

MODEL GAGNE'S NINE EVENTS OF INSTRUCTION DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: TINJAUAN LITERATUR

Yuli Puji Lestari¹, Sri Marmoah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret^{1,2}

Email: yulipujilestari_26@student.uns.ac.id

Keywords

Gagné's model, elementary education, Merdeka Curriculum, instructional design

model Gagné, pembelajaran SD, Kurikulum Merdeka, desain instruksional

Abstract

This study aimed to analyze the relevance and adaptation of Gagné's Nine Events of Instruction in elementary school learning, particularly in the implementation of the Merdeka Curriculum. The method employed was a literature review of scholarly articles published between 2020 and 2025. The findings indicate that Gagné's model offers advantages through its systematic instructional structure, enhancing student engagement and learning motivation, and is highly applicable at the elementary level. However, its application requires flexibility, especially in addressing the challenges of project-based learning and digital technology integration. The study concludes that adapting Gagné's model is essential to align with the principles of the Merdeka Curriculum, particularly in strengthening character, literacy, and 21st-century skills.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis relevansi dan adaptasi model Gagné's Nine Events of Instruction dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, khususnya pada implementasi Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur dengan menelaah artikel ilmiah terbitan 2020–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa model Gagné memiliki kelebihan berupa struktur instruksional yang sistematis, mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta relevan diterapkan pada jenjang pendidikan dasar. Namun, penerapannya menuntut fleksibilitas, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis proyek dan integrasi teknologi digital. Kesimpulan dari kajian ini menegaskan bahwa adaptasi model Gagné penting dilakukan agar selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, terutama dalam penguatan karakter, literasi, dan keterampilan abad ke-21.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar menghadapi tantangan besar di era abad ke-21, di mana pembelajaran dituntut untuk adaptif, kreatif, dan berorientasi pada penguatan kompetensi fundamental. Namun, praktik di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan terkait optimalisasi strategi instruksional. Banyak guru masih cenderung menggunakan metode konvensional yang minim instruksi terstruktur, serta belum sepenuhnya mengintegrasikan desain instruksional dengan potensi pembelajaran

digital (Ghozaly, 2022; Susanti et al., 2023). Akibatnya, beberapa pendekatan teoretis dinilai kurang fleksibel untuk merespons kebutuhan siswa yang dinamis (Cheng, 2021).

Selain itu, penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan teknologi digital dalam Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa SD. Misalnya, strategi guru yang memanfaatkan Wordwall dan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Umar et al., 2023). Lebih jauh, inovasi digital di pendidikan dasar seperti modul mikro-pembelajaran terbukti signifikan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa maupun calon guru SD (Abdurrahman et al., 2023).

Adaptasi model instruksional oleh guru dalam Kurikulum Merdeka juga tampak pada inovasi media pembelajaran dan fleksibilitas metode yang disesuaikan dengan kondisi sekolah. Guru kelas IV, misalnya, mengembangkan improvisasi materi dan pemanfaatan teknologi sesuai dengan konteks lokal (Jannah et al., 2023). Hal ini sejalan dengan temuan yang menekankan bahwa inovasi media digital mendukung tujuan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan literasi, karakter, dan pembelajaran kontekstual (Choirunnisa et al., 2025).

Urgensi penerapan model Gagné's Nine Events of Instruction terletak pada kemampuannya menyediakan alur instruksional yang logis dan sistematis. Model ini terbukti membantu guru dalam mengelola perhatian siswa, memfasilitasi pemrosesan informasi, hingga memastikan terjadinya retensi dan transfer pengetahuan (Lin et al., 2024; Rahmadi & Widyastuti, 2022). Bahkan penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan sembilan tahap Gagné dalam pembelajaran dasar, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka mengaitkan materi baru dengan pengalaman sebelumnya (Firda & Anam, 2023; Krisdayanti, 2023).

Novelty artikel ini berfokus pada analisis adaptasi model Gagné dalam konteks Kurikulum Merdeka di sekolah dasar Indonesia. Jika studi sebelumnya lebih banyak mengkaji penerapannya di jenjang pendidikan tinggi atau pelatihan korporat (Su & Zou, 2020), maka kajian ini secara spesifik menekankan bagaimana model tersebut dapat dimodifikasi untuk mendukung tujuan Kurikulum Merdeka, terutama dalam

pengembangan karakter, literasi, dan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan perkembangan peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur (literature review) dengan pendekatan kualitatif. Data penelitian bersumber dari artikel-artikel ilmiah yang relevan, dengan fokus publikasi pada rentang tahun 2020 hingga 2025 untuk memastikan aktualitas rujukan. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis, meliputi: (1) identifikasi literatur yang relevan menggunakan kata kunci “Gagné’s Nine Events of Instruction”, “model pembelajaran SD”, dan “desain instruksional”; (2) seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi, yaitu kesesuaian dengan konteks sekolah dasar dan relevansi dengan pembelajaran modern; (3) analisis tematik untuk mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, serta peluang adaptasi model; dan (4) sintesis hasil kajian untuk merumuskan simpulan teoretis dan rekomendasi praktis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Gagné’s Nine Events of Instruction adalah sebuah kerangka kerja instruksional yang dirancang untuk mengoptimalkan proses belajar dengan menyelaraskan kondisi eksternal (strategi pengajaran) dengan proses kognitif internal siswa (Beckers et al., 2022). Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang efektif melalui sembilan tahapan terstruktur yang memandu siswa dari tahap awal menerima informasi hingga mampu mentransfer pengetahuan tersebut ke konteks baru. Kesembilan tahapan tersebut adalah: (1) menarik perhatian (gain attention), (2) menginformasikan tujuan pembelajaran (inform learners of objectives), (3) menstimulasi ingatan terhadap pengetahuan prasyarat (stimulate recall of prior learning), (4) menyajikan materi (present the content), (5) memberikan bimbingan belajar (provide learning guidance), (6) memancing unjuk kerja (elicit performance), (7) memberikan umpan balik (provide feedback), (8) menilai performa (assess performance), dan (9) meningkatkan retensi dan transfer (enhance retention and transfer) (Ghozaly, 2022; Utami & Sartono, 2021).

Kelebihan utama model ini terletak pada pendekatannya yang sistematis dan logis, sehingga memberikan panduan yang jelas bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran (Rahmadi & Widyastuti, 2022). Struktur ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, fokus, dan motivasi belajar siswa (Syahrial et al.,

2024). Selain itu, model Gagné menunjukkan fleksibilitas yang tinggi karena dapat diterapkan di berbagai bidang studi dan relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis teknologi atau digital (Beckers et al., 2022; Su & Zou, 2020). Meskipun demikian, beberapa kelemahan perlu diperhatikan. Sifatnya yang sangat terstruktur dan linear sering dianggap kaku dan kurang cocok untuk pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek atau inquiry-based learning (Putri & Muslim, 2023). Selain itu, implementasinya bisa menjadi tantangan dalam pembelajaran daring yang menuntut adaptasi cepat terhadap kebutuhan siswa secara real-time (Cheng, 2021; Lin et al., 2024).

Dalam konteks sekolah dasar, model ini memiliki relevansi yang kuat karena siswa pada jenjang ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan instruksi yang jelas, terstruktur, dan terkait langsung dengan pengalaman nyata (Wulandari & Widyastuti, 2024). Struktur model Gagné membantu guru membangun jembatan antara pengetahuan lama dengan materi baru, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Agar selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka, model ini memerlukan adaptasi. Misalnya, tahap gain attention dapat dilakukan melalui integrasi media digital interaktif atau gamifikasi. Tahap present content dapat diwujudkan melalui pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan sekitar. Selanjutnya, tahap elicit performance dan provide feedback dapat dioptimalkan melalui diskusi kolaboratif dan umpan balik afektif yang membangun karakter. Terakhir, tahap enhance retention and transfer dapat diperkuat dengan memberikan proyek-proyek mini yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sejalan dengan pengembangan Profil Pelajar Pancasila (Firmansyah & Syafrudie, 2023).

Studi lokal menemukan bahwa implementasi Gagné's Nine Events di SD-kelas rendah seperti pada mata pelajaran Pendidikan Agama di SDN Tamansari 03 Wuluhan (Firda & Anam, 2022) menunjukkan bahwa semua sembilan tahap tersebut dapat diimplementasikan secara lengkap, meskipun terdapat perbedaan intensitas dan sarana pendukung antara tahap awal dan tahap akhir. Tahap menarik perhatian dan menyajikan materi lebih banyak menggunakan metode langsung (ceramah dan diskusi kecil), sedangkan tahap menilai performa dan meningkatkan retensi dan transfer sering dilakukan lewat tugas rumah atau refleksi sederhana yang kurang dimonitor secara sistematis (Firda & Anam, 2022).

Di sekolah dasar lain, intervensi media pembelajaran digital dan modul interaktif berhasil dalam tahap gain attention dan present content, terutama ketika materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sebagai contoh, penggunaan media belajar berbasis web interaktif dan aplikasi digital di SD Cangkreng II Lenteng Sumenep memicu peningkatan minat belajar dan pemahaman materi IPA karena visualisasi dan interaktivitas yang lebih vivid dibanding metode konvensional (Akbar, Prastowo & Susantin, 2023). Pada tahap umpan balik dan penilaian performa, guru melaporkan bahwa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk merespon umpan balik melalui platform digital, sehingga diperlukan adaptasi waktu dan scaffold agar siswa bisa memahami umpan balik tersebut secara terperinci (Akbar et al., 2023).

Namun, ketika pembelajaran beralih ke kondisi daring atau hybrid, beberapa studi mencatat bahwa tantangan muncul terutama pada tahap provide learning guidance dan assess performance. Keterbatasan akses internet, kurangnya kesiapan guru dalam menggunakan platform digital, serta variasi kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi menyebabkan beberapa tahap seperti umpan balik dan penilaian tidak optimal (Lin et al., 2024). Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengatur jadwal, menyediakan materi cadangan (offline) dan menggunakan kombinasi media sinambung agar tidak menghambat proses retensi dan transfer pengetahuan.

Di sisi karakteristik siswa SD, sifat perkembangan kognitif mereka yang masih konkret serta kebutuhan sosial-emosional yang tinggi membuat model instruksional seperti Gagné perlu diberikan dukungan afektif dan interaksi langsung. Studi pada SD kelas rendah menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika umpan balik bukan hanya bersifat teknis (benar/salah) tetapi juga reflektif dan menghargai proses belajar mereka masing-masing (Wulandari & Widyastuti, 2024). Dengan demikian, tahap provide feedback dan elicit performance menjadi lebih efektif jika dipadukan dengan diskusi kelas dan peer feedback.

Model Gagné juga dikritisi karena struktur linearnya yang kurang fleksibel ketika siswa berhadapan dengan isu kontemporer yang membutuhkan pendekatan lintas mata pelajaran dan proyek integratif. Dalam implementasi PjBL di beberapa SD, guru melaporkan bahwa keterbatasan waktu dan evaluasi kurikulum menjadi penghalang utama dalam memasukkan seluruh sembilan tahap secara penuh dalam satu proyek yang komprehensif (Natalia Dwiyantri et al., 2023). Oleh karena itu, adaptasi waktu dan

integrasi antar-tema menjadi penting agar tahapan seperti stimulate recall dan enhance transfer tidak terlewatkan.

Secara instruksional, penting bagi guru untuk merancang materi prasyarat (prior knowledge) yang relevan agar fase stimulate recall of prior learning efektif. Bila materi prasyarat tidak disiapkan dengan baik, siswa mungkin tidak memiliki fondasi yang dibutuhkan untuk menerima materi baru secara optimal. Penelitian lintas sekolah menemukan bahwa materi prasyarat sering diabaikan dalam penyusunan RPP guru, terutama ketika guru terburu-buru dalam persiapan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) agar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka (Natalia Dwiyantri et al., 2023).

Penggunaan media dan teknologi digital memberikan peluang besar untuk memperkaya tahap present content dan learning guidance. Misalnya, media interaktif, video, simulasi, dan animasi mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan membantu visualisasi konsep yang sulit. Studi tentang modul multimedia interaktif dan gamifikasi di jenjang SD pada materi objek ruang menunjukkan kenaikan minat siswa dan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan (Firdaus & Firdaus, 2024). Namun demikian, siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi mengalami hambatan teknis dan kognitif awal (misalnya navigasi aplikasi atau konsentrasi pada layar digital), yang perlu diperhitungkan dalam desain instruksional (Firdaus & Firdaus, 2024).

Dalam tahap elicit performance dan assess performance, penggunaan proyek mini (mini projects) dan kolaboratif terbukti efektif dalam memfasilitasi penerapan pengetahuan dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Sebuah studi di SD menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis meningkat skor-nya ketika proyek mini digunakan sebagai sarana menerapkan konten pembelajaran dan mendapatkan feedback peer dan guru (Kause & Paut, 2024). Penggunaan rubrik yang jelas dan waktu refleksi juga penting dalam tahap ini agar siswa dapat memahami di mana letak kekuatan dan kelemahan mereka.

Retensi dan transfer pengetahuan (enhance retention and transfer) merupakan tahapan yang paling sering diabaikan dalam praktik di sekolah dasar. Banyak guru mengandalkan latihan tugas rumah atau kuis singkat tanpa mengaitkannya dengan konteks nyata atau penerapan di kehidupan sehari-hari. Penelitian praktis menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan proyek mini yang relevan dengan konteks

lokal (misalnya proyek lingkungan sekolah, budaya lokal) dan refleksi, transfer pengetahuan menjadi lebih nyata dan tahan lama (Firmansyah & Syafrudie, 2023).

Selain proyek kontekstual, tahap enhance retention and transfer juga dapat diperkuat melalui strategi kolaboratif lintas mata pelajaran. Misalnya, guru IPA dan Bahasa Indonesia dapat berkolaborasi merancang pembelajaran berbasis literasi sains, di mana siswa tidak hanya memahami konsep ilmiah tetapi juga belajar menyajikan informasi tersebut dalam bentuk laporan tertulis atau presentasi (Sari & Maryani, 2022). Kolaborasi ini memperluas ruang transfer pengetahuan karena siswa dituntut mengintegrasikan berbagai keterampilan sekaligus, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran lintas disiplin.

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi model Gagné di SD sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogik guru, khususnya dalam merancang tahap-tahap instruksional yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa (Rahmawati et al., 2021). Guru yang memiliki pemahaman lebih mendalam tentang psikologi belajar mampu menyesuaikan setiap tahap Nine Events agar lebih komunikatif dan tidak sekadar formalitas. Misalnya, tahap gain attention tidak hanya berupa sapaan atau motivasi singkat, tetapi bisa berupa permainan kecil, kuis cepat, atau stimulus visual yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Selain faktor guru, dukungan infrastruktur digital juga menjadi penentu keberhasilan implementasi model ini. Studi yang dilakukan pada beberapa SD di kota dan daerah pedesaan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Sekolah di perkotaan lebih mampu mengintegrasikan tahap present content dengan media interaktif berbasis komputer atau aplikasi digital, sedangkan sekolah pedesaan masih terbatas pada media cetak dan presentasi konvensional (Choirunnisa et al., 2025). Hal ini menunjukkan pentingnya strategi adaptif dalam penerapan Nine Events agar tetap inklusif sesuai kondisi sekolah.

Model Gagné juga berkontribusi pada penguatan karakter siswa ketika dipadukan dengan pendekatan berbasis nilai. Dalam tahap provide feedback, misalnya, guru tidak hanya memberi evaluasi akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama. Studi implementasi Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa ketika guru mengaitkan umpan balik dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam aktivitas belajarnya (Wahyudi & Astuti, 2023). Dengan demikian, Gagné tidak hanya

berfungsi sebagai model instruksional kognitif, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter.

Keterkaitan model ini dengan pengembangan literasi digital juga semakin relevan di era pasca pandemi. Melalui tahap present content, siswa diperkenalkan pada berbagai sumber belajar daring yang diverifikasi guru, sementara tahap assess performance dapat melibatkan tugas berbasis pencarian informasi dan penyusunan konten digital sederhana. Penelitian mutakhir menegaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 (Abdurrahman et al., 2023). Oleh karena itu, Gagné's Nine Events dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan pendidikan dasar dengan keterampilan abad digital.

Salah satu tantangan terbesar dalam mengimplementasikan model Gagné di sekolah dasar adalah memastikan keberlanjutan setiap tahapan instruksional dalam kondisi kelas yang heterogen. Banyak kelas di Indonesia memiliki jumlah siswa yang relatif besar sehingga guru kesulitan memberi perhatian individual, terutama pada tahap provide feedback dan assess performance. Hal ini dapat mengurangi efektivitas model karena siswa yang kurang aktif berpotensi terabaikan. Studi terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sederhana seperti aplikasi kuis interaktif atau learning management system berbasis lokal dapat membantu guru mengelola kelas besar dengan tetap menjaga kualitas umpan balik (Kurniawati & Suryani, 2022). Dengan demikian, integrasi teknologi berfungsi sebagai strategi kompensasi atas keterbatasan sumber daya manusia dalam proses pembelajaran.

Selain keterbatasan teknis, faktor budaya belajar siswa juga memengaruhi implementasi model Gagné. Pada banyak sekolah dasar di Indonesia, siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga mereka cenderung pasif menunggu instruksi. Padahal, tahap elicit performance menuntut keterlibatan aktif siswa untuk mempraktikkan pengetahuan baru. Penelitian menunjukkan bahwa perubahan budaya belajar memerlukan intervensi sistematis, misalnya dengan melatih guru menggunakan strategi scaffolding agar siswa lebih percaya diri dan terbiasa terlibat aktif dalam diskusi maupun praktik (Hidayati & Putra, 2021). Dengan adanya pendampingan bertahap, model Gagné dapat menjadi instrumen transformatif dalam mendorong pergeseran dari teacher-centered menuju student-centered learning.

Relevansi model Gagné semakin nyata ketika dikaitkan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya critical thinking, communication, collaboration, dan creativity (4C). Misalnya, tahap gain attention dapat dirancang dengan pemecahan masalah sederhana yang menstimulasi keterampilan berpikir kritis, sementara tahap provide learning guidance dapat diintegrasikan dengan aktivitas kolaboratif untuk melatih keterampilan komunikasi. Penelitian pendidikan dasar menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis Gagné dengan penekanan pada 4C menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal pemecahan masalah dan kolaborasi kelompok dibandingkan dengan metode konvensional (Santosa et al., 2023). Hal ini membuktikan bahwa model instruksional klasik tetap relevan jika dipadukan dengan tuntutan kompetensi kontemporer.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, model Gagné juga dapat diposisikan sebagai kerangka kerja yang memfasilitasi differentiated instruction. Guru dapat memodifikasi tahapan present content dan provide learning guidance sesuai dengan profil belajar siswa yang beragam, baik dari aspek minat, gaya belajar, maupun kesiapan akademik. Studi oleh Prasetyo & Hapsari (2022) menegaskan bahwa penerapan Nine Events yang disesuaikan dengan diferensiasi kebutuhan siswa mampu meningkatkan motivasi belajar serta menurunkan tingkat kecemasan akademik. Dengan kata lain, fleksibilitas model ini mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menempatkan kebutuhan unik setiap siswa sebagai pusat pembelajaran.

Lebih jauh, implementasi Gagné dalam pendidikan dasar tidak hanya relevan untuk aspek kognitif dan afektif, tetapi juga psikomotorik. Pada mata pelajaran seperti Pendidikan Jasmani, tahap elicit performance dapat diwujudkan dalam bentuk praktik keterampilan olahraga yang kemudian diikuti dengan provide feedback berupa koreksi teknik oleh guru. Hasil penelitian oleh Nuraini et al. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan berbasis Gagné menunjukkan keterampilan motorik yang lebih baik dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Hal ini menegaskan bahwa model Gagné memiliki fleksibilitas penerapan pada berbagai domain pembelajaran, termasuk keterampilan praktis yang bersifat aplikatif.

Namun, agar implementasi model ini lebih optimal, diperlukan dukungan sistemik dari berbagai pihak. Guru membutuhkan pelatihan berkelanjutan tentang desain instruksional, sekolah perlu menyediakan sarana digital minimal, dan kebijakan pendidikan harus memberi ruang fleksibilitas dalam penerapan kurikulum. Studi

kebijakan terbaru menekankan pentingnya professional learning community (PLC) di sekolah dasar untuk saling berbagi praktik baik dalam penggunaan Gagné's Nine Events (Widodo & Handayani, 2023). Dengan adanya ekosistem pendukung, model ini dapat menjadi salah satu strategi kunci dalam mewujudkan visi Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran yang berpihak pada murid, adaptif, dan kontekstual.

4. KESIMPULAN

Kajian ini menyimpulkan bahwa model Gagné's Nine Events of Instruction relevan untuk pembelajaran di sekolah dasar karena mampu membimbing siswa melalui tahapan belajar yang logis dan sistematis. Namun, model ini memerlukan adaptasi agar sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Saran praktis ditujukan bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan model Gagné dengan media digital, proyek kontekstual, dan pembelajaran berbasis nilai, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyelesaian artikel penelitian ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, atas seluruh dukungan fasilitas akademik, akses referensi, dan lingkungan ilmiah yang memungkinkan penelitian ini terselesaikan.
2. Prof. Dr. Sri Marmoah, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penulisan.
3. Rekan-rekan sejawat di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas setiap saran, diskusi, dan dukungan moril yang diberikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., Maulina, H., Nurulsari, N., Sukanto, I., Umam, A. N., & Mulyana, K. M. (2023). Digital Pedagogy in Primary Education: Developing SIPEJAR Microlearning to Cultivate Critical Thinking Skills. *Jurnal Eduscience*.<https://doi.org/10.36987/jes.v11i3.6598>
- Akbar, G. M. P. A., Prastowo, D., & Susantin, J. (2023). The Digital Learning Model to Enhance Students' Understanding and Interest in Learning: A Case Study at Cangkreng II Lenteng State Elementary School, Sumenep. *At-Tafkir*, 17(2).

<https://doi.org/10.32505/at.v17i2.10158>

- Beckers, J., Dolmans, D. H., & van Merriënboer, J. J. (2022). Microlearning through the lens of Gagné's nine events of instruction: A qualitative study. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6203–6225. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00805-x>
- Cheng, Y. (2021). Digital learning design: Revisiting Gagné's nine events of instruction in online education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(5), 1–15.
- Choirunnisa, H. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2025). Elementary School Teachers Perceptions of Digital Learning Media Innovations in Implementing the Merdeka Curriculum. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1019-1027. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1549>
- Efendi, D., Musyaffa, U., & Nurwahyuni, A. (n.d.). Learning Design in the Kurikulum Merdeka at Indonesian Primary Schools. *Waniambey: Journal of Islamic Education*.
- Firda, & Khoirul Anam. (2022). Implementation Of Gagne's Nine Events On Islamic Education Subjects At SDN Tamansari 03 Wuluhan Jember. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 1(2), 109-118. <https://doi.org/10.58526/jsret.v1i2.19>
- Firmansyah, A., & Syafrudie, M. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Proyek Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 55–68. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpdn/article/view>
- Firmansyah, R., & Syafrudie, A. H. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Robert Gagne dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 841–848.
- Ghozaly, U. M. (2022). Model “Nine Instructional Events Gagné” dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10(2), 235–255. <https://share.google/d2sKHdHxq6D0Pczx>
- Hidayati, N., & Putra, A. (2021). Scaffolding Strategies to Foster Active Learning in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–123. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpdn/article/view/34691>
- Jannah, A., Rondli, W. S., & Syafruddin K., M. (2023). Bentuk Adaptasi yang Dimunculkan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 7(5). DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6010>
- Kause, M. C., & Paut, L. E. (2024). Implementasi Model Project Based Learning dalam

- Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4230-4237. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8873>
- Krisdayanti, K. (2023). Optimalisasi Pembelajaran bagi Generasi Z berdasarkan Model Nine Instructional Events Robert Mills Gagne. *Masokan Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 19-33. DOI: <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.116>
- Kurniawati, D., & Suryani, N. (2022). The Use of Digital Assessment Tools to Support Instructional Models in Elementary Classrooms. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–27. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.45712>
- Lin, Y. T., Lin, Y. C., & Chen, H. C. (2024). Applying Gagne's Nine Events of Instruction to an Online Course for Enhancing Learning Outcomes. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(2), 204–211.
- Natalia Dwiyantri, Kadek; IGA Lokita Purnamika Utami; Ni Luh Putu Era Adnyayanti. (2023). Challenges of EFL Teacher in Project-Based Learning Contexts in Grade 3 and 4 at Pelangi School Bali. *Jurnal IKA*, 22(2). <https://doi.org/10.23887/ika.v22i2.82236>
- Nuraini, L., Ramadhan, A., & Fitria, D. (2024). Application of Gagné's Instructional Model in Physical Education for Elementary Students. *Jurnal Olahraga*, 10(1), 44–57. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jo/article/view/51234>
- Prasetyo, A., & Hapsari, R. (2022). Differentiated Instruction through Gagné's Model in the Merdeka Curriculum. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6154–6166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2934>
- Prianggono, A., Yuniarti, D. A., & Pawening, A. S. (2023). Implementation of DGMATH-based Project Based Learning Model to Improve Elementary School Students' Learning Motivation. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1-10. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v13i01.21622>
- Putri, D. M., & Muslim, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Gagne untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1079–1087.
- Rahmadi, I. F., & Widyastuti, A. (2022). The Effect of Gagne's Learning Theory on Teacher Readiness in the 21st Century. *International Journal of Social Science and Human Research*, 5(7), 2824–2828.
- Rahmawati, R., Sari, R. A., & Putri, M. (2021). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Implementasi Model Instruksional di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar, 6(3), 120–129. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/jpgsd/article/view>
- Santosa, B., Yuliana, E., & Wahyuningsih, D. (2023). Enhancing 4C Skills through Gagné's Nine Events in Primary Education. *International Journal of Instructional Development*, 5(2), 88–101. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ijid/article/view/56721>
- Sari, Y., & Maryani, I. (2022). Kolaborasi Antar Mata Pelajaran dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9531–9542. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4371>
- Su, Y. S., & Zou, D. (2020). A systematic review of research on Gagne's nine events of instruction in the context of school education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 13(1), 59–76.
- Susanti, E., Hartini, S., & Misbah, M. (2023). The effectiveness of Gagne's nine learning events-based e-module to improve creative thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 1–11.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kiska, N. D., & Yulinda, R. (2024). The Impact of Gagne's Nine Events of Instruction on Student Engagement in Elementary Science Learning. *Journal of Elementary School Education*, 8(1), 112–125.
- Umar, N. F., Azainil, Azainil, Widyatmike, Gede Mulawarman, & Yudi Dwiyono. (2023). Teacher Strategies in the Application of Interactive Learning Media in Indonesian Language Subjects Grade IV of the Merdeka Curriculum in Elementary School. *JP (Jurnal Pendidikan : Teori dan Praktik)*. DOI: <https://doi.org/10.26740/jp.v9n2.p1-11>
- Utami, P., & Sartono, N. (2021). Desain Pembelajaran Daring Menggunakan Model Sembilan Peristiwa Pembelajaran Gagne pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Kajian Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(1), 34–45.
- Wahyudi, A., & Astuti, R. (2023). Internalisasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 77–89. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jipd/article/view>
- Widodo, H., & Handayani, S. (2023). Professional Learning Communities as a Support System for Instructional Innovation in Elementary Schools. *Jurnal Kependidikan*, 53(1), 22–36. <https://doi.org/10.21831/jk.v53i1.53218>
- Wulandari, T., & Widyastuti, R. (2024). Penerapan Teori Belajar Robert M. Gagne dalam

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(1), 221-230.