengeksplorasi dari berbagai sudut pandang.
 - Proses pembelajaran tidak kaku; siswa bekerja dalam kelompok, mendiskusikan, berefleksi, dan mempresentasikan hasil belajar.
 - Suasana kelas diatur ramah, interaktif, dan tanpa tekanan.
- c. Kaitannya:
- *Mindful* → Refleksi pribadi dan sosial tentang isu nyata.
 - *Meaningful* → Materi terhubung dengan dunia nyata dan pengalaman siswa.
 - *Joyful* → Siswa bebas memilih dan menjalani pembelajaran kolaboratif.
- d. Referensi:
Sahlberg, P. (2021). *Finnish Lessons 3.0*. Teachers College Press.
3. Singapura – Character and Citizenship Education (CCE) with *mindfulness*
- a. Deskripsi:
Singapura telah mengintegrasikan program Character and Citizenship Education (CCE) dengan pendekatan *mindfulness* dan *emotional regulation* di sekolah-sekolah dasar serta menengah.
- b. Pelaksanaan:
- Siswa diajarkan teknik sederhana seperti *stop, breathe, observe*, saat menghadapi tekanan belajar.
 - CCE diisi dengan cerita bermakna, permainan nilai, dan diskusi moral berdasarkan pengalaman sehari-hari siswa.
 - Guru membimbing diskusi dengan pendekatan positif dan menghargai semua pandangan siswa.
- c. Kaitannya:
- *Mindful* → Teknik kesadaran emosi dan respons positif.
 - *Meaningful* → Pembelajaran berbasis cerita kehidupan dan nilai.
 - *Joyful* → Menggunakan aktivitas kreatif dan permainan peran.

- d. Referensi:
Ministry of Education Singapore. (2020). CCE Syllabus Overview. Website: <https://www.moe.gov.sg>

4. Belanda – sekolah Agora di Roermond

a. Deskripsi:

Agora adalah sekolah menengah di Belanda yang menghapus kelas, kurikulum tradisional, dan ujian formal. Siswa belajar berdasarkan tujuan dan minat pribadi, didampingi oleh guru sebagai mentor.

b. Pelaksanaan:

Setiap siswa merancang proyek pribadi yang ingin dipelajari (misalnya membuat mesin, menulis novel, meneliti hewan). Guru mendorong refleksi, kesadaran proses belajar, dan membangun makna dari setiap langkah proyek. Suasana belajar seperti *coworking space*; santai, penuh kreativitas, dan tanpa tekanan ujian.

c. Kaitannya:

- *Mindful* → Refleksi proses belajar diri.
- *Meaningful* → Pembelajaran berbasis minat dan tujuan pribadi.
- *Joyful* → Pembelajaran tanpa paksaan, penuh eksplorasi.

d. Referensi:

OECD. (2020). Innovative Learning Environments – Agora School Netherlands.

litnus



BAB 3

MEMBANGUN PEMBELAJARAN
YANG BERMAKNA (*MEANINGFUL
| LEARNING*)

Hermania Bhoki



Landasan Filosofis dan Psikologis Pembelajaran Bermakna

Pembelajaran yang bermakna atau *meaningful learning* merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan pada keterlibatan kognitif, afektif, dan kontekstual siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat mekanis atau hafalan semata, melainkan benar-benar dipahami, dimaknai, dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Konsep ini diperkenalkan secara sistematis oleh Ausubel dalam Bryce & Blown (2024), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika informasi baru dapat dihubungkan secara substantif dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya.

Pembelajaran bermakna memiliki dasar filosofisnya pada pandangan filsafat konstruktivisme dan humanisme. Pandangan filsafat konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, melainkan harus dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan refleksi personal. Pandangan filsafat konstruktivisme dalam pendidikan diusung oleh tokoh-tokoh seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Bormanaki & Khoshhal (2017) menjelaskan bahwa Piaget menekankan pentingnya skemata serta asimilasi-akomodasi dalam proses belajar. Sementara Chand (2023) menjelaskan pendapat Vygotsky (1978) yang menyoroti pentingnya interaksi sosial dan peran guru dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Filsafat konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Konstruktivisme dalam konteks pendidikan menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengetahuan sebelumnya (skemata) yang terus berkembang. Piaget (1977) dalam Bormanaki & Khoshhal (2017) mengatakan bahwa proses belajar terjadi melalui dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses menyerap informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada, sedangkan akomodasi terjadi ketika struktur tersebut harus diubah untuk mengakomodasi informasi baru. Sementara itu, Vygotsky (1978) dalam (Chand, 2023) memperluas gagasan ini dengan menekankan pentingnya interaksi sosial, terutama melalui konsep zona perkembangan

proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual siswa dengan potensi perkembangan mereka yang dapat dicapai melalui bimbingan orang dewasa atau teman sebaya. Prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran bermakna mengarahkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menantang, kontekstual, dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, serta merefleksi sendiri pembelajarannya.

Pandangan filsafat humanistik, menekankan bahwa belajar akan lebih efektif jika memenuhi kebutuhan aktualisasi diri siswa dan berlangsung dalam suasana yang mendukung keaslian, empati, serta penerimaan tanpa syarat. Filsafat humanisme dalam pendidikan berakar pada pandangan bahwa setiap individu memiliki potensi yang unik dan dorongan batin untuk tumbuh serta berkembang secara optimal. Humanisme dalam konteks pembelajaran bermakna menekankan bahwa proses belajar yang efektif harus memenuhi kebutuhan emosional dan eksistensial peserta didik, termasuk kebutuhan akan keamanan, penerimaan, empati, serta aktualisasi diri. Tokoh-tokoh utama dalam aliran ini antara lain Carl Rogers dan Abraham Maslow. Iklim pembelajaran yang autentik, yaitu suasana belajar yang memungkinkan siswa merasa diterima tanpa syarat dan dihargai sebagai pribadi. Ia percaya bahwa guru bukanlah pengarah mutlak, melainkan fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses eksplorasi makna (Rogers, 1969). Pembelajaran optimal hanya dapat terjadi jika kebutuhan dasar siswa seperti rasa aman, diterima, dan dihargai telah terpenuhi (Hopper, 2020). Pandangan humanistik mendorong pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), dan guru berperan sebagai mitra belajar yang memberikan ruang kebebasan, kreativitas, serta refleksi pribadi bagi peserta didik untuk tumbuh sesuai dengan potensi dirinya.

Selain dasar filosofis, pembelajaran yang bermakna juga memiliki dasar psikologis. Dasar psikologis dalam pembelajaran bermakna mengakomodir emosi positif, relevansi personal, dan keterlibatan multisensorik cenderung lebih kuat dalam membentuk memori jangka panjang. Emosi positif seperti rasa senang, antusias, dan bangga, berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta kesiapan mental peserta didik untuk menerima informasi baru. Proses belajar yang melibatkan emosi positif mampu memperkuat koneksi saraf di otak, sehingga memori menjadi lebih tahan lama (Yang & Damasio, 2011).

Pembelajaran akan lebih bermakna jika materi pelajaran memiliki relevansi langsung dengan kehidupan pribadi peserta didik. Otak lebih responsif terhadap informasi yang dianggap penting secara pribadi, karena hal tersebut memicu aktivasi emosional dan kognitif yang lebih kuat. Ketika peserta didik merasa bahwa pembelajaran berkaitan dengan identitas, pengalaman, atau aspirasi mereka, proses internalisasi konsep menjadi lebih efektif. Relevansi personal peserta didik juga mendorong mereka untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan skema mental yang sudah ada, memperkuat proses konstruksi makna dan retensi memori jangka panjang. Pembelajaran bermakna terkait dengan keterlibatan *multisensory* yakni berbagai indra seperti visual, auditori, dan kinestetik, dapat meningkatkan retensi serta pemahaman siswa. *Multisensory learning* memperkaya pengalaman kognitif, menciptakan jalur memori yang lebih banyak di otak. Saat peserta didik melihat, mendengar, dan melakukan secara bersamaan, informasi disimpan dalam berbagai format, sehingga lebih mudah diakses kembali. Keterlibatan multisensorik juga menjaga perhatian dan fokus peserta didik, membuat proses belajar menjadi lebih dinamis serta tidak membosankan. Oleh karena itu, integrasi teknologi, media visual, praktik langsung, dan diskusi lisan sangat dianjurkan dalam pembelajaran bermakna.

Landasan filosofis menekan bahwa pembelajaran bermakna akan berhasil jika ada keterlibatan aktif fungsi-fungsi kognitif tingkat tinggi seperti atensi, memori kerja, pemecahan masalah, dan metakognisi. Landasan psikologis menekankan bahwa aspek afektif belajar bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi fondasi yang memperkuat keterhubungan konsep-konsep kognitif. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki motivasi intrinsik yang mendorong munculnya rasa ingin tahu, kebutuhan untuk memahami, dan pencapaian tujuannya secara personal (Ryan & Deci, 2000). Dengan demikian, landasan filosofis dan psikologis pembelajaran bermakna menekankan bahwa belajar bukanlah aktivitas pasif peserta didik menerima informasi, melainkan proses aktif yang dipengaruhi oleh motivasi, interaksi sosial, pengalaman pribadi, dan emosi peserta didik.

Desain Kurikulum untuk Pembelajaran Bermakna

Desain kurikulum merupakan fondasi utama dalam menentukan arah dan kualitas proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bermakna

(*meaningful learning*), kurikulum harus dirancang secara kontekstual, relevan, fleksibel, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi holistik siswa. Kurikulum yang mendukung pembelajaran bermakna tidak hanya berisi daftar materi atau konten akademik, melainkan mencakup serangkaian pengalaman belajar yang menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, nilai-nilai personal, dan kebutuhan masa depan peserta didik.

Desain kurikulum yang bermakna bertumpu pada prinsip keterpaduan antara *what to know*, *how to learn*, dan *why it matters*. *What to know* merujuk pada isi atau pengetahuan inti yang harus dikuasai siswa. Materi disusun secara kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman sehingga siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi memahami konsep penting yang membentuk fondasi pengetahuan lintas disiplin. *How to learn* menekankan pendekatan, metode, dan strategi belajar yang aktif, kolaboratif, serta berpusat pada siswa. Siswa dilatih berpikir kritis, memecahkan masalah, dan merefleksi proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. *Why it matters* mengaitkan pembelajaran dengan makna, tujuan, dan nilai kehidupan. Siswa diajak memahami relevansi materi dalam konteks personal dan sosial, sehingga muncul kesadaran akan dampak dari apa yang mereka pelajari terhadap diri sendiri, masyarakat, serta dunia secara luas (Niemelä, 2022).

Aspek-aspek ini berorientasi pada pembentukan struktur pengetahuan yang kokoh, kemampuan berpikir kritis, dan nilai-nilai reflektif. Oleh karena itu, guru dan pengembang kurikulum harus mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif siswa, konteks sosial-budaya, serta pendekatan interdisipliner dalam penyusunan kurikulum. Kurikulum perlu dirancang agar pembelajaran dengan berfokus pada tujuan akhir dan bukti pencapaian sebelum menentukan kegiatan belajar serta pengajaran (Pieters dkk., 2019; Wiggins, 1999).

Kurikulum yang mendorong pembelajaran bermakna juga harus mencerminkan prinsip konstruktivisme. Peserta didik tidak hanya menjadi

penerima pasif informasi, melainkan menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman, eksplorasi, dan refleksi. Oleh karena itu, isi kurikulum perlu dikembangkan melalui pendekatan Project-Based Learning, Problem-Based Learning, dan pembelajaran berbasis inkuiri, yang semuanya mendorong keterlibatan mendalam siswa serta menciptakan kondisi belajar yang kontekstual (Yakubu, Ahmed, & Iyasco, 2025; Tierney dkk., 2022).

Integrasi nilai-nilai sosial, emosional, dan spiritual juga penting dalam desain kurikulum yang bermakna. Kurikulum pembelajaran bermakna tidak hanya menilai pengetahuan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa. Hal ini dapat diimplementasikan melalui asesmen autentik seperti portofolio, jurnal refleksi, dan presentasi proyek.

Pendekatan yang relevan dalam desain kurikulum untuk pembelajaran bermakna sebagai berikut.

1. Integrasi lintas disiplin ilmu atau *interdisciplinary learning*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antarkonsep dari berbagai mata pelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih utuh dan aplikatif. Sebagai contoh, proyek tentang perubahan iklim dapat melibatkan pelajaran sains, geografi, ekonomi, dan bahasa, sekaligus mendorong siswa untuk mengembangkan solusi nyata dalam komunitas mereka.
2. Mengakomodasi prinsip *student-centered learning*. Ini berarti bahwa kurikulum harus fleksibel terhadap minat, gaya belajar, dan potensi unik setiap peserta didik. Dalam konteks ini, guru perlu memberikan ruang bagi eksplorasi mandiri, pembelajaran berbasis minat, dan diferensiasi instruksional. Teknologi pendidikan juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung personalisasi belajar melalui platform digital, pembelajaran daring, dan pemanfaatan sumber belajar terbuka (*open educational resources*).
3. Memerlukan keterlibatan aktif berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan masyarakat. Pendekatan kolaboratif ini akan memperkuat relevansi kurikulum dengan kebutuhan nyata serta memperkaya sumber daya dan pengalaman belajar yang tersedia. Kurikulum yang bermakna tidak dapat dikembangkan secara

top-down saja, tetapi harus berbasis partisipasi aktif dan refleksi berke- lanjutan di tingkat sekolah.

4. Berorientasi pada pengembangan kompetensi holistik siswa. Pengembangan kompetensi holistik siswa dapat dilakukan melalui pendekatan yang relevan, reflektif, dan kontekstual.

Dengan demikian desain kurikulum untuk pembelajaran bermakna tidak hanya menyiapkan siswa untuk menghadapi ujian, tetapi juga untuk menjalani kehidupan secara kritis, kreatif, dan etis. Kurikulum yang bermakna bukan sekadar dokumen administratif, melainkan kerangka hidup yang menuntun siswa membangun pemahaman dan nilai-nilai yang mendalam dalam kehidupan nyata.

Strategi Desain Pembelajaran Bermakna untuk Mendorong Keterlibatan Siswa

Strategi desain pembelajaran bermakna menjadi elemen penting dalam memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya dituntut untuk menyampaikan konten akade- mik, tetapi juga harus mampu memicu rasa ingin tahu, mendorong pemi- kiran kritis, serta membangun koneksi antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Guru perlu memiliki strategi desain pembelajaran bermakna agar mampu menjembatani antara tujuan pembelajaran dengan dunia nyata peserta didik. Strategi tersebut harus bersifat kontekstual, kolaboratif, diferensiatif, dan reflektif, dengan dukungan teknologi serta lingkungan belajar yang inklusif. Keterlibatan peserta didik yang tinggi dalam proses pembelajaran merupakan indikator utama keberhasilan strategi ini, yang pada akhirnya akan mendorong pencapaian akademik dan pengembangan karakter peserta didik secara holistik. Oleh karena itu, strategi desain pembelajaran harus mencakup pendekatan holistik yang memadukan dimensi kognitif, afektif, dan konatif peserta didik secara integratif. Artinya, guru tidak cukup hanya mengandalkan penyampaian informasi secara kognitif, melainkan harus mampu menyentuh dimensi afektif (emosi, nilai, sikap) serta konatif (kemauan dan tindakan) peserta didik secara terintegrasi. Ketiga dimensi ini yakni dimensi kognitif, afektif,

dan konatif merupakan fondasi utama bagi pembelajaran yang utuh serta berdampak jangka panjang (Jamal dkk., 2021).

Dimensi kognitif didesain untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis pada peserta didik. Guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan fakta, tetapi juga mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Strategi seperti Problem-Based Learning, Inquiry-Based Learning, dan penggunaan pertanyaan tingkat tinggi (*high-order questions*) membantu merangsang kemampuan berpikir kritis serta reflektif siswa (Arviani dkk., 2023). Oleh karena itu, materi harus disajikan secara kontekstual dan dikaitkan dengan pengetahuan awal siswa agar terjadi konstruksi makna secara aktif (Vygotsky, 1978).

Dimensi afektif didesain untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepedulian pada peserta didik. Untuk menyentuh aspek afektif, guru harus menciptakan suasana belajar yang hangat, inklusif, dan empatik. Hal ini bisa dilakukan melalui metode diskusi terbuka, berbagi pengalaman pribadi, serta memberi ruang ekspresi emosi siswa dalam belajar. Strategi seperti *storytelling*, refleksi diri, dan pembelajaran berbasis nilai (*value-based learning*) mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, serta keterlibatan emosional guru juga perlu menunjukkan *authentic presence*, yaitu kehadiran yang tulus dan terbuka agar siswa merasa dihargai serta diterima tanpa syarat (Makoelle, 2020).

Dimensi konatif didesain untuk mendorong kemauan dan tindakan nyata peserta didik. Dimensi konatif berkaitan dengan niat dan dorongan untuk bertindak. Guru dapat mengintegrasikan dimensi ini melalui strategi seperti Project-Based Learning, Service Learning, dan simulasi peran, yang mendorong siswa untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah nyata, serta berkontribusi secara aktif dalam lingkungan sosial. Guru juga perlu memberikan umpan balik yang membangun, membimbing penetapan tujuan pribadi, dan memperkuat keyakinan siswa bahwa mereka mampu menyelesaikan tantangan belajar (*self-efficacy*) (Richardson, 1996).

Integrasi ketiga dimensi tersebut bisa dilakukan dengan mendesain unit pembelajaran tematik yang menekankan pengetahuan konseptual (kognitif), dihubungkan dengan isu atau nilai kehidupan (afektif), dan diakhiri dengan aksi nyata atau proyek sosial (konatif). Misalnya, dalam pembelajaran tentang lingkungan, siswa diajak memahami konsep daur

ulang (kognitif), berdiskusi tentang dampak sampah bagi masyarakat (afektif), dan membuat kampanye atau prototipe daur ulang (konatif).

Dengan demikian, pembelajaran bermakna hanya dapat tercapai secara utuh jika guru menyusun desain pembelajaran yang menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan konatif secara bersamaan. Hal ini menuntut kreativitas, empati, dan kepekaan guru dalam memahami kebutuhan serta potensi peserta didik secara menyeluruh. Integrasi ini tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga membentuk individu yang berpikir kritis, memiliki kepedulian, dan siap bertindak nyata dalam kehidupan.

Strategi desain pembelajaran bermakna memerlukan beberapa pendekatan berikut.

1. Pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Dalam model ini, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang kontekstual dengan kehidupan mereka. PBL mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai solusi melalui proses bertanya, berpikir kritis, kolaborasi, dan refleksi. PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi dan pengambilan keputusan. Strategi ini efektif dalam membangun keterlibatan karena memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi aktor aktif dalam proses pembelajaran (Song dkk., 2024).
2. Pendekatan *inquiry-based learning* juga sangat mendukung keterlibatan siswa. Dalam pendekatan ini, guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, menyelidiki, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan sendiri. *Inquiry-based learning* selaras dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman serta interaksi sosial agar siswa terlibat dengan minat belajar yang tinggi dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya (Qablan dkk., 2024; Bransford, 2004).
3. Pendekatan Project-Based Learning. Dalam pendekatan ini siswa mengerjakan proyek jangka menengah hingga panjang yang melibatkan integrasi berbagai mata pelajaran. Proyek pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka melihat langsung hasil dari pembelajarannya. Lebih jauh, pembelajaran berbasis proyek juga dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, termasuk visual, kinestetik, dan interpersonal (Berhita dkk., 2020).

Ketiga pendekatan tersebut dapat mendukung terselenggaranya pembelajaran bermakna dengan baik, jika guru memperhatikan beberapa hal berikut.

1. Guru menerapkan prinsip diferensiasi dalam strategi desain pembelajaran bermakna. Diferensiasi merujuk pada upaya untuk menyesuaikan materi, proses, dan produk pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam. Strategi ini penting untuk memastikan bahwa semua siswa merasa dilibatkan serta dihargai dalam kelas, terutama mereka yang memiliki gaya belajar, kemampuan, atau latar belakang yang berbeda. Diferensiasi meningkatkan rasa kepemilikan siswa terhadap proses belajar dan mendorong keterlibatan emosional serta kognitif (Ahyar dkk., 2025).
2. Guru menggunakan teknologi pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran, akses ke sumber daya interaktif, serta kolaborasi lintas ruang dan waktu. Integrasi Learning Management System (LMS), penggunaan video pembelajaran, simulasi digital, dan platform diskusi daring dapat memperluas jangkauan pembelajaran bermakna serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi generasi *digital native* (Bajaj, 2024; Rosário & Dias, 2022).
3. Guru menciptakan lingkungan belajar yang aman, suportif, inklusif, dan kondusif dengan menghadirkan kepercayaan, rasa saling menghormati, serta penerimaan perbedaan di antara siswa untuk membangun suasana yang mendukung partisipasi aktif setiap peserta didik.
4. Adanya keterlibatan siswa secara penuh baik secara kognitif, afektif, maupun konaktif. Keterlibatan siswa tersebut terkait perhatian penuh terhadap materi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, rasa antusias terhadap kegiatan belajar, serta partisipasi aktif dalam diskusi. Beberapa strategi tersebut mampu meningkatkan prestasi akademik dan membangun karakter pembelajar sepanjang hayat (Fredricks dkk., 2004).

Penerapan Pembelajaran Bermakna dalam Konteks Digital dan Abad 21

Pembelajaran bermakna dalam konteks digital dan abad ke-21 harus diadaptasi serta didesain secara strategis agar tetap relevan, efektif, dan mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang mencakup kela- borasi, kreativitas, berpikir kritis, serta literasi digital (Kay & Greenhill, 2011). Kehadiran teknologi digital melalui platform digital seperti Learning Management System (LMS), video interaktif, gamifikasi, dan simulasi digital menjadikan pembelajaran bermakna menjadi lebih personal, fleksibel, serta kontekstual. Guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang mampu mengakomodasi gaya belajar berbeda dari setiap peserta didik.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperluas akses informasi, tetapi juga memungkinkan interaksi sosial yang lebih dinamis melalui diskusi daring, forum, dan kolaborasi digital yang meningkatkan partisipasi aktif siswa (Anderson & Dron, 2011). Penerapan pembelajaran bermakna berbasis digital memerlukan kesiapan infrastruktur, literasi digital guru dan siswa, serta kurikulum yang mendukung. Guru perlu menguasai prinsip *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) agar dapat merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang bermakna (Rahayu dkk., 2024). Guru bukan hanya pengguna teknologi, tetapi juga harus mampu memilih dan mengelola alat digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

Pembelajaran bermakna di abad ke-21 dilaksanakan dengan beberapa hal penting berikut.

1. Pendekatan kompetensi (*competency-based learning*), yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan pemahaman mereka sendiri. Penilaian tidak hanya dilakukan melalui ujian akhir, tetapi melalui portofolio digital, proyek nyata, serta refleksi diri yang dapat diakses secara *online*. Pendekatan ini sangat efektif dalam menumbuhkan pemahaman mendalam karena siswa tidak sekadar menghafal, tetapi menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dunia nyata (Hammond dkk., 2020).

2. Menggunakan gamifikasi. Gamifikasi merupakan strategi efektif dalam penerapan pembelajaran bermakna di era digital. Pada gamifikasi disisipkan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam pembelajaran untuk mendorong siswa menjadi lebih termotivasi serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi intrinsik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik, asalkan dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dan tidak hanya berorientasi pada hiburan (Dichev & Dicheva, 2017).
3. Menggunakan pendekatan *blended learning* dan *flipped classroom* menjadi model yang sangat relevan dalam mengimplementasikan pembelajaran bermakna secara digital. Dalam model *blended*, pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan pembelajaran daring untuk memberikan fleksibilitas dan mendalami proses belajar. Sementara dalam model *flipped*, siswa mempelajari materi dasar secara mandiri melalui video atau bahan *online* sebelum sesi tatap muka digunakan untuk diskusi, praktik, dan aplikasi konsep secara mendalam (Fischer & Beyer, 2024). Kedua model ini mendukung proses konstruksi pengetahuan oleh siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kelas.
4. Mempertimbangkan aspek etika digital dan keamanan data siswa dalam penerapan pembelajaran digital yang bermakna, guru serta lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga aman dan etis. Literasi digital harus mencakup pemahaman siswa terhadap jejak digital, privasi, dan etika berinteraksi di ruang maya (Prasetyo dkk., 2023).

Untuk menjamin keberhasilan implementasi pembelajaran bermakna dalam konteks digital dan abad ke-21, kolaborasi antarpemangku kepentingan pendidikan sangat diperlukan. Pemerintah perlu menyediakan regulasi dan infrastruktur yang memadai, sementara lembaga pendidikan harus memfasilitasi pelatihan guru yang berkelanjutan. Orang tua juga perlu dilibatkan agar dapat mendukung proses pembelajaran anak di rumah. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan seluruh ekosistem pendidikan memperkuat dampak positif transformasi digital dalam pendidikan.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran bermakna dalam konteks digital dan abad ke-21 merupakan keniscayaan yang harus dijawab dengan inovasi pedagogis, dukungan teknologi, serta kolaborasi lintas sektor. Teknologi yang didesain secara tepat dapat menjadi alat bantu dan menjadi katalisator pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi pembelajar mandiri, kritis, serta adaptif dalam menghadapi tantangan masa depan.

Evaluasi dan Asesmen dalam Pembelajaran yang Bermakna

Evaluasi dan asesmen merupakan elemen esensial dalam proses pembelajaran yang bermakna. Asesmen dalam paradigma pendidikan kontemporer, tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai alat untuk menilai hasil akhir belajar, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi dalam pembelajaran bermakna bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Annandale, Byron, Bunt, 2021).

Asesmen dalam pembelajaran yang bermakna harus bersifat autentik dan kontekstual karena harus mencerminkan aplikasi pengetahuan dalam situasi nyata. Asesmen autentik mencakup tugas-tugas yang merepresentasikan tantangan kehidupan nyata dan menuntut siswa untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara terintegrasi. Bentuk asesmen ini dapat berupa proyek, studi kasus, portofolio, presentasi, dan produk kontekstual lainnya (Daud dkk., 2023). Pendekatan yang digunakan guru dalam asesmen antara lain asesmen formatif dan asesmen sumatif.

Asesmen formatif digunakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan memungkinkan perbaikan secara berkelanjutan. Asesmen formatif memiliki dampak terhadap peningkatan hasil belajar, karena membantu guru dalam menyesuaikan strategi pengajaran dan mendukung siswa dalam memahami kekuatan serta kelemahan mereka. Instrumen asesmen formatif dapat berupa pertanyaan reflektif, diskusi kelas, jurnal belajar, hingga teknologi seperti kuis daring dan *polling* interaktif. Selain itu, strategi seperti *peer assessment* dan *self-assessment* juga dapat digunakan untuk mendorong metakognisi serta

rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya. Melalui pendekatan ini, siswa lebih aktif dalam mengevaluasi pencapaiannya dan mengambil langkah untuk meningkatkan performanya. Guru dapat menggunakan asesmen formatif yang terintegrasi dalam proses pembelajaran untuk mengukur efektivitas strategi desain pembelajaran bermakna. Penilaian tidak hanya dilakukan di akhir, tetapi secara berkelanjutan untuk memonitor keterlibatan, pemahaman, dan kemajuan siswa (Black & Wiliam, 2009).

Asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran pada akhir suatu periode. Namun, dalam konteks pembelajaran bermakna asesmen sumatif tidak berdiri sendiri, melainkan didesain agar tetap mencerminkan prinsip-prinsip keterkaitan, kontekstualitas, dan keterlibatan aktif. Tes esai berbasis pemecahan masalah, ujian berbasis studi kasus, dan penilaian proyek akhir merupakan bentuk asesmen sumatif yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran bermakna.

Metode yang sangat *representative* yang harus dilaksanakan dalam proses asesmen baik formatif maupun sumatif dalam konteks pembelajaran bermakna adalah portofolio. Portofolio memungkinkan terjadinya beberapa hal. *Pertama*, guru dan siswa dapat menelusuri proses serta perkembangan belajar dalam jangka waktu tertentu. *Kedua*, siswa dapat merefleksikan capaian belajar, menetapkan tujuan selanjutnya, dan menunjukkan bukti autentik dari hasil belajarnya. *Ketiga*, sekolah dapat membuka ruang dialog antara guru dengan siswa, dan dengan orang tua untuk membantu siswa dalam memahami proses belajar secara menyeluruh (McCallum & Milner, 2021; Barrett, 2007). Selain itu, penggunaan teknologi dalam asesmen juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran bermakna abad ke-21. Teknologi memungkinkan pengumpulan data belajar secara *real-time*, analisis yang mendalam, serta pelaporan hasil yang lebih komprehensif dan interaktif. Platform seperti Google Classroom, Edmodo, dan aplikasi asesmen berbasis AI seperti Formative atau Socrative dapat meningkatkan efisiensi serta kualitas proses evaluasi. Teknologi juga mendukung asesmen adaptif, di mana tugas atau pertanyaan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa secara otomatis (Nadzeri dkk., 2023).

Guru perlu memastikan untuk melaksanakan asesmen dalam pembelajaran bermakna dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru dalam merancang dan melaksanakan asesmen yang relevan. Pelatihan guru

perlu dilakukan untuk penguatan kapasitas profesional guru dalam merancang rubrik penilaian kualitatif, menerapkan asesmen formatif dan menggunakan instrumen reflektif menjadi kebutuhan mendesak (Girgla dkk., 2021; Stiggins & Stiggins, 2002).

Selain asesmen, evaluasi harus mempertimbangkan dimensi afektif siswa yang mencakup motivasi belajar, minat, serta keterlibatan emosional. Evaluasi dapat dilakukan melalui angket motivasi, wawancara terbuka, dan observasi terhadap partisipasi aktif siswa dalam kelas. Evaluasi yang ideal memerlukan waktu lebih banyak untuk observasi, dokumentasi, dan refleksi. Oleh karena itu, dukungan institusi pendidikan dalam bentuk kebijakan, pelatihan, dan penyediaan teknologi yang mendukung sangat diperlukan untuk mengoptimalkan peran evaluasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, asesmen dan evaluasi dalam pembelajaran yang bermakna merupakan proses yang integral, berkelanjutan, serta multidimensional. Asesmen dalam konteks ini harus bersifat autentik, kontekstual, formatif, reflektif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Evaluasi bukan hanya alat pengukur hasil, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran itu sendiri. Keberhasilan pembelajaran yang bermakna tidak dapat dilepaskan dari efektivitas asesmen dan evaluasi yang dilaksanakan secara holistik serta inklusif.

Tantangan dan Solusi Implementasi Pembelajaran Bermakna di Konteks Pendidikan Indonesia

Implementasi pembelajaran bermakna di Indonesia menghadapi berbagai tantangan yang bersifat struktural, kultural, dan pedagogis. Tantangan-tantangan ini tidak hanya menghambat proses pembelajaran yang ideal, tetapi juga berdampak terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis tantangan-tantangan tersebut secara sistematis serta menawarkan solusi yang relevan dan kontekstual.

Tantangan implementasi pembelajaran bermakna terdiri dari hal-hal berikut.

1. Paradigma pembelajaran yang masih berorientasi *output*

Tantangan ini terjadi karena sebagian besar praktik pembelajaran di Indonesia masih menekankan hasil akhir (*output-oriented*), bukan

proses belajar yang mendalam (*process-oriented*). Proses tersebut merupakan model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan mengandalkan hafalan masih mendominasi yang bertentangan dengan prinsip pembelajaran bermakna, yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman serta refleksi (Istiningsih & Widiyarti, 2017).

2. Kesiapan dan kompetensi guru
Kesiapan dan kompetensi guru menjadi tantangan karena banyak guru belum memiliki pemahaman mendalam tentang pembelajaran bermakna dan kurangnya pelatihan terkait strategi konstruktivis, asesmen autentik, serta manajemen kelas partisipatif menjadi hambatan yang perlu diperhatikan (Daud dkk., 2023). Selain itu, perubahan kurikulum yang sering terjadi tanpa pendampingan berkelanjutan membuat guru kesulitan untuk beradaptasi secara kreatif.
3. Keterbatasan sumber daya pendidikan
Tantangan ini hadir karena berbagai sekolah di berbagai daerah, terutama di wilayah terpencil mengalami kendala infrastruktur dan akses teknologi yang rendah. Minimnya fasilitas seperti ruang kelas interaktif, perangkat TIK, dan jaringan internet juga sangat menjadi penghambat guru dalam menerapkan pembelajaran yang kontekstual serta terhubung dengan kehidupan nyata (Kormos & Wisdom, 2021).
4. Budaya belajar yang kompetitif dan ujian-sentris
Tekanan pada capaian nilai ujian dan harapan tinggi dari orang tua terhadap prestasi akademik menyebabkan sekolah lebih fokus pada latihan soal dan *drilling*. Hal ini mengabaikan pentingnya pemahaman konseptual dan proses belajar yang reflektif serta bermakna (Hammond dkk., 2020).
5. Kelemahan pada kebijakan dan implementasi kurikulum
Meskipun Kurikulum Merdeka membuka ruang inovasi, penerapannya di sekolah menghadapi tantangan pemahaman, supervisi, dan evaluasi. Regulasi yang bersifat *top-down* sering kali tidak melibatkan guru dan komunitas sekolah, sehingga terjadi kesenjangan antara kebijakan serta praktik (Wibowo dkk., 2023).

6. Kesiapan dan kompetensi guru
Banyak guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai mengenai strategi pembelajaran bermakna, termasuk penerapan pendekatan konstruktivis, penggunaan asesmen autentik, serta pengelolaan kelas yang mendukung partisipasi aktif siswa (Addzaky, 2024). Kurikulum yang terus berubah tanpa disertai pelatihan intensif juga menyulitkan guru untuk beradaptasi dan mengembangkan kreativitas pedagogis mereka.
7. Keterbatasan sumber daya pendidikan
Banyak sekolah, khususnya di daerah terpencil belum memiliki fasilitas pendukung seperti ruang kelas interaktif, perangkat teknologi, dan akses internet yang stabil. Hal ini menyulitkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan dunia nyata siswa (Addzaky, 2024).
8. Budaya belajar
Budaya belajar yang kompetitif dan berorientasi pada nilai ujian sering kali mengabaikan proses pembelajaran yang mendalam. Harapan orang tua yang tinggi terhadap capaian kognitif anak, serta tekanan institusi terhadap hasil ujian nasional dapat mendorong praktik pembelajaran yang dangkal dan berorientasi pada *drilling* (Manalo, 2020).
9. Kebijakan
Pembelajaran bermakna belum sepenuhnya mendapatkan dukungan sistemik. Meskipun Kurikulum Merdeka memberikan ruang untuk inovasi dan diferensiasi, implementasi di lapangan masih menghadapi tantangan dalam hal pemahaman, supervisi, serta evaluasi. Regulasi yang bersifat *top-down* tanpa disertai pemberdayaan guru sering kali menimbulkan kebingungan dan ketidakselarasan antara tujuan kurikulum serta praktik di kelas (Sofiana dkk., 2024).

Solusi terhadap tantangan-tantangan tersebut memerlukan pendekatan yang menyeluruh dan berkelanjutan.

1. Transformasi paradigma pendidikan harus dimulai dari pembuat kebijakan hingga praktisi di lapangan. Pendidikan guru prajabatan dan dalam jabatan perlu menekankan pendekatan konstruktivis serta pembelajaran reflektif sebagai landasan pedagogis.

2. Pelatihan guru harus dirancang secara kontekstual, berkelanjutan, dan berbasis praktik. Program pelatihan idealnya mengintegrasikan *microteaching*, kolaborasi antarguru, *coaching* dan mentoring, serta refleksi berbasis portofolio. Pelibatan guru dalam komunitas belajar profesional (PLC) juga dapat menjadi sarana berbagi praktik baik dan pengembangan kapasitas secara kolektif.
3. Perlu adanya investasi berkelanjutan dalam infrastruktur dan teknologi pendidikan. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat bekerja sama dengan sektor swasta serta LSM untuk menyediakan sarana pendukung yang diperlukan dalam mewujudkan lingkungan belajar yang kaya dan kontekstual. Teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai jembatan untuk menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.
4. Penguatan budaya belajar yang reflektif dan kolaboratif harus dimulai dari ruang kelas. Guru perlu menanamkan nilai-nilai pembelajaran seumur hidup, menekankan proses eksploratif, serta membangun suasana belajar yang aman dan menghargai keragaman. Siswa harus dilibatkan dalam penetapan tujuan belajar dan proses evaluasi diri agar tumbuh kesadaran akan makna serta relevansi pembelajaran.
5. Kebijakan pendidikan harus bersifat partisipatif dan berbasis kebutuhan lapangan. Kurikulum dan evaluasi sebaiknya dikembangkan bersama dengan guru, kepala sekolah, dan komunitas pendidikan lokal. Supervisi pendidikan juga harus berubah dari model kontrol menjadi fasilitasi dan pemberdayaan pemberdayaan guru.

Pembelajaran bermakna merupakan sebuah paradigma pendidikan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran tidak lagi sekadar berfokus pada penguasaan konten akademik semata, tetapi juga pada bagaimana siswa memahami, menghayati, dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupannya. Pembelajaran bermakna menuntut guru untuk tidak hanya menjadi pengajar, tetapi menjadi fasilitator, pendamping, dan mitra belajar yang peka terhadap kebutuhan emosional, kognitif, serta konatif peserta didik.

Landasan filosofis konstruktivisme dan humanisme yang mendasari pendekatan ini memberikan pemahaman bahwa belajar merupakan proses membangun makna secara personal serta sosial. Teori Piaget dan Vygotsky



mendorong integrasi antara pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi dalam membentuk struktur kognitif siswa. Sementara pendekatan humanistik menekankan pentingnya suasana belajar yang hangat, penuh empati, dan memberi ruang untuk ekspresi diri. Semua ini berpadu dalam sebuah model pembelajaran yang lebih manusiawi, demokratis, dan menyentuh sisi terdalam peserta didik.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran bermakna secara optimal, desain kurikulum perlu berorientasi pada prinsip integrasi antara pengetahuan inti (*what to know*), strategi pembelajaran (*how to learn*), dan nilai atau relevansi kehidupan (*why it matters*). Kurikulum semacam ini menuntut fleksibilitas, keberpihakan pada siswa, dan keterkaitan yang erat dengan realitas sosial-budaya. Strategi pembelajaran seperti Problem-Based Learning, Inquiry-Based Learning, dan Project-Based Learning menjadi alat yang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar yang aktif, reflektif, serta kolaboratif.

Namun demikian, implementasi pembelajaran bermakna di Indonesia tidak lepas dari tantangan. Tantangan tersebut mencakup paradigma lama yang masih kuat, keterbatasan kompetensi guru, infrastruktur yang belum merata, dan tekanan pada nilai ujian. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan tidak bisa bersifat parsial. Diperlukan perubahan paradigma yang menyeluruh dari tingkat kebijakan hingga praktik di kelas. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang mendalam, kurikulum perlu dirancang secara kolaboratif, dan sistem asesmen harus mendukung proses, bukan sekadar hasil akhir.

Di era digital dan abad ke-21, pembelajaran bermakna perlu didukung oleh teknologi yang digunakan secara tepat guna. Teknologi bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan memperkaya pengalaman belajar. *Blended learning*, *flipped classroom*, gamifikasi, dan asesmen berbasis teknologi adalah contoh integrasi digital dalam mendukung pembelajaran yang personal, kontekstual, serta berorientasi kompetensi.

Pembelajaran bermakna adalah upaya untuk membentuk manusia utuh—yang mampu berpikir kritis, merasa secara empatik, dan bertindak secara reflektif. Dalam konteks pendidikan Indonesia, pembelajaran bermakna bukanlah pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk membekali generasi muda menghadapi tantangan global dengan bekal

karakter dan kompetensi yang kuat. Dengan kolaborasi berbagai pihak — guru, sekolah, orang tua, pemerintah, dan masyarakat— pembelajaran bermakna dapat diwujudkan menjadi fondasi utama pendidikan yang membebaskan serta memberdayakan.





BAB 4

MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN
YANG MENYENANGKAN
| *(JOYFUL LEARNING)*

Eogenie Lakilaki



Konsep Dasar Joyful Learning

Joyful learning bukan sekadar pembelajaran yang menyenangkan secara superfisial, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang memadukan dimensi afektif, kognitif, dan sosial dalam suasana belajar yang positif. Menurut teori Humanistik Carl Rogers, pengalaman belajar yang bermakna terjadi ketika peserta didik merasa aman secara emosional dan termotivasi secara intrinsik. Dalam konteks ini, perasaan bahagia bukanlah tujuan akhir, melainkan kondisi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung optimal.

Fenomena kekinian menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami tekanan akademik yang tinggi, *burnout*, bahkan kehilangan makna belajar. Survei dari UNICEF (2022) menyatakan bahwa 36% siswa di Asia Tenggara melaporkan stres akibat sistem pembelajaran yang monoton dan menekan. Ini menjadi argumen kuat bahwa *joyful learning* bukan hanya preferensi, tetapi kebutuhan mendesak dalam ekosistem pendidikan modern.

Dalam kerangka psikologi positif yang dikembangkan oleh Martin Seligman, komponen *positive emotion* berperan penting dalam meningkatkan kapasitas atensi, retensi informasi, serta motivasi belajar. Oleh sebab itu, guru bukan hanya berperan sebagai fasilitator akademik, melainkan juga sebagai arsitek suasana belajar yang sehat dan menggembirakan. Inilah titik temu antara pedagogi, psikologi, dan kesejahteraan siswa.

Konsep *joyful learning* juga selaras dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menekankan *social-emotional learning (SEL)*, keterampilan kolaboratif, serta pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Ketika siswa merasa nyaman dan dihargai, mereka akan lebih terbuka untuk mengeksplorasi ide-ide baru serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Psikologi Emosi dalam Pembelajaran

Emosi memainkan peran sentral dalam proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan bukan hanya menstimulasi otak kognitif, melainkan juga sistem limbik yang bertanggung jawab atas motivasi dan memori. Teori

Affective Filter Hypothesis oleh Stephen Krashen menunjukkan bahwa stres dan kecemasan dapat menghambat akuisisi pengetahuan, sedangkan emosi positif membuka pintu untuk pembelajaran yang efektif.

Di era digital yang serba cepat dan penuh distraksi, siswa menghadapi tantangan emosional yang kompleks, mulai dari *cyberbullying* hingga kecemasan sosial. Jika guru tidak mampu menciptakan iklim kelas yang aman secara psikologis, maka siswa akan merasa terancam dan menarik diri dari proses belajar. Dalam hal ini, pembelajaran tidak bisa hanya fokus pada kurikulum, tetapi harus melibatkan pendekatan psiko-edukatif.

Penelitian dari Harvard Graduate School of Education (2021) menegaskan bahwa keterikatan emosional antara siswa dan guru berkorelasi positif dengan keberhasilan akademik serta kesejahteraan siswa. Oleh karena itu, *joyful learning* perlu dibangun melalui empati, komunikasi hangat, dan penghargaan atas keberagaman emosi siswa. Ini bukan kelembutan, melainkan strategi pedagogis yang berbasis bukti ilmiah.

Aktivitas reflektif seperti *gratitude journaling*, *emotional check-in*, dan *mindfulness break* dapat menjadi instrumen pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membangun keseimbangan emosional. Integrasi psikologi emosi dalam pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan fondasi bagi literasi afektif yang dibutuhkan generasi masa depan.

Neuroedukasi dan Kesenangan Belajar

Neurosains telah membuktikan bahwa otak merespons stimulus positif dengan melepaskan hormon, seperti dopamin dan serotonin yang meningkatkan *mood* serta fungsi eksekutif. Dalam konteks pendidikan, *joyful learning* adalah cara untuk menstimulasi bagian otak yang berperan dalam motivasi, konsentrasi, dan kreativitas. Konsep ini diperkuat oleh temuan dari Eric Jensen dalam *Teaching with the Brain in Mind* (2005).

Sayangnya sebagian besar sistem pendidikan masih berorientasi pada repetisi, hukuman, dan evaluasi berbasis angka. Ini bertentangan dengan prinsip neuroedukasi yang mengedepankan *engagement*, eksplorasi, dan rasa ingin tahu. Jika guru mampu merancang pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan permainan edukatif, maka siswa akan mengalami keterlibatan emosional serta kognitif yang lebih tinggi.

Pembelajaran berbasis seni, musik, atau teknologi imersif seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) juga membuka ruang bagi *joyful learning*. Ketika teknologi diintegrasikan dengan pendekatan humanistik dan neuropsikologis, maka akan tercipta pengalaman belajar yang holistik, bukan sekadar digitalisasi konten.

Peran Guru sebagai Desainer Pengalaman Belajar Positif

Guru masa kini tidak cukup hanya menjadi penyampai materi, tetapi harus bertransformasi menjadi *learning experience designer*. Dalam paradigma ini, guru merancang alur belajar yang memadukan unsur tantangan, rasa ingin tahu, dan penghargaan. Ini sejalan dengan prinsip desain instruksional konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai aktor utama.

Dalam praktiknya, guru perlu memahami gaya belajar siswa, memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam, dan menyisipkan elemen kejutan serta personalisasi dalam proses pembelajaran. Teori *flow* oleh Mihaly Csikszentmihalyi menyatakan bahwa individu akan merasakan kebahagiaan maksimal saat terlibat dalam aktivitas yang seimbang antara tantangan dan kemampuan.

Fenomena menarik yang muncul saat ini adalah meningkatnya komunitas guru inovatif yang mendesain kelas-kelas *gamified*, kelas terbuka berbasis ekowisata, atau kelas bercerita. Mereka membuktikan bahwa keterbatasan fasilitas bukan penghalang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Desain pembelajaran yang positif juga memerlukan umpan balik yang membangun, penggunaan media yang variatif, serta keterlibatan siswa dalam pengambilan keputusan. Guru bukan diktator kurikulum, melainkan rekan belajar yang menginspirasi. Itulah mengapa pembelajaran yang menyenangkan selalu berpijak pada relasi antarmanusia yang setara dan saling memuliakan.

Lingkungan Belajar yang Mendukung *Joyful Learning*

Lingkungan belajar bukan hanya ruang fisik, tetapi juga atmosfer sosial dan budaya yang mendukung terciptanya kenyamanan psikologis.

Vygotsky

menekankan pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran, di mana interaksi dan *scaffolding* menjadi jembatan bagi perkembangan kognitif. Oleh karena itu, desain lingkungan belajar harus humanistik, adaptif, dan menyemangati eksplorasi.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak ruang kelas di Indonesia masih bergaya frontal, pasif, dan minim elemen estetis. Hal ini berdampak pada persepsi siswa terhadap sekolah sebagai tempat yang membosankan.

Lingkungan belajar yang mendukung *joyful learning* mencakup ruang terbuka, taman literasi, zona istirahat, dan sudut eksplorasi. Bahkan, konsep *school as a third place* menempatkan sekolah sebagai ruang transformatif yang setara pentingnya dengan rumah dan masyarakat. Di sinilah penting-nya sinergi antara arsitektur, psikologi ruang, dan nilai-nilai inklusivitas.

Tidak kalah penting adalah atmosfer sosial di kelas, apakah ada rasa saling percaya, empati, dan kebebasan berekspresi. Tanpa itu semua, lingkungan fisik yang indah akan kehilangan daya magisnya. Oleh karena itu, *joyful learning* selalu menuntut sinergi antara ruang, relasi, dan rasa.

Keterlibatan Orang Tua dan Komunitas dalam Menumbuhkan Kegembiraan Belajar

Dalam ekosistem pembelajaran yang menyenangkan, keterlibatan orang tua dan komunitas lokal memiliki peran krusial sebagai perpanjangan tangan pendidikan. Teori Ekologi Bronfenbrenner menjelaskan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan mikro (keluarga), meso (sekolah), dan makro (komunitas sosial). Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan tidak bisa berjalan efektif tanpa keterlibatan lintas aktor.

Fenomena *homeschooling* kolaboratif, komunitas belajar berbasis budaya lokal, dan pelibatan orang tua dalam proyek pembelajaran tematik menjadi bukti bahwa sinergi keluarga-sekolah dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak. Data dari Edutopia (2023) mengungkapkan bahwa

siswa yang orang tuanya aktif dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan partisipasi kelas hingga 22%.

Kegembiraan belajar juga lahir dari pengakuan sosial yang luas. Ketika masyarakat mengapresiasi hasil belajar siswa baik dalam bentuk pameran, festival literasi, ataupun publikasi karya, maka muncul kebanggaan yang mendorong penguatan identitas diri dan kecintaan terhadap proses belajar. Oleh karena itu, sekolah harus terbuka terhadap kolaborasi lintas sektor.

Inisiatif seperti *service learning*, program adopsi kelas oleh UMKM lokal, atau kolaborasi dengan komunitas seni, dapat menjadi sarana memperluas makna belajar ke ranah sosial. Ini bukan sekadar memperluas ruang kelas, melainkan memperluas makna belajar itu sendiri, bahwa belajar adalah bagian dari kehidupan dan kontribusi.

Evaluasi Autentik sebagai Penguat *Joyful Learning*

Pendekatan *joyful learning* tidak dapat berjalan seiring dengan sistem evaluasi yang kaku, seragam, dan hanya mengukur aspek kognitif. Teori konstruktivistik menegaskan pentingnya evaluasi autentik yang menilai proses, produk, serta refleksi belajar. Oleh karena itu, asesmen harus bersifat formatif, multidimensi, dan memberi ruang bagi ekspresi kreativitas.

Saat ini muncul gerakan global menuju *assessment for learning*, sebuah pendekatan di mana asesmen bukan menjadi akhir pembelajaran, tetapi bagian dari proses belajar itu sendiri. Dengan memberikan umpan balik yang membangun, siswa didorong untuk berefleksi, memperbaiki, dan merayakan progresnya, bukan sekadar mengejar nilai.

Penelitian OECD (2022) menunjukkan bahwa negara-negara yang menerapkan sistem evaluasi berbasis portofolio, proyek, dan presentasi mengalami peningkatan kebahagiaan siswa tanpa mengorbankan capaian akademik. Ini membuktikan bahwa evaluasi yang manusiawi justru memperkuat kualitas belajar.

Evaluasi juga harus menjadi ruang pemberdayaan, bukan penghakiman. Memberikan pilihan pada siswa untuk menunjukkan capaian belajarnya melalui media video, siniar, infografis, atau karya kreatif lainnya merupakan bentuk penghormatan terhadap keragaman kecerdasan dan

preferensi belajar. Di sinilah evaluasi menjadi sarana menciptakan pengalaman belajar yang penuh makna dan kegembiraan.

Transformasi Kebijakan

Mewujudkan *joyful learning* bukan hanya tugas individu guru, melainkan memerlukan dukungan sistemik dari kebijakan pendidikan. Kebijakan yang terlalu berorientasi pada nilai ujian, standar seragam, dan birokrasi administratif menjadi penghambat bagi praktik pembelajaran yang humanistik serta menggembirakan.

Reformasi pendidikan harus mengarah pada fleksibilitas kurikulum, otonomi guru, serta pengakuan terhadap keragaman konteks lokal. Pendekatan seperti kurikulum diferensial dan merdeka belajar perlu diperkuat dengan pelatihan profesional yang membekali guru dengan keterampilan desain instruksional yang inovatif serta adaptif.

Fenomena kebijakan progresif seperti di Finlandia, di mana sistem penilaian minim ujian dan lebih menekankan kesejahteraan siswa menjadi cermin bahwa pendidikan bermutu tidak harus menekan. Justru sistem yang menghargai kreativitas dan kegembiraan belajar terbukti menghasilkan lulusan yang tangguh, kolaboratif, serta mencintai proses belajar sepanjang hayat.

Pembelajaran Berbasis Humor Edukatif

Humor dalam pembelajaran bukanlah bentuk pengalihan perhatian, tetapi jembatan kognitif yang efektif. Teori Incongruity-Resolution dari psikologi kognitif menjelaskan bahwa humor merangsang pemrosesan informasi melalui ketegangan dan resolusi logika. Dalam kelas, humor yang terstruktur dapat membangun kedekatan, meredakan kecemasan, dan meningkatkan retensi informasi.

Fenomena guru *stand-up* menjadi tren yang menarik, di mana pengajar menyisipkan lelucon relevan saat menjelaskan materi. Data dari Association for Psychological Science (2022) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dalam suasana kelas penuh tawa mengalami peningkatan motivasi hingga 31%. Humor memperkuat koneksi otak dan menjadikan pelajaran lebih melekat dalam ingatan jangka panjang.

Namun, penggunaan humor harus kontekstual, tidak menyerang identitas, dan menghindari stereotipe. Humor edukatif yang berbasis literasi budaya dan nilai kemanusiaan justru memperkuat pembentukan karakter. Ketika guru mampu menyajikan pembelajaran sebagai narasi penuh senyum, maka proses belajar berubah menjadi pengalaman emosional yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran yang *joyful* juga berarti pembelajaran yang humanis di mana tawa bukan mengganggu proses belajar, melainkan bahan bakarnya.

Outdoor Learning dan Joyful Learning

Pembelajaran tidak harus selalu berlangsung di dalam kelas. Teori *experiential learning* dari David Kolb menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses konstruksi pengetahuan. *Outdoor learning* baik di taman, hutan kota, pasar tradisional, ataupun museum, memberikan ruang bagi keterlibatan multisensori yang memperkuat pengalaman belajar.

Fenomena Forest School di Eropa menjadi inspirasi global akan pentingnya pendidikan yang menyatu dengan alam. Di Indonesia, beberapa sekolah telah menerapkan pembelajaran berbasis lingkungan dengan hasil yang signifikan terhadap motivasi belajar dan kepedulian sosial siswa. Data dari UNESCO (2023) menyebutkan bahwa siswa yang rutin terlibat dalam pembelajaran luar ruang menunjukkan peningkatan kreativitas dan empati.

Outdoor learning juga menjawab tantangan generasi *digital native* yang kerap kekurangan interaksi nyata. Dengan melibatkan tubuh, emosi, dan nalar secara serempak, pembelajaran menjadi lebih hidup serta tidak mudah dilupakan. Dalam konteks ini, *joyful learning* menjadi lebih ekologis dan autentik. Pembelajaran luar ruang bukan hanya alternatif, melainkan pendekatan utama untuk memerdekakan cara belajar siswa dan memperluas horizon berpikir mereka.

Project-Based Learning dengan Pendekatan Sosial Emosional

Project-Based Learning (PBL) bukanlah hal baru, tetapi pendekatan ini menjadi semakin efektif ketika disinergikan dengan pembelajaran

sosial-emosional. PBL memberi ruang bagi siswa untuk merancang, meneliti, mencipta, dan mempresentasikan proyek yang berakar dari kehidupan nyata. Sementara itu, SEL mengajarkan empati, regulasi emosi, dan kerja tim.

Ketika PBL diwarnai dimensi sosial-emosional maka proyek bukan hanya tugas akademik, melainkan proses internalisasi nilai. Siswa bukan hanya ditantang menyelesaikan masalah, tetapi juga belajar mendengarkan, memahami perbedaan, dan berkolaborasi lintas karakter. Proyek-proyek seperti kampanye literasi, desain solusi ramah lingkungan, atau pengabdian masyarakat menjadi laboratorium pembelajaran nilai sekaligus kebahagiaan.

Penelitian CASEL (2021) membuktikan bahwa kombinasi PBL dan SEL meningkatkan *engagement* siswa hingga 37% dan memperkuat *soft skills* mereka. Ini mempertegas bahwa *joyful learning* adalah simfoni antara pengetahuan, emosi, dan tindakan nyata.

Pembelajaran Visual-Kreatif

Di tengah era visual, kekuatan gambar, warna, dan desain menjadi alat utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang menggugah. Konsep *dual coding theory* oleh Allan Paivio menekankan bahwa otak memproses informasi verbal dan visual secara paralel, sehingga kombinasi keduanya memperkuat pemahaman serta daya ingat.

Penggunaan *sketchnote*, infografis, *mindmap digital*, dan ilustrasi komik edukatif menjadi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetik. Ketika siswa diberi kesempatan mengekspresikan gagasan mereka dalam bentuk visual, maka mereka terlibat dalam proses berpikir tingkat tinggi.

Fenomena *visual thinking classroom* yang berkembang di berbagai negara menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan visual lebih percaya diri dan berani mengambil risiko dalam berpikir. *Joyful learning* terwujud ketika siswa merasa ide-ide mereka dihargai dan dapat diekspresikan dengan cara yang kreatif. Pembelajaran visual bukan semata ornamen, melainkan strategi untuk membangun literasi visual dan mengembangkan kecerdasan spasial yang penting di era digital serta desain masa depan.

Pembelajaran Intergenerasi

Joyful learning juga dapat diciptakan melalui interaksi antargenerasi, di mana siswa belajar langsung dari orang tua, kakek-nenek, atau tokoh masyarakat setempat. Konsep ini didukung oleh teori *situated learning* dari Jean Lave yang menekankan pentingnya belajar dalam konteks komunitas nyata.

Fenomena *community-based learning* dan sekolah adat menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi penuh makna ketika siswa memahami akar budaya serta sejarah komunitasnya. Mereka tidak sekadar belajar, tetapi merasa menjadi bagian dari perjalanan kolektif.

Di sisi lain, intergenerasi juga membuka ruang dialog antarnilai, antara tradisi dan modernitas, antara kebijaksanaan masa lalu dan tantangan masa kini. Ini adalah bentuk pembelajaran yang tidak hanya *joyful*, tetapi juga bermakna secara identitas. Ketika pembelajaran menyatukan sains modern dengan cerita rakyat, antara riset akademik dengan pengalaman hidup, maka siswa tidak hanya menjadi pintar, tetapi juga berakur. *Joyful learning* menjadi arena penguatan jati diri dan pemberdayaan sosial.

***Joyful Learning* sebagai Paradigma Transformasi Pendidikan**

Joyful learning bukan sekadar metode alternatif atau tren sementara, melainkan transformasi paradigma dalam dunia pendidikan. Ia menantang model pembelajaran lama yang menekankan ketakutan dan kompetisi, serta menggantikannya dengan semangat kolaborasi, rasa ingin tahu, dan kesejahteraan psikologis. Dalam semangat *joyful learning*, siswa bukan hanya menjadi penerima ilmu, tetapi subjek aktif yang mengalami, merasa, dan bermakna.

Transformasi ini tidak mungkin terjadi tanpa perubahan pada berbagai lini; guru sebagai perancang pengalaman belajar, siswa sebagai pembelajar otonom, orang tua dan komunitas sebagai mitra strategis, serta kebijakan yang membuka ruang inovasi. Pendekatan ini memerlukan keberanian untuk mendobrak kebiasaan lama dan menciptakan sistem pembelajaran yang berpihak pada kesejahteraan jiwa serta tumbuh kembang holistik.



Data global dari World Happiness Report (2023) dan PISA menunjukkan bahwa negara dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan justru mencatat performa akademik tinggi serta tingkat kepuasan hidup yang lebih besar. Oleh karena itu, ini bukan sekadar idealisme, tetapi agenda strategis yang terbukti mampu menghasilkan lulusan yang cerdas secara akademik dan bahagia secara sosial-emosional.

Joyful learning merupakan ikhtiar merancang kembali masa depan pendidikan Indonesia, di mana setiap kelas menjadi ruang tumbuh, setiap interaksi menjadi sumber semangat, dan setiap proses belajar menjadi sumber sukacita yang autentik serta transformatif.

The logo for Litnus is a stylized, geometric bird-like shape composed of several overlapping triangles in shades of gray. Below the logo, the word "litnus" is written in a lowercase, rounded, sans-serif font, also in a light gray color. The entire logo and text are positioned in the lower-middle section of the page, serving as a background watermark.



PEMBELAJARAN

Mindful, Meaningful, *dan* Joyful

litmus



BAB 5

METODE DAN STRATEGI
PEMBELAJARAN *MINDFUL*,
MEANINGFUL, & *JOYFUL*

Dina Indriyani



Pembelajaran Berbasis Eksplorasi dan Pengalaman

Menurut Setiawan (2017) pembelajaran merupakan proses perubahan yang berlangsung secara sadar dan dirancang secara terencana. Proses ini menunjukkan adanya upaya sistematis untuk mengembangkan individu ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari perencanaan yang matang melalui berbagai pendekatan yang tepat.

Sementara itu, Nana (2012) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Dalam hal ini, peran pendidik sangat penting dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif. Pembelajaran dipahami sebagai proses yang melibatkan motivasi, strategi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Pendekatan ini mendorong siswa untuk secara mandiri mencari, menemukan, dan memahami pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, strategi ini turut mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, serta meningkatkan kemandirian dalam belajar.

Eksploratif merupakan pendekatan yang menekankan pada kegiatan penyelidikan, penjajakan, dan penjelajahan terhadap suatu objek atau fenomena tertentu. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan upaya memperoleh pengetahuan secara lebih mendalam melalui interaksi langsung dengan lingkungan atau sumber belajar. Dalam konteks pembelajaran berbasis eksplorasi, sifat eksploratif dipahami sebagai langkah awal dalam membangun pengetahuan yang dilakukan melalui peningkatan pemahaman terhadap fenomena yang diamati (Mukhlis, 2022).

Pembelajaran berbasis eksplorasi menumbuhkan semangat belajar yang didorong oleh rasa ingin tahu, keinginan untuk menyelidiki, serta keberanian mencoba hal-hal baru. Eksplorasi tidak hanya terbatas pada kegiatan di luar kelas atau penjelajahan lingkungan fisik, tetapi juga mencakup pendalaman konsep-konsep abstrak melalui diskusi, eksperimen, dan studi kasus. Pendekatan ini memberi ruang bagi peserta didik untuk



membangun sendiri pemahamannya berdasarkan pengalaman langsung. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, reflektif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata yang kontekstual.

Pembelajaran berbasis pengalaman merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas praktis yang relevan dengan materi pembelajaran. Keterlibatan langsung tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan antara teori dan praktik secara nyata (Kolb, 2015).

Pembelajaran berbasis pengalaman memiliki berbagai aspek dalam penerapannya, berikut adalah aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam proses penerapannya (Sirampun, 2024).

1. **Pengalaman praktis dan keterlibatan aktif**
Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman menekankan pentingnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Model ini tidak hanya berfokus pada penerimaan informasi secara pasif, melainkan melibatkan siswa secara langsung dalam berbagai aktivitas praktis yang relevan dengan materi pembelajaran.
2. **Refleksi sebagai proses pembelajaran berkelanjutan**
Refleksi merupakan salah satu unsur penting dalam pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam konteks ini, refleksi dimaknai sebagai proses berpikir secara mendalam yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Melalui proses ini, siswa mengevaluasi pengalaman mereka, mengidentifikasi pelajaran yang diperoleh, serta mengaitkannya dengan konsep atau pengetahuan yang relevan.
3. **Keterlibatan emosional dan peningkatan motivasi**
Pembelajaran berbasis pengalaman menjadikan keterlibatan langsung dan interaksi aktif sebagai inti dari proses belajar. Pengalaman praktis yang diperoleh melalui kegiatan seperti eksperimen, simulasi, proyek, atau aktivitas lapangan memungkinkan siswa terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Keterlibatan emosional ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, karena siswa merasa memiliki pengalaman yang nyata, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan mereka.

4. **Fleksibilitas dan penyesuaian terhadap kebutuhan individu**
Pendekatan ini juga menekankan pentingnya fleksibilitas dan personalisasi dalam proses pembelajaran. Siswa diberikan ruang untuk mengalami pembelajaran secara unik, sesuai dengan kebutuhan, minat, dan preferensi masing-masing. Fleksibilitas ini mencakup berbagai aspek, seperti pengaturan waktu, pemilihan metode pembelajaran, serta pendekatan yang digunakan dalam penyampaian materi.

Pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pencarian dan penghayatan pengetahuan melalui pengalaman langsung serta kegiatan eksploratif terhadap objek atau fenomena tertentu. Pendekatan ini bertujuan membentuk pemahaman yang mendalam dan bermakna dengan menjadikan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Pendekatan ini berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, serta menumbuhkan sikap mandiri, kolaboratif, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran (Sapriati, 2023).

Pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman merupakan bagian dalam metode pembelajaran. Lantu (2023) menjelaskan bahwa dalam proses ini terdapat berbagai aspek yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

1. **Keterlibatan aktif**
Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pengamatan hingga penarikan kesimpulan.
2. **Pengalaman nyata**
Pengetahuan diperoleh melalui kegiatan langsung seperti praktik lapangan, eksperimen, proyek, atau simulasi.
3. **Proses refleksi**
Setelah menjalani suatu kegiatan, siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman guna memperdalam pemahaman.
4. **Kontekstualisasi materi**
Materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi nyata agar lebih relevan dan mudah diaplikasikan.
5. **Pengembangan keterampilan abad ke-21**
Pendekatan ini mendukung penguatan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama.

6. Fleksibilitas dan personalisasi

Proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar, minat, serta kebutuhan individual peserta didik.

Teknik Gamifikasi dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, gamifikasi dipahami sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang mengadaptasi dinamika permainan secara khusus untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui elemen-elemen permainan yang memotivasi. Melalui penerapan gamifikasi, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Sari, 2019).

Sementara itu, gamifikasi merupakan suatu proses strategis yang bertujuan untuk menjadikan aktivitas di luar konteks permainan seperti pembelajaran, pengajaran, atau pemasaran lebih menarik dan menyenangkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan. Proses ini mencakup penerapan *game thinking*, yaitu cara berpikir yang mengedepankan tujuan, tantangan, serta umpan balik yang mendorong keterlibatan peserta. Selain itu, pendekatan ini menggunakan *game design* sebagai kerangka dalam merancang kegiatan pembelajaran, yang meliputi tampilan visual, aturan permainan, dan alur pencapaian (Nooviar, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa definisi gamifikasi merupakan suatu teknik yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk mengubah konteks pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Pendekatan ini dirancang khusus untuk merangsang keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar, sehingga mampu mendorong peningkatan kompetensi siswa secara menyeluruh. Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan memberikan manfaat positif, terutama dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi ini secara tidak langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar atau capaian nilai akademik siswa.

Terdapat berbagai langkah yang perlu diperhatikan dalam melakukan teknik gamifikasi dalam pembelajaran. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

1. Membagi materi menjadi unit kecil
Materi pembelajaran dapat dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan spesifik. Di akhir setiap bagian, siswa diberikan kuis untuk mengukur pemahaman mereka. Jika siswa berhasil lulus kuis tersebut, mereka diberikan penghargaan berupa lencana virtual sebagai bentuk apresiasi atas pencapaiannya.
2. Pengelompokan materi dalam level berjenjang
Materi sebaiknya disusun dalam level atau jenjang yang berurutan. Seiring dengan perkembangan belajar siswa, mereka akan memperoleh lencana dan membuka level pembelajaran selanjutnya. Strategi ini memotivasi siswa untuk terus meningkatkan kemampuannya agar dapat mengakses materi yang lebih tinggi.
3. Pencatatan dan pemantauan skor
Setiap skor yang diperoleh siswa pada setiap bagian pembelajaran perlu dicatat secara sistematis. Tujuannya adalah untuk membantu siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan, sekaligus menumbuhkan semangat untuk terus berkembang.
4. Penghargaan yang dapat ditampilkan secara publik
Siswa dapat menerima penghargaan berupa lencana, sertifikat, atau pencapaian lainnya yang dapat dibagikan melalui media sosial atau ditampilkan di platform internal seperti situs sekolah, kampus, atau perusahaan. Hal ini menambah kebanggaan dan pengakuan atas prestasi mereka.
5. Penggunaan tantangan yang berbasis waktu
Level atau tantangan tertentu dapat dirancang dengan sistem waktu, misalnya hanya tersedia dalam jangka harian, mingguan, atau bulanan. Strategi ini mendorong siswa untuk rutin mengecek platform pembelajaran demi memperoleh tantangan baru secara konsisten.
6. Pembentukan kelompok untuk tugas kolaboratif
Pembelajaran dapat dilengkapi dengan tugas berbasis kelompok yang memungkinkan siswa berkolaborasi untuk menyelesaikan proyek



bersama. Aktivitas ini mengembangkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam konteks sosial.

7. Penerapan konsep *quest* dan *epic meaning*
Konsep *quest* atau pencarian serta *epic meaning* atau makna epik, dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Siswa dapat mengikuti misi pembelajaran yang bermakna secara personal atau sosial dan menghasilkan karya yang memperkuat nilai budaya serta norma akademik.
8. Mendorong budaya berbagi pengetahuan
Berikan insentif bagi siswa yang bersedia membagikan hasil kerja mereka serta memberikan komentar atau tanggapan terhadap karya teman-temannya. Hal ini mendorong terbangunnya budaya saling berbagi pengetahuan dan membina interaksi yang konstruktif dalam pembelajaran.
9. Pemberian hadiah tak terduga
Berikan hadiah tambahan secara acak atau tak terduga saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan tertentu. Elemen kejutan ini berfungsi sebagai pemicu semangat dan motivasi tambahan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
10. Penerapan hitung mundur untuk tantangan kuis
Sisipkan fitur *countdown* atau hitung mundur pada kuis atau tugas tertentu. Dengan adanya batasan waktu, siswa akan dilatih untuk mengambil keputusan dengan cepat, serta mengembangkan keterampilan manajemen waktu.
11. Pemberlakuan konsekuensi atas kegagalan
Jika siswa tidak berhasil menyelesaikan suatu tantangan, maka penghargaan seperti lencana dapat dicabut. Langkah ini dimaksudkan untuk menanamkan rasa tanggung jawab dan kesungguhan terhadap proses pembelajaran yang sedang dijalani.
12. Penggunaan *role-playing* dan skenario cabang dalam pembelajaran
Integrasikan pembelajaran dengan teknik *role-playing* atau skenario bercabang yang bersifat interaktif. Ketika siswa gagal dalam suatu tantangan, mereka memiliki kesempatan untuk mencoba ulang atau memilih jalur pembelajaran alternatif yang lebih sesuai.

13. Pengenalan karakter pendukung dan penghambat
Perkenalan karakter dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai penolong atau penghalang dalam pencapaian tujuan belajar. Elemen ini menambah daya tarik dan meningkatkan pengalaman belajar yang imersif serta menyenangkan.
14. Fasilitas personalisasi karakter oleh siswa
Berikan siswa kebebasan untuk menciptakan atau memilih avatar atau karakter yang mewakili diri mereka selama proses belajar berlangsung. Fitur ini menumbuhkan rasa kepemilikan dan keterlibatan emosional terhadap pembelajaran yang dijalani.
15. Penampilan *leaderboard* sebagai sarana kompetisi positif
Sediakan papan klasemen (*leaderboard*) yang menampilkan performa siswa berdasarkan skor, level, atau pencapaian lainnya. *Leaderboard* ini dapat mencakup siswa dari berbagai jurusan, lokasi geografis, atau bidang keahlian, sehingga mampu mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi secara bersamaan (Ariani, 2020).

Sementara itu, penerapan teknik gamifikasi dalam proses pendidikan melibatkan berbagai elemen yang dirancang secara fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta situasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Elemen-elemen tersebut terdiri dari hal-hal berikut.

1. Poin dan skor
Poin merupakan salah satu elemen utama dalam sistem permainan yang berfungsi sebagai bentuk penghargaan atas keberhasilan menyelesaikan suatu tantangan. Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, poin digunakan untuk merepresentasikan nilai yang dicapai, menunjukkan status keberhasilan, serta memberikan umpan balik atas tugas yang telah diselesaikan oleh peserta didik. Selain itu, poin juga berperan sebagai indikator perkembangan belajar karena dapat mencerminkan sejauh mana kemajuan siswa dalam proses pembelajaran. Sistem poin ini memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus meningkatkan performa akademiknya.

2. Penghargaan (*reward*)

Penghargaan digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap peserta didik yang berhasil menyelesaikan aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan. Pemberian penghargaan berdasarkan poin yang diperoleh dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa memperoleh umpan balik secara langsung atas upaya mereka. Hadiah yang diberikan baik dalam bentuk simbolik maupun nyata, mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran hingga selesai. Strategi ini juga memperkuat keinginan siswa untuk terus mencapai hasil belajar yang lebih baik.

3. Tantangan (*challenge*)

Tantangan merupakan tugas yang dirancang untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka serta memperoleh poin sebagai bentuk pencapaian. Tantangan disusun secara bertahap berdasarkan level permainan, dan biasanya disajikan dalam bentuk kuis atau pertanyaan-pertanyaan yang bersifat progresif. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk menyelesaikan materi secara berkelanjutan tanpa merasa bosan sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar yang optimal (Fadilla, 2022).

Elemen-elemen gamifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong semangat belajar yang berkelanjutan, serta mendukung pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan penerapan konsep gamifikasi sangat bergantung pada strategi implementasi dan penyesuaian terhadap situasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Bahan ajar berbasis gamifikasi dapat dikembangkan untuk berbagai mata pelajaran dan dirancang secara fleksibel agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Pembelajaran Berbasis Refleksi dan Diskusi

Pembelajaran berbasis refleksi dan diskusi adalah suatu pendekatan instruksional yang menggabungkan kegiatan berpikir mendalam (refleksi)

dengan aktivitas komunikasi interpersonal (diskusi) guna meningkatkan

pemahaman konseptual, kesadaran diri, serta kemampuan berpikir kritis. Refleksi dalam konteks ini merujuk pada proses evaluasi mendalam terhadap pengalaman belajar, pemahaman yang diperoleh, serta dampaknya terhadap diri sendiri maupun lingkungan (Zebua, 2024).

Sementara itu, diskusi merupakan sarana untuk menyampaikan gagasan, menguji argumen, serta membangun pengetahuan secara bersama melalui dialog yang terbuka dan kritis. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran yang bermakna tidak dapat tercapai tanpa keterlibatan aktif individu dalam proses interpretasi dan konstruksi makna. Refleksi memungkinkan siswa untuk mempertanyakan asumsi, nilai, dan sudut pandang mereka sendiri.

Proses pembelajaran berbasis refleksi dan diskusi memiliki tiga teori landasan. Berikut adalah penjelasan dari ketiga teori yang melandasi pembelajaran berbasis refleksi dan diskusi (Rais, 2019).

1. Teori konstruktivisme sosial (Lev Vygotsky)

Teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menempatkan interaksi sosial sebagai inti dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan ini, pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, tetapi dibentuk melalui hubungan interpersonal antara individu baik dengan teman sebaya maupun dengan tenaga pengajar.

Vygotsky memperkenalkan konsep zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development – ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dimiliki seseorang saat ini dan potensi yang bisa dicapai dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten. Interaksi dalam bentuk diskusi, kolaborasi kelompok, atau bimbingan memungkinkan siswa bergerak melampaui batas kemampuan individualnya.

2. Teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning theory* – David A. Kolb)

David Kolb memperkenalkan kerangka pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman langsung sebagai sumber utama pembentukan pengetahuan dan keterampilan. Teori pembelajaran berbasis pengalaman ini menggambarkan proses belajar sebagai siklus yang terdiri dari empat tahap utama; pengalaman konkret, refleksi atas pengalaman tersebut, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Masing-masing tahap memiliki kontribusi penting dalam memungkinkan pembelajar

menginternalisasi informasi secara mendalam dan bermakna. Dalam siklus ini, refleksi memegang peranan sentral karena menjadi jembatan antara pengalaman dan pembentukan konsep atau ide baru.

3. Teori pembelajaran transformasional (*transformative learning* – Jack Mezirow)

Jack Mezirow mengemukakan bahwa pembelajaran yang sejati bersifat transformasional, yakni melibatkan perubahan mendalam dalam cara seseorang melihat dunia, dirinya sendiri, dan relasi sosialnya. Teori pembelajaran transformasional menitikberatkan pada pentingnya refleksi kritis terhadap asumsi-asumsi dasar yang selama ini diterima begitu saja oleh individu. Dengan melakukan refleksi mendalam, seseorang dapat mengidentifikasi bias, nilai tersembunyi, dan pandangan dunia yang membentuk respons mereka terhadap suatu situasi.

Selain landasan teori dalam pembelajaran berbasis refleksi dan diskusi, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu aspek-aspek pembelajaran berbasis refleksi serta diskusi. Aspek-aspek tersebut sebagai berikut.

1. Aktivitas refleksi individu

Refleksi individu adalah kegiatan berpikir kembali secara mendalam tentang apa yang telah dipelajari di kelas atau dalam pengalaman belajar lainnya. Siswa diajak untuk menilai pemahaman mereka, perasaan yang muncul saat belajar, dan bagaimana pelajaran itu berdampak pada diri mereka. Refleksi dapat ditulis dalam bentuk jurnal harian, catatan pribadi, atau tugas khusus yang menggambarkan proses belajar. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengenali kekuatan dan tantangan yang mereka hadapi dalam proses belajar.

2. Diskusi kelompok atau kelas

Diskusi kelompok atau kelas adalah kegiatan belajar bersama di mana siswa saling bertukar pendapat tentang topik tertentu. Dalam diskusi, siswa belajar untuk mendengarkan teman, menyampaikan ide secara sopan, serta menerima perbedaan pandangan dengan terbuka. Kegiatan ini melatih keberanian berbicara, kemampuan menyusun argumen, dan kerja sama dalam kelompok. Diskusi dapat dilakukan di dalam kelas secara langsung atau melalui sarana digital jika pembelajaran dilakukan secara daring.

3. Peran tenaga pengajar

Tenaga pengajar berperan penting dalam mengarahkan dan mendukung proses pembelajaran agar siswa lebih aktif terlibat. Mereka membantu merancang kegiatan belajar yang menarik, seperti memberi pertanyaan pemicu, memandu diskusi, dan memberikan umpan balik. Selain itu, tenaga pengajar menciptakan suasana kelas yang nyaman, sehingga siswa tidak takut untuk mengemukakan pendapat atau bertanya. Peran ini sangat membantu siswa dalam membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam berpikir.

4. Pengembangan metakognisi

Metakognisi adalah kemampuan siswa untuk memahami cara mereka berpikir dan belajar secara sadar. Ketika siswa merenungkan strategi belajar yang digunakan dan menilai apakah itu efektif, mereka sedang mengembangkan kemampuan metakognitif. Melalui refleksi dan diskusi, siswa bisa mengetahui cara mengatur waktu, memahami pelajaran dengan lebih baik, serta memperbaiki cara belajar yang kurang efektif. Hal ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan prestasi dan membuat siswa lebih mandiri dalam belajar.

5. Evaluasi berbasis kualitatif

Penilaian dalam pembelajaran reflektif dan diskusi tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses belajar yang dialami siswa. Dalam evaluasi ini, tenaga pengajar memperhatikan seberapa dalam siswa memahami materi, cara mereka berkontribusi dalam diskusi, dan bagaimana mereka menyampaikan pendapat secara logis. Biasanya digunakan rubrik penilaian yang menilai kualitas, bukan hanya angka. Tujuannya adalah agar siswa lebih fokus pada perkembangan diri dan pemahaman, bukan semata-mata fokus pada nilai ujian (Ahmad, 2018).



BAB 6

EVALUASI PEMBELAJARAN
YANG *MINDFUL*, *MEANINGFUL*,
| & *JOYFUL*

Rhindra Puspitasari



Urgensi Transformasi Pembelajaran di Indonesia

Kehidupan masyarakat akan menjadi semakin kompleks, dinamis, tidak pasti, tidak terduga, dan ambigu di masa depan, yang akan sangat memengaruhi sektor pendidikan. Tantangan masa depan yang dihadapi Indonesia memerlukan persiapan yang sangat baik untuk sektor pendidikan. Kehidupan masyarakat yang lebih beragam akan meningkatkan kemungkinan konflik. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus segera menyiapkan siswa untuk menjadi individu yang mandiri, mampu menghadapi kesulitan, mengatasi kesulitan, dan bahkan menjadi penggerak perubahan yang bermanfaat bagi masyarakat, negara, serta kemanusiaan.

Angka partisipasi kasar (APK) untuk jenjang pendidikan dasar (wajib belajar), dengan SD 104,97% dan SMP 90,67%, menunjukkan bahwa Indonesia relatif telah berhasil meningkatkan akses pendidikan dasar serta menengah. Namun, pendidikan menurut hasil Program Penilaian Peserta Didik Internasional (PISA), peserta didik Indonesia masih memiliki skor yang rendah dalam literasi membaca dan numerasi atau literasi matematika, dibandingkan dengan rata-rata peserta didik internasional. Dari 81 negara, Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor 379 untuk matematika, 398 untuk sains, dan 371 untuk membaca (Chandir, 2022).

Ada perbedaan dalam kualitas pembelajaran antara sekolah dan madrasah serta antardaerah di Indonesia, hasil pembelajaran belum sesuai dengan harapan. Ketidaksiapan ini dapat disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk ketidaksiapan peserta didik untuk belajar menyebabkan guru terus menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran mereka (Sumartini, 2018). Pembelajaran masih berfokus pada ceramah satu arah, penilaian yang bergantung pada hafalan dan metode lain yang tidak meningkatkan kreativitas serta pemikiran kritis siswa (Joyce & Showers, 2012).

Kondisi pembelajaran yang kurang optimal tersebut di atas semakin memengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia, terutama mengakibatkan fenomena bersekolah, tetapi tidak belajar. Kebijakan yang relevan, efisien, dan efektif diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Beberapa kebijakan telah dibuat untuk mengutamakan materi esensial dan meningkatkan kompetensi peserta didik. Beberapa negara telah menerapkan prinsip *deep learning*, seperti Inggris, Finlandia, Jerman, Australia, Jepang, Korea

Selatan, dan lainnya. Beberapa negara menerapkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, yang inklusif agar siswa merasa nyaman berpartisipasi serta mencapai kompetensinya (Woschank dkk., 2020).

Pendekatan *deep learning* berbasis mata pelajaran, rumpun, antardisiplin, bahkan transdisiplin secara kontekstual. Pendidikan yang menggunakan pendekatan potongan atau sebagian pendekatan *deep learning* sebenarnya sudah diterapkan di Indonesia, tetapi masih sangat terbatas, tidak utuh, dan tidak secara sistematis untuk memastikan bahwa pembelajaran dilakukan secara berkesadaran, bermakna, serta menggembirakan. Pembelajaran berbasis praktik langsung (*learning by doing*), yang biasanya dilakukan melalui praktik langsung di lapangan dalam proses pengajaran, dan kolaborasi erat dengan industri serta pengguna lulusan (*link and match*) adalah contoh penerapan pendekatan *deep learning* pada SMK. Hasilnya, peserta didik tidak hanya mengembangkan kepribadian, *soft skills*, dan *hard skills* yang relevan (Janiesch dkk., 2021). Namun, mereka juga menjadi lulusan yang kompeten, mandiri, dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman serta tantangan di seluruh dunia. Untuk membuat ekosistem pembelajaran yang produktif dan relevan, dengan kolaborasi orang tua, kepala sekolah, serta seluruh pemangku kepentingan.

Evaluasi Pembelajaran dengan Prinsip *Mindful*

Ellen Langer memperkenalkan konsep kesadaran tahun 1997. Pembelajaran tidak hanya membutuhkan pemahaman, tetapi juga keterlibatan mental dan fisik, membuka diri, serta pengalaman baru, dan cara berpikir yang lebih fleksibel serta terbuka. Pembelajaran mendalam adalah pendekatan pembelajaran yang berkelanjutan dan mengaitkan konten pembelajaran dengan nilai-nilai, emosi, serta intelektual (Hermes & Rimanoczy, 2018). Pembelajaran mendalam memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan refleksi mereka tentang apa yang mereka pelajari, dan memungkinkan aplikasi pengetahuan yang lebih luas (Fuller dkk., 2020). Hal ini sesuai dengan prinsip kesadaran dengan melibatkan siswa sebagai anggota masyarakat dan individu. Pembelajaran yang berkesadaran berarti melibatkan semua siswa.

Pentingnya evaluasi pembelajaran mendalam yang berkesadaran (*mindful*) sebagai berikut.

1. Meningkatkan kesadaran siswa
Evaluasi pembelajaran mendalam yang berkesadaran dapat membantu siswa memahami kebutuhan dan kemampuan mereka sendiri, serta meningkatkan kesadaran mereka dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran
Dengan menggunakan metode evaluasi yang tepat, guru dapat memahami kebutuhan dan kemampuan siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Meningkatkan hasil belajar
Evaluasi pembelajaran mendalam yang berkesadaran dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka dengan memahami kebutuhan dan kemampuan mereka sendiri.

Tentunya dengan memperhatikan hal-hal terkait kenyamanan peserta didik dalam belajar, fokus, konsentrasi, dan perhatian, kesadaran terhadap proses berpikir, keterbukaan terhadap perspektif baru, keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar di bawah ini:

Penerapan Prinsip Pembelajaran Mendalam



Gambar 1 Penerapan Prinsip Pembelajaran Mendalam

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam, 2025

Implementasi evaluasi pembelajaran mendalam yang berkesadaran sebagai berikut.

1. Penggunaan metode evaluasi yang tepat
Guru dapat menggunakan metode evaluasi yang tepat, seperti asesmen autentik, asesmen berbasis proyek, dan asesmen berbasis portofolio.
2. Penggunaan teknologi
Guru dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas evaluasi pembelajaran mendalam yang berkesadaran.
3. Pengembangan kesadaran siswa
Guru dapat membantu siswa mengembangkan kesadaran mereka dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

Evaluasi Pembelajaran dengan Prinsip *Meaningful*

David Ausubel memperkenalkan konsep pembelajaran bermakna tahun 1963. Jika pengetahuan atau pengalaman yang sudah ada sebelumnya dihubungkan dengan pengetahuan baru yang dipelajari, pembelajaran akan lebih efektif. Prinsip ini terkait dengan pembelajaran mendalam sebagai cara untuk memahami arti, yang meningkatkan produktivitas dan retensi dalam jangka panjang (Kovač dkk., 2023). Ketika siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ide. Pembelajaran dengan pembelajaran bermakna dalam konteks relevansi aktivitas pembelajaran dengan dunia nyata, mengaitkan kontribusi pengetahuan siswa pada berbagai konteks (lokal, nasional, regional, dan global) (Woschank dkk., 2020), serta pemanfaatan lingkungan sekitar mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang ide.

Pembelajaran mendalam memberikan sudut pandang terkait bagaimana pembelajaran itu haruslah bermakna. Agar pembelajaran bermakna ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan, di antaranya kontekstual dan/atau relevan dengan kehidupan nyata, keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya, kebermanfaatan pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru, keterkaitan dengan bidang ilmu lain, serta pembelajar

sepanjang hayat (Janiesch dkk., 2021). Pembelajaran yang bermakna memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menilai pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.
2. Menilai keterampilan siswa dalam menerapkan konsep dan prinsip.
3. Meningkatkan kesadaran siswa tentang proses pembelajaran.

Metode evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang bermakna sebagai berikut.

1. Asesmen autentik, siswa diminta untuk menyelesaikan proyek atau tugas yang relevan dengan materi pembelajaran.
2. Asesmen berbasis proyek, siswa diminta untuk bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek yang kompleks.
3. Portofolio, siswa diminta untuk mengumpulkan contoh pekerjaan mereka selama proses pembelajaran.
4. Refleksi, siswa diminta untuk merefleksikan proses pembelajaran dan pengalaman mereka.

Kriteria evaluasi pembelajaran yang bermakna dapat menggunakan hal-hal berikut.

1. Pemahaman konsep, siswa dapat memahami dan menjelaskan konsep serta prinsip dengan benar.
2. Keterampilan aplikasi, siswa dapat menerapkan konsep dan prinsip dalam situasi yang nyata.
3. Keterampilan berpikir kritis, siswa dapat menganalisis dan mengevaluasi informasi dengan kritis.
4. Keterampilan kolaborasi, siswa dapat bekerja sama dengan orang lain dalam tim untuk mencapai tujuan.

Manfaat evaluasi pembelajaran yang *meaningful* sebagai berikut.

1. Meningkatkan pemahaman siswa, evaluasi pembelajaran mendalam yang bermakna dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik
2. Meningkatkan keterampilan siswa, evaluasi pembelajaran mendalam yang bermakna dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

3. Meningkatkan kesadaran siswa, evaluasi pembelajaran mendalam yang bermakna dapat membantu siswa meningkatkan kesadaran mereka tentang proses pembelajaran.

Evaluasi Pembelajaran dengan Prinsip *Joyful*

Ahli pendidikan seperti John Dewey (1936) dan Howard Gardner (1983) menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman emosional langsung. Mereka juga menekankan bahwa pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata individu. Michael Fullan menegaskan dalam beberapa tulisannya tentang pembelajaran mendalam (Fullan, 2002) bahwa membuat lingkungan pembelajaran yang mendalam, bermakna, dan menggembirakan sangat penting agar siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang mendalam. Pembelajaran mendalam akan bermanfaat bagi individu karena akan meningkatkan motivasi mereka dan membuatnya menyenangkan (Kovac dkk., 2023).

Pembelajaran yang menggembirakan berfokus pada emosi yang positif dan berhubungan dengan proses pembelajaran, seperti rasa ingin tahu, semangat, serta keinginan untuk belajar. Pembelajaran mendalam mempercepat rasa nyaman siswa karena menantang mereka untuk mempelajari ide-ide yang kompleks. Ketika siswa menerima pendidikan yang interaktif, aktif, dan terpusat pada siswa.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran yang menggembirakan sebagai berikut.

1. Menilai pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.
2. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Mengembangkan kesadaran siswa tentang proses pembelajaran yang menggembirakan.

Metode evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan prinsip menggembirakan sebagai berikut.

1. *Game-based assessment*, siswa diminta untuk memainkan *game* yang relevan dengan materi pembelajaran.

2. Proyek kreatif, siswa diminta untuk membuat proyek kreatif yang relevan dengan materi pembelajaran.
3. Presentasi, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil proyek atau penemuan mereka.
4. Refleksi, siswa diminta untuk merefleksikan proses pembelajaran dan pengalaman mereka.

Kriteria evaluasi dalam pembelajaran dengan prinsip *joyful* sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep, siswa dapat memahami dan menjelaskan konsep serta prinsip dengan benar.
2. Keterampilan kreatif, siswa dapat mengembangkan solusi kreatif dan inovatif.
3. Keterampilan presentasi, siswa dapat mempresentasikan hasil proyek atau penemuan mereka dengan efektif.
4. Keterlibatan dan motivasi, siswa dapat menunjukkan keterlibatan serta motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Manfaat dalam pembelajaran dengan prinsip *joyful* sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterlibatan siswa, evaluasi pembelajaran mendalam yang menggembirakan dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan motivasi siswa, evaluasi pembelajaran mendalam yang menggembirakan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
3. Meningkatkan kesadaran siswa, evaluasi pembelajaran mendalam yang menggembirakan dapat membantu siswa meningkatkan kesadaran mereka tentang proses pembelajaran yang menggembirakan.

Implementasi dalam pembelajaran dengan prinsip *joyful* sebagai berikut.

1. Pengembangan rencana evaluasi, guru harus mengembangkan rencana evaluasi yang jelas dan terstruktur.
2. Penggunaan teknologi, guru dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas evaluasi pembelajaran mendalam yang menggembirakan.

3. Umpan balik, guru harus memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga adalah cara untuk menen- rapkan ketiga prinsip pembelajaran di atas. Ki Hadjar Dewantara berpen- dapat bahwa keempat upaya tersebut adalah komponen penting dari pendid- dikan yang membentuk manusia seutuhnya. Oleh karena itu, olah pikir adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti pemahaman, analisis, serta pemecahan masa- lah (Febriyanti, 2021). Olah pikir akan menghasilkan pengetahuan dan penalaran dalam berbagai bidang ilmu melalui kecerdasan intelek, nalar kritis, serta nalar penyelesaian masalah. Olah hati adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kepekaan batin, menumbuhkan budi pekerti, dan menanamkan nilai- nilai moral serta spiritual (Tarigan dkk., 2022).

Proses olah hati berfokus pada pengembangan aspek emosional, etika dan spiritual siswa, sehingga mereka dapat memahami perasaan orang lain, merasa empati, serta menjalani kehidupan berdasarkan kebenaran, kejujuran, dan kebajikan. Oleh karena itu, olah hati membantu siswa dalam hal-hal berikut.

1. Mengidentifikasi dan memahami prinsip-prinsip kebaikan.
2. Meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab moral mereka.
3. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan kepedulian terhadap orang lain.
4. Menumbuhkan rasa spiritual sebagai dasar hidup mereka (Santika & Khoiriyah, 2023).

Tujuan olah rasa adalah untuk menumbuhkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan untuk menghargai keindahan serta hubungan antarmanusia. Siswa diajak untuk menghargai keindahan alam, seni, dan budaya sebagai sarana untuk memperhalus jiwa serta perasaan. Rasa empati membantu siswa memahami dan menghargai perasaan orang lain, yang menghasilkan hubungan sosial yang harmonis. Dengan meningkatkan rasa, seseorang dapat menjadi lebih peka terhadap prinsip-prinsip moral, spiritual, dan kebenaran, yang menghasilkan keharmonisan dalam hidup

mereka. Salah satu komponen pendidikan adalah olah raga, yang bertujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan dan kekuatan tubuh serta membentuk karakter melalui aktivitas fisik.

Olah raga tidak hanya berfokus pada kekuatan fisik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, kekuatan, dan kolaborasi, yang diperlukan untuk mendukung pendidikan yang lebih luas. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa kesehatan mental, emosional, dan spiritual harus seimbang dengan kesehatan fisik (Tarigan dkk., 2022). Olahraga meningkatkan keseimbangan tubuh dan jiwa. Berikut adalah contoh rencana pembelajaran dengan menggunakan evaluasi pembelajaran yang berprinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

SEKOLAH	: Contoh
NAMA GURU	: Albert Firdaus
MATA PELAJARAN	: Matematika
KELAS / SEMESTER	: IV/ Genap
ALOKASI WAKTU	: 1 Pertemuan (3 X 35 menit)

IDENTIFIKASI	Peserta Didik	Peserta didik harus sudah bisa memahami bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang, mengenali bentuk secara visual, penguatan dalam menghubungkan bentuk bangun datar dengan benda konkret di lingkungan sekitar. Selain itu, keterampilan berpikir kritis untuk menganalisis sifat bangun datar, kemampuan kolaborasi
---------------------	----------------------	---

		dalam diskusi kelompok, dan karakteristik pribadi seperti ketelitian dalam ciri bangun datar, menjadi faktor penting dalam memahami materi bangun datar.								
	Materi Pelajaran	Materi bangun datar ini mencakup pengetahuan faktual dan konseptual. Materi ini dirancang relevan dengan kehidupan nyata seperti memahami benda di lingkungan sekitar yang menyerupai bangun datar.								
	Dimensi Profil Lulusan (DPL) <i>Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran</i>									
		<table border="1"> <tr> <td>DPL 1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa</td> <td>DPL 5 Kolaborasi</td> </tr> <tr> <td>DPL 2 Kewargaan</td> <td>DPL 6 Kemandirian</td> </tr> <tr> <td>DPL 3 Penalaran Kritis</td> <td>DPL 7 Kesehatan</td> </tr> <tr> <td>DPL 4 Kreativitas</td> <td>DPL 8 Komunikasi</td> </tr> </table>	DPL 1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	DPL 5 Kolaborasi	DPL 2 Kewargaan	DPL 6 Kemandirian	DPL 3 Penalaran Kritis	DPL 7 Kesehatan	DPL 4 Kreativitas	DPL 8 Komunikasi
DPL 1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	DPL 5 Kolaborasi									
DPL 2 Kewargaan	DPL 6 Kemandirian									
DPL 3 Penalaran Kritis	DPL 7 Kesehatan									
DPL 4 Kreativitas	DPL 8 Komunikasi									
	Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menjelaskan sifat-sifat bangun datar serta mengait-								

DESAIN PEMBE- LAJARAN		kannya dengan objek nyata di lingkungan sekitar melalui diskusi dan aktivitas kreatif.
	Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia : Mendeskripsikan bentuk bangun datar secara lisan dan tertulis. Seni Budaya : Membuat karya seni dari gabungan bangun datar.
	Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar beserta sifat-sifatnya. 2. Mengelompokkan bangun datar berdasarkan jumlah sisi dan sudut. 3. Menghubungkan bangun datar dengan benda nyata dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menciptakan karya visual menggunakan bangun datar.
	Topik Pembelajaran	Jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
	Praktik Pedagogis	Metode Diskusi dan Presentasi: <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik berdiskusi tentang benda di lingkungan sekitar yang menyerupai bentuk bangun datar dan mempresentasikan hasil penelitian mereka. ● Berkesadaran: Membangun kesadaran tentang berbagai aplikasi teknologi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Bermakna: Memberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuan dan perspektif. • Menggembirakan: Menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif. • Diskusi dan presentasi melatih penalaran kritis dalam menganalisis informasi, kreativitas dalam menyusun presentasi, dan komunikasi yang efektif. <p>Strategi Pembelajaran Inkuiri (Inkuiri Terbimbing):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari benda di lingkungan sekolah yang berbentuk bangun datar. • Berkesadaran: Membangun kesadaran tentang benda di sekitar yang menyerupai bangun datar. • Bermakna: Mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri benda yang berbentuk bangun datar. • Menggembirakan: Memberikan pengalaman belajar yang aktif dan eksploratif. • Inkuiri melatih penalaran kritis dalam menganalisis benda di sekitar, kreativitas dalam membuat kolase dari berbagai bangun datar, dan komunikasi saat berbagi teman.
	<p>Kemitraan Pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kolaborasi dengan guru seni.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pelibatan orang tua dalam tugas eksploratif di rumah. • Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
	<p>Lingkungan Pembelajaran</p>	<p>Ruang Fisik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas dengan proyektor untuk diskusi. • Area luar kelas (taman/sekolah) untuk eksplorasi bentuk bangun datar. • Area display untuk pameran hasil karya. <p>Ruang Virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuis interaktif tentang materi bangun datar. • Sumber <i>online</i> gambar dan video mengenai bangun datar. <p>Budaya Belajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penalaran kritis: Menganalisis data, mengevaluasi teori, dan memecahkan masalah. • Kreativitas: Membuat kolase dari berbagai bangun datar.. • Komunikasi: Menyampaikan ide, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil.
	<p>Pemanfaatan Digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video pembelajaran: tentang bangun datar https://www.youtube.com/watch?v=zEs4Es7h15c • Aplikasi interaktif (GeoGebraKids, Khan Academy Kids): Kuis interaktif tentang

		<p>bangun datar .https://wordwall.net/id/resource/66222631/tebak-kata-bangun-datar-siapakah-aku</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Media presentasi visual (Power Point, Google Slides): Penjelasan konsep bangun datar dan ciri-ciri bangun datar. ● Kamera/tablet untuk dokumentasi hasil eksplorasi.
<p>PENGA-LAMAN BELAJAR</p>	<p>AWAL</p>	
	<p>Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, mengecek kehadiran siswa dan sapaan ramah untuk menciptakan suasana positif.</p> <p>Orientasi Bermakna:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Ice Breaking</i> Bangun Datar ● Ajukan pertanyaan pemantik: <ol style="list-style-type: none"> 1. “Pernahkah kalian melihat bentuk-bentuk seperti segitiga atau persegi di sekitar kalian? Di mana saja?” (Tujuan : Memancing pengamatan kritis terhadap sifat-sifat bangun datar). 2. “Kalau kita melihat atap rumah berbentuk segitiga, apakah itu termasuk bangun datar?” (Tujuan: Mengarahkan siswa membedakan bangun datar dan bangun ruang). 3. “Pernahkah kalian berpikir kenapa penggaris dibuat dalam bentuk persegi panjang, bukan lingkaran?” (Tujuan : Mengaitkan fungsi benda dengan bentuk geometris). 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan video singkat tentang bangun datar
	<p>https://www.youtube.com/watch?v=zEs4Es7h15c</p> <p>Apersepsi Kontekstual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulas singkat konsep bangun ruang dan bangun datar. • Tunjukkan gambar rumah, lalu tanyakan: <ol style="list-style-type: none"> 1. “Bisakah kita membuat gambar rumah hanya dengan menggunakan bangun datar?” 2. “Adakah bentuk yang kalian temukan di kelas ini termasuk yang bangun datar? Coba tunjukkan!” • Kaitkan dengan materi sebelumnya. <p>Motivasi Menggembirakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya. • Berikan tantangan: “Siapa yang ingin merancang rumahnya sendiri?” • <p>Menyanyikan lagu yang berkaitan dengan bangun datar</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=G9EOJ9QAt84&list=RDG9EOJ9QAt84&start_radio=1</p>
	INTI
	<p><i>Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.</i></p>
	<p>Memahami (berkesadaran, bermakna, menggembirakan) 45 menit</p>

1. Orientasi/Stimulasi (20 menit)

- Guru menunjukkan gambar beberapa bangun datar dan benda nyata (buku, penggaris, papan tulis, meja siswa).
- Diskusi interaktif: Peserta didik berdiskusi perbedaan segitiga dan persegi.
- Melakukan asesmen awal berupa kuis interaktif tebak gambar melalui *wordwall*
 1. <https://wordwall.net/id/resource/38353322/bangun-datar>
 2. <https://wordwall.net/id/resource/66222631/tebak-kata-bangun-datar-siapa-kah-aku>

Prinsip:

Berkesadaran (menyadari bangun datar di sekitar kita).

Bermakna (menghubungkan dengan benda sekitar).

Menyenangkan (menggembirakan kuis interaktif).

2. Merumuskan Masalah (25 menit)

Siswa dibimbing merumuskan pertanyaan seperti:

“Bisakah kalian menemukan berbagai bentuk

- bangun datar di sekitar sekolah?”

“Bagaimana cara kita mengenali ciri-cirinya?”

3. Merumuskan Hipotesis (5 menit)

Peserta didik membuat dugaan berdasarkan pengetahuan awal:

- “Persegi mempunyai semua sisi sama panjang, segitiga hanya punya tiga sisi.”

Mengaplikasi (berkesadaran, bermakna) 60 menit

4. Pengumpulan Data (Eksplorasi)

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.

- Setiap kelompok diberikan lembar kerja berisi daftar bangun datar yang harus dicari sebanyak mungkin (persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium).

<https://bit.ly/LKBangunDatar>

- Siswa melakukan pengamatan langsung ke lingkungan kelas (papan, ubin, jendela, meja, dan lain-lain) serta mencatat temuannya.

5. Analisis dan Pengolahan Data

Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka.

- Membandingkan data tiap bentuk dan menarik kesimpulan.

6. Menarik Kesimpulan

Peserta didik menyimpulkan hasil temuan

- berdasarkan diskusi.
- Guru menguatkan dan meluruskan pemahaman jika ada yang kurang tepat.

7. Menerapkan Konsep

Peserta didik diberi tugas untuk mengaplikasikan konsep yaitu membuat kolase atau desain dari

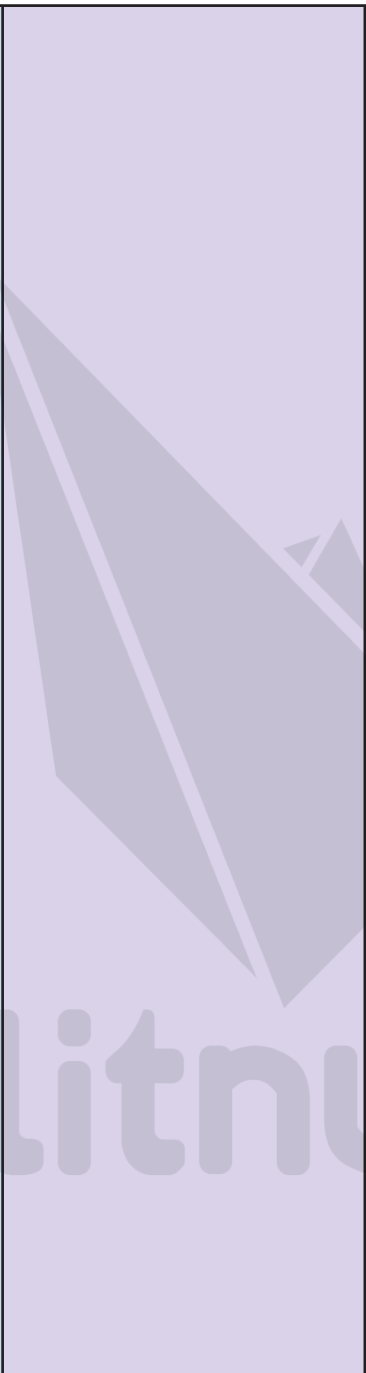
- berbagai bentuk bangun datar.
- Peserta didik menuliskan penjelasan singkat mengenai bangun datar yang digunakan.

Merefleksi (berkesadaran, menggembirakan) 30 menit

Diskusi Reflektif Inkuiri (15 menit)

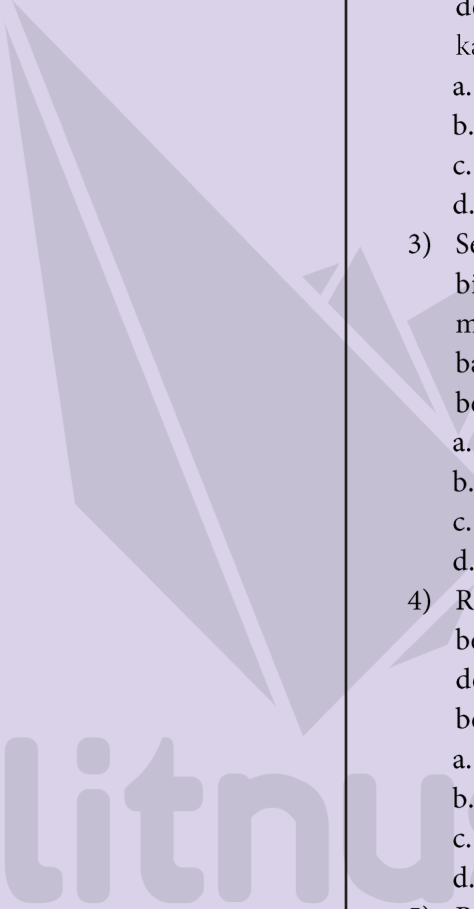
- Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas yang dipandu oleh guru, merefleksikan pengalaman mereka dalam melakukan penemuan bangun datar yang ada di lingkungan sekitar.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pertanyaan panduan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ “Apa yang kalian pelajari hari ini?” ▪ “Kegiatan mana yang paling kalian sukai?” ▪ “Apakah ada kegiatan atau hal yang masih membuatmu bingung?” ▪ “Apakah materi bangun datar bermanfaat untuk kehidupan kita? Apa saja contohnya?” ○ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
	<p>PENUTUP (berkesadaran)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran. ● Guru memberikan penugasan lanjutan di rumah untuk menemukan dan mendokumentasikan 5 benda di rumah yang berbentuk bangun datar.
<p>ASESMEN PEMBELAJARAN</p>	<p>Asesmen pada Awal Pembelajaran</p> <div style="float: right; width: 60%;"> <p>Tujuan Asesmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengukur pemahaman konsep dasar bangun datar ● Mengetahui pemahaman awal tentang bangun datar <p>Jenis dan Bentuk Instrumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kuesioner diagnostik kognitif. ● Bentuk: Pilihan ganda <p>Instrumen Asesmen (5 Pertanyaan):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar sebuah bangun datar dengan </div>

		<p>ciri-ciri memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku. Bangun datar apakah ini?</p> <ol style="list-style-type: none">Persegi panjangJajargenjangPersegiTrapesium <p>2. Gambar sebuah bangun datar dengan ciri-ciri memiliki tiga sisi dan tiga sudut. Bangun datar apakah ini?</p> <ol style="list-style-type: none">Segi empatSegitigaLingkaranSegi lima <p>3. Gambar sebuah bangun datar dengan ciri-ciri memiliki dua pasang sisi sejajar dan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang, tetapi sudut-sudutnya tidak harus siku-siku. Bangun datar apakah ini?</p> <ol style="list-style-type: none">Belah ketupatLayang-layangJajargenjangPersegi
--	--	--

		<p>4. Gambar sebuah bangun datar dengan ciri-ciri memiliki satu sisi lengkung yang mem-bentuk lintasan ter-tutup dengan jarak yang sama dari titik pusat. Bangun datar apakah ini?</p> <ol style="list-style-type: none"> Oval Elips Lingkaran Busur <p>5. Gambar sebuah bangun datar dengan ciri-ciri memiliki empat sisi, di mana dua pasang sisi yang berdekatan sama panjang, dan kedua diagonalnya saling te-gak lurus. Bangun datar apakah ini?</p> <ol style="list-style-type: none"> Trapesium Persegi panjang Layang-layang Belah ketupat
	<p>Asesmen pada Proses Pembelajaran</p>	<p>Tujuan Asesmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memantau pemahaman konsep bangun datar. • Memberikan umpan balik kepada peserta didik untuk perbaikan.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengidentifikasi area yang memerlukan penekanan lebih lanjut. <p>Jenis dan Bentuk Instrumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jenis: Asesmen formatif kognitif . ● Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kuis singkat (pilihan ganda, isian singkat). ○ Diskusi kelas. ○ Lembar observasi partisipasi/presentasi. <p>Instrumen Asesmen (Contoh):</p> <p>1. Kuis Singkat (Pilihan Ganda):</p> <p>1) Lantai rumah biasanya dipasang ubin. Jika ubin yang paling sering digunakan berbentuk segi empat dengan semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya siku-siku, bentuk ubin tersebut adalah...</p> <p>a. Persegi panjang b. Jajargenjang</p>
--	--

		<p>c. Persegi d. Belah ketupat</p> <p>2) Ketika kita melihat atap rumah yang berbentuk seperti tenda, sisi depannya sering kali berbentuk...</p> <p>a. Persegi b. Lingkaran c. Segitiga d. Trapesium</p> <p>3) Sebuah pizza biasanya dipotong menjadi beberapa bagian yang berbentuk...</p> <p>a. Persegi panjang b. Segitiga c. Lingkaran d. Oval</p> <p>4) Rambu lalu lintas berbentuk segi delapan memiliki berapa sisi?</p> <p>a. Empat b. Enam c. Delapan d. Sepuluh</p> <p>5) Bingkai foto keluarga di meja biasanya berbentuk...</p> <p>a. Lingkaran atau segitiga</p>
--	--	---

		<p>b. Persegi atau persegi panjang</p> <p>c. Layang-layang atau belah ketupat</p> <p>d. Trapesium atau jajargenjang</p> <p>2. Isian Singkat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Permukaan meja tulis di kelas umumnya berbentuk bangun datar... ● Jika kita menggambar jejak roda sepeda di tanah yang datar, bentuk yang terbentuk adalah... Amplop surat yang sering kita gunakan biasanya berbentuk bangun datar... ● Layang-layang yang dimainkan anak-anak di lapangan memiliki ciri khas bentuk bangun datar... Bagian atas dari kaleng minuman ● berbentuk bangun datar...
--	--	---

		<p>3. Diskusi Kelas (Pertanyaan Terbuka): “Bisakah kalian menemukan berbagai bentuk bangun datar di sekitar sekolah?” “Bagaimana cara kita mengenali ciri-cirinya?”</p> <p>4. Lembar Observasi Partisipasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi dan aktivitas kelompok (misalnya, keaktifan bertanya, memberikan jawaban, bekerja sama).
	<p>Asesmen pada Akhir Pembelajaran</p>	<p>• Tujuan Asesmen: Mengukur pemahaman peserta didik tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> • konsep bangun datar. • Menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep ciri bangun datar. • Mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam

menyelesaikan masalah

yang berkaitan dengan bangun datar.

Jenis dan Bentuk

Instrumen:

- Jenis: Asesmen sumatif.
- Bentuk:
 - Karya kolase bangun datar



Judul Instrumen:

Membuat Kolase Bangun Datar


Tujuan:

Mengidentifikasi dan mengelompokkan

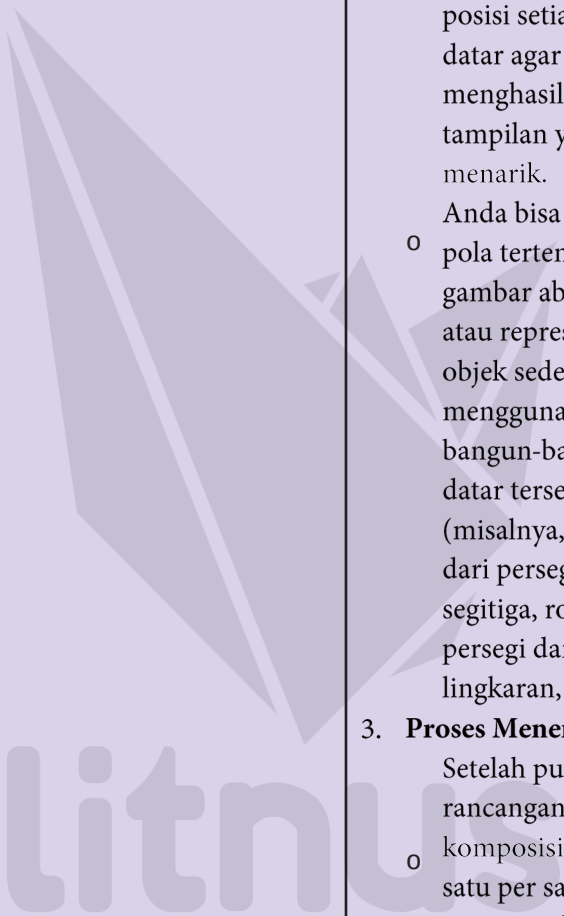
- berbagai jenis bangun datar.

Mengembangkan kreativitas dan

- keterampilan motorik halus melalui kegiatan menempel.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Memahami konsep komposisi dan tata letak dalam seni kolase. <p>Alat dan Bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kertas karton atau kertas tebal sebagai alas kolase. ● Gunting. ● Lem kertas. ● Berbagai jenis kertas berwarna (origami, kertas krep, majalah bekas, dan lain-lain). ● Pensil. ● Penggaris (opsional, untuk membuat bentuk sendiri). ● Gambar atau contoh kolase bangun datar (sebagai inspirasi). <p>Langkah-Langkah Kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Bangun Datar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Opsi 1 (Menggunakan Bentuk Siap Pakai): Sediakan potongan-potongan kertas berwarna yang sudah berbentuk bangun datar (persegi, persegi
--	--	---

		<p>panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, dan lain-lain). Anda bisa menyiapkan ini sebelumnya atau meminta siswa untuk memotongnya secara sederhana.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Opsi 2 (Membuat Bentuk Sendiri): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambarkan berbagai jenis bangun datar di atas kertas berwarna menggunakan pensil dan penggaris (jika perlu). Gunting dengan hati-hati bangun datar yang telah digambar. Pastikan ukuran dan jumlah bangun datar yang dibuat bervariasi. <p>2. Perencanaan Komposisi: Sebelum menempel, rancang terlebih</p> <ul style="list-style-type: none"> o dahulu komposisi
--	--	---

		<p>kolase yang diinginkan di atas kertas karton tanpa menggunakan lem.</p> <ul style="list-style-type: none">o Pertimbangkan ukuran, warna, dan posisi setiap bangun datar agar menghasilkan tampilan yang menarik. <p>Anda bisa membuat</p> <ul style="list-style-type: none">o pola tertentu, gambar abstrak, atau representasi objek sederhana menggunakan bangun-bangun datar tersebut (misalnya, rumah dari persegi dan segitiga, robot dari persegi dan lingkaran, dll.). <p>3. Proses Menempel:</p> <p>Setelah puas dengan rancangan</p> <ul style="list-style-type: none">o komposisi, ambil satu per satu potongan bangun datar. <p>Oleskan lem kertas secara merata di bagian belakang</p> <ul style="list-style-type: none">o bangun datar.
--	--	---

		<p>Jangan terlalu banyak agar kertas tidak mengkerut.</p> <ul style="list-style-type: none">o Tempelkan bangun datar tersebut pada alas kolase sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.o Tekan perlahan agar menempel dengan kuat. <p>4. Melanjutkan</p> <p>Komposisi:</p> <p>Lanjutkan</p> <ul style="list-style-type: none">o menempel bangun datar lainnya satu per satu hingga seluruh rancangan terpenuhi atau hingga merasa puas dengan hasil kolase. Variasikan ukuran, warna, dan posisio bangun datar untuk menciptakan dinamika dalam kolase. Anda bisa menempel bangun datar secarao bertumpuk (<i>overlapping</i>) untuk menambah dimensi pada kolase.
--	--	---

		<p>5. Penyelesaian dan Perapihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Biarkan lem mengering dengan sempurna. ○ Jika ada sisa lem yang terlihat, bersihkan dengan hati-hati. ○ Periksa kembali hasil kolase dan pastikan semua bangun datar menempel dengan baik.
<p><i>Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan <i>assessment as learning</i>, <i>assessment for learning</i>, dan <i>assessment of learning</i>. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, tes lisan, penilaian kinerja, penilaian proyek, penilaian produk, observasi, portofolio, peer assessment, self assessment, penilaian berbasis kelas, dan sebagainya.</i></p>		

litnus

Rubrik Penilaian Diskusi Kelas: Ciri Bangun Datar

Tujuan pembelajaran:

1. Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar beserta sifat-sifatnya.
2. Mengelompokkan bangun datar berdasarkan jumlah sisi dan sudut.
3. Menghubungkan bangun datar dengan benda nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator	Baru Memulai	Berkembang	Cakap	Mahir
Keaktifan Bertanya	Jarang mengajukan pertanyaan atau tidak bertanya sama sekali.	Mengajukan pertanyaan yang relevan sesekali, tetapi masih perlu dorongan.	Mengajukan pertanyaan yang relevan secara aktif, menunjukkan rasa ingin tahu.	Mengajukan pertanyaan yang mendalam dan kritis, memicu diskusi lebih lanjut.
Kerja Sama	Tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau mengganggu anggota lain.	Berpartisipasi dalam diskusi kelompok, tetapi masih perlu diarahkan.	Berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelompok, mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain.	Memimpin diskusi kelompok, memfasilitasi kolaborasi, dan menyelesaikan konflik dengan baik.
Kreativitas	Tidak memberikan ide atau solusi baru.	Memberikan ide atau solusi yang umum, tetapi masih perlu dikembangkan.	Memberikan ide atau solusi yang inovatif dan relevan dengan topik.	Memberikan ide atau solusi yang sangat kreatif dan aplikatif, menunjukkan pemahaman yang mendalam.
Kemampuan Komunikasi	Sulit menyampaikan ide atau menggunakan bahasa yang tidak jelas.	Menyampaikan ide dengan cukup jelas, tetapi masih perlu perbaikan dalam penggunaan bahasa.	Menyampaikan ide dengan jelas dan terstruktur, menggunakan bahasa yang tepat.	Menyampaikan ide dengan sangat efektif, menggunakan bahasa yang persuasif dan mudah dipahami.

Keterangan:

- Baru memulai: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang sangat dasar.
- Berkembang: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang sedang berkembang, tetapi masih perlu perbaikan.
- Cakap: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang baik sesuai dengan harapan.
- Mahir: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang sangat baik melebihi harapan.

Contoh Rubrik Penilaian Karya Kolase Bangun Datar:

Aspek Penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Identifikasi Bangun Datar	Menggunakan minimal 4 jenis bangun datar dengan tepat.	Menggunakan 3 jenis bangun datar dengan tepat.	Menggunakan 2 jenis bangun datar dengan tepat.	Hanya menggunakan 1 jenis bangun datar atau kurang tepat.
Kreativitas Komposisi	Komposisi sangat menarik, unik, dan inovatif.	Komposisi menarik dan menunjukkan pemikiran kreatif.	Komposisi sederhana dan kurang menunjukkan kreativitas.	Komposisi tidak terencana dan kurang menarik.
Keterampilan Menempel	Menempel rapi, tidak ada sisa lem berlebihan, dan semua bagian terpasang kuat.	Menempel cukup rapi, sedikit sisa lem, dan sebagian besar bagian terpasang kuat.	Menempel kurang rapi, banyak sisa lem, dan ada bagian yang kurang menempel.	Menempel sangat tidak rapi, banyak sisa lem, dan banyak bagian yang tidak menempel.
Keragaman Ukuran dan Warna	Menggunakan variasi ukuran dan warna bangun datar dengan efektif.	Menggunakan variasi ukuran dan warna bangun datar.	Kurang variasi dalam ukuran dan warna bangun datar.	Tidak ada variasi ukuran dan warna bangun datar.

Aspek Penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Ketepatan Waktu	Menyelesaikan kolase sesuai dengan waktu yang ditentukan.	Menyelesaikan kolase sedikit melebihi waktu.	Menyelesaikan kolase cukup jauh melebihi waktu.	Tidak menyelesaikan kolase dalam waktu yang ditentukan.



litnus

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Tambak, Syahraini. (2018). Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pembelajaran Fiqh. *Jurnal Al-Hikmah*, 15(1), 60—79.
- Ahyar, A., Kurniawan, D. T., Abidin, Y., & Irianto, D. M. (2025). Mobilizer Teachers' Perspectives on Differentiated Instruction: Challenges and Implementation. *Journal of Educational Studies*, 9(1), 38—50.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three Generations of Distance Education Pedagogy. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80—97. <https://id.erudit.org/iderudit/1067616ar>
- Andrea, S., & Gistituati. (2024). Merdeka Belajar dalam Revolusi Pendidikan Indonesia di Era Disrupsi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7158—7175.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144—149.
- Arviani, F. P., Wahyudin, D., & Dewi, L. (2023). The Effectiveness of Problem- Based Learning Model in Improving Students' Higher Order Thinking Skills. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(4), 627—635. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v12i4.65606>
- Barrett, H. C. (2007). Researching Electronic Portfolios and Learner Engagement: The REFLECT Initiative. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(6), 436—449. <https://doi.org/10.1598/JAAL.50.6.2>

- Berhitu, M., Rehena, J. F., & Tuaputty, H. (2020). The Effect of Project-Based Learning (PJBL) Models on Improving Students' Understanding of Concepts, Retention, and Social Attitudes. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), 143—152. <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5947>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the Theory of Formative Assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5—31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Boehm-Fischer, A., & Beyer, L. M. (2024). Blended Learning, Flipped Classroom, and Peer Teaching as a Combination to Meet The Increasing Diversity in Higher Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(2), 310—317. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.2.2053>
- Bormanaki, H. B., & Khoshhal, Y. (2017). The Role of Equilibration in Piaget's Theory of Cognitive Development and Its Implication for Receptive Skills: A Theoretical Study. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 996—1005. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.22>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2004). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. National Academy Press.
- Bryce, T. G. K., & Blown, E. J. (2024). Ausubel's Meaningful Learning Re-Visited. *Current Psychology*, 43(5), 4579—4598. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04440-4>
- Chandir, H. (2022). Student Responses on The Survey of Global Competence in PISA 2018. *Discourse*, 43(4). <https://doi.org/10.1080/01596306.2020.1844153>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for Educational Practice of The Science of Learning and Development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97—140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Daud, A., Azhar, F., Isjoni, I., & Chowdhury, R. (2023). Complexities of Authentic Assessment Implementation in English Learning at Rural Areas-Based High Schools. *International Journal of Language Education*, 7(3), 494—510. <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i3.41345>

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: A Critical Review of What is Known, What is Believed, and What Remains Uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34—43.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of The Concept. *Review of Educational Research*, 74(1), 59—109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Fullan, M. (2002). *Leading in a Culture of Change*. Jossey-Bass.
- Fuller, A., Fan, Z., Day, C., & Barlow, C. (2020). Digital Twin: Enabling Technologies, Challenges and Open Research. *IEEE Access*, 8, 21980—22012. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2998358>
- Gunde Yakubu, A., Ahmed, A. A., & Iyasco, M. D. (2025). The Impact of Constructivist Learning Theories on Curriculum Design. *International Journal of African Sustainable Development Research*, 7(2), 3027—3041.
- Hermes, J., & Rimanoczy, I. (2018). Deep Learning For a Sustainability Mindset. *The International Journal of Management Education*, 16(3), 421—434. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.07.005>
- Immordino-Yang, M. H., & Damasio, A. (2011). We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education. *Learning Landscapes*, 5(1), 115—131. <https://doi.org/10.36510/learn-land.v5i1.535>
- Jamal, T., Kircher, J., & Donaldson, J. P. (2021). Re-Visiting Design Thinking for Learning And Practice: Critical Pedagogy, Conative Empathy. *Sustainability*, 13(2), 1—26. <https://doi.org/10.3390/su13020964>
- Janiesch, C., Zschech, P., & Heinrich, K. (2021). Machine Learning and Deep Learning. *Electronic Markets*, 31(3), 685—695. <https://doi.org/10.1007/s12525-021-00475-2>
- Joyce, B. R., & Showers, B. (2012). *Student Achievement Through Staff Development*. Association for Supervision and Curriculum Development.

- Khoiriyah, A., & Husamah, H. (2020). *Problem-Based Learning: Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran*. UMM Press.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Kormos, E., & Wisdom, K. (2021). Rural Schools and The Digital Divide. *Theory & Practice in Rural Education*, 11(1), 25—39. <https://doi.org/10.3776/tpre.2021.v11n1p25-39>
- Kurniawan. (2025). *Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Deep Learning: Strategi Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Mahmudi, & Arief. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1), 96—103.
- McCallum, S., & Milner, M. M. (2021). The Effectiveness of Formative Assessment: Student Views and Staff Reflections. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 46(1), 1—16. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1754761>
- Mukhlis. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Sub Tema Suhu dan Kalor Melalui Model Pembelajaran Eksploratif dan Metode Resitasi pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 04 Saruaso. *Ekasakti Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 2(2), 223—232.
- Mulyasa, E. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran yang Humanis dan Bermakna*. Remaja Rosdakarya.
- Nadzeri, M. B., Musa, M., Meng, C. C., & Ismail, I. M. (2023). Interactive Mobile Technologies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), 135—154.
- Nana, S. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Niemelä, M. A. (2022). Knowledge-Based Curriculum Integration: Potentials and Challenges for Teaching and Curriculum Design. *Helsinki Studies in Education*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16904.70405>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865—2872.

- Pieters, J., Voogt, J., & Roblin, N. P. (2019). Collaborative Curriculum Design for Sustainable Innovation and Teacher Learning. *Collaborative Curriculum Design for Sustainable Innovation and Teacher Learning*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-20062-6>
- Prakash Chand, S. (2023). Constructivism in Education: Exploring The Contributions of Piaget, Vygotsky, and Bruner. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 12(7), 274—278. <https://doi.org/10.21275/sr23630021800>
- Prasetyo, W. H., Sumardjoko, B., Muhibbin, A., Naidu, N. B. M., & Muthali'in, A. (2023). Promoting Digital Citizenship Among Student-Teachers: The Role of Project-Based Learning in Improving Appropriate Online Behaviors. *Participatory Educational Research*, 10(1), 389—407. <https://doi.org/10.17275/per.23.21.10.1>
- Rahayu, A. H., Widodo, A., & Saud, U. S. (2024). Improving Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) of Elementary School Teachers Through Training With a Collaborative, Practical and Reflective Approach. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(4), 642—658. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.78644>
- Rais, M., & Aryani, F. (2019). *Pembelajaran Reflektif Seni Berpikir Kritis, Analitis, dan Kreatif*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Ratnaningsih, R., Rohmah, N., & Widodo, A. (2023). Joyful Learning dan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(1), 45—54. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.12345>
- Rogers, C. R. (1969). *Freedom to Learn: A View of What Education Might Become*. Charles E. Merrill.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54—67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sapriati, dkk. (2023). *Experiential Learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru Mahasiswa FKIP Universitas Terbuka*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2019). Peran Orang Tua pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45—57.

- Schonert-Reichl, K. A., & Lawlor, M. S. (2021). Enhancing Emotional and Social Competence with Mindfulness Training. *Developmental Psychology*, 57(2), 240—255. <https://doi.org/10.1037/dev0001145>
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi.
- Sofiana, N., Andriyani, S., Shofiyuddin, M., Mubarok, H., & Candraloka, O. R. (2024). The Implementation of Differentiated Learning in ELT: Indonesian Teachers' Readiness. *Forum for Linguistic Studies*, 6(2), 1—17. <https://doi.org/10.59400/fls.v6i2.1178>
- Song, X., Razali, A. B., Sulaiman, T., & Jeyaraj, J. J. (2024). Impact of Project- Based Learning on Critical Thinking Skills and Language Skills in EFL Context: A review of literature. *World Journal of English Language*, 14(5), 402—412. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n5p402>
- Sumartini, T. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.31980/mosha- rafa.v5i2.270>
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- Tierney, G., Urban, R., Olabuenaga, G., & Paulger, C. (2022). *Designing Project-Based Learning Curricula: Leveraging Curriculum Development for Deeper and More Equitable Learning*. Lucas Education Research.
- White, M. A., & Kern, M. L. (2018). Positive Education: Learning and Teaching for Wellbeing and Academic Mastery. *International Journal of Wellbeing*, 8(1), 1—17. <https://doi.org/10.5502/ijw.v8i1.588>
- Wibowo, S. E., Saptono, B., Hastomo, A., Herwin, & Ardiansyah, A. R. (2023). The Challenges of Implementing The Independent Curriculum in Indonesian Language Learning in Elementary School High Classes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 536—545. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i3.59167>
- Wiggins, G. (1999). Understanding by Design. *Choice Reviews Online*, 36(09), 36-5230—36-5230. <https://doi.org/10.5860/choice.36-5230>

Woschank, M., Rauch, E., & Zsifhovits, H. (2020). A Review of Further Directions for Artificial Intelligence, Machine Learning, and Deep Learning in Smart Logistics. *Sustainability*, 12(9). <https://doi.org/10.3390/su12093760>

Zebua. (2024). *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. PT Penamuda Media.

Zhou, Y., & Ee, J. (2021). Mindfulness-Based Interventions in Schools: A Systematic Review of Effects and Mediating Mechanisms. *Children and Youth Services Review*, 127, 106128. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106128>



PROFIL PENULIS



Dr. Hermania Bhoki, S.Fil., M.Pd., adalah anggota tetap Kongregasi Imitationis Jesu (CIJ). Ia menyelesaikan pendidikan S-1 Filsafat Agama Katolik di STFK Ledalero (2003), S-2 Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta (2015), dan meraih gelar Doktor (S-3) di bidang Manajemen Pendidikan dari Universitas Negeri Semarang (2022).

Sejak awal kariernya, penulis telah aktif dalam berbagai bidang pelayanan dan pendidikan. Pada 2003—2005, ia menjadi pengajar dan pembimbing Postulan serta Novis CIJ. Kemudian menjabat sebagai Wakil Kepala Litbang di Pusat Pastoral Keuskupan Agung Ende (2005—2010), serta menjadi anggota aktif Karya Pastoral CIJ sejak 2005 hingga sekarang. Sejak 2009, penulis juga dikenal sebagai penulis buku *Ikut Yesus* yang diterbitkan setiap tahun. Ia mulai mengajar di Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka pada 2011, dan sejak 2015 dipercaya sebagai dosen sekaligus menjabat ketua sekolah tinggi tersebut. Pada 2022, penulis melanjutkan pengabdianya sebagai dosen di institusi yang sama.

Sebagai akademisi, penulis aktif menjalankan tridarma perguruan tinggi, khususnya dalam bidang penelitian dan publikasi. Artikel ilmiahnya telah dipublikasikan di berbagai jurnal, termasuk jurnal nasional terakreditasi, jurnal Sinta, serta jurnal internasional bereputasi.



Dr. Tamsik Udin, M.Pd., lahir di Sokaraja, Banyumas, Jawa Tengah, tahun 1963, sebagai anak kelima dari pasangan Muhjidin dan Mustanginah. Penulis menempuh pendidikan S-1 di IKIP Bandung, Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan (1987), melanjutkan S-2 di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dalam bidang Pendidikan

Umum dan Karakter (2007), serta menyelesaikan pendidikan S-3 pada program studi yang sama di UPI (2012).

Kariernya dimulai sebagai penulis buku di PT Epsilon Group Bandung (1987—1992), kemudian menjadi dosen di berbagai institusi, antara lain UPI Bandung, Universitas Galuh Ciamis, dan STAI Cirebon. Sejak tahun 1992, penulis menjadi dosen tetap sekaligus PNS di IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Ia aktif menulis dan menerbitkan karya ilmiah baik dalam bentuk buku maupun artikel di berbagai jurnal, termasuk jurnal bereputasi internasional (Scopus), jurnal nasional terakreditasi Sinta 2, dan jurnal nasional lainnya.



Lusiana Rahmatiani, M.Pd., lahir di Karawang pada 10 Juli 1990, saat ini merupakan mahasiswa program doctoral sejak 2019 di Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis merupakan dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Penulis mengampu mata kuliah di bidang Pendidikan Pancasila, Kewarganegaraan, Ilmu Sosial, dan rumpun sosial lainnya.

Aktif dalam penelitian sosial, penulis beberapa kali menerima hibah penelitian, termasuk hibah Dikti tahun 2021 dengan judul terkait penguatan literasi dan *civic disposition* di era Revolusi Industri 4.0. Pada 2022, penulis meraih penghargaan *Best Presenter* dalam Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP) ke-2.

Selain itu, penulis juga aktif sebagai Dosen Pendamping Mahasiswa (DPM) sejak 2019 dan telah beberapa kali membimbing mahasiswa penerima hibah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Kemdikbudristek, termasuk pada 2021 dan 2023. Prestasi lainnya antara lain Juara 1 lomba

esai nasional (Universitas Syiah Kuala) dan Juara 2 lomba dialog interaktif (Universitas Negeri Malang) pada 2021. Dalam program MBKM, penulis dipercaya sebagai PIC Kampus Pengirim UBP Karawang untuk program Pertukaran Mahasiswa Merdeka tahun 2022 dan 2023.



Dr. Dina Indriyani, S.Pd., M.Pd., lahir di Cianjur, 30 Agustus 1989. Penulis menyelesaikan pendidikan S-1 di Universitas Suryakencana (PPKn), S-2 di STKIP Pasundan (Pendidikan IPS), dan meraih gelar doktor dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dengan fokus pada Pendidikan Kewarganegaraan. Saat ini, penulis merupakan dosen di

Program Studi PPKn, FKIP Universitas Suryakencana. Ia aktif dalam penelitian dan pengabdian masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan kewarganegaraan serta pembentukan karakter bangsa.

Penulis telah menerbitkan dua buku, *Pendidikan Kewarganegaraan dan Masyarakat Multikultural* serta *Pendidikan Kewarganegaraan Digital* (keduanya terbit tahun 2022), yang menyoroti pentingnya pendidikan kewarganegaraan di tengah keberagaman budaya dan perkembangan teknologi. Dengan keahlian di bidang *civic culture*, penulis menekankan pentingnya membentuk warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab. Gaya penulisannya dikenal sistematis dan komunikatif, bertujuan memperkuat literasi kewarganegaraan bagi mahasiswa, pendidik, serta masyarakat luas dalam menghadapi dinamika sosial-politik secara etis dan bijak.



Dr. Rhindra Puspitasari, M.Pd., adalah dosen di INISNU Temanggung yang menempuh pendidikan S-1 dan S-2 di Universitas Negeri Yogyakarta, serta meraih gelar doktor (S-3) di bidang Pendidikan Kewarganegaraan dari Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis aktif sebagai pelatih ahli dalam Program Sekolah Penggerak Angkatan

1 dan menjadi narasumber pembelajaran mendalam untuk Provinsi Jawa Tengah tahun 2025. Selain itu, penulis juga terlibat sebagai penyuluh

pendidikan antikorupsi KPK, sosialisator program literasi nasional, serta merupakan penerima beasiswa LPDP periode 2019—2024.



Eogenie Lakilaki, S.E., merupakan putra daerah Lahat dan lulusan S-1 Akuntansi dari Universitas Sriwijaya. Saat ini, penulis bekerja di Biro Perencanaan dan Keuangan, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, sekaligus aktif “nyantri” di Pesantren Penulis (Trenlis). Melalui inovasi sosial TELISIK dan Sedekah Laksan, penulis berhasil

meraih penghargaan sebagai Pemuda Berprestasi Provinsi Sumatera Selatan tahun 2023. Beberapa karya ilmiahnya telah dipublikasikan dan dapat diakses melalui laman Google Cendekia, sementara karya bukunya tersedia di situs resmi Trenlis. Untuk mengenal lebih jauh, silakan kunjungi akun Instagramnya di @eogenie.lakilaki atau hubungi melalui surel: eogenie09@ gmail.com.

litnus

NOTES



litnus



litnus

EXPRESS DEALS

Paket Penerbitan Buku

1-2 MINGGU
SELESAI



litnus

Anggota IKAPI

No. 340/JTI/2022

Fasilitas:

Design Cover Eye Catching

Sertifikat Penulis

Layout Berstandar Tinggi

ISBN

Buku Cetak

Link E Book



Spesifikasi:

- Ukuran UNESCO/A5 • Cover Art Paper/Ivory 230 Gr • Standar 150 Halaman
- Warna Cover Full Colour 1 Sisi • Kertas Isi Bookpaper/HVS
- Warna Isi Black & White • Laminasi Doff/Glossy • Jilid Perfect Binding

Harga Paket Cetak Terbatas

Paket 3 Buku
800.000

Paket 5 Buku
900.000

Paket 10 Buku
1.250.000

Paket 25 Buku
1.950.000

Paket 50 Buku
2.850.000

Paket 100 Buku
4.750.000

*Harga spesial untuk cetak buku di atas 250 eksemplar

Narahubung

+628993675845 (Iqbal)

+6289608684456 (Alvi)

+6289605725749 (Rizal)

+6285331956625 (Khoir)

Kantor Pusat

Perumahan Puncak Joyo Agung
Residence Blok B11, Merjosari, Kec. Lowokwaru,
Kota Malang, Jawa Timur 65144.

Kantor Cabang Lampung

Jl. Utama 1 No. 29 RT 024/RW 011.
Kelurahan Iringmulyo, Kec. Metro Timur,
Kota Metro. Lampung 34112.



@penerbit_litnus



Penerbit Litnus



@literasinusantara_



www.penerbitlitnus.co.id

JASA KONVERSI

SKRIPSI, TESIS, DISERTASI DAN BAHAN PENELITIAN

MENJADI BUKU BER-ISBN

Penulis cukup mengirim filenya saja, selebihnya kami yang akan memproses editing dan penerbitannya dengan fasilitas:

Layanan Editing:

- ✓ Restruktur Kerangka Naskah
- ✓ Editing Naskah
- ✓ Proofreading
- ✓ Komunikasi Intensif
- ✓ Penerbitan Buku + Bisa mengurus HKI

Layanan Penerbitan:

- ✓ ISBN
- ✓ Desain Cover
- ✓ Layout standar tinggi
- ✓ Buku Cetak & Sertifikat Penulis
- ✓ Link URL e-book

PAKET BRONZE

Rp2.300.000

Fasilitas:

- Konversi Artikel Ilmiah
- Editing Ringan
- ISBN
- Desain Cover
- Layout Berstandar Tinggi
- Sertifikat Penulis
- Buku Cetak 10 eksemplar
- Gratis Link E-book

PAKET GOLD

Rp3.800.000

Fasilitas:

- Konversi Artikel Ilmiah
- Editing Sedang
- ISBN
- Desain Cover
- Layout Berstandar Tinggi
- Sertifikat Penulis
- Buku Cetak 25 eksemplar
- Gratis Link E-book

PAKET DIAMOND

Rp5.000.000

Fasilitas:

- Konversi Artikel Ilmiah
- Editing Berat
- ISBN
- Desain Cover
- Layout Berstandar Tinggi
- Sertifikat Penulis
- Buku Cetak 50 eksemplar
- Gratis Link E-book

Cetak 1000 eksemplar:

Free Layanan Launching buku, tim Litnus akan menjadi fasilitator, admin, dan host dalam **virtual launching** buku penulis.

PENDAFTARAN HKI

Express 1—2 Jam Selesai

Rp700.000

Hindari klaim orang lain atas karya Anda. Amankan setiap karya dengan mengurus Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI) bersama Literasi Nusantara. Dosen yang memiliki legalitas sertifikat HKI dapat mengajukan tambahan angka kredit poin KUM hingga 40 poin.

PENGADAAN BUKU FISIK MAUPUN E-BOOK UNTUK PERPUSTAKAAN DAN DIGITAL LIBRARY

- Harga Ekonomis
- Pilihan Buku Melimpah
- Buku-Buku Terbitan Tahun Terbaru
- Bisa dibantu penyusunan list judul sesuai kebutuhan
- Jaminan Garansi

FREE INSTALASI Digital Library

(Kubuku, Gramedia Digital, Aksaramaya, Henbuk, dll)

Layanan Cetak OFFSET

*Harga Ekonomis *Pengerjaan Cepat *Hasil Berkualitas Tinggi

Telah dipercaya para guru, dosen, lembaga,
dan penulis profesional di seluruh Indonesia



PAKET PENERBITAN BUKU + HKI

1-2 MINGGU
SELESAI



litnus

Anggota IKAPI
No. 340/JTI/2022

Fasilitas:

Design Cover Eye Catching

Sertifikat Penulis

Layout Berstandar Tinggi

ISBN

Buku Cetak

Link E Book

Royalti

HKI



Spesifikasi:

- Ukuran UNESCO/A5 • Cover Art Paper/Ivory 230 Gr • Standar 150 Halaman
- Warna Cover Full Colour 1 Sisi • Kertas Isi Bookpaper/HVS
- Warna Isi Black & White • Laminasi Doff/Glossy • Jilid Perfect Binding

Harga Paket Cetak + HKI

Paket 3 Buku
1.400.000

Paket 5 Buku
1.500.000

Paket 10 Buku
1.850.000

Paket 25 Buku
2.550.000

Paket 50 Buku
3.450.000

Paket 100 Buku
5.350.000

*Harga spesial untuk cetak buku di atas 250 eksemplar

Narahubung



0858-8725-4603
0882-0099-32207
0899-3675-845

Alamat Kantor



Perumahan Puncak Joyo Agung
Residence Blok B11 Merjosari,
Kec. Lowokwaru, Kota Malang,
Jawa Timur 65144.



@penerbit_litnus



Penerbit Litnus



@literasinusantara



www.penerbitlitnus.co.id

Promo Penerbitan BUKU + HKI

Rp **1.400.000** Ukuran Unesco/B5
Cetak 3 eks

Rp **1.500.000** Ukuran Unesco/B5
Cetak 5 eks

Rp **1.850.000** Ukuran Unesco/B5
Cetak 10 eks

Rp **2.550.000** Ukuran Unesco/B5
Cetak 25 eks

Rp **3.450.000** Ukuran Unesco/B5
Cetak 50 eks

Rp **5.350.000** Ukuran Unesco/B5
Cetak 100 eks



FASILITAS

- ✓ ISBN
- ✓ Desain Kover
- ✓ HKI
- ✓ Buku Cetak
- ✓ Layout Berstandar Tinggi
- ✓ Sertifikat Penulis
- ✓ Link E-Book

KEUNTUNGAN



CEPAT
Proses Penerbitan
1-2 Minggu



EKONOMIS
Hemat 25%



BERKUALITAS
Hasil berkualitas tinggi
dan berstandar Dikti



Narahubung

0899-3675-845 | 0896-0868-4456 | 0896-0572-5749



@penerbit_litnus



Penerbit Litnus



@literasinusantara_



www.penerbitlitnus.co.id

PEMBELAJARAN

Mindful, Meaningful, dan Joyful



Buku *Pembelajaran Mindful, Meaningful, & Joyful* menghadirkan gagasan segar tentang bagaimana proses belajar dapat menjadi lebih manusiawi dan berdampak. Dalam dunia pendidikan yang kerap terjebak pada target kurikulum dan angka-angka, buku ini mengajak pendidik untuk kembali pada esensi bahwa belajar harus menyentuh hati, relevan dengan kehidupan, serta menyenangkan untuk dijalani.

Pendekatan *mindful* membantu pendidik dan peserta didik hadir secara utuh dalam proses belajar, dengan kesadaran penuh terhadap apa yang sedang terjadi di ruang kelas. *Meaningful learning* mendorong keterhubungan antara materi dengan konteks nyata yang dialami peserta didik, sehingga mereka merasa apa yang dipelajari memiliki arti. Sementara itu, *joyful learning* menciptakan suasana yang positif, menggugah rasa ingin tahu, dan memupuk motivasi dari dalam diri.

Buku ini disusun dengan bahasa yang komunikatif dan dilengkapi dengan contoh praktis, refleksi, serta strategi yang mudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Ditujukan bagi guru, fasilitator, dosen, maupun pegiat pendidikan, buku ini dapat menjadi inspirasi untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyentuh aspek sosial dan emosional peserta didik. Lebih dari sekadar metode, buku ini menawarkan paradigma baru dalam membangun pengalaman belajar yang utuh dan membahagiakan.



✉ literasinusantaraofficial@gmail.com
🌐 www.penerbitlitnus.co.id
📘 Literasi Nusantara
📱 [literasinusantara_](https://www.instagram.com/literasinusantara_)
☎ 085755971589

Pendidikan

+17

ISBN 978-634-234-446-0



9 786342 134446 0