

Tantangan dan Kebutuhan akan Pendidikan Bermutu



IMAJINER

A vertical yellow arrow pointing downwards with the word "IMAJINER" written vertically along its shaft.



SETIAP INDIVIDU DITUNTUT

Text centered above a circular icon of a person sitting at a computer workstation.

KNOWING
MUCH

DOING
MUCH

BEING
EXCELLENCE

BEING
SOCIABLE

BEING
MORALLY

KOMPARATIF

KOMPETISI

Peta Sistem Pendidikan



LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

LANDASAN FILOSOFIS

- Kurikulum yang akan dikembangkan akan selalu terkait dengan filsafat/ falsafah hidup yang dianut di suatu negara atau dimana masyarakat itu berada. Filsafat pada dasarnya membicarakan dan mengkaji tentang 3 persoalan dasar manusia, yaitu: hakekat benar-salah (logika; ilmu), hakekat baik-buruk (etika; nilai-nilai), dan hakekat indah-jelek (estetika; seni).

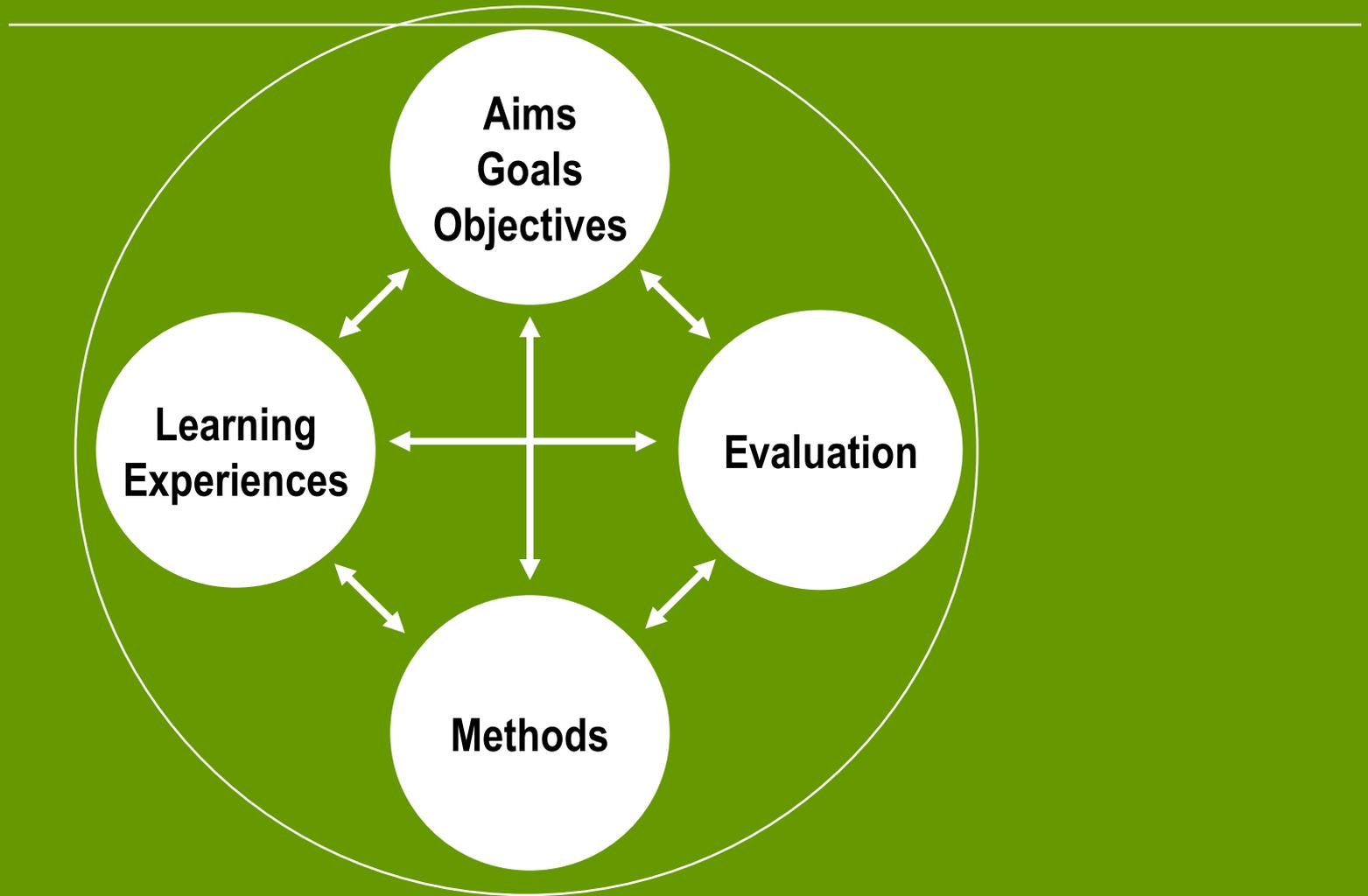
LANDASAN PSIKOLOGIS

- Kurikulum berkaitan dengan pembentukan manusia atau upaya untuk merubah perilaku manusia ke arah yang lebih baik, oleh karena pengetahuan dan pemahaman tentang perilaku manusia sangatlah penting untuk dijadikan suatu patokan dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaan pendidikan.

AZAS SOSIOLIGIS

- Kurikulum adalah suatu hipotesis, yakni dugaan-dugaan yang sifatnya sementara tentang manusia masa yang akan datang. Kurikulum merupakan rencana model manusia masa datang.

KOMPONEN KURIKULUM



KONSEP KURIKULUM

KONSEPSI	ORIENTASI
Kurikulum Subjek Akademis	Pengembangan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu.
Kurikulum Humanistik	Pengembangan kepribadian, sikap, emosi/perasaan
Kurikulum Rekonstruksi Sosial	Pengembangan kemampuan memecahkan problema-problema dalam masyarakat
Kurikulum Teknologis	Pengembangan perilaku / kompetensi dalam berbagai bidang kehidupan

-
- DESAIN PEMBELAJARAN
 - PENGEMBANGAN SILABUS
 - PENGEMBANGAN SAP (SATUAN ACARA PERKULIAHAN),

Pengertian Desain Pembelajaran

- Desain pembelajaran atau perencanaan pembelajaran adalah suatu proses rancangan atau pengembangan yang harus dilakukan secara sistematis dan sistemik guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal
- Garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi/materi pembelajaran
- Proyeksi tindakan dalam pembelajaran (PBM) atau pengkoordinasian komponen-komponen pembelajaran yang meliputi : arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metode dan teknik) serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas, terencana dan sistematis Penjabaran lebih lanjut dari standar
- Desain pembelajaran adalah suatu sistem yang berisi prosedur untuk mengembangkan pendidikan dan pelatihan dengan cara yang konsisten dan reliabel (Branch, 2002).

Mengapa Perlu Desain Pembelajaran ?

- Dapat membantu instruktur/dosen untuk menganalisis secara sistematis berkaitan kebutuhan peserta didik dan menyusun kemungkinan-kemungkinan untuk membahas kebutuhan tersebut secara responsif (Sambaugh & Magliaro, 2006)
- Otonomi dan Desentralisasi pengelolaan pendidikan PP No 20 Tahun 2000
- Banyak kemungkinan isi pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta maupun lingkungan pendidikan
- Penerapan prinsip demokratisasi bagi setiap lembaga pendidikan.

-
- **Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 (Standar Nasional Pendidikan) bahwa “setiap satuan pendidikan harus melakukan perencanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.**

Fungsi Desain Pembelajaran

- Mengorganisir kegiatan pembelajaran
- Berfikir lebih kreatif tentang apa yang ingin dikerjakan mahasiswa
- Mencari bahan-bahan dan perlengkapan yang dibutuhkan
- Memetakan cara untuk mencapai tujuan (indikator hasil belajar)
- Merancang program untuk mengakomodasi kebutuhan mahasiswa secara khusus
- Memahami perbedaan mahasiswa
- Mengkomunikasikan pada orang lain apa yang mereka kerjakan
- Mengidentifikasi standar belajar mengajar yang dapat dievaluasi secara akurat (Kostelnik, 1999).

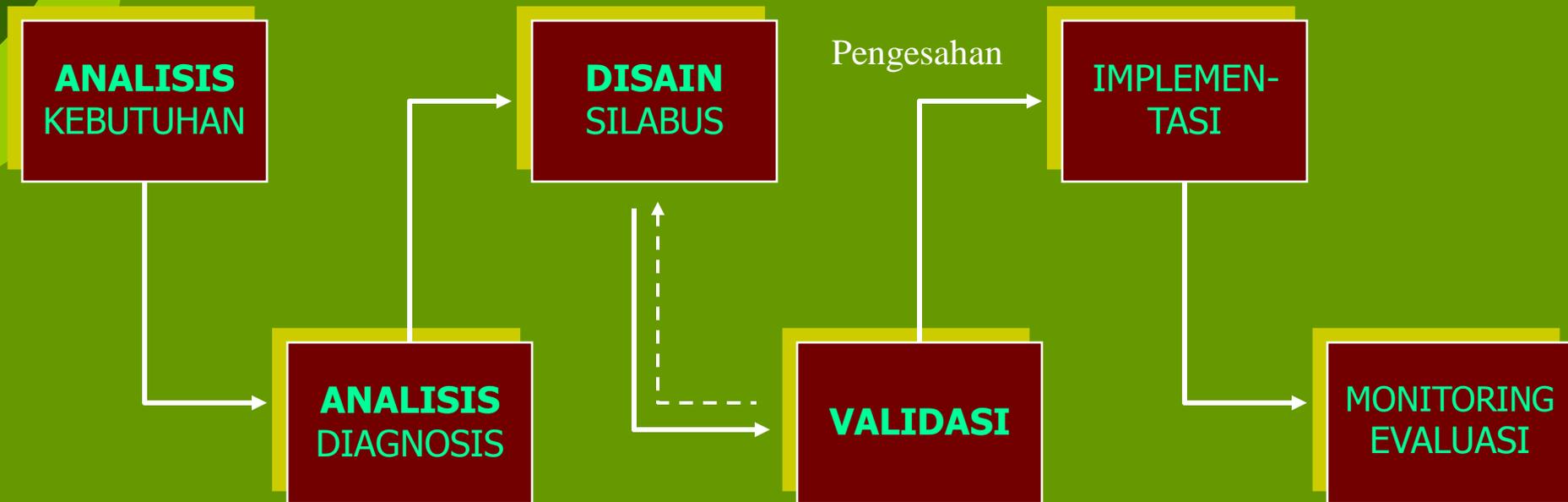
Prosedur Pengembangan

- Persiapan - *Needs/diagnostic analysis*
- Penyusunan silabus - *Design*
- Perbaikan - *Validation*
- Pemantapan - pengesahan
- Pelaksanaan - *Implementation*
- Penilaian - *Monev*

Wewenang Pengembangan

- Dinas atau instansi terkait
- Instruktur/widyaiswara/pelatih
- Kelompok instruktur
- Tim pengembang

Prosedur Pengembangan



Tahapan Penyusunan

- Identifikasi Kompetensi Dasar
- Silabus
- Program Semester
- Satuan Pembelajaran
- Skenario Pembelajaran



Komponen Silabus

- Identitas mata_kuliah
- Standar kompetensi
- Kompetensi Dasar
- Indikator
- Materi pokok
- Strategi pembelajaran
- Alokasi waktu
- Sumber bahan/acuan/rujukan

Identitas Mata Kuliah

- Nama Mata Pelajaran/pelatihan (MP)
- Jenjang/alokasi waktu
- Deskripsi singkat MP
 - Kedudukan MP
 - Karakteristik MP
 - Cakupan materi pokok

Standar Kompetensi

- Merupakan seperangkat kompetensi yang dibakukan dan harus dicapai siswa sebagai hasil belajarnya dalam setiap satuan pendidikan (SKL)
- Ditetapkan secara nasional oleh BSNP
- Digunakan untuk memandu penjabaran kompetensi dasar menjadi pengalaman belajar
- Urutan (sekuens) standar kompetensi menggunakan pendekatan *prosedural* dan *hierarkhis*

Kompetensi Dasar

- Rincian dari standar kompetensi, berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang secara **minimal** harus dikuasai siswa
- Ditetapkan secara nasional oleh BSNP
- Urutannya (sekuens) menggunakan pendekatan: prosedural, hierarkis, mudah-sukar, konkrit-abstrak, spiral, tematik/ terpadu, dsb.

Indikator

- Merupakan kompetensi dasar yang lebih spesifik
- Dikembangkan oleh guru/sekolah sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa/daerah/sekolah
- Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur dan cakupannya terbatas, contoh: menghitung, menafsirkan, membandingkan, membedakan, menyimpulkan, dsb.
- Digunakan lebih lanjut dalam pengembangan instrumen tes

Materi Pokok

- Pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar
- Jika ditetapkan secara nasional, tugas pengembang silabus menjabarkannya menjadi uraian materi pembelajaran
- Jenis materi: fakta, konsep, prinsip, prosedur.
- Dirumuskan dalam bentuk kata benda atau kata kerja yang dibendakan
- Buku teks hanya merupakan salah satu bahan rujukan penetapan materi pokok

Strategi Pembelajaran

Merupakan bentuk/pola umum kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, terdiri atas :

- Kegiatan tatap muka, berupa kegiatan pembelajaran dalam bentuk interaksi langsung antara dosen dengan mahasiswa (ceramah, tanya jawab, diskusi, presentasi seminar, kuis, tes).
- Kegiatan non tatap muka, berupa:
 - Kegiatan pembelajaran yang bukan interaksi dosen-mahasiswa (mendemonstrasikan, mempraktikkan, mengukur, mensimulasikan, mengadakan eksperimen, mengaplikasikan, menganalisis, menemukan, mengamati, meneliti, menelaah).
 - Kegiatan pembelajaran kontekstual
 - Kegiatan pembelajaran kecakapan hidup

Alokasi Waktu

- Perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan dengan memperhatikan tingkat kesulitan materi, luas materi, lingkup/cakupan materi, tingkat pentingnya materi
- Perlu memperhatikan alokasi waktu per semester dalam kalender pendidikan
- Perlu dipertimbangkan juga waktu untuk remedial, pengayaan, tes/ulangan, dan cadangan
- Jika alokasi waktu ditetapkan secara nasional, maka pengembang silabus tinggal mendistribusikannya dalam program semester

Sumber Bahan

- Rujukan, referensi atau literatur yang bisa digunakan
- Bukan hanya buku teks, tetapi juga: jurnal, hasil riset, internet, dsb.
- Mengikuti cara penulisan yang standar (nama pengarang, tahun terbit, judul buku, kota, nama penerbit)

Contoh Format Silabus

SILABUS

Mata Kuliah :

Jenjang/Semester :

Deskripsi :

Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu

Sumber Bahan:

.....

TERIMA KASIH



CIA (Computer Assisted Instruction)

CIA adalah pengajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Komputer itu dapat dilengkapi sehingga memperluas fungsinya.

Penyampaian utama materi pelajaran CIA bisa berbentuk :

- Tutorial
- Drill and Practice
- Simulasi
- Permainan