

HAKIKAT PENGEMBANGAN KURIKULUM

Kehidupan masyarakat akan terus menerus mengalami perubahan sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada skala global dewasa ini sudah mencapai taraf luar biasa, bahkan bisa dikatakan sudah mencapai eksplosif atau ledakan. Perubahan itu berpengaruh pula pada bidang pendidikan, termasuk di dalamnya kurikulum dan pembelajaran. Pendidikan perlu mengantisipasi perubahan tersebut untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam masyarakat global. Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam hal ini berperan sebagai penggerak utama perubahan.

Perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat menuntut kurikulum dan pembelajaran dapat menyesuaikan dan mengantisipasinya. Tujuan, materi, metode, dan pengalaman belajar yang diberikan di sekolah harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sebagai bekal hidupnya pada masa sekarang dan masa yang akan datang.

Kurikulum mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan-tantangan di masa depan dengan memberikan keterampilan dan keahlian bertahan hidup. Kurikulum tidak cukup hanya dengan mengarahkan peserta didik pada penguasaan materi pembelajaran (*content oriented*) saja, tetapi perlu juga dikembangkan dengan berorientasi kepada kehidupan peserta didik dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

A. Pengertian Kurikulum

Dari berbagai pengertian kurikulum, Ali, M (1984) mengategorikannya ke dalam tiga pengertian, yaitu (1) Kurikulum sebagai rencana belajar peserta didik (2) Kurikulum sebagai rencana pembelajaran, dan (3) Kurikulum sebagai pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik.

Hilda Taba mendefinisikan kurikulum sebagai rencana belajar dengan mengungkapkan, bahwa *a curriculum is a plan for learning*. Kurikulum biasanya terdiri dari tujuan, materi/isi, strategi pembelajaran dan evaluasi. Untuk dapat memberi penjelasan terhadap bentuk-bentuk belajar yang direncanakan dalam kurikulum memerlukan penjelasan. Penjelasan ini dapat

diperoleh dari berbagai teori psikologi, seperti berkaitan dengan psikologi belajar dan psikologi anak.

Kurikulum sebagai rencana pembelajaran adalah sebuah rencana pembelajaran di suatu sekolah. Kurikulum mencakup sejumlah mata pelajaran yang ditawarkan oleh suatu lembaga pendidikan yang harus ditempuh atau dipelajari peserta didik di sekolah atau perpengajaran tinggi untuk memperoleh ijazah tertentu. Ini bermakna proses pendidikan di sekolah yang termasuk kurikulum hanya mata pelajaran yang harus dipelajari peserta didik. Sedangkan kegiatan belajar tidak termasuk ke dalam kurikulum.

Kurikulum tradisional membeda kegiatan belajar menjadi tiga, yaitu: kegiatan termasuk ke dalam kurikulum, yaitu kegiatan-kegiatan belajar dalam mempelajari mata pelajaran-mata pelajaran tertentu yang telah ditentukan; kegiatan penyerta kurikulum (*co-curricular activities*) yang merupakan penunjang atau penyerta dalam mempelajari suatu mata pelajaran tertentu dari kurikulum, seperti membaca di perpustakaan, praktikum di laboratorium, atau study tour; dan kegiatan di luar kurikulum (*extra curricular activities*) seperti pramuka, olah raga, kesenian, palang merah remaja (PMR) atau paskibra.

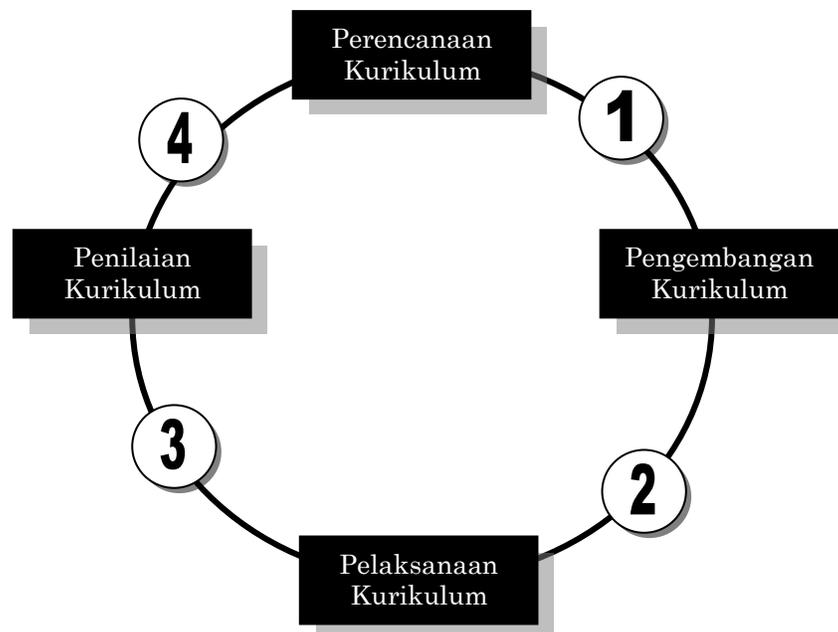
Kurikulum sebagai pengalaman belajar memandang kurikulum bukan hanya rencana pembelajaran saja, melainkan juga sebagai suatu pengalaman belajar yang nyata dan aktual terjadi dalam proses pendidikan di sekolah. Kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dapat memberi pengalaman belajar buat peserta didik dalam rangka mencapai penguasaan standar kompetensi, dan materi pembelajaran. Berbagai alternatif pengalaman belajar dapat dipilih sesuai dengan jenis kompetensi serta materi yang dipelajari, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pengalaman belajar di dalam kelas dilaksanakan dengan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, seperti telaah buku, melakukan eksperimen di laboratorium IPA atau pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi (TIK) di laboratorium komputer. Sedangkan pengalaman belajar di luar kelas dilakukan dengan jalan mengunjungi objek studi yang berada di luar kelas, seperti melakukan observasi ragam tumbuhan pantai dibandingkan dengan ragam tumbuhan di pegunungan bagi peserta didik yang ingin mempelajari keanekaragaman mahluk hidup sesuai dengan karakteristik habitatnya dalam mata pelajaran Biologi; praktek kerja lapangan di perusahaan seluler, mengamati kecepatan abrasi pantai untuk dapat memahami pengaruh ombak laut terhadap pantai dalam mata pelajaran Geografi.

Pengertian lain tentang kurikulum diungkapkan dalam Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan digunakan dalam Peraturan Pemerintah no. 19 tahun 2005 yang merumuskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, materi/isi atau bahan pelajaran serta metode cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengertian kurikulum ini lebih berbentuk kerangka kerja/rancangan dalam membantu berkembangnya kemampuan-kemampuan peserta didik melalui

proses pembelajaran. Dalam hal ini, institusi sekolah bertanggung jawab menggunakan kerangka kerja tersebut dalam mengembangkan kurikulum. Di dalam kerangka kerja tersebut memuat informasi tentang: (1) Apa yang harus dipelajari peserta didik (subyek), (2) Apa yang harus peserta didik ketahui dan mampu lakukan (kompetensi), (3) Berapa lama mereka dapat belajar (jam belajar, minggu belajar), dan (4) Dengan cara bagaimana peserta didik belajar (tatap muka, tugas terstruktur, tugas individu).

B. Pengembangan Kurikulum

Pengembangan kurikulum mengalami sebuah siklus (Depdiknas, 2006) sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Siklus Pengembangan Kurikulum
(*Curriculum Engineering Cycle*)

1. Perencanaan Kurikulum

Perencanaan kurikulum pada dasarnya adalah penyiapan dokumen kurikulum berupa kurikulum dokumen inti, pedoman dan suplemen yang merupakan paket dokumen kurikulum. Dokumen yang dikembangkan didasari atas beberapa analisis yaitu meliputi: (1) Analisis kebutuhan masyarakat, (2) Analisis kebutuhan pengembangan ilmu, pengetahuan, dan nilai-nilai, dan (3) Analisis kebutuhan peserta didik.

Perencanaan kurikulum dilakukan baik dalam jangka panjang, menengah, maupun jangka pendek.

- a. **Perencanaan kurikulum jangka panjang** merupakan kurikulum yang dikembangkan secara nasional yang diistilahkan dengan "Standar Muatan Nasional". Standar tersebut berbentuk kerangka kerja yang memberikan informasi umum mengenai keseluruhan mata pelajaran yang harus dipelajari (muatan), apa yang perlu diketahui pada setiap mata pelajaran (topik atau aspek), maupun apa yang perlu dilakukan pada setiap mata pelajaran (kompetensi). Pengajar akan dinilai berdasarkan kemampuan mereka untuk mengembangkan kurikulum mata pelajaran mereka (kompetensi pedagogik inti). Ini adalah tugas sulit dan menantang bahkan bagi pengajar yang berpengalaman dan berkualifikasi tinggi. Kurikulum makro ini ditetapkan oleh Pemerintah.
- b. **Perencanaan kurikulum jangka menengah** merupakan perencanaan pembelajaran jangka menengah atau disebut juga kurikulum mikro memuat kerangka kerja tentang program-program belajar untuk setiap semester dan kelas, termasuk menetapkan jumlah mata pelajaran yang akan diajarkan. Perencanaan pembelajaran jangka menengah sering disebut dengan silabus. Peranan pengajar adalah mengembangkan silabus ini. Fungsi utama dari perencanaan pembelajaran jangka menengah adalah untuk memetakan pembelajaran satu kelas selama satu semester. Silabus memperlihatkan rincian apa yang akan dilakukan peserta didik selama satu periode tertentu yaitu sepanjang semester pada setiap pelajaran. Perencanaan pembelajaran itu memuat garis besar (*outline*) bahasan dan menunjukkan kesinambungan pembelajaran. Sekolah dan para pengajar bertanggung jawab mengembangkan kurikulum mikro (silabus).
- c. **Perencanaan Kurikulum Jangka Pendek** merupakan perencanaan disusun oleh individu pengajar yang disebut juga dengan rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP (*lesson plan*). Perencanaan ini memuat uraian yang akan dijelaskan oleh pengajar dalam pembelajaran sehari-hari Tanggung jawab sekolah dan para pengajar untuk mengembangkannya.

Kurikulum sebagai perencanaan pembelajaran yang dibuat secara tertulis (*written curriculum*) menjadi pedoman bagi para pelaksana kurikulum dalam proses pembelajaran peserta didik. Perencanaan pembelajaran tertulis ini akan membantu mengingatkan pengajar untuk memasukkan semua elemen kegiatan pembelajaran dan membantu pengajar menjadi lebih cermat dan reflektif. Tanpa adanya perencanaan akan sulit menganalisa bagaimana sesuatu semestinya direncanakan atau diterapkan setelah pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran tertulis berguna juga sebagai sumber untuk pembelajaran materi yang sama di waktu yang akan datang.

Dalam merencanakan kurikulum, langkah-langkah yang ditempuh meliputi:

a. Merumuskan Tujuan

Perumusan tujuan kurikulum memperhatikan (1) Tujuan yang ada pada diri peserta didik, (2) Tujuan yang akan dihasilkan, berupa hasil belajar yaitu perilaku tertentu (biasanya dinyatakan dengan kata kerja tertentu), (3) Objek dari tujuan itu (berupa materinya). Tujuan yang dirumuskan di dalam kurikulum adalah tujuan umum yang tidak bisa langsung dilakukan pengamatan atau pengukuran di dalamnya.

b. Perumusan Materi

Pengorganisasian materi dalam mata pelajaran memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut : (1) Perkembangan psikologis dan fisik anak, (2) Kebermanfaatan atau kegunaan bagi anak, (3) Beban belajar anak, (4) dan disiplin keilmuan.

Dalam menyusun materi perlu diperhatikan ruang lingkup (*scope*) yaitu kedalaman materi materi yang dibatasi pada masalah tertentu dan urutan (*sequence*) adalah materi diurutkan sesuai jalan logis dan tingkat kesulitannya. Materi pembelajaran yang dirumuskan berupa materi-materi pokok.

c. Perumusan Kegiatan Pembelajaran

Dalam merumuskan kegiatan pembelajaran termasuk di dalamnya adalah merumuskan strategi dan metoda yang dipilih. Perumusan kegiatan pembelajaran disertai dengan indikatornya agar dapat terukur ketercapaiannya. Untuk suatu tujuan atau materi tertentu bisa saja digunakan beberapa metode, demikian juga sebaliknya.

d. Penentuan Alat Evaluasi yang Diperlukan

Alat/instrumen evaluasi dipergunakan dalam menilai proses dan output pembelajaran. Penentuan alat evaluasi yang cocok bisa didasarkan kepada tujuan pembelajaran maupun pertimbangan yang lain, tentang jenis alat evaluasi yang banyak dipergunakan untuk tiap domain tujuan.

2. Pengembangan Kurikulum

Pengembangan kurikulum melibatkan pihak terkait, yang masing-masing memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda. Pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan kurikulum meliputi: (1) Pengambil keputusan yang terkait dengan penetapan kurikulum, (2) Ahli kurikulum, (3) Ahli disiplin keilmuan, (4) Ahli psikologi, dan (5) Pengajar.

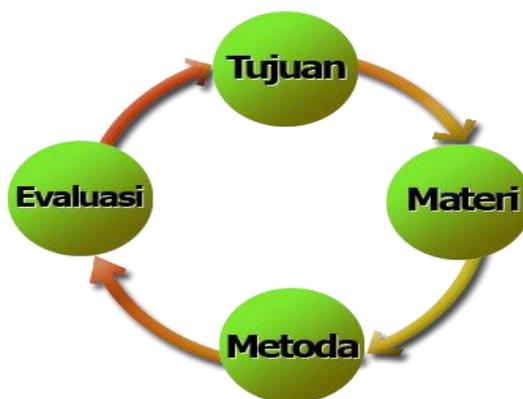
Dalam mengembangkan kurikulum dapat dilakukan dengan terlebih dahulu mengajukan empat pertanyaan mendasar dalam pengembangan kurikulum, yaitu:

- a. Pertanyaan pertama, "*What educational purposes should the school seek to attain?*" yaitu tujuan pendidikan atau pembelajaran mana yang ingin dicapai oleh sekolah? Ini pertanyaan tentang tujuan.
- b. Pertanyaan kedua, "*How can learning experiences be selected which are likely to be useful in attaining these experiences?*" yaitu pengalaman pendidikan yang bagaimanakah yang harus disiapkan untuk mencapai tujuan atau

- kemampuan apa saja yang harus diberikan kepada peserta didik? Ini pertanyaan tentang materi.
- c. Pertanyaan ketiga, "*How can learning experiences be organized for effective instruction?*" yaitu bagaimana mengorganisasikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar tersebut secara efektif? Ini pertanyaan tentang strategi atau metode.
 - d. Pertanyaan keempat, "*How can the effectiveness of learning experiences be evaluated?*" yaitu bagaimana menentukan bahwa tujuan sudah berhasil dicapai? Ini pertanyaan tentang evaluasi.

Langkah-langkah Pengembangan Kurikulum

Langkah-langkah pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengembangkan keempat komponen-komponen utama kurikulum, yaitu mengembangkan tujuan, materi/bahan/isi, strategi/metode, dan evaluasi. Setiap komponen kurikulum merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya. Jalinan hubungan itu dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.4 : Hubungan antara Komponen-Komponen Kurikulum.

Bagaimanakah mengetahui bahwa tujuan telah berhasil dicapai? Dalam pengembangan kurikulum, setiap pengembangan satu komponen dapat mempengaruhi pengembangan komponen-komponen lainnya. Tujuan dapat mempengaruhi pengembangan materi pembelajaran, juga dapat mempengaruhi pengembangan strategi maupun evaluasi pembelajaran. Demikian pula komponen-komponen lain dapat mempengaruhi setiap komponen-komponen kurikulum yang lainnya.

Dengan berpedoman pada komponen-komponen kurikulum tersebut, maka pengembangan kurikulum dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengembangkan Tujuan Kurikulum

Rumusan tujuan dibuat berdasarkan analisis terhadap berbagai tuntutan, kebutuhan, dan harapan. Oleh karena itu tujuan dibuat dengan mempertimbangkan faktor-faktor masyarakat, peserta didik itu sendiri, serta

ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan pendidikan menjadi fokus dan sasaran utama semua kegiatan pendidikan termasuk penyusunan kurikulum. Dalam penyusunan kurikulum, tujuan pendidikan yang masih bersifat umum yaitu tujuan nasional atau tujuan institusional (*aim*) dijabarkan kepada tujuan-tujuan yang lebih khusus atau tujuan kurikuler (*goal*) dan kemudian dijabarkan lagi kepada tujuan-tujuan khusus atau tujuan instruksional (*objective*). Tujuan umum menggambarkan nilai-nilai, kebutuhan dan harapan dari masyarakat. Rumusan tujuan ini masih umum relatif abstrak perlu dijabarkan dan dirumuskan dalam tujuan yang lebih khusus, menggambarkan kecakapan atau kemampuan dalam bidang studi atau aspek tertentu, dalam bentuk tujuan kurikuler. Tujuan kurikuler juga masih relatif umum perlu dijabarkan lagi dalam tujuan yang lebih khusus, lebih konkrit dan spesifik, yang menggambarkan perilaku atau kecakapan khusus yaitu tujuan instruksional.

b. Mengembangkan materi

Materi atau isi pembelajaran merupakan pengalaman yang akan diberikan kepada peserta didik selama mengikuti proses pendidikan atau proses pembelajaran. Pengalaman belajar ini dapat berupa mempelajari mata pelajaran-mata pelajaran atau kegiatan sekitar masalah kehidupan sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Materi kurikulum disusun dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dan yang akan dicapai. Materi kurikulum biasa berupa: pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dalil, teori, dan lain-lain), kemampuan (keterampilan, kecakapan, kompetensi, dan lain-lain), serta pengetahuan dan kemampuan.

c. Mengembangkan Metode Kurikulum

Tujuan kurikulum yang telah dirumuskan, dicapai dengan menggunakan metode kurikulum. Metode meliputi cara, tehnik, atau taktik.

d. Mengembangkan Evaluasi Kurikulum

Seberapa baik atau seberapa jauh dan bagaimana tingkat keberhasilan suatu kurikulum dapat diketahui dengan melakukan evaluasi kurikulum. Evaluasi banyak bergantung kepada tujuan yang hendak dicapai. Hal ini sangat penting sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Oleh karena itu evaluasi harus dilakukan terus menerus dan secara menyeluruh (komprehensif), meliputi semua komponen atau langkah-langkah pengembangan kurikulum,

Langkah-langkah pengembangan kurikulum akan diuraikan dan dijelaskan lebih lanjut dan lebih lengkap pada bab-bab berikutnya secara berurutan.

Prinsip-prinsip dasar berikut perlu diperhatikan dalam mengembangkan kurikulum:

a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik agar kompetensinya berkembang menuju pencapaian tujuan pendidikan. Pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan. Untuk itu pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa sehingga mampu menarik dan merangsang peserta didik.

b. Beragam dan terpadu

Pengembangan kurikulum memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, jenjang dan jenis pendidikan, serta menghargai dan tidak diskriminatif terhadap perbedaan agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender. Kurikulum mencakup seluas-luasnya mata pelajaran dan muatan di setiap mata pelajaran dan harus ada keterkaitan diantara butir-butir kurikulum.

c. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Pengembangan kurikulum memperhatikan perkembangan sains, teknologi, dan seni yang berkembang sangat cepat dan dinamis. Kurikulum hendaknya memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan tersebut.

d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan

Pengembangan kurikulum relevan dengan kebutuhan kehidupan; kehidupan sehari-hari peserta didik, kehidupan masyarakat, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan atau keahlian menghadapi hidup (*life skills*), seperti keterampilan pribadi, berpikir, sosial, akademik, dan vokasional.

e. Menyeluruh atau komprehensif dan berkesinambungan

Menyeluruh atau komprehensif mencakup keseluruhan kompetensi, keilmuan, materi pelajaran yang dipelajari, strategi dan metode pembelajaran yang dipergunakan serta pengalaman belajar yang tersedia. Berkesinambungan bermakna semua itu direncanakan dan disajikan di semua jenjang pendidikan. Satu pengalaman belajar dibangun dari pengalaman belajar sebelumnya.

f. Belajar seumur hidup

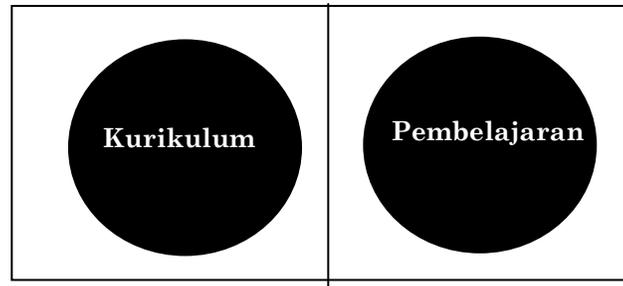
Peserta didik belajar seumur hidup melalui proses pengembangan, pembudayaan, dan pemberdayaan. Pengembangan kurikulum meliputi pendidikan formal, nonformal, dan informal yang memberikan kompetensi dan keahlian kepada peserta didik yang perlu dipelajari agar dapat terus belajar sepanjang hidupnya.

g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah

Sekolah perlu mempertimbangkan minat dari masyarakat dan daerah dengan mengacu pada kerangka kerja umum dari pemerintah nasional.

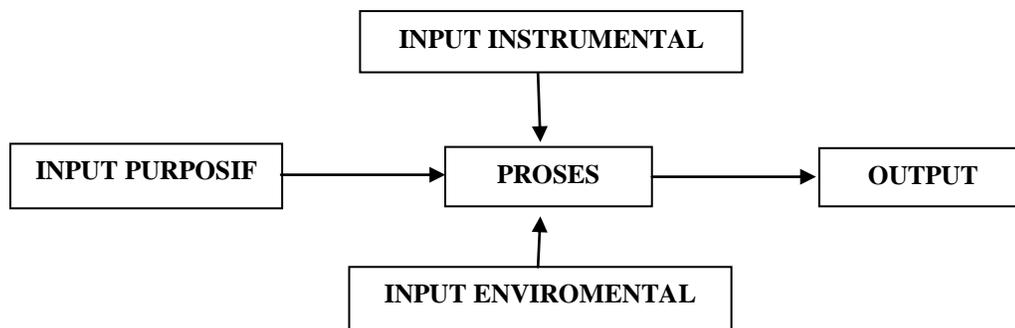
3. Pelaksanaan Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum yang sering juga disebut dengan implementasi kurikulum merupakan kegiatan nyata yang dilaksanakan pengajar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu disebut juga dengan kurikulum aktual. Kesesuaian antara kurikulum dengan pembelajaran dapat digambarkan seperti tampak pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 : Kesesuaian Kurikulum dan Pembelajaran

Pada umumnya, proses pembelajaran bisa dipandang sebagai transformasi input menjadi output. Dengan memandang subsistem yang terkait, maka proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 : Transformasi Pembelajaran

Gambar ini memberikan pengertian bahwa input berpengaruh bagi proses pembelajaran. Input purposif adalah peserta didik yang akan mengalami proses pembelajaran. Pada input ini tidak bisa dilakukan manipulasi. Demikian juga dalam kerangka mikro, input enviromental tidak bisa dimanipulasi. Hal ini menyangkut suasana luar proses itu sendiri. Adapun yang sifatnya manipulatif adalah input instrumental, termasuk di dalamnya adalah kurikulum. Pengajar bertugas untuk memanipulasi sedemikian rupa, sehingga kedua input yang lain itu dapat ditransformasikan menjadi output yang diinginkan. Adapun output dari proses ini adalah peserta didik yang telah mengalami perubahan. Perubahan ini terjadi pada perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Dalam proses transformasi pembelajaran, pengajar merupakan pelaksana (implementator). Peran pengajar dalam hal ini meliputi:

- a. Pembagian tugas antara pengajar dan tenaga kependidikan. Tugas guru adalah sebagai pengajar dan tenaga kependidikan yang mentransformasi pengetahuan kepada peserta didik melalui berbagai cara dan metode yang efektif.
- b. Membuat silabus pembelajaran dan rencana pembelajaran. Silabus berisi dokumen persiapan guru untuk mengajar yang dijadikan sebagai pedoman mengajar selama satu semester; berisi standar kompetensi yang sudah disiapkan oleh pusat, kompetensi dasar sebagai penjabaran dari standar kompetensi serta indikator sebagai penjabaran dari kompetensi dasar.
- c. Melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru baik di kelas maupun di luar kelas baik secara langsung (*face to face*) maupun pembelajaran menggunakan media. Dalam hal ini tugas guru tidaklah mudah, karena keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari indikatornya yang dapat diukur.
- d. Melaksanakan penilaian proses. Penilaian proses yang dimaksudkan adalah penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dan bukan untuk menilai akhir pembelajaran.
- e. Memberikan umpan balik (*feed back*). Umpan balik dapat diberikan guru pada peserta didik sebagai bentuk respon, atau peserta didik kepada guru sebagai dampak dari proses pembelajaran. Keduanya sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Penilaian kurikulum

Penilaian kurikulum sebagai suatu proses, meliputi: (a) penilaian kurikulum yang dilakukan terhadap unsur tertentu pelaksanaan perangkat kurikulum, (b) penilaian kurikulum yang dilakukan terhadap keseluruhan pelaksanaan perangkat kurikulum.

Penilaian kurikulum berfungsi untuk: (1) mendiagnosa (*to diagnose*) kegagalan atau kelemahan pelaksanaan kurikulum, (2) merevisi (*to revise*) untuk mengantisipasi kekurangan atau kelemahan selama pelaksanaan kurikulum, (3) membandingkan (*to compare*) dengan kurikulum sebelumnya atau dengan kurikulum luar dalam upaya mencapai bentuk kesempurnaan, (4) mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan yang berhubungan dengan bidang pendidikan (*anticipate educational needs*), dan (5) menentukan tujuan yang sudah tercapai (*to determine if objective have been achieved*).

Dalam membuat perencanaan, melakukan pengembangan, pelaksanaan dan evaluasi kurikulum, prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi harus diperhatikan. Demikian pula dengan penggunaan sarana berbasis teknologi yang diperlukan agar pelaksanaan berlangsung dengan efisien dan efektif.

C. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan memegang peran yang penting, terutama setelah berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dimana komputer menjadi bagian integral di dalamnya. Teknologi pendidikan dan berbagai alternatif pendidikannya untuk masa sekarang dan masa yang akan datang mendorong pengajar memanfaatkan seoptimal mungkin penggunaan komputer tersebut di bidang pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik-teknik dan alat-alat baru untuk memperbaiki proses pembelajaran, *education technology is the development, application and evaluation of system, techniques and aids to improve the process of human learning.* (Council for Education Technology for United Kingdom (CET)).

Teknologi pendidikan adalah penerapan pengetahuan ilmiah tentang belajar dan kondisi belajar untuk memperbaiki efektivitas dan efisiensi pengajaran dan pelatihan. Teknologi pendidikan melaksanakan teknik-teknik pengujian empirik untuk memperbaiki situasi-situasi belajar, atau *Education Technology is the application of scientific knowledge about learning, and the condition of learning, to improve the effectiveness and efficiency of teaching and training. In the absence of scientifically established principles, it implements techniques of empirical testing to improve learning situations.* (National Centre for Programmed Learning United Kingdom).

Teknologi pendidikan adalah suatu cara sistematis tentang perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian keseluruhan proses belajar dan mengajar dalam kerangka tujuan-tujuan khusus, berdasarkan penelitian dalam belajar dan komunikasi dan mendayagunakan sumber-sumber manusiawi dan non manusiawi menuju ke pengajaran yang lebih efektif, atau *Education Technology is a systematic way of designing, implementing and evaluating the total process of learning and teaching in terms of specific objectives, based on research in human learning and communication and employing a combination of human and non human resources to bring about more effective instruction.* (Commission on Instructional Technology, USA)

Dari ketiga definisi tersebut dapat disimpulkan, bahwa teknologi pendidikan merupakan pendekatan sistematis dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi pendidikan, maka terjadi kecenderungan-kecenderungan, sebagai berikut:

1. Terjadinya perubahan gradual ke arah pendekatan belajar yang lebih berpusat pada peserta didik (*Student centered approach learning*). Perubahan ini ditandai oleh semakin bertambahnya penggunaan media belajar yang diindividualisasikan.
2. Pertambahan secara eksplosif penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara praktis dalam semua aspek pendidikan.

Kurikulum dan teknologi pendidikan saling melengkapi. Teknologi pendidikan berfungsi memperkuat pengembangan kurikulum. Bagaimana kurikulum dikembangkan, maka itu menjadi fungsi teknologi pendidikan. Terminologi teknologi tidak hanya berkaitan dengan alat-alat atau mesin, namun juga berkaitan dengan kegiatan menerapkan ilmu atau pengetahuan atau usaha untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan yang sistematis untuk melakukan suatu kegiatan.

Teknologi dalam pendidikan mencakup semua alat yang mungkin dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam pendidikan, seperti televisi, media audio visual, atau komputer. Pembelajarannya menggunakan perangkat (*wares*), baik berupa perangkat benda/perangkat keras (*hardware*), atau perangkat program/perangkat lunak (*software*).

Dalam konteks teknologi pendidikan, perangkat keras dimaksudkan sebagai alat yang dapat membantu peserta didik belajar secara individual. Bentuk-bentuk pembelajaran dengan sistem pembelajaran individual semacam ini dapat dilihat dalam pembelajaran modul ataupun pembelajaran dengan bantuan komputer (*computer assisted instruction –CAI*).

Perangkat keras adalah hasil-hasil produksi dari rekayasa teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Teknologi sederhana yang digunakan dalam pembelajaran seperti papan tulis, gambar, model. Selanjutnya, meningkat dengan memanfaatkan teknologi elektronik yang sederhana seperti *Overhead Projector* (OHP), slide, atau film. Dewasa ini perangkat keras yang digunakan adalah memanfaatkan hasil rekayasa teknologi tinggi (*hightech*), seperti penggunaan satelit, televisi, radio, atau telepon, *teleconference* untuk program belajar jarak jauh. Selain itu juga memanfaatkan komputer seperti adanya *computer assisted instruction* dan *e-learning* yang memanfaatkan jaringan internet untuk kegiatan pembelajaran.

Perangkat lunak berupa program pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara individual. Isi program ini adalah tentang tujuan yang hendak dicapai, materi pembelajaran yang hendak dipelajari dan dikuasai, program belajar atau pengalaman belajar yang disusun secara sistemik dan sistematis. Pengembangan program belajar atau pengalaman belajar ini dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Dalam prakteknya kedua perangkat tersebut dapat dilaksanakan secara bersamaan untuk mencapai tujuan belajar dan mengefektifkan proses pembelajaran. Agar perangkat-perangkat itu dapat menunjang keefektifan belajar, maka dapat didesain pembelajaran analisis sistem dimana seluruh komponen pembelajaran dianalisis dan dikembangkan dengan mengacu pada tujuan.

Teknologi pendidikan memiliki peran yang besar pada pengembangan kurikulum karena dalam merancang, menyusun, dan mengembangkan kurikulum menjadi sumber yang menentukan strategi pembelajaran dengan menempatkan pengajar tidak hanya sebagai pelaksana, namun sebagai perencana dalam proses pembelajaran. Perencanaan dilakukan pengajar yaitu

pada perangkat keras dan pada perangkat lunak atau program belajarnya. Langkah-langkah pengembangan program belajar (Ishak Abdulhak, 2007:524), meliputi:

1. Tahap *behavioral technology*. Tahap ini adalah pengembangan program pembelajaran dengan menganalisis tingkah laku (tingkah laku yang perlu dipelajari dan dikuasai serta keadaan tingkah laku belajar peserta didik) dalam proses pembelajaran dan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Analisis tingkah laku tersebut memanfaatkan penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengungkapkan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik, di samping kemampuan yang harus digunakannya untuk memperoleh kemampuan hasil belajar.
2. Tahap *instructional technology*. Kemampuan-kemampuan hasil analisis tingkah laku dikembangkan ke dalam pengembangan program pembelajaran yang terpilih.
3. Tahap *performance technology*. Pengembang program pembelajaran selalu menggunakan teknik analisis kebutuhan belajar untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan yang diperlukan peserta didik. Bahkan setelah peserta didik menyelesaikan kegiatan belajar selalu dilakukan analisis umpan balik untuk melihat kesesuaian hasil belajar dengan kebutuhan belajar.

D. Kurikulum Online

Pengembangan kurikulum *online* memerlukan perencanaan yang hati-hati dan studi kelayakan yang matang agar pengembangan ini mampu menjawab berbagai permasalahan dalam pendidikan, dunia kerja dan keilmuan. Terlebih dahulu dilakukan penentuan pelajaran *online* untuk melengkapi keberadaan kurikulum *online* dan kemudian menentukan bagaimana cara yang paling baik untuk mengembangkannya.

Untuk pengembangan kurikulum *online* diperlukan wawasan yang luas tentang program untuk semua level. Dengan demikian, dapat dilihat pelajaran yang mana yang perlu ditambah, diubah, atau diperbaharui. Jika seluruh kurikulum baru diletakkan ke dalam tempatnya, perlu dilihat bagaimana pelajaran individual akan membantu mempertemukan tujuan belajar yang ditetapkan bagi seluruh program.

Perencanaan pelajaran *online* memerlukan kerja sama banyak orang dan merefleksikan banyak kemungkinan skenario desain. Pengajar merupakan bagian penting dari tim pengembang. Beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh pengajar dalam hal ini, diantaranya:

1. Pengajar harus secara aktif terlibat dengan proses pendidikan dan harus memahami kebutuhan dan harapan peserta didik.
2. Pengajar harus berkolaborasi dengan peserta didik untuk mengumpulkan ide-ide mereka tentang apa yang seharusnya tercakup dalam pelajaran atau kurikulum *online*.

3. Pengajar harus sangat akrab dengan bidang-bidang utama persoalan yang diajarkan agar relevan.
4. Pengajar harus mempunyai ide yang baik yang menjadi keunggulan setiap pelajaran dalam keseluruhan perencanaan kurikulum, informasi dan aktivitas keterampilan yang tercakup dalam struktur tertentu.
5. Pengajar juga akan memahami bagaimana pembelajaran yang layak secara individual. Kapan suatu pelajaran perlu dikembangkan sebagai perubahan keseluruhan kurikulum terhadap arah baru atau perluasan yang mempertemukan tuntutan baru. Pengajar punya perasaan yang baik tentang pelajaran individual yang mana yang perlu dikembangkan, dan mana yang perlu dimodifikasi dari seluruh kurikulum.

Diperlukan pengetahuan teknis untuk memasukkan suatu informasi/materi pelajaran dalam suatu kurikulum *online*. Untuk itu perlu dijalin kerja sama antara pengajar dengan desainer pelajaran dan pengajar lain, serta administrator sebagai anggota tim pengembang pelajaran atau kurikulum.

Pengajar memerlukan wawasan yang luas tentang program untuk semua tingkatan. Dengan demikian dapat dilihat mata pelajaran mana yang perlu ditambah, diubah atau diperbaharui.

Peserta didik dalam lingkungan akademik *online* harus dapat berpikir secara kritis, tidak semata-mata mengingat informasi, melainkan juga dapat menerapkan pengetahuan mereka pada situasi-situasi baru. Cara mendesain kurikulum dan mata pelajaran harus merefleksikan kemajuan peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang cermat untuk menciptakan dan mengawasi pengalaman belajar.

Untuk pendidikan yang berhasil, peserta didik harus disiapkan pada kegiatan *online*. Membantu peserta didik menggunakan teknologi penemuan dalam mata pelajaran *online* dan sosialisasi peserta didik pada pekerjaan dengan lainnya melalui internet adalah komponen penting bagi keberhasilan. Kurikulum *online* yang efektif meliputi kelas-kelas atau paling tidak modul-modul yang membantu peserta didik menyesuaikan diri pada pendidikan yang memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang elektronik.

Mata pelajaran *online* dapat meningkatkan partisipasi semua peserta didik. Selama proses pembelajaran, misalnya, semua peserta didik didorong untuk berpartisipasi. Setiap orang mempunyai kesempatan menjadi pendengar. Kegiatan ini akan dirasakan sulit jika belajar di kelas saja.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan pengajar dalam menggunakan kurikulum *online*, meliputi:

1. Memfasilitasi Peserta Didik secara Individual

Dalam pembelajaran *online* pengajar perlu membantu peserta didik mengembangkan strategi untuk mengerjakan pekerjaan mereka secara efisien dan memperoleh informasi dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk melengkapi mata pelajarannya. Memfasilitasi peserta didik secara individual untuk belajar. Hal ini bermakna bahwa pengajar perlu terus mengembangkan

materi pembelajaran dan menemukan cara-cara untuk membantu peserta didik menemukan informasi dalam suatu bentuk untuk mempertemukan pilihan peserta didik dengan gaya-gaya belajar individual.

2. Menikmati Bekerja dengan Internet

Pengajar harus menikmati penggunaan internet. Peserta didik sering menggunakan internet, maka pengajar harus mengikuti *trend* dalam desain dan informasinya. Pengajar harus merasa nyaman melakukan *browsing web* untuk mendapatkan informasi baru bagi pembelajaran pengajar. Pengajar memerlukan keterampilan dengan cepat untuk mendapatkan informasi yang tersimpan dalam jutaan situs secara potensial dan *database*. Pengajar perlu akrab dengan bermacam-macam *search engines*. Selain itu dapat membantu perbedaan peserta didik dalam ketepatan *search engines* untuk kegiatan mereka. Pengajar harus menjadi peneliti *online* yang efisien sesuai dengan yang dicita-citakan, yaitu juga menjadi seorang desainer informasi yang kompeten yang mengikuti pemakaian inter-tatap muka dan teknologi pendidikan. Jika pengajar sedang bekerja seperti itu atau melakukan kegiatan secara *online*, maka harus menikmati lingkungan kerja tersebut dan dapat mendiskusikan berita-berita dari internet dengan peserta didik.

3. Pertimbangan-pertimbangan penting dalam perencanaan

Downey (2001) menekankan pentingnya perencanaan yang strategis. Apakah pengajar seorang diri atau anggota kelompok yang bertanggung jawab untuk perencanaan ini. Pengajar perlu melakukan pemetaan yang jelas dan visi efektif yang dijunjung. Downey menyarankan bahwa perencanaan yang strategis suatu tim terdiri atas teknologi, administrator, ahli-ahli penyampaian materi, tujuan pemakai, dan representatif eksternal, seperti anggota masyarakat, atau pimpinan perusahaan.

4. Mengimplementasikan Kurikulum

Setelah kurikulum dan desain *web-site* dibuat perencanaannya tahap selanjutnya adalah mengimplementasikannya. Pengajar harus memahami bagaimana mengoperasikan pembelajaran *online* dan membuat alasan mengapa pengajar merancang dengan cara tertentu.

Jika pengajar akan mengajar dengan pembelajaran *online*, pengajar perlu mempersiapkannya dengan baik. Sebelum kelas dimulai, pengajar harus belajar secara khusus kursus *web site* dan peralatan yang akan pengajar gunakan. Memahami pengetahuan dalam membuat pembelajaran *online* yang efektif dapat membantu pengajar, tidak hanya ketika pengajar mengajar di kelas tetapi juga dapat merekomendasikan cara meningkatkan pembelajaran dan bahan-bahan kurikulum berikutnya atau perlunya perbaikan terhadap *web site* yang dibuat.

Implementasi kurikulum *online* meliputi tiga hal, yaitu: (1) Peralatan yang ditawarkan (2) Pekerjaan mengajar setiap hari (3) Estetika mengajar.

a. Peralatan yang Ditawarkan

Pengajar akan menemukan informasi tentang alat yang akan digunakan dalam mengajar, khususnya pada tingkat teknologi rendah (*the low tech level*), seperti: membahas *e-mail*, *bulletin board*, *chat room*, *whiteboard*, dan *online grade books*. Alat ini yang akan digunakan di dalam kelas dan dalam pemberian tugas setiap hari sehingga dapat menjaga kelas supaya berjalan lancar.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran tergantung pada keefektifan peralatan teknis yang digunakannya dalam menampilkan materi pembelajaran. Para peserta didik sering menilai proses pembelajaran berhubungan dengan kesenangan dirinya dengan peralatan yang digunakannya dan kemampuan pengajar membantu mereka untuk belajar lebih mudah.

Dari hari ke hari teknologi mempunyai dampak yang sangat besar pada cara belajar dalam sebuah proses pembelajaran. Tidak semua kelas *online* menggunakan peralatan yang sama. Beberapa program pendidikan *online* yang berbasis menulis antara lain *bulletin board*, *chat session*, *e-mail*. Beberapa pengajar bekerja secara penuh dalam merancang proses pembelajaran atau untuk mereka sendiri yaitu untuk mewujudkan rancangan yang lebih interaktif seperti *streaming audio* atau komunikasi dua arah dan video *online* dua arah. Semua peralatan memberikan komunikasi yang nyata untuk peserta didik yang berbeda gaya belajarnya.

1) Komunikasi *Synchronous* dan *Asynchronous* dan Aktivitasnya

Dalam memahami suatu bahan pembelajaran, peserta didik dapat bekerja sendirian atau berdiskusi melalui pembelajaran kolaboratif, dapat pula bekerja dalam kegiatan kelompok seperti diskusi dan simulasi. Kedua aktivitas ini, individu dan kelompok, ditempatkan pada pembelajaran *online*. Dua kegiatan, baik *synchronous* dan *asynchronous* merupakan kegiatan penting di dalam kelas *online*. Pengajar dapat menggunakan kedua komunikasi tersebut untuk membangun masyarakat belajar.

Aktivitas dan komunikasi *asynchronous* dilakukan di luar jadwal. Contohnya, kegiatan peserta didik dalam mengirim pesan melalui *e-mail* kepada pengajar. Kemudian pengajar membaca dan merespon pesan tersebut. Contoh lain seperti aktivitas yang dilakukannya pada *bulletin board* dengan menayangkan video yang berhubungan dengan situs pembelajaran, membaca buku teks, atau menulis artikel.

Berbeda dengan komunikasi *asynchronous*, aktivitas dan komunikasi *synchronous* dilakukan sesuai dengan jadwal. Komunikasi ini dapat dilakukan dengan *Chatting*, jika kelas menggunakan peralatan komunikasi yang berhubungan dengan menulis. Komunikasi *synchronous* yang memungkinkan dalam hal ini adalah *chat session*. Setiap orang mendapatkan *online* dalam *chatroom* dan tipe pertanyaan yang sama, dapat memberikan komentar dan dilakukan sesuai jadwal. Termasuk di dalam aktivitas *synchronous* diantaranya adalah *chat session*, *white board*, dan kerja interaktif kelompok lainnya.

Komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* yang berkaitan dengan *e-Learning* terbagi menjadi dua, yaitu:

- a) *Synchronous e-learning* yang menunjukkan adanya pertemuan kelas, yaitu antara pengajar dan peserta didik yang berinteraksi langsung pada suatu waktu melalui audio, video, maupun melalui *chat room* pada internet.
- b) *Asynchronous e-learning*, yaitu memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran yang diberikan pengajar sesuai waktu masing-masing. Proses pembelajaran tidak berlangsung pada waktu yang nyata. Komunikasi dan interaksi pengajar dengan peserta didik bisa dilakukan lewat internet.

2) *Chat room*

Mengunjungi *chat room* harus selalu dilakukan. *Chat room* ideal untuk aktivitas diskusi kelas atau sesi belajar (studi). Termasuk di dalamnya ada peserta didik, kerja kelompok, jam kerja, dan *review* sebelum tes. Seluruh atau sebagian anggota kelas dapat berjumpa dalam *chat room*.

Ada dua tipe *chat* yang dianjurkan dalam pembelajaran, yaitu diskusi terstruktur dan kelompok sosial. Diskusi terstruktur memungkinkan sesi studi dan *review*, penugasan, analisis membaca, atau presentasi formal oleh anggota kelas. Sebagai fasilitator, pengajar menjaga *chat* untuk mencapai makna mengenai isi pembelajaran. Format tipe *chat* lebih formal dan serius. Sedangkan *chat* kelompok sosial memerlukan waktu yang cukup banyak sehingga dapat menjadi kendala karena pemborosan waktu baik bagi pengajar dan maupun peserta didik.

3) *Office Hours*

Salah satu cara terbaik bagi peserta didik *online* adalah melalui *chat session*. Jam kerja setiap minggu perlu diatur dalam hal ini. Pada penggunaan *web site* peserta didik mengetahui *chat session* ketika pengajar siap dan *online* untuk berkomunikasi secara *synchronous*. Pengajar harus sampai pada *chat room* beberapa menit sebelum pelajaran di mulai (*log in*). Kemudian setelah selesai keluar (*log out*).

Mengirim *e-mail* untuk satu kelas dapat dilakukan pada satu jam kerja secara keseluruhan. Pengajar dapat memberikan beberapa topik untuk diskusi. Meskipun ketika pengajar mengadakan jam kerja di rumah, pengajar dapat menyatakan dalam jam kerja *online* secara profesional. Pengajar menyatakan jam kerja di sekolah. Pengajar bertindak sebagai sahabat dengan sikap yang santai, tetapi pengajar memfokuskan pada peserta didik dan pertanyaan mereka. Keuntungan belajar mengajar *online* adalah pengajar dapat mengerjakannya di rumah dalam suasana yang menyenangkan.

4) *Diskusi kelas*

Ada beberapa kelas *online* yang jumlahnya besar. Jika pengajar mengadakan sesi diskusi, pengajar dapat membagi kelas menjadi dua atau tiga

kelompok yang berbeda. Melakukan *chatting* dengan 25 orang pada waktu yang sama memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. *Chatting* dengan 8-10 tidak dapat dikelola, yang ideal adalah kelompok kecil.

5) Memfasilitasi Sesi Percakapan (*Chat*)

Seminggu sebelum memperoleh sesi percakapan (*chat session*), pengajar harus memberi penjelasan kepada peserta didik tentang percakapan. Mengirimkan kelompok *e-mail* secara detail mengenai tanggal, waktu, dan topik setiap sesi percakapan (jika yang ditawarkan lebih dari satu), pengajar harus menempatkan papan pesan buletin (*bulletin board message*) dan buletin *Web-site* lainnya.

Sehari sebelum menyusun sesi percakapan, pengajar harus menugaskan kepada peserta didik untuk berlatih memasuki *chat room*, hanya untuk memastikan bahwa mereka mengetahui dan mampu mengoperasikannya. Pengajar harus membuat daftar bimbingan setiap orang untuk melakukan percakapan.

Meskipun peserta didik telah mempersiapkan percakapan dengan membaca bahan atau melengkapi tugas-tugas khusus, pengajar tetap memiliki pekerjaan rumah. Pengajar harus mempersiapkan daftar pertanyaan pembuka dan penutup sekitar 30-40 buah yang memungkinkan diberikan selama sesi percakapan. Untuk mencapai target yang telah ditentukan, Anda dapat membantu peserta didik dengan pendekatan berbeda dan perspektif lain dari topik tersebut.

6) Tip Sesi Percakapan yang Efektif

Kegiatan Sebelum Percakapan (*Pre-chat*), meliputi:

- Memulai dengan memilih sesi dan peserta didik diperbolehkan mendaftarkan diri pada sesi yang mereka inginkan.
- Batasi jumlah partisipan setiap sesi sejumlah 8 orang atau beberapa orang jika mungkin.
- Mengumumkan setiap sesi melalui pesan pada *e-mail* dan di papan buletin.
- Memberikan instruksi kepada partisipan supaya dalam percakapan menggunakan *chat room* dan menentukan langkah-langkahnya.

Kegiatan Dalam/Selama Percakapan (*in-chat*), meliputi:

- Membuat pertanyaan dan mengomentari yang terlihat.
- Pada permulaan sesi, *me-review* aturan sesi percakapan.
- Mengikuti aturan yang telah ditetapkan.
- Bertanya pertanyaan pembuka dan penutup.
- Menyediakan waktu bagi peserta didik untuk merespons pertanyaan dan membuat komentar dengan memberikan pesan
- Memberikan *feedback* positif tentang respons peristiwa, jika perlu pengajar memperbaiki kesalahan konsep atau percakapan dalam pengarahan yang lain (misalnya menekankan aktivitas yang dikerjakan, bukan aksi).
- Mengawasi dan bukan berpartisipasi.

- h. Menanyakan kesimpulan (atau memberikan kesimpulan isi) pada akhir percakapan.
- i. Berterima kasih kepada yang telah berpartisipasi.
 - Kegiatan setelah percakapan (*post-chat*), meliputi:
 - a. *Me-review* transkrip setiap sesi percakapan.
 - b. Mengirim *feedback* pada kelompok percakapan dan atau individu anggota kelas.
 - c. Menggunakan informasi dan pengalaman dari penampilan sesi percakapan untuk membantu pengajar mempersiapkan (memodifikasi aturan atau langkah-langkah) untuk sesi berikutnya.

Transkrip

Transkrip dapat berupa diskusi individual atau menetapkan periode waktu tertentu, misalnya 24 jam. Transkrip dapat pula berhubungan dengan kegiatan *Web site*. Peserta didik dapat membaca, *men-download* ke disk, print, atau *men-cut* dan *mem-paste* transkrips individual. Transkrip memberikan rekaman permanen. Transkrip secara otomatis memuat daftar waktu (jam dan menit). Pengajar dapat melihat bagaimana percakapan yang telah berlangsung. Transkrip membantu pengajar merekam partisipasi dan bagaimana keseringan peserta didik dalam berdiskusi.

Pada saat pengajar mengajar *online*, pengajar berkenalan dengan peralatan yang pengajar perlukan setiap hari untuk berkomunikasi dengan peserta didik, khususnya dalam kelas pengajar. Sebelum pembahasan dimulai, pengajar harus menguji peralatan dan hubungan pada kelas *site*, hanya untuk meyakinkan pengajar telah mengubah dengan teknologi dan informasi yang diberikan pada *site*. Pengajar harus memiliki keinginan untuk belajar menggunakan dan menambahkan *hardware* dan *software* yang berhubungan dengan teknologi menengah karena peserta didik memiliki harapan yang tinggi kepada peralatan multimedia dalam kelas *online*.

Mengikuti teknologi merupakan keharusan dalam pendidikan *online* dan belajar mekanik menggunakan peralatan yang baru yang menyediakan waktu dan latihan. Bagaimanapun, yang lebih penting dilakukan adalah mengetahui bagaimanana bekerja dengan peserta didik lebih efektif. Terampil berkomunikasi dengan merupakan kunci untuk mengajar *online* secara efektif.

b. Pekerjaan Mengajar Setiap Hari

Pekerjaan sehari-hari dalam mengajar, memberikan kepercayaan mengajar *online* dan mendeskripsikan cara-cara menggunakan peralatan secara efektif. Pengajar harus mengetahui perannya sebagai fasilitator dan harus membaca hal-hal yang berhubungan dengan peralatan yang akan digunakan dalam pekerjaan. Pengajar harus memahami betul bagaimana mengoperasikan peralatan tersebut. Pengajar juga harus mengevaluasi penggunaan peralatannya dalam implementasi kurikulum *online*. Pengajar harus merencanakan pendekatan apa yang akan digunakan dalam

pembelajaran *online*. Pengajar harus mengevaluasi pengalaman peserta didik, apakah pengajaran *online* hasilnya sudah sesuai dengan yang diharapkan. Ada dua hal dalam diri mereka yaitu kedisiplinan dan kemampuannya untuk mencapai tujuan. Pekerjaan harian pengajar merupakan ukuran kekuatan dan kelemahan kurikulum *online*.

Tentu saja, ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam mencapai hasil yang baik. Metode mengajar yang tidak baik, materi yang tidak efektif, rancangan kurikulum yang kurang baik, akan menyebabkan peserta didik merasa kesulitan dalam menerima konsep dan keterampilan. Pengajar dapat menerima umpan balik dari peserta didik mengenai ketidakefektifan materi dan kegiatan persiapan peserta didik pada saat di kelas.

Tugas Mengajar Setiap Hari

Mengajar *online* adalah mengajar pada situs. Pengajar masih memiliki file utama, pemecahan masalah, komunikasi dengan peserta didik, dan perkembangannya. Tugas tersebut adalah tugas khusus yang pengajar hadapi setiap minggu. Pengajar harus selalu mempelajari modul dan membimbing peserta didik dengan modul tersebut.

Biasanya, pengajar menempatkan folder atau memulai *bulletin board* yang baru untuk menjelaskan dan berdiskusi mengenai isi (*conten*). Jika pengajar berperan penting dalam *videoconference*, maka harus mempersiapkan presentasi sebelum ke kelas. Pada umumnya tugas pengajar setiap hari adalah memfasilitasi peserta didik, memecahkan permasalahan teknis, atau kesulitan peserta didik dalam memahami bahan atau tugas, dan mengevaluasi pekerjaan dan perkembangan peserta didik.

Biasanya, pengajar memiliki sedikit waktu di dalam kelas. Kegiatan *synchronous* biasanya sesi pelajaran dan diskusi. Pengajar dapat melakukannya pada jam kerja dengan cara berbicara kepada setiap peserta didik tentang tugas diskusi dan memberikan umpan balik. Kegiatan yang dapat pengajar lakukan dapat bermacam-macam seperti melalui *e-mail*, *bulletin board posts*, atau komunikasi tulisan lainnya.

c. Estetika Mengajar

Estetika Mengajar, berisi daftar cara untuk membantu pengajar membangun masyarakat belajar *online*. Berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik Anda adalah sangat penting. Dalam bagian ini akan dibahas tentang beberapa strategi untuk pesan individual dan kelompok, diskusi, dan percakapan (*chat*).

Mengajar, apakah *online* atau *onsite*, merupakan kegiatan setiap hari yang harus berjalan lancar. Membantu peserta didik memecahkan masalah-masalah pendidikan yang berjangka pendek dan yang berjangka panjang, serta memfasilitasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan mengelola kelas tergantung pada tugas keistimewaan.

Estetika mengajar sangat penting dan dapat menentukan bagaimana belajar yang baik dalam suatu kursus, agar peserta didik dapat menambah pengetahuannya dan dapat meningkatkan keterampilannya. Pengajar dapat menciptakan lingkungan belajar *online* di mana peserta didik merasa mudah untuk mendapatkan informasi tentang mereka dan pekerjaannya. Pengajar juga dapat memberikan informasinya kepada peserta didik untuk membantu mengembangkan kurikulum masa depan dengan mengatakan pada peserta didik tentang pembelajaran dan wilayah studinya.