



## Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Blended Learning pada Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner

Heni Purwanti, Nani Nurwati

SMK Negeri 4 Yogyakarta, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

[025nene@gmail.com](mailto:025nene@gmail.com)

**Abstrak:** Kurikulum merdeka belajar dengan fokus memberi kesempatan kepada siswa santai, tenang, senang, tidak stres dan tidak merasa tertekan, menunjukkan karakter yang baik dan bakat alami yang dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dengan rumusan masalah apakah implementasi kurikulum merdeka belajar dengan menerapkan *blended learning* antara *project based learning* (PjBL) dengan *role play* dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, santai, tenang, senang, tidak stres dan tertekan dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kuliner. Tujuan penelitian adalah penerapan *blended learning* PjBL dengan *role play* dalam implementasi kurikulum merdeka belajar pada pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kuliner. Penerapan *blended learning* pada pembelajaran dasar-dasar kuliner yaitu memadukan penugasan media *chart* dengan menuliskan produk yang dijual berupa materi pembelajaran dilanjutkan bermain peran sebagai penjual produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* PjBL dan *role play* dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, santai tetapi siswa memberikan hasil belajar yang baik sebanyak 97,22% jumlah siswa atau 35 siswa mendapatkan nilai 80 keatas dan 2,78% atau sebanyak 1 siswa dengan nilai 70. Nilai rata-rata kelas sebesar 86,39, nilai tertinggi 90, nilai terendah 70 dapat dikatakan bahwa *blended learning* PjBL dengan *role play* dapat diterapkan pada pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner kelas X Kurikulum Merdeka.

**Kata kunci:** Kurikulum merdeka; *blended learning*; pembelajaran kuliner

### Implementation of the Merdeka Learning Curriculum with Blended Learning in Culinary Basic Learning

**Abstract:** The independent learning curriculum is focused on learning that provides opportunities for students to learn in a relaxed, calm, enjoyable, stress-free and pressure-free manner, demonstrating good character and natural talents possessed by students. The formulation of the problem in this study is whether the implementation of the independent learning curriculum by applying *blended learning* between *project based learning* (PjBL) and *role play* can create learning that is fun, relaxed, calm, free of stress and pressure in the implementation of learning in the Culinary Vocational Fundamentals subject. While the purpose of this study is the application of PjBL *blended learning* with *role play* in the implementation of the independent learning curriculum in Culinary Vocational Basics learning. The application of *blended learning* to learning culinary basics is combining the assignment of media charts by writing down the products being sold in the form of learning materials followed by playing the role of a seller of these products. Based on the results of the study, it was shown that *blended learning* PjBL and *role play* can provide a fun, relaxed learning atmosphere but students give good learning outcomes, namely 97.22% of the number of students or 35 students get a score of 80 and above and 2.78% or 1 student gets score of 70. With a class average score of 86.39, the highest score is 90, the lowest score is 70, it can be said that PjBL *blended learning* with *role play* can be applied to learning Culinary Fundamentals of class X in the Merdeka Curriculum.

**Keywords:** Merdeka curriculum; *blended learning*; culinary learning.

## 1. Pendahuluan

Seiring dengan berbagai perkembangan di masyarakat, teknologi dan ilmu pengetahuan, kurikulum yang merupakan dokumen penting bagi sekolah juga mengalami perkembangan yang harus disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi saat ini. Kurikulum sebagai bahan ajar diharapkan juga mengikuti perkembangan zaman dengan memperhatikan waktu lampau dan masa depan. Proses penyusunan kurikulum di setiap jenjang pendidikan perlu diperhatikan, mempertimbangkan perkembangan dan perubahan kehidupan masyarakat yang berlangsung negeri, beserta topik permasalahan dunia yang berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat Indonesia.

Kurikulum adalah program pendidikan yang direncanakan, diprogramkan di dalamnya terdapat bermacam bahan ajar beserta dengan berbagai pengalaman proses pembelajaran yang telah berlangsung dimasa lalu, sekarang maupun proses pembelajaran masa depan. Kurikulum sebagai alat yang sangat penting dalam mencapai tujuan dan sasaran pendidikan demi keberhasilan suatu pendidikan. Kurikulum bukan sekedar kumpulan dokumen cetak saja tetapi digunakan sebagai acuan interaksi pembelajaran yang terjadi di kelas, sehingga guru sebagai manajer dikelas mempunyai tugas sebagai pelaksana supaya menerjemahkan kurikulum dalam bentuk hubungan interaksi yang hidup antara guru dengan peserta pembelajaran maupun antar peserta pembelajar. Sumber daya manusia yang dapat dididik dan dilatih berdasar kurikulum yang berlaku didukung sarana prasarana yang ditangani oleh tenaga pendidik dalam hal ini adalah guru yang hebat.

Implementasi kurikulum telah berkali-kali dilaksanakan perbaikan maupun perubahan sebagai upaya untuk penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya. Pada tahun 1947 setelah kemerdekaan Indonesia adalah merupakan awal pelaksanaan kurikulum pertama Indonesia, yang kemudian diperbaiki pada tahun 1964 yang dinamakan dengan rencana pendidikan 1964. Tahun 1968 terjadi penyempurnaan kurikulum kembali, yaitu pada era orde baru karena dianggap bahwa kurikulum 1964 merupakan produk orde lama. Perubahan kurikulum dilaksanakan kembali di tahun 1975, dengan pengenalan istilah satuan pelajaran. Tahun 1984 terjadi perubahan kembali dengan diusungnya istilah CBSA atau cara belajar siswa aktif dan kurikulum ini bertahan selama 10 tahun karena baru pada tahun 1994 pemerintah kembali memperbaiki kurikulum dengan menambah muatan lokal sebagai isi di

kurikulum. Kurikulum tahun 2004 dengan mengenalkan istilah Kurikulum Berbasis Kompetensi hanya bertahan dua tahun karena pada tahun 2006 pemerintah kembali melakukan perbaikan yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan. Tahun 2013 dikenalkan istilah kurtilas yang direvisi pada tahun 2018 dengan istilah Kurikulum Tigabelas Revisi. (Ulinniam et al., 2021). Dan sejak awal tahun 2021 lahirlah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum merdeka belajar dengan fokus suasana pembelajaran santai, tenang dan senang, tidak stres dan tidak tertekan, sebagai upaya menunjukkan karakter yang baik dan bakat alami yang dimiliki oleh siswa. Pada dasarnya fokus merdeka belajar adalah kebebasan dalam pelaksanaan pembelajaran dilandasi dengan pemikiran yang kreatif. Terkait program merdeka belajar yang telah diluncurkan oleh Kemendikbud yang diawali dengan program sekolah penggerak, dirancang untuk mendukung sekolah dalam mengupayakan belajar sepanjang hayat sehingga terbentuk generasi unggul yang berkarakter dan berkepribadian. Dengan demikian dibutuhkan kerjasama yang sinergis dari berbagai unsur seperti guru sebagai pelaku dari kurikulum, siswa sebagai subyek pembelajaran dan orang-orang yang terkait lainnya seperti orang tua, tenaga kependidikan di sekolah (Rahayu dkk., 2022). Kurikulum merdeka belajar dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan sumber daya manusia dan pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dengan demikian dibutuhkan peran serta disetiap jenjang untuk mensukseskan program kurikulum merdeka belajar.

SMK Negeri 4 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah Pariwisata di Yogyakarta yang pada tahun 2022 mulai mengimplementasi kurikulum merdeka belajar. Sebagai upaya mengimplementasi kurikulum merdeka belajar, sekolah mulai berbenah diri guna mendukung pelaksanaan pembelajaran disekolah, terutama kualitas sumber daya manusia dan sarana prasarana sebagai pendukung proses pembelajaran. SMK Negeri 4 Yogyakarta selain sebagai sekolah yang sudah melaksanakan kurikulum merdeka belajar pada kelas X tahun ajaran 2022/2023, pada Program keahlian Kuliner juga sebagai pilot project sekolah pusat keunggulan di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah apakah implementasi kurikulum merdeka belajar dengan menerapkan blended learning PjBL dan role play dapat mewujudkan

pembelajaran yang menyenangkan, santai, tenang, bebas stres dan tekanan dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kuliner. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah penerapan blended learning PjBL dengan role play dalam implementasi kurikulum merdeka belajar pada pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kuliner. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mengetahui pengaruh penerapan blended learning pada pembelajaran dasar-dasar kuliner.

Kemajuan sebuah bangsa yang salah satu penentunya adalah kualitas sumber daya manusia yang ditunjang dengan pendidikan. Sehingga harapannya dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas akan melahirkan ide kreatif dan inovatif sehingga mampu mengikuti kemajuan zaman (Rahayu dkk., 2022). Pendidikan merupakan salah satu usaha seseorang dalam mempertahankan hidup sehingga mampu menyesuaikan perubahan zaman. Dengan demikian setiap manusia mempunyai hak untuk mengenyam pendidikan (Setyastanto dkk., 2022). Sedang menurut Munandar (2017), jantung pendidikan yang dapat menghidupkan pendidikan adalah kurikulum, maka implementasi kurikulum sebagai tolok ukur keberlangsungan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebijakan pendidikan dan tertuang dalam kurikulum, dengan kata lain kurikulum menentukan berlangsungnya Pendidikan.

Guru harus siap dan mampu beradaptasi setiap terjadi perubahan kurikulum, dimulai dengan penentuan model pembelajaran yang sesuai dengan alur proses pembelajaran sampai dengan penilaian, sehingga proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum dapat berjalan dengan optimal (Megandarisari, 2021). Kemampuan guru dalam melaksanakan kurikulum pada proses pembelajaran menjadi perhatian khusus, terkait pentingnya keterlaksanaan pembelajaran sebagai implementasi dari kurikulum, karena pada dasarnya kurikulum ada pada guru sebagai pelaksana pembelajaran. Sehingga hal tersebut diatas, sesuai pernyataan dari Fernandes, (2021), tujuan dari pendidikan yang tertuang dalam kurikulum tidak akan tercapai apabila seorang guru tidak mampu mengimplementasi kurikulum dalam proses pembelajaran. Sebagai pelaku utama dunia pendidikan, guru diharapkan cepat tanggap terhadap perubahan-perubahan kebijakan yang terjadi di dunia pendidikan. Sebagai pelaksana kurikulum, seorang guru diharapkan benar-benar siap dalam mengimplementasikan kurikulum, dibutuhkan kerja sama yang nyata dari berbagai pihak yang

terlibat dalam dunia pendidikan untuk melakukan sosialisasi kurikulum tanpa dibedakan, selalu memperhatikan kondisi kesiapan guru, faktor geografis lokasi sekolah maupun tempat tinggal guru dan tidak lupa faktor penyebaran informasi. Ainia, (2020) mengatakan guru sebagai pelaku utama yang berperan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menjadi penggerak pendidikan yang mampu mengimplementasikan kurikulum secara maksimal beserta pengambilan tindakan yang positif dan mendukung peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kurikulum bersifat selalu dapat berubah-ubah yang dipengaruhi oleh kemajuan zaman (Insani, 2019), sehingga kurikulum harus tanggap terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di dunia secara meluas dan menyeluruh sehingga mampu menghasilkan output yang tanggap terhadap lingkungan dan kehidupan masyarakat sosial, mampu menyesuaikan perkembangan teknologi, keragaman dalam kehidupan selanjutnya (Julaeha, 2019). Pengertian kurikulum yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19 yaitu: "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu," sehingga dapat disimpulkan, kurikulum merupakan rencana yang digunakan sebagai acuan mencapai tujuan pendidikan melalui pelaksanaan proses pembelajaran.

Kurikulum merdeka belajar pada intinya adalah pembelajaran yang menyenangkan, bebas, kreatif dan inovatif sehingga siswa tidak tertekan. Untuk mendukung terlaksananya program kurikulum merdeka belajar maka Kemendikbud meluncurkan program sekolah penggerak sarana, program yang dirancang untuk mendukung terbentuknya generasi berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila yang mempunyai motivasi untuk belajar sepanjang hayat (Rahayu dkk., 2022). Dengan demikian harapannya kurikulum merdeka, mampu memperbiki sistem pendidikan nasional di Indonesia. Sesuai pendapat Yamin & Syahrir, (2020) yang mengatakan bahwa dilaksanakannya kurikulum merdeka belajar untuk menghadapi perubahan dan kemajuan zaman. Harapannya dengan proses pembelajaran pada kurikulum merdeka, kemampuan siswa dapat berkembang sesuai potensinya, tepat dalam menerapkannya, berkualitas, mampu

menggambarkan perasaan, isi hati, dan emosi yang tepat, dan mempunyai motivasi untuk maju sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Nadiem Makarim sebagai menteri pendidikan mengatakan bahwa reformasi pendidikan tidak bisa hanya memperbaiki administrasi, tetapi perbaikan dilakukan pada setiap aspek yang terkait dengan pendidikan (Satriawan dkk., 2021). Sibagariang dkk., (2021) juga menyatakan bahwa Pendidikan Indonesia yang mempunyai visi dan misi untuk menghasilkan manusia berkualitas sehingga mampu bersaing di kehidupan baik nasional maupun global, telah terkonsentrasi dalam kurikulum merdeka belajar. Bonita, F., (2020) juga mengatakan bahwa diperlukan kesungguhan, komitmen, kerja sama yang kuat dan dukungan dari berbagai pihak dalam implementasi kurikulum merdeka belajar, sehingga tercapai tujuan dari pendidikan yang direncanakan didalam kurikulum yaitu terwujudnya siswa yang berjiwa sesuai dengan profil pelajar pancasila.

Dasar-dasar Kuliner adalah merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar SMK Pariwisata, Program Keahlian Kuliner dan merupakan satu-satunya mata pelajaran produktif Kuliner di kelas X Kuliner. Di dalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner, terdapat elemen 1, materi Proses Bisnis Industri Kuliner dengan isi materi adalah tentang pengenalan industri kuliner yang ada di lingkungan sekitar. Pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, dimana guru menjadi pusat pembelajaran maka terlihat proses pembelajaran yang dirasakan oleh siswa menjadi menjenuhkan, sehingga siswa cenderung bercanda dengan teman sebelah, mengantuk bahkan sampai tertidur. Kondisi yang demikian tentunya tidak diinginkan saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan kondisi yang demikian maka sebagai manajer kelas, guru berupaya melakukan perbaikan pembelajaran dengan mengganti model pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu dengan menggabungkan model pembelajaran bermain peran (role playing) dengan pemberian tugas proyek bagi siswa secara berkelompok (PjBL).

## 2. Metode Penelitian

PjBL adalah model pembelajaran berbasis penugasan siswa, dengan tujuan akhir menghasilkan suatu karya siswa yang berkesan dan selalu teringat bahkan bisa merupakan pengalaman yang berharga, sehingga penerapan PjBL pada proses pembelajaran sangat cocok

diterapkan di sekolah kejuruan (Ermavianti, 2020). Nanang, (2009), menyatakan PjBL merupakan model pembelajaran kelompok, tetapi peserta didik bekerja secara mandiri dalam mewujudkan suatu karya nyata. Daryanto (2009), juga mendukung pernyataan di atas dengan menyatakan bahwa konsep merdeka belajar pada dasarnya PjBL, yang keduanya sama-sama mengusung kebebasan berfikir siswa pada proses pembelajaran. Dengan konsep kebebasan berfikir harapannya dapat memberikan keluasaan ruang gerak dan pikir untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai keahlian yang dimiliki siswa. Proses pembelajaran dirasakan oleh siswa menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak menyebabkan tekanan pada siswa. Proses pembelajaran PjBL pada penelitian ini adalah dengan penugasan kepada siswa untuk membuat media pembelajaran wall chart secara berkelompok.

Bermain peran atau role play pada penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran penguasaan materi pelajaran bisnis industri Kuliner dengan berpura-pura menjadi tenaga sales marketing yaitu dengan menawarkan materi usaha bidang kuliner yang ada pada wallchart. Menurut Puspitasari, (2015), role play adalah pembelajaran dengan konsep bermain yang diarahkan untuk berpura-pura sehingga siswa diharap mempunyai kreasi untuk melakukan atau meniru yang diperankan sesuai kejadiannya. Menurut Endraswara, (2011) bermain peran adalah model pembelajaran dengan menirukan kehidupan dunia nyata yang dikemas dalam suatu proses pembelajaran dan dilakukan di dalam kelas. Penggabungan model pembelajaran antara PjBL dan bermain peran diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga suasana pembelajaran terlihat hidup dan pada akhirnya tercapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Pada pembelajaran dasar-dasar kuliner kelas X Kuliner, terdapat elemen 1 yang berisi pembelajaran tentang proses bisnis industri kuliner, diikuti oleh siswa X Kuliner 1 dengan jumlah siswa 36 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Materi pembelajaran meliputi berbagai jenis-jenis usaha di industri kuliner beserta proses industri kuliner, mempelajari tentang berbagai macam tipe restoran, café, bakery, catering beserta dengan proses yang dilaksanakan pada industri kuliner tersebut. Dengan dilaksanakan pembelajaran merdeka belajar, maka guru sebatas memberikan pengantar materi yang dipelajari pada elemen ini, dilanjut siswa bertugas mencari materi lebih

dalam secara berkelompok dan menampilkan presentasi secara individu kepada siswa yang lain. Berikut ini dalam Gambar 1 adalah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran bisnis Industri Kuliner kelas X Kuliner 1.



Gambar. 1. Langkah-langkah pembelajaran bermain peran

Proses pembelajaran diawali oleh guru dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan selama proses pembelajaran. Pada tahap ini siswa juga diberikan rambu-rambu atau peraturan yang harus ditaati oleh siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk juga diinformasikan tentang tugas-tugas yang harus dilaksanakan siswa secara berkelompok beserta sistem penilaiannya. Setelah penyampaian tujuan pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan penyampaian pengantar materi secara klasikal dengan metode ceramah. Pembelajaran selanjutnya adalah membagi 36 siswa kelas menjadi 9 kelompok diskusi, sehingga dalam 1 kelompok terdiri dari 4 siswa. Masing-masing kelompok diskusi diberikan tugas yang berbeda-beda oleh guru supaya menggali materi lebih dalam melalui media internet, dan melengkapi materi yang sudah diberikan oleh guru. Informasi yang didapatkan melalui internet, kemudian digunakan sebagai bahan diskusi kelompok dan hasil diskusi dicatat dalam buku catatan.

Pembelajaran berikutnya adalah menampilkan data-data tugas dengan menuliskan pada kertas manila sebagai media

chart dan dibuat semenarik mungkin, baik tulisan maupun gambar berupa ornamen-ornamen penyerta yang disesuaikan dengan materi dan sebagai pemanis media. Pada tahap ini bisa terlihat kreativitas beberapa siswa dalam menuangkan ide-ide pembuatan media chart baik dalam bentuk tulisan maupun gambar yang menarik sebagai pendukungnya. Setelah media chart selesai dibuat, kemudian dilanjutkan dengan presentasi siswa secara sendiri-sendiri dengan berperan sebagai penjual dari materi yang mereka tulis. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi bersama-sama dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dasar-dasar Kuliner adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar dan merupakan satu-satunya mata pelajaran produktif di kelas X Kuliner. Pada mata pelajaran ini semester 1 terdiri dari 7 elemen. Salah satu elemen yang terdapat pada mata pelajaran dasar-dasar Kuliner adalah proses bisnis industri kuliner, yaitu materi yang mempelajari tentang berbagai macam tipe restoran, café, bakery, catering, beserta dengan proses yang dilaksanakan pada industri kuliner tersebut. Penelitian ini berlangsung 2 hari berturut-turut pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 3 dan 4 Agustus 2022 di ruang kelas teori selama 16 jam. Pembelajaran yang diawali dengan menginformasikan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan guru bersama-sama dengan siswa menyepakati rambu-rambu yang harus dipatuhi oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pengantar materi yang disampaikan oleh guru sebagai bekal siswa melaksanakan pembelajaran selanjutnya. Disaat guru memberikan pengantar materi dengan metode diskusi kelas juga melakukan identifikasi siswa untuk mengenal karakter siswa dengan baik. Harapannya apabila guru mengenal karakter siswa dengan baik maka memudahkan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Beberapa karakter siswa yang dapat diamati oleh guru adalah: ada siswa aktif bergerak, beberapa siswa aktif berbicara, ada yang pendiam, pemalu, bahkan beberapa terlihat malas dan mengantuk, ada yang antusias belajar, ada yang suka bercanda dengan teman.

Pembelajaran berikutnya adalah membagi siswa menjadi 9 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Karena dalam satu kelas terdapat 8 siswa laki-laki maka masing-masing kelompok diberikan 1 siswa laki-laki dan hanya 1 kelompok terakhir yang tidak terdapat anggota laki-laki. Pembelajaran

dilanjutkan dengan guru memberikan tugas diskusi untuk mencari data-data tentang jenis-jenis usaha industri kuliner. Tabel 1 adalah tabel tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Tabel 1. Materi tugas PjBL

No.	Kelompok Diskusi	Materi diskusi
1.	I	<i>Fine dining restaurant</i>
2.	II	<i>Casual restaurant</i>
3.	III	<i>Fast food restaurant</i>
4.	IV	<i>Ethnic restaurant</i>
5.	V	<i>Cafe</i>
6.	VI	<i>Bakery</i>
7.	VII	<i>Catering</i>
8.	VIII	<i>Streetfood counter</i>
9.	IX	Usaha makanan setengah jadi

Dalam mengerjakan tugas kelompok diinformasikan kepada siswa boleh searching google menggunakan HP untuk membantu mencari materi selain membuka buku online yang sudah di share oleh guru melalui WhatsApp Group kelas. Saat diskusi kelompok berlangsung, terlihat beberapa siswa dalam kelompoknya antusias mengerjakan tugas kelompok, ada yang bertugas mencari materi di google, ada yang bertugas membaca buku online, dan ada yang bertugas mencatat materi yang diperolehnya. Suasana pembelajaran terlihat kondusif dengan keceriaan siswa. Sebanyak 4 siswa di setiap kelompok mendapatkan tugas masing-masing, sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Setelah selesai proses pencarian materi maka pembelajaran selanjutnya adalah memindahkan tugas materi yang telah dicatat di buku catatan ke media wall chart. Secara keseluruhan tampak terlihat suasana pembelajaran yang menyenangkan karena masing-masing siswa terlibat aktivitas yang sesuai dengan keinginan masing-masing siswa.

Proses pembelajaran menuliskan materi ke dalam media wall chart, beberapa siswa dalam kelompok dipilih untuk menuliskan materi karena tulisan tangan yang bagus. Selain itu terlihat ada juga siswa yang kreatif mengusulkan gambar-gambar untuk mempercepat media wall chart. Pada proses pembelajaran ini, diskusi kelompok siswa masih berlangsung dengan baik, bahkan terlihat berbagai bakat siswa saat menampilkan materi ke dalam media wall chart, misalnya menampilkan materi dengan kata atau kalimat yang menarik sehingga mudah untuk diingat, membuat gambar-gambar menarik yang dapat membantu memahami materi, penataan materi pada wall chart dengan baik sehingga menjadi menarik untuk dibaca dan dipelajari.

Berikut di bawah ini (gambar 2) adalah dokumen foto hasil pekerjaan siswa Kuliner 1.



Gambar. 2. Hasil Penugasan PjBL secara kelompok

Setelah siswa menyelesaikan tugas kelompok berupa media wall chart, dilanjutkan dengan presentasi materi yang sudah dibuat dan siswa diharapkan bermain peran sebagai penjual produk suatu makanan. Siswa secara individu maju kedepan wall chart yang sudah ditempel dan menghadap kepada pelanggan (2 orang siswa), menyapa pelanggan dengan sopan dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selanjutnya memperkenalkan diri serta menawarkan produk yang sudah ditulis dalam wall chart. Dapat terlihat saat 2 siswa sebagai pembeli (pelanggan) bertanya tentang materi yang dipresentasikan oleh penjual, tampak seperti jual beli antara pembeli dan penjual. Siswa dapat memerankan tugas yang diberikan dengan baik. Sesekali terlihat siswa membaca wall chart saat menjawab pertanyaan dari siswa sebagai pembeli dan apabila hal ini terlihat maka siswa diharapkan mengulang jawabannya dengan kalimat susunannya sendiri tetapi dengan makna yang sama.

Presentasi yang dilakukan oleh siswa secara individu dengan waktu per siswa selama 5 menit memberikan suasana pembelajaran berbeda, dimana terlihat masing-masing siswa mengamati temannya yang sedang presentasi dengan serius sambil menunggu giliran mereka maju presentasi. Terkadang terdengar tawa beberapa siswa saat mendengar presentasi temannya dengan tidak percaya diri, menggunakan bahasa yang tidak baku atau juga bahasa tubuh yang

kurang meyakinkan. Pada tahap pembelajaran ini, dapat teramati berbagai karakter siswa seperti menghargai orang lain, sopan santun dalam sikap maupun berbicara, percaya diri, kerja sama dalam bekerja, kreatif dan inovatif. Berikut beberapa foto pada gambar 3 adalah saat presentasi yang dilakukan oleh siswa.



Gambar. 3. Foto role play dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner

Proses pembelajaran dengan materi proses industri kuliner kelas X kuliner 1 pada kurikulum merdeka yang berlangsung terlihat sangat menyenangkan siswa, sehingga terlihat beberapa siswa merasa bahwa pembelajaran berlangsung dengan cepat. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka yaitu pembelajaran yang tenang, menyenangkan, bebas stres dan tekanan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan memberikan efek pada siswa seakan-akan pembelajaran berlangsung dengan cepat, padahal proses pembelajaran berlangsung dengan durasi waktu sama seperti pembelajaran biasanya. Materi pembelajaran dipelajari dengan tenang dan santai sehingga tidak menyebabkan stres pada siswa, karena materi pembelajaran dipelajari dengan bermain peran sesama siswa tanpa merasa ada tekanan dari guru. Berikut adalah hasil belajar siswa X Kuliner 1, pada elemen proses bisnis industri kuliner:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa kelas X Kuliner 1

No	Uraian	Hasil Belajar
1.	Nilai rata-rata	86,39
2.	Nilai tertinggi	90,00
3.	Nilai terendah	70,00
4.	< 70	2,78 %
5.	> 70	97,22 %

Berdasar data tabel 2, menunjukkan bahwa blended learning PjBL dan role play dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, santai tetapi memberikan hasil belajar siswa yang baik yaitu sebesar 97,22% atau 35 siswa mendapatkan nilai 80 keatas dan 2,78% atau 1 siswa mendapatkan nilai 70. Dengan nilai rata-rata kelas sebesar 86,39, nilai tertinggi 90, nilai terendah 70 maka dapat dikatakan bahwa blended learning PjBL dengan role play dapat diterapkan pada pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner kelas X Kurikulum Merdeka. Sejalan dengan penelitian Khoiroh (2017), yang mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan blended learning memberikan hasil belajar lebih baik dibandingkan model pembelajaran biasa yang berpusat pada guru. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Atika (2020), mengatakan bahwa ada hubungan positif antara blended learning terhadap hasil belajar.

#### 4. Simpulan dan Saran

Kurikulum merdeka belajar yang difokuskan dengan proses pembelajaran yang memberikan rasa senang, santai, bebas stress sehingga harapannya siswa siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan proses pembelajaran blended learning PjBL dan role play dapat memberikan suasana pembelajaran yang sesuai dengan harapan kurikulum merdeka belajar. Selain tercapainya suasana pembelajaran yang diharapkan, hasil belajar juga terlihat dengan rata-rata hasil belajar kelas sebesar 86,39 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 70.

Saran yang diajukan peneliti adalah supaya rekan guru sebagai pengajar untuk selalu memilih dan mencoba model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Pemilihan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa merasa senang, tidak bosan dan tidak tertekan dalam mengikuti proses pembelajaran maka harapan akhirnya adalah memberikan hasil belajar siswa yang lebih baik akan terwujud.

#### Daftar Pustaka

Ainia, K & Dela, (2020), Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter, *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), ISSN: E-ISSN 2620-7982, P-ISSN: 2620-7990

- Atika, Ayu, Amir Machmud, Suwatno. (2020). Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Di Era COVID-19: Pendekatan Meta-Analysis. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index.php/doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.488>
- Bonita Sari, Fetra, dan M. Risda Amini. (2020). Implementasi Pembelajaran Blended Learning di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/971>
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Ermavianti, D., (2020), Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Tat Rias, *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 27-33. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.142>
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Reflika Aditama.
- Insani, F. D. (2019). Sejarah perkembangan kurikulum di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga saat ini. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 43–64. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.132>
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Khoiroh, Nikmatul. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2) <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/13986>.
- Megandarisari, M. (2021). Adaptasi kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di masa pandemi COVID-19. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.35868>
- Munandar, A. (2017). Kurikulum Sebagai Jantung Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia, IKIP Mataram 14 Oktober 2017. Diakses dari: <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Semnas/article/view/298>
- Puspitasari, D & Wina. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). ISSN: 2442-7470 68.
- Rahayu, Restu, dkk.. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313 – 6319. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Satriawan, W., dkk. (2021). Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 1–12.
- Setyastanto, M., dkk. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur Rendika Vhalery1(\*), Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185–201. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.1718>
- Sibagariang, D., dkk. (2021). Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53>
- Ulinniam, Hidayat, Barlian, U. C., & Iriantara, Y. (2021). Penerapan Kurikulum Revisi 2013 Di Masa Pandem Pada SMK IBS Tathmainul Qullub Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 118–126.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003). <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uuno-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>
- Yamin, M & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1).
- Yanti, A. A., & Fernandes, R. (2021). Adaptasi guru terhadap pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 (studi kasus Guru MAN 2 Kota Padang Panjang). *Jurnal Perspektif*, 4(3), 459. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v4i3.49>