

Desain Tugas Berbasis Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna dan Berpusat pada Peserta Didik

Fitriani¹, Septya Bertha², Muhammad Zamzam³

^{1,2,3} Fakultas Agama Islam, STIT Muara Enim, Indonesia

Corresponding Author: fitriani1233456789@gmail.com^{1*}, septyanertha286@gmail.com², zamzam.muhammad.zm@gmail.com³

Info Artikel

Received: 28 September 2026

Revised: 10 Oktober 2026

Accepted: 20 Oktober 2026

Published: 30 Oktober 2026

Keywords:

Merdeka Curriculum, Deep Learning, Task Design, Meaningful Learning, Student-Centered Learning.

Kata Kunci:

Kurikulum Merdeka, Deep Learning, Desain Tugas, Pembelajaran Bermakna, Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik.

Abstract

This study aims to analyze deep learning-based task design in the Merdeka Curriculum as a strategy for fostering meaningful and student-centered learning. A qualitative approach with a library research method was employed. Data were collected from policy documents, scholarly books, and relevant national and international journal articles and analyzed using content analysis. The findings indicate that deep learning-based task design plays a significant role in creating learning experiences that are mindful, meaningful, and joyful. Task design developed based on Learning Outcomes, student characteristics, innovative learning models, and authentic assessment effectively enhances critical thinking, creativity, communication, collaboration, and problem-solving skills. Furthermore, its implementation supports the strengthening of the Pancasila Student Profile through contextual and experience-based learning. The successful implementation of deep learning-based task design largely depends on teachers' professional competence in designing innovative and reflective learning experiences. Therefore, deep learning-based task design serves as an effective strategy for improving learning quality while supporting the successful implementation of the Merdeka Curriculum.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis desain tugas berbasis *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka sebagai strategi untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Data diperoleh dari dokumen kebijakan, buku ilmiah, dan artikel jurnal nasional maupun internasional yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik *content analysis*. Hasil kajian menunjukkan bahwa desain tugas berbasis *deep learning* berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Desain tugas yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran, karakteristik peserta didik, model pembelajaran inovatif, serta asesmen autentik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, implementasinya mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pengalaman nyata. Keberhasilan penerapan desain tugas berbasis *deep learning* sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam merancang pembelajaran inovatif

dan reflektif. Oleh karena itu, desain tugas berbasis *deep learning* menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada abad ke-21 menuntut sistem pembelajaran yang tidak lagi berorientasi pada penguasaan materi secara mekanis, melainkan pada pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta karakter peserta didik. Perubahan tersebut mendorong berbagai negara untuk melakukan reformasi kurikulum agar mampu menghasilkan lulusan yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika sosial. Di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka menjadi salah satu bentuk transformasi pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*) melalui proses belajar yang fleksibel, kontekstual, dan berdiferensiasi. Kurikulum ini memberikan ruang bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui strategi pembelajaran inovatif, termasuk dalam penyusunan desain tugas yang mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara holistik (Kemendikbudristek, 2022; Fullan et al., 2018).

Desain tugas merupakan salah satu komponen strategis dalam pembelajaran karena berfungsi sebagai media yang menghubungkan tujuan pembelajaran dengan aktivitas belajar peserta didik. Dalam paradigma Kurikulum Merdeka, tugas tidak lagi diposisikan sekadar sebagai instrumen evaluasi hasil belajar, tetapi sebagai pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui eksplorasi, refleksi, kolaborasi, dan pemecahan masalah nyata. Oleh karena itu, kualitas desain tugas sangat menentukan tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta keberhasilan pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Desain tugas yang baik harus mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang sehingga pembelajaran berlangsung secara autentik dan bermakna (Yaumi, 2017; Wiggins & McTighe, 2005).

Seiring berkembangnya paradigma pembelajaran modern, konsep *deep learning* memperoleh perhatian luas sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. *Deep learning* menekankan proses memahami konsep secara mendalam,

menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, melakukan refleksi kritis, serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Berbeda dengan *surface learning* yang cenderung berorientasi pada hafalan, *deep learning* mendorong peserta didik menjadi pembelajar aktif yang mampu membangun makna secara mandiri melalui aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah kompleks (Biggs & Tang, 2011; Hattie, 2009).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, implementasi pembelajaran mendalam semakin memperoleh penguatan melalui kebijakan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Ketiga karakteristik tersebut mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar peserta didik memiliki kesadaran terhadap proses belajarnya, memperoleh pengalaman yang relevan dengan kehidupannya, serta merasakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, desain tugas berbasis *deep learning* menjadi salah satu strategi yang dinilai mampu mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotor secara terpadu dalam proses pembelajaran (Kemendikdasmen, 2025; Fullan et al., 2018).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa desain tugas yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan kolaborasi peserta didik. Melalui tugas yang dirancang berdasarkan permasalahan autentik, peserta didik terdorong untuk melakukan investigasi, menganalisis informasi, menyusun alternatif solusi, hingga menghasilkan produk pembelajaran yang memiliki nilai guna. Aktivitas tersebut sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan penguasaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sebagai bekal menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Darling-Hammond et al., 2020; OECD, 2019).

Meskipun demikian, implementasi desain tugas berbasis *deep learning* di berbagai satuan pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan. Sebagian guru masih memandang tugas sebagai instrumen penilaian administratif sehingga aktivitas pembelajaran lebih banyak berorientasi pada penyelesaian lembar kerja dibandingkan pengembangan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, keterbatasan kompetensi guru dalam merancang tugas berbasis proyek, inkuiri, maupun pemecahan masalah menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan paradigma pembelajaran perlu diikuti dengan peningkatan kompetensi profesional guru dalam mendesain aktivitas belajar yang inovatif (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022;

Nisa & Prastowo, 2023).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lainnya, desain tugas berbasis deep learning memiliki potensi besar dalam membangun keterkaitan antara konsep akademik dengan realitas kehidupan peserta didik. Tugas yang dikembangkan melalui pendekatan proyek, studi kasus, refleksi, maupun pembelajaran berbasis masalah memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami konsep keilmuan secara konseptual, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aspek transfer pengetahuan, melainkan berkembang menjadi proses transformasi sikap, keterampilan, dan karakter yang berkelanjutan (Efendi et al., 2025; Liza et al., 2024).

Peran guru menjadi faktor utama dalam keberhasilan implementasi desain tugas berbasis deep learning. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator diskusi, mentor refleksi, evaluator autentik, sekaligus inovator pembelajaran. Kemampuan guru dalam menyusun tujuan pembelajaran, memilih model pembelajaran yang sesuai, mengembangkan asesmen autentik, serta memanfaatkan teknologi digital akan menentukan efektivitas desain tugas yang diterapkan. Oleh karena itu, penguatan kompetensi pedagogik dan profesional guru menjadi kebutuhan mendesak dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka (Shulman, 1987; Mishra & Koehler, 2006).

Selain berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, desain tugas berbasis deep learning juga memiliki relevansi yang kuat dengan upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Melalui aktivitas belajar yang menuntut kolaborasi, refleksi, kreativitas, komunikasi, dan penyelesaian masalah nyata, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif secara terpadu. Dengan demikian, desain tugas tidak hanya menjadi instrumen pedagogis, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Kemendikbudristek, 2022; OECD, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai desain tugas berbasis deep learning dalam Kurikulum Merdeka menjadi penting untuk memperkaya perspektif konseptual maupun praktis mengenai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Artikel ini bertujuan menganalisis konsep desain tugas berbasis

deep learning, prinsip-prinsip pengembangannya, implementasinya dalam Kurikulum Merdeka, serta implikasinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan kompetensi abad ke-21. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik bagi pengembangan teori pembelajaran sekaligus menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang inovatif, autentik, dan berorientasi pada pembentukan peserta didik yang kompeten serta berkarakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif konsep desain tugas berbasis *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka sebagai strategi mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman konseptual yang mendalam melalui analisis berbagai sumber ilmiah yang relevan, sehingga mampu menghasilkan sintesis teoretis mengenai prinsip, karakteristik, implementasi, serta implikasi desain tugas berbasis *deep learning* dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari dokumen kebijakan resmi yang berkaitan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pedoman pembelajaran mendalam (*deep learning*), serta regulasi pendidikan yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi maupun Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Data sekunder diperoleh dari artikel ilmiah bereputasi nasional dan internasional, buku akademik, prosiding konferensi, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas desain pembelajaran, *deep learning*, asesmen autentik, pembelajaran berpusat pada peserta didik, dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Seluruh literatur dipilih berdasarkan relevansi topik, kredibilitas sumber, serta aktualitas publikasi untuk menjamin kualitas informasi yang dianalisis.

Pengumpulan data dilakukan melalui proses identifikasi, penelusuran, seleksi, dan dokumentasi literatur menggunakan basis data ilmiah seperti Google Scholar, Scopus, ERIC, dan ScienceDirect dengan kata kunci yang berkaitan dengan *task design*, *deep learning*, *Merdeka Curriculum*, *meaningful learning*, *student-centered learning*, dan *authentic assessment*. Literatur yang terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian substansi, keterbaruan publikasi, serta kontribusinya terhadap fokus kajian sehingga hanya sumber yang memenuhi kriteria inklusi

digunakan dalam proses analisis.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, interpretasi, sintesis, dan penarikan kesimpulan. Setiap sumber dianalisis untuk mengidentifikasi konsep utama, persamaan, perbedaan, serta kecenderungan temuan penelitian mengenai desain tugas berbasis *deep learning*. Selanjutnya, hasil analisis dibandingkan secara kritis untuk membangun kerangka konseptual yang utuh mengenai strategi perancangan tugas yang mendukung pembelajaran bermakna dalam Kurikulum Merdeka. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai referensi yang memiliki otoritas akademik, sehingga interpretasi yang dihasilkan memiliki tingkat kredibilitas, konsistensi, dan validitas ilmiah yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian menunjukkan bahwa desain tugas berbasis *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran, pengalaman belajar, asesmen autentik, serta refleksi peserta didik dalam satu kesatuan proses yang sistematis. Berbeda dengan desain tugas konvensional yang lebih menekankan penyelesaian produk akhir, desain tugas berbasis *deep learning* mengarahkan peserta didik untuk membangun pemahaman konseptual melalui eksplorasi, analisis, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan pada situasi nyata. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual, fleksibel, dan bermakna (Kemendikbudristek, 2022; Biggs & Tang, 2011).

Kajian terhadap berbagai literatur memperlihatkan bahwa desain tugas berbasis *deep learning* memiliki tiga karakteristik utama, yaitu berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Ketiga karakteristik tersebut membentuk lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik memahami tujuan belajarnya, mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang demikian terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik (*student engagement*) sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan mendorong munculnya rasa ingin tahu, motivasi intrinsik, dan tanggung jawab terhadap proses belajar (Kemendikdasmen, 2025; Hattie, 2009).

Analisis menunjukkan bahwa penyusunan desain tugas yang efektif diawali dengan

identifikasi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), kemudian dilanjutkan dengan analisis karakteristik peserta didik, pemilihan model pembelajaran, penyusunan aktivitas belajar, serta perancangan asesmen autentik. Tahapan tersebut memastikan bahwa setiap tugas memiliki relevansi terhadap kompetensi yang akan dicapai sekaligus sesuai dengan tingkat kesiapan belajar peserta didik. Prinsip ini sejalan dengan konsep *backward design* yang menempatkan tujuan pembelajaran sebagai dasar utama dalam merancang aktivitas belajar dan sistem penilaian sehingga seluruh proses pembelajaran berjalan secara terarah dan konsisten (Wiggins & McTighe, 2005; Yaumi, 2017).

Hasil kajian juga mengindikasikan bahwa implementasi desain tugas berbasis *deep learning* sangat efektif apabila dipadukan dengan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), *Inquiry Learning*, dan *Discovery Learning*. Model-model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan nyata, mencari berbagai sumber informasi, melakukan investigasi, berdiskusi secara kolaboratif, hingga menghasilkan solusi atau produk yang memiliki nilai praktis. Aktivitas demikian tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi kompetensi utama abad ke-21 (Darling-Hammond et al., 2020; OECD, 2019).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, desain tugas berbasis *deep learning* memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep keislaman dengan realitas kehidupan sosial. Misalnya, materi mengenai kejujuran, amanah, kepedulian sosial, atau pelestarian lingkungan dapat dikembangkan menjadi proyek berbasis pengalaman nyata melalui kegiatan observasi, refleksi, pengabdian masyarakat, maupun penyelesaian studi kasus. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya memahami dalil normatif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai Islam dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada pembentukan karakter (Efendi et al., 2025; Liza et al., 2024).

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa desain tugas berbasis *deep learning* memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Peserta didik didorong untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian masalah, serta menghasilkan solusi inovatif berdasarkan argumentasi yang logis. Proses tersebut mencerminkan tingkatan kognitif tinggi dalam Taksonomi Bloom revisi yang

meliputi analisis, evaluasi, dan kreasi. Oleh karena itu, desain tugas tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kompleks yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global (Anderson & Krathwohl, 2001; Brookhart, 2010).

Di sisi lain, hasil kajian mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi desain tugas berbasis *deep learning* sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam menganalisis kebutuhan belajar peserta didik, menyusun tujuan pembelajaran yang terukur, memilih strategi pembelajaran yang sesuai, mengembangkan asesmen autentik, serta memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Kompetensi tersebut menjadi prasyarat penting agar desain tugas yang disusun benar-benar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak sekadar menjadi aktivitas administratif. Dengan demikian, pengembangan profesional guru menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka (Shulman, 1987; Mishra & Koehler, 2006; Nisa & Prastowo, 2023).

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, implementasi desain tugas berbasis *deep learning* masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun tugas yang berorientasi pada penyelesaian masalah autentik, mengembangkan rubrik asesmen autentik, serta mengelola pembelajaran kolaboratif di kelas yang heterogen. Selain itu, keterbatasan sarana pembelajaran, variasi kemampuan peserta didik, dan rendahnya literasi digital di beberapa sekolah menjadi faktor yang turut memengaruhi efektivitas penerapan desain tugas berbasis *deep learning*. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya dukungan kebijakan, pelatihan berkelanjutan, serta pendampingan profesional bagi guru (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022; Fullan et al., 2018).

Kajian ini juga menemukan bahwa desain tugas berbasis *deep learning* memiliki keterkaitan yang kuat dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Aktivitas pembelajaran yang menuntut kolaborasi, refleksi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif secara terpadu. Oleh sebab itu, desain tugas tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Kemendikbudristek, 2022; OECD, 2021).

Secara keseluruhan, hasil kajian menegaskan bahwa desain tugas berbasis *deep learning* merupakan strategi yang relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Keberhasilan strategi ini bergantung pada sinergi antara perencanaan pembelajaran yang sistematis, kompetensi profesional guru, pemanfaatan model pembelajaran inovatif, asesmen autentik, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Apabila seluruh komponen tersebut dapat diintegrasikan secara optimal, maka desain tugas tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi abad ke-21, karakter yang kuat, kemampuan berpikir kritis, serta kesiapan menghadapi perubahan sosial dan perkembangan teknologi di masa depan (Darling-Hammond et al., 2020; Fullan et al., 2018; Hattie, 2009).

SIMPULAN

Desain tugas berbasis *deep learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Berbeda dengan paradigma pembelajaran konvensional yang menempatkan tugas hanya sebagai alat evaluasi, desain tugas berbasis *deep learning* berorientasi pada penciptaan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui proses eksplorasi, refleksi, kolaborasi, dan pemecahan masalah kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran sekaligus memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik.

Hasil kajian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi desain tugas berbasis *deep learning* ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang selaras dengan Capaian Pembelajaran, karakteristik peserta didik, model pembelajaran yang digunakan, serta sistem asesmen autentik yang mampu mengukur proses dan hasil belajar secara komprehensif. Integrasi model pembelajaran seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Discovery Learning* terbukti mampu memperkuat pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah yang menjadi kompetensi utama abad ke-21.

Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, desain tugas berbasis *deep learning* juga berkontribusi terhadap penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Meskipun

demikian, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait kompetensi guru, kesiapan satuan pendidikan, serta ketersediaan sarana pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penguatan kapasitas profesional guru melalui pelatihan berkelanjutan, pengembangan komunitas belajar, serta dukungan kebijakan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, desain tugas berbasis *deep learning* dapat menjadi fondasi strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, berpusat pada peserta didik, serta mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi unggul, karakter kuat, dan kesiapan menghadapi tantangan global di era transformasi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- 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>
- Efendi, D., Musyaffa, M., & Nurwahyuni, A. (2025). Learning design in the Kurikulum Merdeka at Indonesian primary schools. *Jurnal Waniambey: Journal of Islamic Education*.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep learning: Engage the world, change the world*. Corwin Press.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Panduan pembelajaran mendalam (Deep Learning)*. Kemendikdasmen.
- Liza, N., Zurhidayati, Z., & Fadriati, F. (2024). Peran desain pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka: Pendekatan dan implementasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

- Nisa, A. K., & Prastowo, A. (2023). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum dan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). *OECD future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). *Beyond academic learning: First results from the survey of social and emotional skills*. OECD Publishing.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, wujud Merdeka Belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1–22. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran*. Kencana.